BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan oleh guru, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa serta sistem penunjang yang disyaratkan.

Menurut Rusman (2012: 133) model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisiensi untuk mencapai tujuan pendidikannya. Menurut Komalasari (2011: 57) model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Menurut Amri (2013: 4) model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.

Pada Proses pembelajaran yang efektif dan bermakna siswa dilibatkan secara aktif, karena siswa adalah pusat dari kegiatan

pembelajaran serta pembentukan kompetensi dan karakter. Model pembelajaran menggambarkan keseluruhan urutan alur langkah, menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang perlu dilakukan oleh guru dan siswa, urutan kegiatan-kegiatan, dan tugas-tugas khusus yang perlu dilakukan oleh siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka yang dimaksud dengan model pembelajaran dalam penelitian ini adalah cara bagi guru dalam merencanakan dan memudahkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan tuntas sesuai yang diharapkan.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis model dalam pembelajaran. Menurut Rusman (2012: 136-143) macam-macam model pembelajaran berdasarkan teori adalah model interaksi sosial, model pemrosesan informasi, model personal, model modifikasi tingkah laku (*Behavioral*).

Menurut Bern,dkk.(dalam Komalasari 2011: 55) model-model pembelajaran memiliki banyak tipenya, diantaranya :

- a) Pembelajaran berbasis masalah (*problem-based-learning*) adalah strategi belajar yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.
- b) Pembelajaran berbasis proyek (*project-based-learning*) adalah pendekatan yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin pembelajaran.
- c) Pembelajaran pelayanan (*service learning*) adalah model yang menyediakan suatu aplikasi praktis, suatu pengembangan pengetahuan melalui proyek dan aktivitas.

- d) Pembelajaran berbasis kerja (*work-based-learning*) adalah dimana tempat kerja terintegrasi dengan materi di kelas untuk kepentingan para siswa dalam memahami dunia terkait.
- e) Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah strategi belajar yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil di mana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat yang telah dijelaskan di atas maka peneliti memilih model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), model pembelajaran ini menuntut siswa untuk dapat belajar bekerja sama, mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah, baik yang sifatnya akademik maupun sosial untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif.

B. Model *Cooperative Learning*

1. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Pembelajaran *cooperative learning* merupakan kegiatan aktif dengan pengetahuan yang dibangun sendiri oleh siswa dan bertanggungjawab atas hasil pembelajarannya.

Pembelajaran *cooperative learning* menekankan kerja sama antara siswa dalam kelompok. Siswa memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide dalam proses pembelajaran. Guru mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tugas-

tugas kelompok tertentu dalam diskusi, debat, atau pelajaran tambahan. *cooperative learning* sangat berguna untuk menumbuhkan berfikir kritis dan logis.

Menurut Suprijono (2011: 54) pembelajaran *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Menurut Hamdani (2011: 30) model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Isjoni (2010: 16) *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student centered*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli dengan yang lain. Sedangkan Komalasari (2011: 62) mengartikan *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar secara berkelompok dengan struktur kelompok yang heterogen dan melakukan kerja sama dengan anggota kelompoknya untuk memahami suatu bahan pembelajaran dan memecahkan permasalahan

yang diberikan oleh guru. Model *cooperative learning* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa belajar secara berkelompok dengan jumlah siswa 4-5 siswa pada setiap kelompoknya.

2. Macam-macam Model *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe model dalam pembelajaran, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif tidak berubah. Pemilihan model pembelajaran, guru harus memperhatikan model pembelajaran yang cocok agar dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Menurut Komalasari (2011: 62-69) tipe-tipe pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) antara lain: kepala bernomor; skrip kooperatif; tim siswa kelompok prestasi; berfikir berpasangan berbagi; model jigsaw; melempar bola salju; tim TGT; kooperatif terpadu membaca dan menulis; dan dua tinggal dua tamu. Sedangkan menurut Hamzah (2011: 80) model-model *cooperative learning* memiliki banyak tipe, diantaranya :

- a. *Example non Example* yaitu model pembelajaran dimana siswa menganalisis gambar.
- b. *Picture and Picture* yaitu suatu model pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Proses operasionalnya gambar-gambar dipasangkan satu sama lain menjadi suatu urutan yang logis.
- c. *Number Head Together* (Kepala Bernomor) yaitu model pembelajaran dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa.
- d. *Student Team Achivement Divisions* (STAD) (Tim Siswa Kelompok Prestasi) yaitu model pembelajaran yang mengelompokkan siswa secara heterogen, kemudian siswa yang pandai menjelaskan pada anggota lain sampai mengerti.

- e. *Model Cooperative Learning Tipe Group Investigation (GI)* yaitu suatu pembelajaran dalam kelompok kecil untuk menuntun dan mendorong siswa dalam keterlibatan belajar secara langsung untuk menyelesaikan suatu topik.

Tipe-tipe *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) menurut Suprijono (2011: 89-133) antara lain adalah *Jigsaw*, *Think-Pair-Share*, *Numbered Heads Together*, *Group Investigation*, *Two stay two stray*, *Make a Match*, *Listening Team*, *Inside-Outside Circle*, *Bambo Dancing*, *Point-Counter-Point*, *The Power of Two*, *Listening Team*, *Examples Non Examples*, *Picture and Picture*, *Cooperative Script*, dll.

Berdasarkan model-model yang telah dijelaskan di atas maka peneliti memilih model *cooperative learning* tipe *picture and picture* karena dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk dapat memiliki kemampuan berpikir kreatif, logis dan sistematis dalam mengurutkan gambar tersebut.

C. Model Cooperative Learning Tipe Picture and Picture

1. Pengertian Cooperative Learning Tipe Picture and Picture

Model *cooperative learning* tipe *picture and picture* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai perangkat utama dalam proses pembelajaran. Menurut Hamdayama (2014: 229) model pembelajaran *picture and picture* merupakan sebuah model pembelajaran dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Menurut Suprijono (dalam Huda, 2013: 236) *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai

media pembelajaran. Proses pembelajarannya siswa diberikan gambar yang harus dipasangkan atau diurutkan secara logis. Gambar-gambar ini menjadi perangkat utama dalam proses pembelajaran. Sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam kartu atau dalam bentuk carta berukuran besar. Gambar-gambar tersebut juga bisa ditampilkan melalui bentuk power point atau *software-software* lain. Model pembelajaran *picture and picture* merupakan suatu metode belajar yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis (Hamdani, 2011: 89).

Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan, sehingga apapun pesan yang disampaikan, bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali oleh siswa. Media gambar dapat merangsang siswa agar lebih termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *picture and picture* merupakan pembelajaran yang menggunakan media gambar sebagai perangkat utama dengan tujuan agar siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning Tipe Picture and Picture*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan model *cooperative learning tipe picture and picture*. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran tergantung bagaimana guru mampu mengelola proses pelaksanaannya di kelas, pemahaman dan keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Huda (2013: 239) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *cooperative learning tipe picture and picture* adalah:

- a. Kelebihan model pembelajaran *cooperative learning tipe picture and picture* ;
 - 1) Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
 - 2) Siswa dilatih berpikir logis dan sistematis.
 - 3) Siswa dibantu belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir.
 - 4) Motivasi siswa untuk belajar semakin dikembangkan.
 - 5) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.
- b. Kekurangan model pembelajaran *cooperative learning tipe picture and picture* ;
 - 1) Memakan banyak waktu.
 - 2) Membuat sebagian siswa pasif.
 - 3) Munculnya kekhawatiran akan terjadi kekacauan di kelas.
 - 4) Adanya beberapa siswa tertentu yang terkadang tidak senang jika disuruh bekerja sama dengan yang lain.
 - 5) Kebutuhan akan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai.

Model pembelajaran *picture and picture* memiliki kelebihan dalam penerapannya, yaitu:

- a. Guru lebih mengetahui kemampuan tiap-tiap siswa.
- b. Melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis.

Adapun kekurangan model ini adalah memakan banyak waktu dan banyak siswa yang pasif (Hamdani, 2011: 89).

Setelah mengetahui tentang kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *cooperative learning* tipe *picture and picture* yang telah dipaparkan di atas, peneliti akan melakukan persiapan pembelajaran dengan baik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *picture and picture*.

3. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* Tipe *Picture and Picture*

Model *cooperative learning* tipe *picture and picture* memiliki langkah-langkah dalam pembelajaran yang harus dilaksanakan dengan baik untuk mencapai suatu tujuan belajar yang diinginkan.

Menurut Huda (2013: 236) sintak langkah-langkah penerapan pembelajaran *picture and picture* adalah sebagai berikut.

Tahap 1: Penyampaian Kompetensi

Pada tahap ini, guru diharapkan menyampaikan kompetensi dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian, siswa dapat mengukur sampai sejauh mana kompetensi yang harus dikuasai oleh mereka. Di samping itu, guru juga harus mampu menyampaikan indikator-indikator ketercapaian kompetensi tersebut untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mencapainya.

Tahap 2: Presentasi Materi

Pada tahap penyajian materi, guru telah menciptakan momentum awal pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Pada tahap inilah, guru harus berhasil memberi motivasi pada beberapa siswa yang kemungkinan masih belum siap.

Tahap 3: Penyajian Gambar

Pada tahap ini, guru menyajikan gambar dan mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang

ditunjukkan. Dengan gambar, pengajaran akan hemat energi, dan siswa juga akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam perkembangan selanjutnya, guru dapat memodifikasi gambar atau menggantinya dengan video atau demonstrasi kegiatan tertentu.

Tahap 4: Pemasangan Gambar

Pada tahap ini, guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian untuk memasang gambar-gambar secara berurutan dan logis. Guru juga bisa melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif sebab siswa cenderung merasa tertekan. Salah satu caranya adalah dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus benar-benar siap untuk menjalankan tugas yang diberikan.

Tahap 5: Penjajakan

Tahap ini mengharuskan guru untuk menanyakan kepada siswa tentang alasan/dasar pemikiran di balik urutan gambar yang disusunnya. Setelah itu, siswa bisa diajak untuk menemukan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan kompetensi dasar berdasarkan indikator-indikator yang ingin dicapai. Guru juga bisa mengajak sebanyak mungkin siswa untuk membantu sehingga proses diskusi menjadi semakin menarik.

Tahap 6: Penyajian Kompetensi

Berdasarkan komentar atau penjelasan atas urutan gambar-gambar, guru bisa mulai menjelaskan lebih lanjut sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Selama proses ini, guru harus memberi penekanan pada ketercapaian kompetensi tersebut. Di sini, guru bisa mengulangi, menuliskan, atau menjelaskan gambar-gambar tersebut agar siswa mengetahui bahwa sarana tersebut penting dalam pencapaian kompetensi dasar dan indikator-indikator yang telah ditetapkan.

Tahap 7: Penutup

Di akhir pembelajaran, guru dan siswa saling berefleksi mengenai apa yang telah dicapai dan dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat materi dan kompetensi dalam ingatan siswa.

Menurut Suprijono (2011: 125) langkah-langkah pembelajaran

picture and picture, yaitu:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan materi sebagai pengantar.
3. Guru menunjukkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi.

4. Guru menunjuk siswa secara bergantian mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
5. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
6. Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
7. Kesimpulan/rangkuman.

Menurut Hamdayama (2014: 230) langkah-langkah dalam model pembelajaran *picture and picture* adalah sebagai berikut.

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. Di langkah ini, guru diharapkan untuk menyampaikan apakah yang menjadi Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian, maka siswa dapat mengukur sampai sejauh mana materi yang harus dikuasainya. Di samping itu, guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.
2. Menyajikan materi sebagai pengantar. Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting. Disini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini belum siap. Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi, akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.
3. Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi. Dalam proses penyajian materi, guru mengajar siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau oleh temannya. Dengan *picture* atau gambar, kita akan menghemat energi kita dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.
Dalam perkembangan selanjutnya, guru dapat memodifikasi gambar atau mengganti gambar dengan video atau demonstrasi kegiatan tertentu.
4. Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis. Di langkah ini guru harus dapat melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif dan siswa merasa terhukum. Salah satu cara adalah dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus menjalankan tugas yang

harus diberikan. Gambar-gambar yang sudah ada diminta siswa untuk diurutkan, dibuat, atau dimodifikasi.

5. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut. Setelah itu ajaklah siswa menemukan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan kompetensi dasar dengan indikator yang akan dicapai. Ajaklah sebanyak-banyaknya peran siswa dan teman yang lain untuk membantu sehingga proses diskusi dalam KBM semakin menarik.
6. Dari alasan / urutan gambar tersebut, guru memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dalam proses diskusi dan pembacaan gambar ini harus memberikan penekanan-penekanan pada hal yang ingin dicapai dengan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan atau bentuk lain dengan tujuan siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah ditetapkan. Pastikan bahwa siswa telah menguasai indikator yang telah ditetapkan.
7. Kesimpulan atau rangkuman.

Berdasarkan paparan pendapat di atas, penelitian ini akan melaksanakan model pembelajaran dengan merujuk teori langkah-langkah model *picture and picture* yakni dari teori Huda (2013: 236) dan Hamdayama (2014: 230). Peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *picture and picture* adalah sebagai berikut.

1. Penyampaian kompetensi dasar yang akan dicapai, guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dengan tujuan agar siswa dapat mengukur sampai sejauh mana kompetensi yang harus dikuasainya. Disamping itu guru harus mampu menyampaikan indikator-indikator ketercapaian kompetensi dasar untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai KKM yang telah ditetapkan.

2. Penyajian materi sebagai pengantar, guru menyajikan materi sebagai pengantar. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini, karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini belum siap.
3. Penyajian gambar, guru menunjukkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Guru menyajikan gambar dan mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan.
4. Pemasangan gambar, guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian untuk memasang gambar-gambar secara logis. Di langkah ini guru harus dapat melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung terkadang kurang efektif dan siswa merasa terhukum. Salah satu cara adalah dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus menjalankan tugas yang diberikan.
5. Penjajakan, guru menanyakan kepada siswa alasan atau dasar pemikiran dibalik gambar yang disusunnya. Guru juga bisa mengajak sebanyak mungkin siswa untuk membantu sehingga proses diskusi menjadi semakin menarik.
6. Penyajian kompetensi, dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Selama proses ini, guru harus memberi penekanan pada ketercapaian kompetensi tersebut.

7. Penutup, guru membimbing siswa untuk saling berefleksi mengenai apa yang telah dicapai dan dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat materi dan kompetensi dalam ingatan siswa.

D. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh keterampilan atau kompetensi tertentu melalui latihan dan interaksi dengan lingkungan. Menurut Jihad & Abdul (2012: 1) belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya.

Menurut Hamalik (2011: 29 (a)) belajar adalah suatu proses. Menurut pengertian ini, belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Prastowo (2013: 65) belajar adalah suatu proses mental yang tidak terlihat melalui interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku siswa. Sedangkan menurut Suyono & Haryanto (2014: 9) belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar menurut para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku, pengetahuan, kemampuan,

keterampilan, dan sikap pada diri seseorang akibat dari usaha dan pengalaman bermakna yang telah dialaminya.

2. Aktivitas Belajar

Proses belajar erat kaitannya dengan aktivitas, sebab aktivitas berlangsung dalam proses belajar. Menurut Suhana (2014: 21) proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Kunandar (2010: 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.

Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar (2011: 1) mengungkapkan bahwa dalam rangka penguasaan materi pelajaran matematika di dalam pembelajaran terdapat beberapa tahapan aktivitas, yaitu; (a) penanaman konsep, (b) pemahaman konsep, (c) pembinaan keterampilan, dan (d) penerapan konsep. Penjelasan lebih lanjut mengenai pembagian jenis aktivitas dalam kegiatan belajar dikemukakan oleh Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2011: 172-173(b)) sebagai berikut.

1. Kegiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, member saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi.

3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan *copy*, membuat *out line* atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar yaitu menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang, dll.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang aktivitas yang telah dikemukakan, peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas adalah serangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa yang melibatkan fisik ataupun kegiatan pikiran guna menghasilkan perubahan-perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku. Adapun aspek yang digunakan dalam penelitian ini adalah aspek partisipasi, minat dan perhatian. Indikator yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah yakni (1) memperhatikan penyajian bahan, (2) mengajukan pertanyaan, (3) kerjasama atau diskusi, (4) mengemukakan alasan pemasangan gambar, (5) memecahkan masalah, (6) keberanian berpendapat

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan dasar untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar dapat diketahui melalui pengukuran, dimana hasil pengukuran tersebut

menunjukkan sampai sejauh mana pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat dikuasai oleh siswa.

Menurut Suprijono (2011: 7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hal ini didukung oleh pendapat Kurniawan (2011: 13) yang mengemukakan bahwa proses belajar terjadi, bahwasanya dari proses belajar itu akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku, perubahan tingkah laku ini bisa juga disebut dengan hasil belajar. Jihad & Abdul (2012: 15) pengertian hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Sedangkan menurut Kunandar (2013: 62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Bloom (dalam woorworth, <http://forum.upi.edu>) merumuskan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut.

a. Ranah Kognitif

Dalam ranah kognitif hasil belajar, tersusun dalam enam tingkatan. Enam tingkatan tersebut adalah (1) pengetahuan atau ingatan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) sintesis, (5) analisis, dan (6) sintesis.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif terdiri dari lima tingkatan yaitu, (1) pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu), (2) merespon (aktif berpartisipasi), (3) penghargaan (menerima nilai-nilai, setia pada nilai-nilai tertentu), (4) pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai yang dipercayai) dan (5) pengalaman (menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup).

c. Ranah Psikomotor

Terdiri dari lima tingkatan yaitu, (1) peniruan (menirukan gerak), (2) penggunaan (menggunakan konsep untuk bergerak), (3) ketepatan (melakukan gerak dengan benar), (4) perangkaian (melakukan berbagai gerakan sekaligus dengan benar dan (5) naturalisasi (melakukan gerak secara wajar).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa dalam memahami materi-materi pelajaran yang telah dipelajari serta perubahan perilaku siswa setelah proses belajar yang dapat diukur dan diamati berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Hasil belajar dibedakan dalam tiga aspek yaitu hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun indikator untuk masing – masing aspek tersebut adalah

a. Kognitif

Ranah kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Menurut Bloom (Kurniawan, 2011: 13) hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual. Pada kategori ini hasil belajar terdiri dari enam tingkatan yang sifatnya hierarkhis. Keenam hasil belajar ranah kognitif ini meliputi: (1) Pengetahuan, (2) pemahaman, (3) aplikasi, (4) analisis, (5) sintesis (6) evaluasi. Pada perkembangan selanjutnya Bloom dan Krathwol menyempurnakan kemampuan aspek kognitif ini dengan tahapan ketujuh yaitu kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan kognitif tertinggi, menggantikan kemampuan evaluasi. Kreativitas adalah kemampuan untuk mengkreasi atau mencipta yaitu kemampuan yang

dipandang paling sulit/tinggi dibanding kemampuan kognitif lainnya. Dalam pembelajaran *cooperative learning* tipe *picture and picture*, siswa dituntut mampu berpikir kreatif dalam mengelompokkan atau mengurutkan gambar secara logis. Kreativitas dengan menggunakan media gambar diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa.

b. Afektif

Ranah afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Menurut Bloom (dalam Kurniawan 2011: 15), ranah afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi. Kunandar (2013: 100) ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Kemampuan afektif berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat bertanggungjawab, kerja sama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan mengendalikan diri. Sikap akan menentukan keberhasilan belajar seseorang. Seseorang yang berminat dalam suatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Dalam lingkungan siswa SD banyak sikap sosial yang dapat ditingkatkan dan dikembangkan. Namun pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada sikap percaya diri dan kerjasama. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Menurut Mulyasa (2013: 147) indikator sikap percaya diri adalah berani menyatakan pendapat, berani bertanya, mengutamakan usaha sendiri dari pada bantuan.
- 2) Kerjasama menurut Samani & Hariyanto (2012: 51) adalah mau bergotong royong dengan baik, berprinsip bahwa tujuan akan lebih mudah dan cepat tercapai jika dikerjakan bersama-sama. Indikator sikap kerjasama adalah bersedia membantu teman tanpa mengharap imbalan, aktif dalam kerja kelompok, dan membagi tugas kepada teman dalam berdiskusi/tidak mendominasi.

c. Psikomotorik

Hasil belajar Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan ketrampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan–kecenderungan untuk berperilaku).

Hasil belajar bisa berupa psikomotor atau ketrampilan siswa sebagai aplikasi dari pengetahuan yang dimiliki. Ketrampilan tersebut bisa berupa ketrampilan berpikir. Menurut Hosnan (2014: 11) dalam ranah psikomotor atau keterampilan terdapat jenjang proses berpikir yaitu peniruan merupakan kemampuan melakukan perilaku meniru apa yang dilihat atau didengar, manipulasi merupakan kemampuan melakukan perilaku tanpa contoh atau bantuan visual tetapi dengan petunjuk tulisan secara verbal, sedangkan artikulasi merupakan

keterampilan menunjukkan perilaku serangkain gerakan dengan akurat, urutan, benar, cepat dan tepat. Indikator yang digunakan pada penelitian ini yakni aspek peniruan dengan indikator (1) mengumpulkan tugas sesuai dengan yang diinstruksikan, (2) mengamati masalah dari media gambar, aspek manipulasi dengan indikator (1) menggunakan atau memanfaatkan media gambar, dan (2) membuat kesimpulan dan aspek artikulasi dengan indikator (1) Menempelkan gambar untuk mengkomunikasikan hasil dan (2) mempertajam hasil teman dengan menanggapi hasil penempelan gambarnya.

Maka dapat disimpulkan hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek perkembangan. hasil belajar yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif dari aspek intelektual (kognitif), sikap (afektif) dan ketrampilan (psikomotor).

E. Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang bukanlah hanya pelajaran yang menghimpun angka-angka tanpa makna. Adjie & Maulana (2006: 34) mengemukakan bahwa matematika adalah bahasa, sebab matematika merupakan bahasa simbol yang berlaku secara universal dan sangat padat makna dan pengertian. Pendapat ini didukung dengan pendapat Aisyah (2007:1.3) matematika merupakan ilmu

universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Sedangkan menurut Wijaya (2012: 86) yang menyatakan bahwa matematika bukanlah "Suatu ilmu yang berisi tentang " melainkan "Suatu ilmu yang tersusun dari".

Suwangsih (2006: 3) yang memaparkan pengertian matematika melalui kronologi terbentuknya hingga menjadi suatu konsep. Matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris. Kemudian, pengalaman itu diproses di dalam dunia rasio, diolah secara analisis dengan penalaran dalam struktur kognitif sehingga terbentuklah konsep-konsep matematika yang dimanipulasi melalui bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai universal.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang tersusun melalui kronologi hingga terbentuk menjadi suatu konsep-konsep matematika yang memiliki pola dan urutan.

2. Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di sekolah dasar tentulah berbeda dengan pembelajaran matematika di sekolah menengah dan sekolah lanjut. Adanya perbedaan karakteristik antara matematika dan anak usia SD, maka matematika akan sulit dipahami oleh anak SD jika diajarkan tanpa memperhatikan tahap berpikir anak SD. Menurut Suwangsih (2006: 15) dalam pembelajaran matematika di SD, konsep matematika yang abstrak yang dianggap mudah dan sederhana menurut kita yang cara berpikirnya sudah formal, dapat menjadi hal yang sulit dimengerti oleh anak. Karakteristik antara matematika dan anak usia SD, maka matematika akan

sulit dipahami oleh anak SD jika diajarkan tanpa memperhatikan tahap berpikir anak SD. Menurut Ollerton (2010: 25) penguasaan konsep ini diawali dengan penggunaan situasi-situasi yang berada di luar atau dari kehidupan sehari-hari siswa, dengan demikian siswa mampu mengenali tujuan ilmu matematika di dalam dan di luar konteks kehidupan mereka.

Konsep pembelajaran matematika di SD yang telah dikemukakan di atas, sesuai dengan ciri-ciri pembelajaran matematika di SD sebagai berikut.

- a. Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral. Metode spiral ini melambangkan adanya keterkaitan antar materi satu dengan yang lainnya. Topik sebelumnya dapat menjadi prasyarat untuk memahami topik berikutnya atau sebaliknya.
- b. Pembelajaran matematika diajarkan secara bertahap. Materi pembelajaran matematika diajarkan secara bertahap yang dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih kompleks.
- c. Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif, sedangkan matematika merupakan ilmu deduktif. Namun, karena sesuai tahap perkembangan siswa maka pembelajaran matematika di SD digunakan pendekatan induktif.
- d. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi.
- e. Pembelajaran matematika hendaknya bermakna. Konsep matematika tidak diberikan dalam bentuk jadi, tetapi sebaliknya siswalah yang harus mengonstruksi konsep tersebut.
(Suwangsih, 2006: 25 – 26)

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika di SD hendaknya merujuk pada perkembangan maupun pola pikir anak dengan mengaitkannya dengan situasi-situasi di kehidupan anak.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah ”Apabila dalam proses pembelajaran matematika menerapkan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV A SD Negeri 2 Bumiharjo.