

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara bagi seorang guru untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Prastowo (2013: 69) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Senada dengan apa yang diungkapkan Suyono dan Hariyanto (2013: 19) metode pembelajaran dapat dianggap sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran.

Mulyono (2011: 16) mengatakan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun menurut Fadillah (2014: 189) metode pembelajaran ialah suatu cara atau sistem yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan agar anak didik dapat mengetahui, memahami, mempergunakan, dan menguasai bahan pelajaran tertentu.

Merujuk pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah segala cara untuk membantu siswa maupun guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar pembelajaran tersebut tercapai sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, dari penjelasan yang dikemukakan di atas, dapat terlihat bahwa metode pembelajaran mempunyai peranan penting dalam suatu proses pembelajaran. Melalui metode, guru dapat merangsang siswa untuk ikut serta dalam proses pembelajaran.

2. Jenis-jenis Metode Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan Fadillah (2014: 190-197) jenis-jenis metode pembelajaran, yaitu metode ceramah, metode diskusi, metode tanya jawab, metode eksperimen, metode pemecahan masalah, dan metode keteladanan. Adapun Djamarah dan Zain (2006: 82-97) mengungkapkan terdapat beberapa metode pengajaran, yaitu metode proyek, metode eksperimen, metode tugas dan resitasi, metode diskusi, metode sosiodrama, metode demonstrasi, metode *problem solving*, metode karya wisata, metode tanya jawab, metode latihan, metode ceramah. Sesuai dengan pendapat tersebut,

Simamora (dalam Hamiyah dan Jauhar, 2014: 50-55) menjelaskan bahwa terdapat beberapa metode pembelajaran, yaitu metode ceramah, metode diskusi, metode demonstrasi, metode ceramah plus, metode resitasi, metode eksperimental, metode karya wisata (*study tour*), metode latihan keterampilan (*drill method*), metode pengajaran beregu, *peer teaching method*, metode pemecahan masalah (*problem solving method*), *project method*, *taileren method*, metode global (*global method*).

Menindaklanjuti beberapa pendapat di atas, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa metode pembelajaran, yaitu metode proyek, metode resitasi, metode demonstrasi, metode karya wisata, metode diskusi, metode sosiodrama, metode tanya jawab, metode *problem solving*, metode ceramah dan metode latihan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *problem solving* dengan bantuan media visual untuk melaksanakan pembelajaran matematika di SD Negeri 3 Kresnowidodo kelas IV.

3. Metode *Problem Solving*

Metode *problem solving* (pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar, tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya yang mulai dengan mencari data sampai pada menarik kesimpulan (Hamiyah dan Jauhar, 2014: 54-55). Adapun Sutikno (2014: 101) mengemukakan bahwa pemecahan masalah dapat diartikan sebagai suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan suatu masalah dan memecahkannya berdasarkan data dan informasi yang akurat sehingga dapat diambil simpulan yang tepat dan cermat. Lebih lanjut menurut Mursitho (2011: 28) metode pemecahan masalah (*problem solving*) adalah metode mengajar yang mana siswa diberi soal-soal lalu diminta pemecahannya.

Sejalan dengan pendapat di atas, Majid (2014: 170) mengemukakan metode *problem solving* merupakan pembelajaran berbasis masalah, yakni pembelajaran yang berpusat pada pemecahan suatu masalah oleh siswa melalui kerja kelompok. Sebagaimana diungkapkan oleh Fadillah (2014:

196) metode *problem solving* adalah cara menyampaikan materi di mana guru memberikan suatu permasalahan tertentu untuk dipecahkan atau dicari jalan keluarnya oleh peserta didik. Metode ini sangat umum, strateginya dapat dilakukan dengan berbagai cara.

Merujuk pada paparan di atas, metode *problem solving* adalah suatu penyajian materi pelajaran yang menghadapkan siswa pada persoalan yang harus dipecahkan atau diselesaikan dengan melibatkan mental dan intelektual, bukan hanya sekedar mendengarkan, tetapi mencari solusi untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Problem Solving*

Metode *problem solving* mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan sehingga perlu adanya pemahaman dalam melaksanakan metode tersebut. Hamiyah dan Jauhar (2014: 130-131) memaparkan beberapa kelebihan dari metode *problem solving* sebagai berikut.

- a. Kelebihan metode *problem solving*
 - 1) Membuat pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja.
 - 2) Dapat berpikir dan bertindak kreatif.
 - 3) Dapat mengembangkan rasa tanggung jawab.
 - 4) Para siswa dapat diajak untuk lebih menghargai orang lain.
 - 5) Dapat memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
 - 6) Dapat merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- b. Kekurangan metode *problem solving*
 - a. Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran lain.
 - b. Menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman siswa memerlukan kemampuan dan keterampilan guru.

- c. Bagi siswa yang kurang memahami pelajaran tertentu, maka pengajaran dengan metode ini akan sangat membosankan dan menghilangkan semangat belajarnya.

Menindaklanjuti penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *problem solving* mempunyai kelebihan dan di samping itu metode *problem solving* juga mempunyai kelemahan. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman mengenai metode ini supaya dalam penerapannya dapat terlaksana dengan baik.

5. Langkah-langkah Metode *Problem Solving*

Pelaksanaan metode *problem solving* terdiri dari beberapa langkah yang saling berkaitan untuk dapat dilaksanakan dengan baik. Menurut Polya (dalam Aisyah, dkk., 2007: 5.20-5.22) langkah-langkah metode pemecahan masalah sebagai berikut.

- a. Memahami masalah
 Pada tahap ini kegiatan pemecahan masalah diarahkan untuk membantu siswa menetapkan apa yang diketahui pada permasalahan dan apa yang ditanyakan. Beberapa pertanyaan perlu dimunculkan kepada siswa untuk membantunya dalam memahami masalah. Pertanyaan-pertanyaan tersebut antara lain:
 - 1) Apakah yang diketahui dari soal?
 - 2) Apakah yang ditanyakan soal?
 - 3) Apa saja informasi yang diperlukan?
 - 4) Bagaimana akan menyelesaikan soal?
- b. Membuat rencana untuk menyelesaikan masalah
 Dalam perencanaan pemecahan masalah, siswa diarahkan untuk dapat mengidentifikasi strategi-strategi pemecahan masalah yang sesuai untuk menyelesaikan masalah. Dalam mengidentifikasi strategi-strategi yang perlu diperhatikan adalah apakah strategi tersebut berkaitan dengan permasalahan yang akan dipecahkan.
- c. Melaksanakan rencana yang dibuat pada langkah kedua (melaksanakan penyelesaian soal)
 Jika siswa telah memahami permasalahan dengan baik dan sudah menentukan strategi pemecahannya, langkah selanjutnya adalah melaksanakan penyelesaian soal sesuai apa yang telah direncanakan. Kemampuan siswa dalam memahami substansi dan

keterampilansiswa dalam menghitung akan sangat membantu siswa untuk melaksanakan tahap ini.

- d. Memeriksa ulang jawaban yang diperoleh
Langkah ini merupakan langkah terakhir dan penting dilakukan untuk mengecek apakah hasil yang diperoleh sudah sesuai dengan ketentuan dan tidak terjadi kontradiksi dengan yang ditanya. Ada empat langkah yang dapat dijadikan pedoman untuk melaksanakan tahap ini, yaitu:
- 1) Mencocokkan hasil yang diperoleh dengan hal yang ditanyakan.
 - 2) Menginterpretasikan jawaban yang diperoleh
 - 3) Mengidentifikasi adakah cara lain untuk mendapatkan penyelesaian masalah
 - 4) Mengidentifikasi adakah jawaban atau hasil lain yang memenuhi

Selanjutnya menurut Suwarna, dkk., (dalam Fadillah, 2014: 196)

langkah langkah dalam melaksanakan pemecahan masalah sebagai berikut.

- a. Merumuskan masalah dengan memahami, meneliti, dan kemudian membatasi masalah.
- b. Merumuskan hipotesis, yakni jawaban sementara bagi masalah yang diajukan. Kebenaran hipotesis harus dibuktikan berdasarkan data dari lapangan.
- c. Mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan berupa informasi, keterangan, dan barang bukti sesuai yang dibutuhkan.
- d. Menguji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan, diolah, dan dianalisis. Jika data yang dikumpulkan sesuai dengan ini hipotesis, berarti dapat diterima dan dikatakan benar. Sebaliknya, jika hasil analisis menunjukkan tidak sesuai, berarti hipotesis ditolak dan tidak benar
- e. Menyimpulkan. Dalam menyimpulkan harus didasarkan pada hasil pengolahan dan analisis data. Kemudian memberiksn kesimpulan tentang hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan secara jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik yang lain

Penjelasan lebih lanjut, menurut Hamiyah dan Jauhar (2014: 129)

langkah-langkah penerapan metode *problem solving* dapat dilakukan dengan, (1) menyajikan masalah, (2) memahami masalah, (3) mengumpulkan data, (4) merumuskan hipotesis, (5) menguji hipotesis, dan (6) menyimpulkan.

Merujuk beberapa pendapat ahli di atas, bahwa metode *problem solving* adalah suatu penyajian materi pelajaran yang menghadapkan siswa pada persoalan yang harus dipecahkan atau diselesaikan dengan melibatkan mental dan intelektual, bukan hanya sekedar mendengarkan, tetapi mencari solusi untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Langkah-langkah penerapan metode *problem solving* dan media visual menurut peneliti, yaitu: (a) guru menyajikan materi menggunakan media visual untuk memacu timbulnya masalah, (b) mengarahkan siswa untuk membuat rumusan masalah, (c) mengarahkan diskusi siswa untuk menentukan jawaban sementara, (d) guru memfasilitasi siswa dengan sumber data yang berkaitan dengan masalah berupa lembar kerja siswa, (e) guru memberikan kesempatan kepada siswa secara berkelompok berpikir untuk mengerjakan tugas terkait dengan materi yang dipelajari, (f) mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan, dan (g) guru memperjelas atau mengklarifikasi jawaban dari semua kelompok.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh guru agar mudah dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Selain itu, media juga salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (dalam Suryani dan Agung, 2012: 134) menyatakan bahwa setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot,

peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, serta perlengkapan yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Media dalam arti luas menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2012: 58) adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Sedangkan Gagne (dalam Suryani dan Agung, 2012: 135) mengartikan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Lebih lanjut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah peralatan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat komunikasi atau menyalurkan informasi kepada siswa yang dibuat semenarik mungkin agar pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu dalam pembelajaran saja, di samping itu media pembelajaran juga memiliki fungsi dan manfaat. Menurut Hamalik (dalam Suryani dan Agung, 2012: 146) media memiliki beberapa fungsi antara lain: (1) alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (2) bagian integral dari keseluruhan situasi belajar mengajar, (3) meletakkan dasar-dasar yang

konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman-pemahaman yang bersifat verbalisme, (4) membangkitkan motivasi belajar siswa, dan (5) mempertinggi mutu belajar mengajar. Adapun Suprihatiningrum (2013: 320-321) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut.

- a. Fungsi motivasi, yaitu menumbuhkan kesadaran untuk lebih giat belajar.
- b. Fungsi kompensatori, yaitu mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- c. Fungsi afeksi, yaitu menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain.
- d. Fungsi atensi, yaitu menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.
- e. Fungsi psikomotorik, yaitu mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- f. Fungsi evaluasi, yaitu mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran.

Lebih lanjut, Suryani dan Agung (2012: 154) mengemukakan secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi antara siswa di manapun berada.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menindaklanjuti penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam proses pembelajaran untuk memungkinkan terjadinya pengalaman belajar yang bermakna pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar secara efektif dan efisien, media yang disampaikan diharapkan membuat siswa merasa tertarik terhadap materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media meliputi semua sumber yang dibutuhkan oleh siswa untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Setiap media pembelajaran memiliki perbedaan satu dengan yang lainnya. Jenis media yang akan digunakan harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru. Jenis media pembelajaran menurut Rudi & Bretz (dalam Trianto, 2010: 201) diklasifikasikan ke dalam tujuh komponen media, yaitu: a) media audio visual gerak, b) media audio visual diam, c) media audio semi gerak, d) media visual gerak, e) media visual diam, f) media audio, dan g) media cetak. Selain itu, menurut Sanjaya (2012: 117) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa yaitu media *auditif*, media visual, dan media audio visual. Sedangkan menurut Seels dan Glasgow (Arsyad, 2013: 45) jenis media dibagi dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional, yaitu visual diam yang diproyeksikan, visual yang tak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, cetak, permainan, realia. Sedangkan pilihan media teknologi

mutakhir, yaitu media berbasis telekomunikasi, media berbasis mikroprosesor.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang telah dipaparkan tersebut, bahwa terdapat jenis-jenis media pembelajaran seperti yang di atas, dan setiap media pembelajaran memiliki perbedaan satu dengan yang lain. peneliti memilih media visual untuk penelitian tindakan kelas, karena dengan media visual dapat menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

4. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi bagian terpenting dalam pembelajaran. bahkan media merupakan salah satu cara agar tercapainya tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa ciri-ciri media pembelajaran sebagaimana yang dijelaskan oleh Musfiqon (2009: 30) ciri-ciri media pembelajaran antara lain: (a) semua jenis alat yang dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran, (b) menumbuhkan minat belajar siswa, (c) meningkatkan kualitas pembelajaran, dan (d) memudahkan komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011: 12) mengemukakan tiga ciri-ciri media yaitu:

- a. Fiksatif adalah menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif, media dapat merekam suatu peristiwa yang sedang terjadi dan dapat disimpan serta dapat dilihat kembali pada waktu yang akan datang tanpa batas waktu
- b. Manipulatif adalah menampilkan media yang dapat dipercepat atau diperlambat serta diedit oleh guru yang menggunakan media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajarannya.
- c. Distributif adalah mentransportasikan suatu peristiwa kepada sejumlah besar siswa, tidak hanya terbatas pada satu kelas saja

atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu.

Merujuk pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran yaitu suatu alat yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran, selain itu membantu proses transfer ilmu yang dapat membantu guru dalam pembelajaran.

5. Media Visual

a. Pengertian Media Visual

Penggunaan media dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dapat divariasikan ke dalam penggunaan media visual. Sebagaimana diungkapkan Arsyad (2013: 89) media berbasis visual (*image* perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan proses informasi.

Menurut Sadiman (2006: 28) media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, selain itu berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan bila tidak digrafiskan. Adapun Arsyad (2013: 89) menyatakan bahwa media visual

bisa berupa (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda, (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur ini material, (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi, (d) grafik seperti tabel, dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antarhubungan seperangkat gambar atau angka-angka. Sejalan dengan pendapat Arsyad di atas, Amri (2013: 108) media visual yang tidak dapat diproyeksikan yaitu benda sebenarnya, model, gambar diam, ilustrasi, karikatur, sketsa, poster, grafik, bagan/diagram, dan peta. Media ini juga dapat memotivasi siswa dengan mengarahkan perhatiannya, mempertahankan perhatian, dan menciptakan respons emosional. Selain itu, media visual dapat menyederhanakan informasi yang sulit dipahami.

Menggunakan media perlu memperhatikan kriteria-kriteria media yang baik. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Rifki (2011) sebagai media pembelajaran visual yang baik, media harus mampu memenuhi beberapa kriteria yaitu: (1) jelas untuk dilihat oleh seluruh kelas, (2) hanya menyajikan satu ide, (3) ada jarak/ruang kosong antara kolom-kolom bagiannya. (4) warna yang digunakan kontras dan harmonis, (5) berjudul dan ringkas, (6) sederhana (*simplicity*), (7) mudah dibaca (*legibility*), (8) praktis, mudah (*manageability*), (9) menggambarkan kenyataan (*realisme*), (10) menarik (*attractiveness*). (11) jelas dan tak

memerlukan informasi tambahan (*appropriateness*), dan (12) berukuran yang relatif.

Menindaklanjuti penjelasan tersebut, media visual adalah suatu alat bantu dalam penyampaian materi kepada siswa dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara, media visual dapat berupa gambar, benda nyata, foto, lukisan, peta, dan lain-lain.

b. Tempat Media Visual dapat Digunakan

Media pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran, menurut Hazizah (2013) media pembelajaran visual baiknya digunakan di tempat yang tepat, sesuai dengan jenis medianya. Misalnya, media yang tidak diproyeksikan dapat dilakukan di luar kelas. Hal itu memungkinkan untuk media pembelajaran visual yang berupa benda nyata dan media grafis. Dalam penggunaan media pembelajaran visual berbentuk benda nyata misalnya, dalam pelajaran biologi kita dapat menggunakan tumbuhan diluar kelas sebagai media pembelajaran visual.

Media grafis dan modelpun bisa digunakan diluar kelas, apabila media tersebut memungkinkan untuk digunakan diluar kelas. Sedangkan untuk media pembelajaran yang diproyeksikan, tempat yang tepat adalah di dalam kelas. Mengingat kebutuhannya akan alat-alat yang cukup berat, dan dibutuhkannya aliran listrik, tentu penggunaan media pembelajaran visual yang diproyeksikan ini lebih baik digunakan di dalam kelas.

Merujuk penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media visual dapat digunakan sesuai dengan tempat dan media visual yang digunakan. Penelitian ini menggunakan media visual berupa gambar, benda nyata, dan digunakan di dalam kelas.

c. Pentingnya Media Visual dalam Pembelajaran

Media pembelajaran visual telah terbukti lebih efisien dalam melakukan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual (seperti gambar diam, gambar bergerak, televisi, objek tiga dimensi, dll) mempunyai hubungan positif yang cukup tinggi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran visual merupakan media pembelajaran yang cukup baik dan efisien (Syahyerman, 2012).

Merujuk penjelasan di atas, media visual merupakan media salah satu pilihan yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran terlebih lagi di Sekolah Dasar, karena usia Sekolah Dasar pemikirannya masih bersifat konkret sehingga dengan menggunakan media visual maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

d. Pemilihan Media Visual yang Tepat

Agar dalam suatu proses belajar mengajar dapat menarik perhatian maupun minat siswa untuk dapat terlibat aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai maka perlu diketahui cara pemilihan media visual yang tepat.

Terdapat beberapa cara pemilihan media visual yang tepat, yakni sebagai berikut.

- 1) Media yang digunakan harus memperhatikan konsep pembelajaran atau tujuan dari pembelajaran.
- 2) Memperhatikan karakteristik dari media yang akan digunakan, apakah sesuai dengan situasi dan kondisi yang tepat guna.
- 3) Tepat sasaran kepada peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan zaman.
- 4) Waktu, tempat, ketersediaan, dan biaya yang digunakan.
- 5) Pilihlah media visual yang menguntungkan agar lebih menarik, variatif, mudah diingat, dan tidak membosankan sesuai dengan konteks penggunaannya (Hazizah, 2013).

Menindaklanjuti pemaparan tersebut, maka dalam pemilihan media visual dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, waktu maupun tempat penggunaan media tersebut, media visual berperan penting dalam memperlancar pemahaman dan memperkuat daya ingat siswa.

e. Manfaat Media Visual

Media merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran.

Menurut Hazizah (2013) manfaat media visual antara lain:

- 1) Media bersifat konkret, lebih realistis dibandingkan dengan media verbal atau non verbal sehingga lebih memudahkan dalam pengaplikasiannya.
- 2) Beberapa penelitian membuktikan bahwa pembelajaran yang diserap melalui penglihatan (media visual), terutama media visual yang menarik dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan.
- 3) Media visual dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik dan dapat melampaui batasan ruang kelas. Melalui penggunaan media visual yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- 4) Lebih efektif dan efisien dibandingkan media verbal lainnya karena jenisnya beragam, pendidik dapat menggunakan semua jenis visual yang ada. Hal ini dapat menciptakan sesuatu yang variatif dan tidak membosankan bagi peserta didik.
- 5) Penggunaannya praktis, maksudnya media visual ini mudah dioperasikan oleh setiap orang.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual

Media visual memiliki kelebihan dan kekurangan sehingga perlu adanya pemahaman mengenai hal tersebut. Menurut Suryani dan Agung (2012: 150) kelebihan dan kekurangan dari media visual adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan media visual antara lain:

- (a) Memberi informasi secara simbolis.
- (b) Memperjelas dan memudahkan data kuantitatif yang rumit.

- (c) Dapat menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan suatu peristiwa atau objek dari waktu ke waktu.
 - (d) Menunjukkan peristiwa dan keadaan secara realistik dan konkret.
 - (e) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 2) **Kekurangan media visual antara lain:**
- (a) Menekankan kemampuan indra penglihat.
 - (b) Dapat hilang, mudah rusak, dan musnah bila tidak dirawat dengan baik.

Merujuk pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media visual adalah salah satu jenis media yang dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Jenis-jenis media visual yaitu gambar diam dan grafis, peta dan globe, foto atau gambar, poster dan benda nyata. Selain itu, media visual menekankan pada indera penglihatan dan cara pemerolehan dan pemakaiannya lebih mudah. Cara pemilihan media yang tepat disesuaikan dengan konsep dan tujuan pembelajaran. Adapun indikator penggunaan media visual dalam penelitian ini adalah (1) mudah dan relatif murah harganya, (2) jelas untuk dilihat oleh seluruh siswa, (3) dapat mengilustrasikan fakta dengan baik, (4) mudah cara pemerolehan dan pemakaian, dan (5) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

C. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses seseorang untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Menurut Bell-Gredler (dalam Winataputra, dkk., 2008: 1.5) belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies*, *skills*, dan *attitudes*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), pengetahuan (*attitudes*) tersebut

diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan informal, keturutsertaannya dalam pendidikan formal dan pendidikan non formal. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dengan yang lainnya.

Belajar juga sering diartikan sebagai penambahan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan. Secara konseptual Fontana (dalam Winataputra, dkk., 2008: 1.8) mengartikan belajar sebagai suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Sejalan dengan pendapat Fontana, Hilgard (dalam Winataputra, dkk., 2008: 1.8) bahwa belajar mengacu pada perubahan perilaku atau potensi individu sebagai hasil dari pengalaman dan perubahan tersebut tidak disebabkan oleh insting, kematangan atau kelelahan dan kebiasaan. Lebih lanjut menurut W.S. Winkel (dalam Susanto, 2013: 4) belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Sejalan dengan pendapat di atas, Susanto (2013: 4) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan

perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Menindaklanjuti pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar dan proses yang kompleks, atau perubahan pada tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh dari interaksi siswa dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku tersebut mencakup ranah sikap (afektif), keterampilan (psikomotor), dan pengetahuan (kognitif).

2. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Sardiman (2011: 100) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu terkait. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Sardiman, Hanafiah dan Suhana (2010: 23) proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Adapun menurut Kunandar (2011: 277) aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Indikator aktivitas siswa dapat dilihat dari mayoritas siswa beraktivitas dalam pembelajaran, aktivitas

pembelajaran didominasi oleh kegiatan siswa, dan mayoritas siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Menurut Dierich (dalam Hanafiah dan Suhana, 2010: 24) menyatakan aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, diantaranya: (a) kegiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain, (b) kegiatan-kegiatan lisan (oral), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi, (c) kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio, (d) kegiatan-kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat *outline* atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket, (e) kegiatan-kegiatan menggambar, yaitu menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta, dan pola, (f) kegiatan-kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun, (g) kegiatan-kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan, dan (h) kegiatan-kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Paul.B. Diedrich (dalam Sardiman, 2010: 101) menggolongkan kegiatan siswa antara lain:

- a. *Visual activities* (yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain).
- b. *Oral activities* (seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi).
- c. *Listening activities* (sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato).
- d. *Writing activities* (seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin).
- e. *Drawing activities* (misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram).
- f. *Motor activities* (yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak).

- g. *Mental activities* (sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan).
- h. *Emotional activities* (seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup).

Merujuk beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan aktivitas belajar merupakan serangkaian keterlibatan sikap, pikiran, perhatian, dalam kegiatan yang dilakukan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku siswa secara bertahap, yang melibatkan aspek fisik dan psikis agar memahami dan menguasai materi pelajaran dengan baik. Adapun indikator aktivitas belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) antusias/semangat mengikuti pembelajaran, (2) menampakkan kegembiraan dalam belajar, (3) mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, (4) merespon aktif pertanyaan lisan dari guru, dan (5) mendiskusikan untuk memecahkan masalah bersama kelompok.

3. Hasil Belajar

Berlangsungnya kegiatan pembelajaran diharapkan mendapat hasil dari belajar tersebut yang berupa bertambahnya ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik. Menurut Anita, dkk., (2011: 2.19) hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya pada satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh. Sedangkan Susanto (2013: 5) menyatakan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, selain itu hasil belajar juga merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut

aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Lebih lanjut Gagne dan Briggs (dalam Suprihatiningrum 2013: 37) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan diamati melalui penampilan siswa (*learner performance*). Adapun menurut Hamalik (2007: 33) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti.

Mulyasa (2013: 131) menyatakan dari segi proses, pembentukan kompetensi dan karakter dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Adapun dari segi hasil, proses pembentukan kompetensi dan karakter dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik setidaknya sebagian besar (75%).

Merujuk pada pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku atau kemampuan-kemampuan serta tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah. ketercapaian hasil belajar dilihat dari tiga ranah yaitu ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

a. Ranah Sikap (Afektif)

Sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa manusia diciptakan dengan berbagai ciri maupun karakter dan sikap yang berbeda dari satu dengan yang lainnya. Menurut Sardiman (dalam

Susanto 2013: 11) sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Penjelasan oleh Azwar (dalam Susanto 2013: 10) sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek fisik. Jadi sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya. dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

Lebih lanjut menurut Azwar (dalam Susanto 2013: 10) struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap. Komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosional, dan konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.

Menurut Kunandar (2014: 104) hasil belajar afektif adalah hasil belajar yang menunjukkan pencapaian kompetensi sikap dari peserta didik yang meliputi aspek menerima, merespon, menanggapi, menilai, atau menghargai, mengelola dan berkarakter. Lebih lanjut Kunandar (2014: 117) menyatakan bahwa melakukan penilaian kompetensi sikap

dilaksanakan melalui (a) observasi atau pengamatan perilaku dengan lembar observasi, (b) penilaian diri, (c) penilaian antar peserta didik atau penilaian antarteman, (d) jurnal, dan (e) wawancara. Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antar siswa adalah daftar cek atau skala penilaian yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik pada wawancara berupa daftar pertanyaan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa sikap adalah perilaku individu terhadap suatu objek dalam situasi tertentu. Hasil belajar sikap adalah hasil belajar yang berkaitan mengenai minat dan sikap dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Adapun sikap yang dinilai dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1) Sikap Kerjasama

Sebagai insan yang tidak sempurna, untuk menjalani kehidupan tentu butuh bantuan orang lain untuk saling bekerjasama. Oleh karena itu, untuk mendapatkan kesejahteraan di dalam hidupnya, manusia perlu bekerjasama untuk saling berbagi informasi dan pengetahuan agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki untuk menjalani kehidupan. Menurut Samani dan Haryanto (2012: 51) kerjasama adalah mau bergotong royong dalam hal baik, berprinsip bahwa tujuan akan lebih mudah dan cepat tercapai jika dikerjakan bersama-sama. Adapun penjelasan oleh Kemendikbud (2014: 24) yang menyatakan bahwa kerjasama adalah

bekerja bersama-sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas.

Selain itu, Kemendikbud (2013: 3) mengemukakan indikator dari kerjasama yaitu: (1) kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan, (2) bersedia membantu orang lain tanpa mengharap imbalan, (3) terlibat aktif dalam bekerja bakti membersihkan kelas atau sekolah, dan (4) aktif dalam kerja kelompok. Adapun Faturrohman (2013: 134) menyebutkan ciri-ciri sikap kerjasama antara lain (1) senang bekerjasama dengan teman tanpa pilih kasih dan tidak sombong dan tidak angkuh, (2) bisa bergaul dan memperlakukan sesama/orang lain secara baik, tidak egois dan munafik dalam kehidupan sosial, mau bekerjasama dan siap membantu, dan (3) suka bermusyawarah dalam menyelesaikan perbedaan pendapat/perselisihan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan sikap kerjasama adalah bekerja dalam melakukan serangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memperoleh hasil yang baik. Dengan adanya sikap kerjasama yang dimiliki siswa, maka akan menciptakan perilaku yang positif bagi siswa dalam bersosialisasi dan bermasyarakat. Berdasarkan indikator yang dipaparkan diatas, maka dalam penelitian ini indikator dari sikap kerjasama siswa dalam proses pembelajaran, yaitu (1) aktif dalam kerja kelompok, (2) tetap berada dalam kelompok saat pembelajaran

berlangsung, dan (3) memberikan kesempatan teman lain untuk menyampaikan pendapat.

2) Sikap Tanggung Jawab

Setiap manusia memiliki kewajiban dan tanggung jawab atas tindakan yang dilakukan. Kemendikbud (2013: 3) menyatakan bahwa tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), Negara dan Tuhan yang Maha Esa. Adapun indikator sikap tanggung jawab menurut Kemendikbud (2013: 3) yaitu: (1) melaksanakan tugas individu dengan baik, (2) menerima resiko dan tindakan yang dilakukan, (3) tidak menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat, (4) mengembalikan barang yang dipinjam, dan (5) meminta maaf atas kesalahan yang telah dilakukan.

Mulyasa (2013:147) mengemukakan beberapa indikator dari sikap tanggung jawab, yaitu: (1) melaksanakan kewajiban, (2) melaksanakan tugas sesuai dengan kemampuan, (3) menaati tata tertib sekolah, (4) memelihara fasilitas sekolah, dan (5) menjaga kebersihan lingkungan. Selanjutnya oleh Faturrohman, dkk., (2013: 130) menyatakan indikator sikap tanggung jawab, meliputi: (1) biasa menyelesaikan tugas-tugas tepat waktu, (2) menghindari sikap ingkar janji, (3) biasa mengerjakan tugas sampai selesai, dan (4) berani menanggung resiko.

Merujuk penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan sikap tanggung jawab adalah suatu tindakan yang dilakukan atas kesadarannya sendiri dan tanpa diperintahkan orang lain, adapun indikator dari sikap tanggung jawab yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu (1) mengerjakan tugas hingga selesai, (2) menata kursi setelah melakukan kerja kelompok, dan (3) tempat kerja kelompok bersih dari sampah.

3) Sikap Percaya Diri

Modal dasar seseorang untuk menggapai kesuksesan dalam belajar salah satunya percaya pada diri sendiri. Sebagaimana dijelaskan oleh Kemendikbud (2013: 3) bahwa percaya diri adalah kondisi mental seseorang yang memberikan keyakinan kuat untuk berbuat atau bertindak. Faturrohman, dkk., (2013: 79) menjelaskan bahwa percaya diri adalah sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya. Penjelasan lebih lanjut oleh Kemendikbud (2013: 3) indikator sikap percaya diri ditandai dengan (1) berani menjelaskan di depan kelas, (2) berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan, (3) menjawab pertanyaan guru tanpa ragu-ragu, (4) mampu menjawab pertanyaan guru dengan cepat, dan (5) tidak mudah putus asa/pantang menyerah. Sejalan dengan pendapat di atas, Mulyasa (2013: 147) mengemukakan beberapa indikator percaya diri, yaitu: (1) pantang menyerah, (2) berani menyatakan pendapat, (3) berani

bertanya, (4) mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan, dan (5) berpenampilan tenang.

Merujuk pendapat ahli di atas, bahwa percaya diri adalah sikap keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri untuk berbuat dan bertindak sebagai modal dasar agar memperoleh hasil yang baik dalam belajar. Adapun indikator sikap percaya diri dalam penelitian ini adalah (1) berani bertanya, (2) berani menyatakan pendapat, dan (3) tidak mencontek pada saat mengerjakan tugas.

b. Ranah Keterampilan (Psikomotor)

Ranah keterampilan (psikomotor) merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang melibatkan kegiatan fisik dan mental. Menurut Sudjana (2012: 30) hasil belajar psikomotoris tampak dalam keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Lebih lanjut menurut Sudjana (2012: 30-31) menyatakan bahwa keterampilan psikomotor ada enam tingkatan keterampilan, yakni (a) gerakan reflex (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), (b) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain. (d) kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan, (e) gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, dan (f) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-desursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif. Adapun menurut Kunandar (2014: 249) psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya

melalui keterampilan (*skill*) sebagai hasil dari tercapainya kompetensi pengetahuan, hal ini berarti kompetensi keterampilan itu sebagai implikasi dari tercapainya kompetensi pengetahuan dari peserta didik.

Selain itu, menurut Kunandar (2014: 253-254) dalam ranah keterampilan terdapat lima jenjang, yaitu:

- 1) Imitasi
Kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan sederhana dan sama persis dengan yang dilihat atau diperhatikan sebelumnya.
- 2) Manipulasi
Kemampuan melakukan kegiatan sederhana seperti menyusun balok, menggunting, menggambar, memegang dan melepas objek tertentu, dan sebagainya.
- 3) Presisi
Kemampuan tingkat presisi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan yang akurat sehingga mampu menghasilkan produk kerja yang tepat.
- 4) Artikulasi
Kemampuan melakukan kegiatan kompleks dan tepat sehingga hasil kerjanya merupakan sesuatu yang utuh.
- 5) Naturalisasi
Kemampuan melakukan kegiatan secara reflek, yakni kegiatan melibatkan fisik saja sehingga efektivitas kerja tinggi.

Menindaklanjuti penjelasan di atas, dapat disimpulkan ranah keterampilan merupakan keterampilan yang melibatkan secara fisik dan mental seseorang untuk memperoleh hasil yang baik. aspek keterampilan yang akan diukur oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu: (1) membuat model yang beragam dari satu konsep, (2) membuat kesimpulan dari beberapa fakta, dan (3) mengomunikasikan hasil kerja kelompok.

c. Ranah Pengetahuan (Kognitif)

Ranah pengetahuan merupakan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang telah diperoleh melalui belajar.

Kunandar (2014: 168) menyatakan bahwa hasil belajar kognitif (pengetahuan) adalah hasil belajar yang menunjukkan pencapaian kompetensi peserta didik dalam aspek pengetahuan yang meliputi kemampuan menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi. Selain itu, Bloom, dkk., (dalam Sukiman, 2012: 56-60) mengemukakan enam jenjang atau tingkat tujuan dari ranah kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis (pengajian), sintesis, dan penilaian (evaluasi). Lebih lanjut Kunandar (2014: 159) penilaian kompetensi kognitif atau pengetahuan adalah penilaian yang dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan peserta didik.

Lebih lanjut menurut Kunandar (2014: 167) teknik menilai kompetensi pengetahuan dapat dilakukan melalui: (a) tes tertulis dengan menggunakan butir soal, (b) tes lisan dengan bertanya langsung terhadap peserta didik menggunakan daftar pertanyaan, dan (c) penugasan atau proyek dengan lembar kerja tertentu yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam kurun waktu tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan ranah pengetahuan (kognitif) adalah serangkaian hasil belajar yang menunjukkan tingkat pencapaian atau penguasaan siswa dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Teknik menilai kompetensi pengetahuan yang digunakan dalam penelitian ini tes

tertulis berupa pilihan ganda dan esai. Adapun tingkat ranah pada penelitian ini C1, C2, C3, dan C4.

D. Pembelajaran Matematika di SD

1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan disiplin ilmu yang meliputi fakta, operasi, prinsip, konsep dan lain-lain. Sebagaimana yang dinyatakan oleh James dan James (Suwangsih, 2006: 4) matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun menurut Permendiknas Nomor 22 berisi tentang Standar Isi (2006: 416) matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia.

Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu universal mengenai fakta, logika, operasi, bentuk, dan konsep-konsep mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia untuk bisa bertahan hidup dalam keadaan yang selalu mengikuti perkembangan zaman.

2. Pengertian Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di SD merupakan proses belajar mengajar untuk mendapatkan pemahaman konsep, fakta, operasi prinsip agar dapat melaksanakan kehidupan sehari-hari dengan baik. Aisyah, dkk., (2007: 1.4) mengungkapkan pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika. Pembelajaran matematika harus memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika. Pembelajaran matematika dimaksudkan sebagai proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan (kelas atau sekolah) yang memungkinkan kegiatan siswa belajar matematika di sekolah. Adapun menurut Muhsetyo (2008: 1.26) pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

Selain itu, menurut Tutik (2011) pembelajaran matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian-

pengertian itu. Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan informasi misalnya melalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal-soal uraian matematika lainnya.

Merujuk pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika, diharapkan dengan pembelajaran matematika siswa dapat mengaplikasikannya di kehidupan nyata.

3. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 menyatakan mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat

dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

E. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut ini hasil penelitian yang relevan dengan penelitian tindakan kelas dalam skripsi antara lain:

1. Dwi Umi Sangadah (2012) dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Metode *Problem Solving* dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VB SD Negeri 3 Seliting, Alian, Kebumen”, membuktikan bahwa penggunaan metode *problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang operasi hitung pecahan kelas VB SD Negeri 3 Seliting tahun ajaran 2012/2013.
2. Wiwin Nofa Resmanti (2012) dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Penggunaan metode *Problem Solving* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 1 Trimulyo, Wadaslintang Wonosobo Semester 2 Tahun 3022/2012”, membuktikan bahwa penggunaan metode *problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Redha Mai Mashlahat (2012) dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika dengan Menggunakan Metode *Problem Solving* Berbantu Adobe Flash”, membuktikan bahwa penggunaan metode *problem solving* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika di MA Darul Masholeh Cirebon.

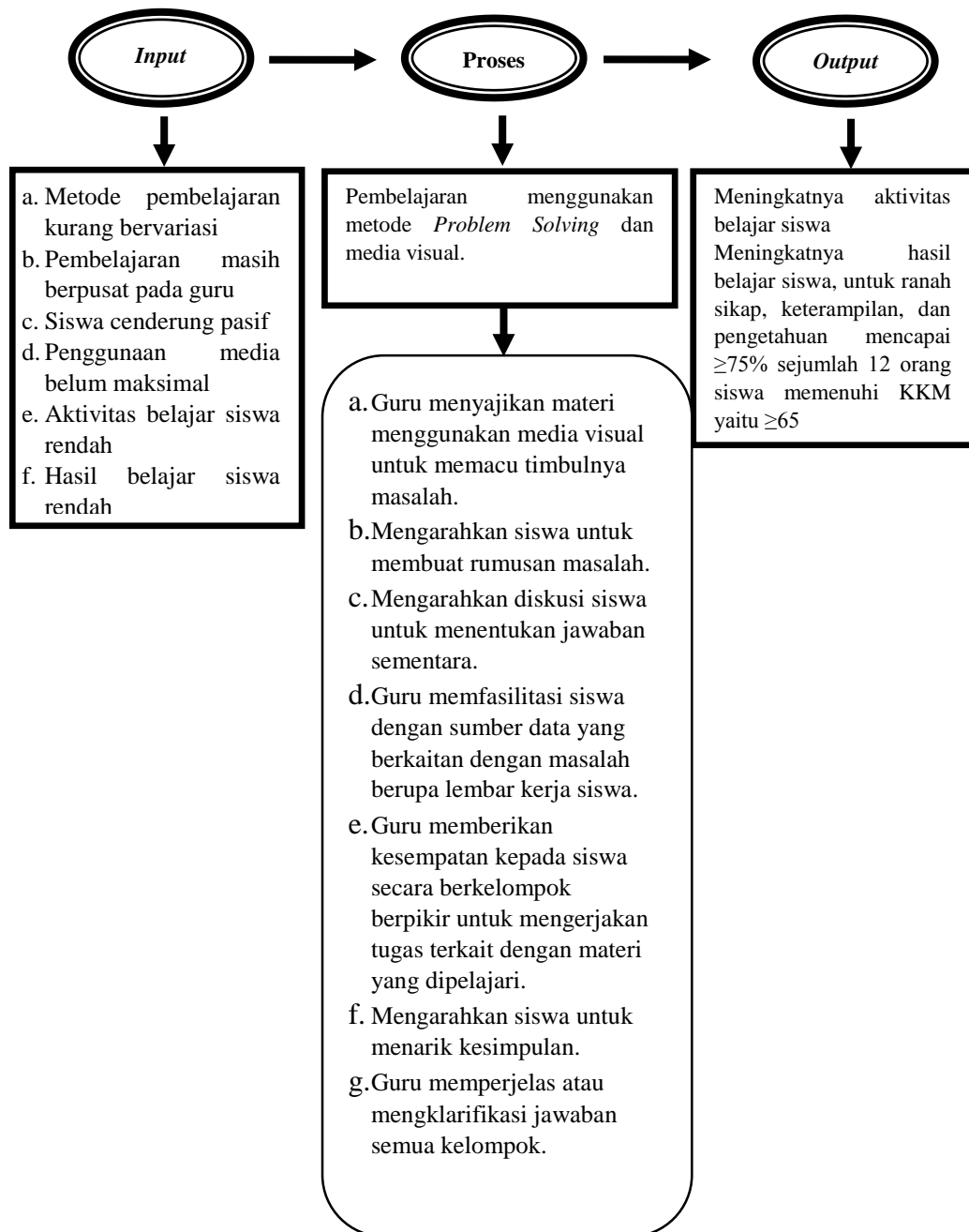
F. Kerangka Pikir

Kerangka pikir yang digunakan untuk membantu dan mendorong peneliti memusatkan penelitiannya dalam memahami hubungan antar variabel tertentu yang telah dipilih. Observasi yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan data yang fakta yang mendasari dilakukannya penelitian ini. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti melakukan identifikasi masalah untuk menemukan alternatif perbaikan yang dapat dilakukan, sehingga upaya perbaikan yang dilakukan dapat mengubah kondisi pembelajaran lebih baik dari sebelum dilakukan perbaikan.

Adapun kerangka pikir dari penelitian ini berupa *input*, proses, dan *output*. *Input* dari penelitian ini yaitu masalah-masalah yang ada pada saat proses pembelajaran berlangsung, yakni guru belum maksimal menggunakan metode yang relevan untuk mendukung penyampaian materi yang diharapkan, metode pembelajaran kurang bervariasi, guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional seperti guru terlalu sering berceramah kepada siswa, belum memanfaatkan media media pembelajaran dengan baik sehingga proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran membosankan. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menerapkan metode *problem solving* dan media visual. Melalui metode *problem solving* siswa dituntut untuk belajar mandiri secara aktif dan kreatif serta mampu berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Sedangkan media visual adalah alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan materi untuk lebih memudahkan guru dalam mengajar. *Output*

yang diharapkan adalah siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, aktivitas belajar siswa meningkat, dan hasil belajar siswa meningkat.

Deskripsi kerangka pikir dalam penelitian ini akan terlihat lebih jelas melalui gambar kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut. “Apabila dalam pembelajaran matematika guru kelas IV SD Negeri 3 Kresnowidodo menerapkan metode *problem solving* dan media visual dengan memperhatikan langkah-langkahnya secara tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa”.