

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan dapat menjadi salah satu upaya strategis pendemokrasian bangsa Indonesia, khususnya di kalangan generasi muda. Pendidikan yang dimaksud adalah model pendidikan yang berorientasi pembangunan karakter bangsa melalui pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai subjek melalui cara-cara pembelajaran yang demokratis, partisipatif, kritis, kreatif, dan menantang aktualisasi diri mereka. Pendidikan model ini sangat relevan bagi pengembangan pendidikan demokrasi, yang biasa dikenal dengan istilah Pendidikan Kewargaan atau Kewarganegaraan (*Civil Education*).

Azra (Ubaedillah & Rozak, 2013: 15) mengemukakan bahwa pendidikan kewargaan (*Civic Education*) adalah pendidikan yang cakupannya lebih luas dari pendidikan demokrasi dan pendidikan HAM karena mencakup kajian dan pembahasan tentang banyak hal, seperti: pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, hak dan kewajiban warga negara, proses demokrasi, partisipasi aktif dan keterlibatan warga negara dalam masyarakat madani, pengetahuan tentang lembaga-lembaga dan sistem yang terdapat dalam pemerintahan, politik, administrasi publik dan sistem hukum, pengetahuan tentang HAM, kewarganegaraan aktif, dan sebagainya.

Pendidikan kewarganegaraan dengan pijakan pembangunan karakter bangsa (*character nation building*) ini sangat relevan untuk dilakukan saat ini dimana perilaku berdemokrasi di Indonesia masih banyak disalahpahami oleh kebanyakan warga negara Indonesia. Sejalan dengan pendapat di atas Zahromi (Ubaedillah & Rozak, 2013: 15) berpendapat bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru.

Pendidikan kewarganegaraan dengan kata lain merupakan pendidikan yang berusaha menggabungkan unsur-unsur substantif dari komponen *civic education* melalui model pembelajaran yang demokratis, interaktif, serta humanis dalam lingkungan yang demokratis. Soemantri (Ubaedillah & Rozak, 2013: 15) menyatakan pendidikan kewarganegaraan ditandai oleh ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Kegiatan yang meliputi seluruh program sekolah.
- b. Kegiatan mengajar yang dapat menumbuhkan hidup dan perilaku yang lebih baik dalam masyarakat demokratis.
- c. Hal-hal yang menyangkut pengalaman, kepentingan masyarakat, pribadi, dan syarat-syarat objektif untuk hidup bernegara.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru.

2. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) memiliki ruang lingkup di dalam pembelajarannya, dimana aspek-aspeknya saling berkaitan satu sama lain. Ubaedillah & Rozak (2013: 19) menyebutkan materi pendidikan kewarganegaraan (*civil education*) terdiri dari tiga materi pokok, yaitu demokrasi, hak asasi manusia, dan masyarakat madani (*civil society*).

Sedangkan Mulyasa (Ruminiati, 2007: 1.26-1.27) mengemukakan ruang lingkup PKn secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun, bangga sebagai bangsa Indonesia, dan partisipasi dalam bela negara.
- b. Norma, hukum, dan peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
- c. Hak asasi manusia (HAM), meliputi hak dan kewajiban anak dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara, meliputi hidup gotong royong dan persamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan politik, meliputi pemerintahan desa, kecamatan, daerah, dan pusat.
- g. Kedudukan Pancasila, meliputi Pancasila sebagai dasar dan ideologi negara, dan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

h. Globalisasi, meliputi politik luar negeri Indonesia di era globalisasi dan dampak globalisasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan ruang lingkup pembelajaran PKn meliputi: persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum, dan peraturan, hak asasi manusia (HAM), kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, kedudukan pancasila, serta globalisasi.

3. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Indonesia sebagai negara kesatuan yang terdiri dari beraneka ragam bangsa serta kaya akan sumber daya alamnya, membutuhkan pemimpin yang memiliki nilai moral dan norma yang baik. Tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Ubaedillah & Rozak (2013: 18) mengemukakan pendidikan kewarganegaraan (PKn) bertujuan untuk membangun karakter (*character building*) bangsa Indonesia antara lain:

- a. Membentuk kecakapan partisipasi warga negara yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- b. Menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, aktif, kritis, dan demokratis, namun tetap memiliki komitmen menjaga persatuan dan integritas bangsa.
- c. Mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab.

Membentuk pemimpin yang memiliki kecakapan tersebut tentulah dimulai sejak dini. Pembentukan kecakapan ini hendaknya telah diterapkan oleh guru di sekolah dasar sejak siswa berada di kelas 1.

Sejalan dengan pendapat di atas, Mulyasa (Ruminiati, 2007: 1.26) menyatakan tujuan pembelajaran mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah untuk menjadikan siswa:

- a. Mampu berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah agar siswa mampu berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup serta mau berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan yang dialami oleh manusia menuju ke arah yang lebih baik seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan-kemampuan yang lain. Selain itu, belajar merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh keterampilan atau kompetensi tertentu melalui latihan dan interaksi dengan lingkungan.

Anthony Robbins (Trianto, 2010: 15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) baru. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Sedangkan pengalaman merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan sebagai sumber belajarnya.

Sejalan dengan pendapat di atas, Rusman (2012: 134) mengemukakan belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu melalui pengalaman mendapatkan pengetahuan-pengetahuan baru.

b. Aktivitas Belajar

Pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas belajar yaitu adanya interaksi antara siswa dengan sumber belajar dan lingkungan. Proses aktivitas belajar harus melibatkan seluruh aspek psikofisis siswa, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hamalik (2009: 197) mendefinisikan bahwa aktivitas belajar sebagai aktivitas yang diberikan kepada siswa dalam proses

pembelajaran. Kunandar (2010: 277) mengungkapkan bahwa aktivitas siswa merupakan keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perbuatan dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan pembelajaran.

Aktivitas belajar banyak macamnya, Paul D. Dierich (Hamalik, 2013: 90-91) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok sebagai berikut:

- a) Kegiatan visual: membaca dan melihat gambar-gambar.
- b) Kegiatan lisan: mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat.
- c) Kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian materi dan mendengarkan percakapan dalam diskusi kelompok.
- d) Kegiatan menulis: menulis laporan, membuat rangkuman, dan mengerjakan tes.
- e) Kegiatan menggambar: membuat grafik, diagram, dan peta.
- f) Kegiatan metrik: melakukan percobaan, membuat model, dan menyelenggarakan permainan (simulasi).
- g) Kegiatan mental: memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- h) Kegiatan emosional: minat, berani, dan tenang, dan sebagainya.

Menurut Sanjaya (2009: 141) keaktifan siswa ada yang secara langsung dapat diamati, seperti mengerjakan tugas, berdiskusi, mengumpulkan data, dan lain sebagainya dan yang tidak bisa diamati seperti kegiatan mendengarkan dan menyimak.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran baik dari segi sikap, pikiran, dan perbuatan sehingga tahap perubahan perilaku sebagai hasil dari proses belajar dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar. Adapun aktivitas belajar yang ingin dikembangkan oleh peneliti yaitu:

- 1) Berpendapat. Indikatornya: merespon pertanyaan lisan dari guru, menanggapi jawaban dari teman, menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang sedang berlangsung, dan mempertahankan pendapat.
- 2) Minat. Indikatornya: hadir tepat waktu, tertib terhadap instruksi yang diberikan oleh guru, menampakkan keceriaan dan kegembiraan dalam belajar dan tenang dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses belajar individu selama masa belajarnya. Proses belajar mengajar memiliki suatu tujuan yang ingin dicapai dan telah ditetapkan sebelumnya.

Nawawi (Susanto, 2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Bloom (Suprijono, 2013: 6-7) menjelaskan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Gagne (Suprijono, 2013: 5-6)

mengemukakan bahwa hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang telah diraih oleh siswa yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Peneliti dalam penelitian ini akan menilai hasil belajar melalui tiga ranah yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) yang dijelaskan sebagai berikut, Bloom (dalam Sujana, 2010: 22-23):

- 1) Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.
- 2) Ranah afektif yaitu memiliki perilaku disiplin, santun, peduli, jujur, percaya diri, dan tanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menilai sikap percaya diri dan kerja sama siswa.

a) Percaya diri

Kemendikbud (2013: 22) menjelaskan bahwa percaya diri adalah kondisi mental seseorang yang memberikan keyakinan kuat untuk berbuat atau bertindak. Mulyadi (2007: 50) menjelaskan bahwa percaya diri dimiliki seseorang ketika ia memiliki kompetensi, keyakinan, mampu, dan percaya bahwa dia

bisa karena didukung oleh pengalaman, potensi aktual, prestasi serta harapan yang nyata terhadap diri sendiri. Kemendikbud (2013: 22) menyebutkan bahwa indikator sikap percaya diri yaitu:

- 1) Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu.
- 2) Tidak mudah putus asa.
- 3) Tidak canggung dalam bertindak.
- 4) Berani presentasi di depan kelas.
- 5) Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa percaya diri adalah sikap keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri untuk berbuat dan bertindak dalam mencapai suatu prestasi. Indikator yang peneliti kembangkan antara lain:

- 1) Berani mengemukakan pendapat.
- 2) Berani mengajukan pertanyaan.
- 3) Berani mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
- 4) Mengerjakan tugas tanpa menyontek.

b) Kerja sama

Kemendikbud (2013: 24) menjelaskan bahwa kerja sama adalah bekerja bersama-sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas. Fathurrohman (2013: 134) menyebutkan ciri-ciri sikap kerja sama antara lain: 1) senang bekerja sama dengan teman tanpa pilih kasih, tidak sombong, dan tidak angkuh, 2) bisa bergaul dan memperlakukan sesama/orang lain secara baik, tidak

egois dan munafik dalam kehidupan sosial, mau bekerja sama dan siap membantu, dan 3) suka bermusyawarah dalam menyelesaikan masalah. Selanjutnya Kemendikbud (2013: 24) menyebutkan indikator kerja sama sebagai berikut:

- 1) Terlibat aktif dalam bekerja bakti membersihkan kelas atau sekolah.
- 2) Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan.
- 3) Bersedia membantu orang lain tanpa mengharap imbalan.
- 4) Aktif dalam kerja kelompok.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kerja sama merupakan sikap bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Indikator yang peneliti kembangkan antara lain:

- 1) Aktif dalam kerja kelompok.
 - 2) Bersedia membantu anggota kelompoknya.
 - 3) Menyelesaikan tugas bersama kelompoknya.
 - 4) Tertib saat berdiskusi kelompok.
- 3) Ranah psikomotor yaitu menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis. Pada ranah psikomotor, keterampilan yang diamati peneliti yaitu keterampilan berbicara. Suhartono (2005: 20) mengemukakan berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi, sebab di dalamnya terjadi pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Arsjad & Mukti (<http://profesor-fairuz.blogspot.com>) menjelaskan keterampilan

berbicara ditunjang oleh beberapa faktor yang dikelompokkan ke dalam dua unsur, yakni faktor kebahasaan dan faktor non kebahasaan.

Faktor-faktor kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara antara lain:

- a) Ketepatan ucapan.
- b) Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai.
- c) Pilihan kata (diksi).
- d) Ketepatan sasaran pembicaraan.

Faktor non kebahasaan yang mendukung keterampilan berbicara antara lain:

- a) Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku.
- b) Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara.
- c) Kesiediaan menghargai pendapat orang lain.
- d) Gerak-gerak dan mimik yang tepat.
- e) Kenyaringan suara juga sangat menentukan.
- f) Kelancaran, relevansi/penalaran, dan
- g) Penguasaan topik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, indikator yang peneliti kembangkan dari keterampilan berbicara antara lain: a) mempresentasikan hasil diskusi dengan kalimat yang jelas, b) menyampaikan hasil diskusi dengan tenang, c) menggunakan bahasa Indonesia yang baik dalam menyampaikan hasil diskusi, dan d)

berkomunikasi dengan guru dan teman menggunakan bahasa yang santun.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu, membimbing, dan memotivasi siswa mempelajari suatu informasi tertentu dalam suatu proses yang telah dirancang secara masak mencakup segala kemungkinan yang terjadi. Corey (Ruminiati, 2007: 1.14) mengemukakan pembelajaran adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang dikelola secara disengaja untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu, sehingga dalam kondisi-kondisi khusus akan menghasilkan respons terhadap situasi tertentu juga.

La Iru dan Arihi (Prastowo, 2013: 57) menjelaskan secara harfiah pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari, dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan situasi dan kondisi belajar yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal.

b. Pembelajaran PKn SD

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama (Usman, 2006: 4). Artinya apabila proses pembelajaran yang dilakukan guru baik, maka hasilnya akan berkualitas, sebaliknya jika pembelajaran yang dilakukan guru tidak baik, maka hasilnya pun tidak bermutu.

Menurut Ruminiati (2007: 1.15) pelajaran PKn adalah salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Sedangkan sikap seseorang khususnya anak-anak banyak dipengaruhi lingkungan, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan teman bermainnya.

Pidarta (<http://pusatstudisekolahdasartrunojoyo.blogspot.com>) menjelaskan bahwa PKn merupakan salah satu dari empat mata pelajaran (yakni Agama, PKn, Pancasila, dan Seni Budaya) yang mengandung banyak materi pengembangan sikap. Hal ini karena muatan materi dalam PKn mencakup nilai-nilai moral, seperti tanggung jawab, penghargaan, penghormatan, kesopanan, kasih sayang, religius, toleransi, kerja sama, dan lain sebagainya. Penanaman nilai-nilai ini dalam PKn merupakan sarana untuk mencapai hakikat dari pembelajaran PKn yakni untuk membentuk karakter dan kepribadian generasi bangsa yang bermoral.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan pembelajaran PKn SD merupakan proses penanaman nilai-nilai terintegrasi pada setiap kompetensi dasar mata pelajaran PKn yang

dipelajari. Hal ini karena pembelajaran PKn bukan saja ditekankan untuk mengembangkan pengetahuan (kognitif), bahkan yang lebih penting dalam PKn adalah pengembangan sikap (afektif). Pembelajaran PKn dikatakan berhasil apabila mampu membentuk karakter dan kepribadian generasi bangsa yang bermoral.

3. Kinerja Guru

Kinerja adalah *performance* atau unjuk kerja. Kinerja dapat diartikan prestasi kerja atau pelaksanaan kerja atau hasil unjuk kerja. Menurut August W. Smith (Rusman, 2012: 50) *performance is output derives from proceses, human or therwise*, yaitu kinerja adalah hasil dari suatu proses yang dilakukan manusia.

Standar kinerja perlu dirumuskan untuk dijadikan patokan atau acuan dalam mengadakan perbandingan terhadap apa yang dicapai dengan apa yang diharapkan. Menurut Ivancevich (Rusman, 2012: 51) patokan tersebut meliputi: hasil, efisiensi, kepuasan, dan keadaptasian.

Berkenaan dengan standar kinerja guru, Piet A. Sahertian (Rusman, 2012: 51) menjelaskan bahwa standar kinerja guru berhubungan dengan kualitas guru dalam menjalankan tugasnya seperti:

- a. Bekerja dengan siswa secara individual.
- b. Persiapan dan perencanaan pembelajaran.
- c. Pendayagunaan media pembelajaran.
- d. Melibatkan siswa dalam berbagai pengalaman belajar.
- e. Kepemimpinan yang aktif dari guru.

Kemampuan yang harus dimiliki seorang guru telah disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, yaitu: kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kinerja guru merupakan kemampuan kerja atau hasil kerja yang dicapai oleh guru dengan tanggung jawabnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kinerja guru meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Untuk menilai kinerja guru digunakan instrumen penilaian kinerja guru (IPKG).

C. Model Pembelajaran PKn di SD

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Arends (Suprijono, 2013: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Sedangkan Joice & Weil (Isjoni, 2013: 50) mengemukakan model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan model pembelajaran merupakan suatu pola yang sudah direncanakan dengan baik dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar.

2. Model Pembelajaran PKn SD

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempunyai peranan cukup besar dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran perlu mempertimbangkan efektivitas dan efisiensi penerapannya pada mata pelajaran tertentu.

Ruminiati (2007: 1.11) mengemukakan ada beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran PKn antara lain:

- 1) Model pembelajaran dengan pendekatan induktif dan deduktif
- 2) Model pembelajaran dengan pendekatan ekspositori
- 3) Model pembelajaran dengan pendekatan proses
- 4) Model pembelajaran dengan pendekatan sosial

Sejalan dengan pendapat di atas, Mardiaty (2010: 25) juga mengemukakan beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran PKn antara lain:

- 1) Model pembelajaran PAIKEM.
- 2) Model pembelajaran *Talking Stick*.
- 3) Model *Cooperative Learning*.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti memilih menggunakan model *cooperative learning* sebagai model pembelajaran PKn karena pada kelas tinggi perlu menekankan pada kegiatan berdiskusi kelompok.

D. Model *Cooperative Learning*

1. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Salah satunya adalah model *cooperative learning*. Pada hakikatnya, pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok.

Majid (2013: 174) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Tom V. Savage (Majid, 2013: 175) mengemukakan bahwa *cooperative learning* merupakan alat pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.

Ibrahim, dkk (Majid, 2013: 176) mengemukakan pembelajaran kooperatif mempunyai ciri atau karakteristik sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok.
- b. Pembentukan kelompok secara heterogen.
- c. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dari berbagai ras, budaya, suku, dan jenis kelamin

dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif.

2. Prinsip Dasar Model *Cooperative Learning*

Pemilihan model yang tepat perlu memperhatikan relevansinya dengan pencapaian tujuan pengajaran. Dalam prakteknya semua model pembelajaran bisa dikatakan baik jika memenuhi prinsip-prinsip. Salah satunya model *cooperative learning*.

George Jacobs (Warsono & Hariyanto, 2012: 162) menyebutkan ada delapan prinsip yang harus diterapkan dalam pembelajaran kooperatif antara lain:

- a. Kelompok heterogen.
- b. Keterampilan kolaboratif.
- c. Otonomi kelompok.
- d. Interaksi simultan.
- e. Partisipasi.
- f. Tanggung jawab individu.
- g. Ketergantungan positif.
- h. Kerja sama.

Sedangkan Hamdayama (2014: 64) menyatakan ada empat prinsip pembelajaran kooperatif di antaranya:

- a. Prinsip ketergantungan positif.
- b. Tanggung jawab perseorangan.
- c. Interaksi tatap muka.
- d. Partisipasi dan komunikasi.

Berdasarkan beberapa prinsip yang telah dikemukakan ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa prinsip dasar model *cooperative learning* adalah membentuk siswa menjadi lebih bertanggung jawab dan berpartisipasi dalam kerja kelompok.

3. Tujuan Model *Cooperative Learning*

Sebagaimana model-model pembelajaran lain, model pembelajaran kooperatif memiliki tujuan-tujuan. Johnson (Trianto, 2013: 57) menyatakan tujuan pokok pembelajaran kooperatif adalah memaksimalkan hasil belajar untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok. Karena siswa bekerja dalam tim, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan-keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah.

Sedangkan Majid (2013: 175) menyebutkan pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tujuan, di antaranya:

- a. Meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
- b. Siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang.
- c. Mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Struktur tujuan kooperatif terjadi jika siswa dapat mencapai tujuan mereka dan dengan siapa mereka bekerja sama mencapai tujuan tersebut. Tujuan-tujuan pembelajaran ini mencakup tiga jenis tujuan penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial, Ibrahim, dkk (Trianto, 2013: 59).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan model *cooperative learning* adalah agar siswa mampu meningkatkan hasil belajar, rasa toleransi terhadap perbedaan serta mengembangkan keterampilan sosial.

4. Sintaks Model *Cooperative Learning*

Ibrahim, dkk (Trianto, 2013: 62) menjelaskan belajar kooperatif dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa, dan dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa. Majid (2013: 66) menyebutkan terdapat enam langkah utama atau tahapan dalam pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.1 Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

Fase	Indikator	Kegiatan Guru
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
3	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6	Memberi penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

5. Macam-macam Model *Cooperative Learning*

Davidson dan Warsham (Isjoni, 2007: 29) mengemukakan *cooperative learning* adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil. Siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Walaupun prinsip dasar pembelajaran kooperatif tidak berubah, terdapat beberapa variasi dari model tersebut. Guru harus memilih model yang sesuai agar dapat mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Menurut Isjoni (2007: 51) dalam pembelajaran kooperatif terdapat variasi model yang dapat diterapkan sebagai berikut:

a. *Student Team Achievement Division* (STAD)

Pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota setiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok.

b. *Jigsaw* (Tim Ahli)

Pembelajaran kooperatif jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.

Langkah-langkah pembelajaran jigsaw sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5-6 orang).
- 2) Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa sub bab.
- 3) Setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya.
- 4) Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk berdiskusi.
- 5) Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa dikenai tagihan berupa tes individu.

c. *Group Investigation (GI)*

Implementasi tipe investigasi kelompok guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 5-6 siswa yang heterogen. Kelompok di sini dapat dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban persahabatan atau minat yang sama dalam topik tertentu. Selanjutnya siswa memilih topik untuk diselidik, dan melakukan penyelidikan yang mendalam atas topik yang dipilih. Selanjutnya siswa menyiapkan dan mempersentasikan laporannya kepada seluruh kelas.

d. *Think Pair Share (TPS)*

Think-pair-share merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Langkah-langkah pembelajaran TPS yaitu berfikir (*thinking*), berpasangan (*pairing*), dan berbagi (*sharing*).

e. *Numbered Head Together* (NHT)

Numbered head together pertama kali dikembangkan oleh Kagen untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Adapun langkah-langkah pembelajaran *numbered head together* yaitu penomoran, mengajukan pertanyaan, berfikir bersama, dan menjawab.

f. *Teams Games Tournament* (TGT)

Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor setiap tim. Langkah-langkah pembelajaran TGT yaitu penyampaian materi, membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang anggota kelompok, turnamen (permainan), dan pengenalan kelompok.

Berdasarkan paparan enam model di atas, peneliti memilih model *cooperative learning* tipe *numbered head together* dalam penelitian ini karena model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengoptimalkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang diberikan guru, sehingga siswa menjadi lebih aktif. Pada model pembelajaran ini siswa akan dibagi ke dalam beberapa kelompok, diberi nomor kepala dan LKS kemudian berdiskusi bersama anggota kelompoknya.

E. Model Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together

1. Pengertian Model Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together

Numbered head together adalah model pembelajaran dengan cara setiap siswa diberi nomor dan dibuat suatu kelompok, kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa. Hamdayama (2014: 175) mengemukakan *numbered head together* (atau penomoran berpikir bersama merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang memengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap sumber struktur kelas tradisional.

Pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik. Slavin (Huda, 2013: 203) menjelaskan bahwa *numbered head together* pada dasarnya varian dari diskusi kelompok yang dikembangkan untuk memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, peneliti menyimpulkan model *cooperative learning* tipe *numbered head together* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok dan dalam pelaksanaannya guru memberi nomor pada setiap siswa dalam suatu kelompok.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang harus disiasati oleh guru. Jika meminimalkan kekurangan pada model tersebut maka akan tercipta suatu pembelajaran yang efektif dan efisien.

Hamdayama (2014: 177-178) menyebutkan kelebihan dan kekurangan dari model *cooperative learning tipe numbered head together* yaitu:

a. Kelebihan *Numbered Head Together*

Model *numbered head together* memiliki kelebihan yaitu: 1) melatih siswa untuk dapat bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain, 2) melatih siswa untuk bisa menjadi tutor sebaya, 3) memupuk rasa kebersamaan, dan 4) membuat siswa menjadi terbiasa dengan perbedaan.

b. Kelemahan *Numbered Head Together*

Model *numbered head together* memiliki kelemahan yaitu: 1) siswa sudah terbiasa dengan cara konvensional akan sedikit kewalahan, 2) guru harus bisa memfasilitasi siswa, dan 3) tidak semua mendapat giliran.

Sejalan dengan pendapat di atas, Hamdani (2011: 90) mengemukakan kelebihan dan kekurangan dalam model *numbered head together* antara lain:

a. Kelebihan model ini adalah:

- 1) Siswa menjadi siap semua.
- 2) Siswa melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.

3) Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai.

b. Kekurangan model ini adalah:

1) Kemungkinan nomor yang dipanggil akan dipanggil lagi oleh guru.

2) Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *cooperative learning tipe numbered head together* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Sedangkan kekurangannya yaitu tidak semua siswa mendapat kesempatan dipanggil nomornya oleh guru.

3. Sintaks Model *Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together*

Setiap model pembelajaran tentu terdapat langkah-langkah yang sudah tersusun secara runtut yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaannya, seperti model *cooperative learning tipe numbered head together*. Langkah-langkah model pembelajaran *numbered head together* kemudian dikembangkan oleh Ibrahim (Hamdayama, 2014: 175-176) menjadi enam langkah sebagai berikut:

a. Persiapan.

b. Pembentukan kelompok.

c. Diskusi masalah.

d. Memanggil nomor anggota atau pemberi jawaban.

e. Memberi kesimpulan.

Selanjutnya Hanafiah & Suhana (2010: 42) menyebutkan langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam model pembelajaran ini sebagai berikut:

- a. Peserta didik dibagi dalam kelompok, setiap peserta didik dalam setiap kelompok mendapat nomor.
- b. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
- c. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya atau mengetahui jawabannya.
- d. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerja mereka.
- e. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.
- f. Kesimpulan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *numbered head together* yaitu: membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil, memberi nomor kepala kepada siswa, memberikan LKS kepada masing-masing kelompok, memanggil salah satu nomor siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok, mengarahkan siswa dari kelompok lain untuk memberi tanggapan, dan membuat kesimpulan bersama siswa.

F. Media

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Suryani & Agung (2012: 136) menjelaskan media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

Latuheru (Suryani & Agung, 2012: 137) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam

kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi pendidikan antar guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Karakteristik siswa atau sasaran.
- c. Jenis rangsangan belajar yang diinginkan.
- d. Keadaan latar atau lingkungan.
- e. Kondisi setempat.
- f. Luasnya jangkauan yang ingin dilayani, Sadirman (Suryani & Agung, 2012: 137).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam mengajar agar proses penyampaian pesan ke siswa dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

2. Prinsip Dasar Pemilihan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media perlu mendapat perhatian oleh guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu tiap-tiap guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengaktifkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Suryani & Agung (2012: 138-139) mengemukakan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:

- a. Media harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran pada tujuan pembelajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
- b. Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.

- c. Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru baik dalam pengadaan maupun penggunaannya.
- d. Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.
- e. Memilih media harus disesuaikan dengan memahami karakteristik dari media itu sendiri.

Sedangkan Rumampuk (Suryani & Agung, 2012: 139) menyatakan bahwa prinsip-prinsip pemilihan media antara lain:

- a. Harus diketahui dengan jelas media itu dipilih untuk tujuan apa.
- b. Pemilihan media harus secara objektif, bukan semata-mata didasarkan kesenangan guru.
- c. Tidak ada satu pun media dipakai untuk mencapai semua tujuan.
- d. Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan metode mengajar dan materi pengajaran.
- e. Untuk dapat memilih media dengan tepat, guru hendaknya mengenal ciri-ciri dari masing-masing media.
- f. Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan prinsip utama pemilihan media pembelajaran adalah berdasarkan pada tujuan pembelajaran, disesuaikan dengan perkembangan siswa dan kemampuan guru, serta dengan kondisi lingkungan belajar siswa.

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Guru harus pandai dalam menggunakan media sebagai alat bantu mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Media yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran banyak macamnya. Bahri & Zain (2006: 140-142) membagi media menjadi tiga yaitu:

- a. Dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi:
 - 1) Media Auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan suara saja seperti radio, *cassette recorder*, dan piringan hitam.
 - 2) Media Visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film *strip*, *slide* foto, dan gambar. Ada pula yang menampilkan gambar bergerak seperti film kartun.

- 3) Media Audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Contohnya: film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara, cetak suara, dan *video cassette*.
- b. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi:
 - 1) Media dengan daya liput luas dan serentak. Contohnya: radio dan televisi.
 - 2) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Contohnya: *file*, *sound slide*, dan film rangkai.
 - 3) Media untuk pengajaran individual. Contohnya: modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.
- c. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi menjadi:
 - 1) Media sederhana.
 - 2) Media kompleks.

Sejalan dengan pendapat di atas, Hamdani (2011: 244) berpendapat secara garis besar, media pembelajaran terbagi atas media audio, media visual, media audio visual, orang (*people*), bahan (*material*), alat (*device*), teknik (*technic*), dan latar (*setting*).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan secara garis besar media pembelajaran dibagi menjadi media audio, visual, dan audio visual. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan media grafis/visual karena media ini dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu misalnya gambar, tidak semua peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas.

G. Media Grafis

1. Pengertian Media Grafis

Media grafis merupakan media yang paling banyak digunakan. Media ini termasuk kategori media visual diam (non proyeksi) yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Sanjaya (2012: 214) menyatakan media grafis dapat diartikan sebagai media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam

bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti.

Sanjaya (2014: 157) mengemukakan kembali pengertian media grafis adalah media yang dapat mengomunikasikan data dan fakta, gagasan serta ide-ide melalui gambar dan kata-kata. Sadiman, dkk (2009: 29) menyebutkan ada banyak jenis media grafis, di antaranya gambar/foto, sketsa, diagram, bagan (*chart*), grafik (*graphs*), kartun, poster, peta dan globe, papan flanel (*flannel board*), dan papan buletin (*bulletin board*).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media grafis merupakan media berupa gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, globe, papan flanel, dan papan buletin yang dapat mengomunikasikan materi pelajaran kepada siswa.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu pula dengan media grafis. Afsarinaelga (<https://afsarinaelga.wordpress.com>) menyatakan kelebihan dan kekurangan media grafis yaitu:

Kelebihan dari penggunaan media grafis dalam pembelajaran adalah:

- a. Bermanfaat untuk menerangkan data kuantitatif dan hubungan-hubungannya.
- b. Kemungkinan pembaca untuk memahami data yang disajikan dengan cepat dan menyeluruh, baik dalam bentuk ukuran jumlah pertumbuhan atau arah suatu kemajuan.
- c. Peyajian angka lebih cepat, jelas, menarik, ringkas, dan logis.

Kekurangan dari penggunaan media grafis dalam pembelajaran adalah:

- a. Kelebihan dan penjelasan guru dapat menyebabkan timbulnya penafsiran yang berbeda sesuai dengan pengetahuan masing-masing anak terhadap hal yang dijelaskan.

- b. Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media gambar hanya menampilkan persepsi indra mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna.
- c. Tidak meratanya penggunaan media tersebut bagi anak-anak dan kurang efektif penglihatan. Biasanya anak yang paling didepan yang lebih sempurna mengamati media tersebut, sedangkan anak yang belakang semakin kabur.

Sejalan dengan pendapat di atas Sadiman, dkk (2009, 29-30)

mengemukakan kelebihan dan kelemahan media grafis yaitu:

a. Kelebihan

- 1) Sifatnya konkret, lebih realistis dalam menunjukkan pokok masalah.
- 2) Mengatasi batasan ruang dan waktu misalnya gambar/foto, tidak semua benda/peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas.
- 3) Mengatasi keterbatasan pengamatan, yang tak mungkin dapat dilihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.
- 4) Memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
- 5) Harganya murah, mudah dibawa serta digunakan.
- 6) Untuk sketsa dapat dibuat secara tepat sementara guru menerangkan.

b. Kelemahan

- 1) Media grafis hanya menekankan persepsi indera mata atau visual.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk digunakan dalam kelompok besar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan media grafis memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu sifatnya konkret, lebih realistis dalam menunjukkan pokok masalah, dan dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Sedangkan kekurangannya yaitu ukurannya sangat terbatas untuk digunakan dalam kelompok besar, tidak meratanya penggunaan media tersebut dan kurang efektif bagi penglihatan.

3. Langkah-langkah Penggunaan Media Grafis

Berdasarkan beberapa contoh media grafis, peneliti memilih media gambar atau foto dalam penyampaian materi pelajaran PKn. Ruminiati (2007: 2.33) mengemukakan langkah-langkah penggunaan media gambar atau foto sebagai berikut:

1. Menganalisis pokok bahasan/sub pokok bahasan yang akan dituangkan dalam bentuk media audio atau foto.
2. Menyiapkan bahan-bahan yang digunakan dalam proses belajar-mengajar.
3. Menugaskan siswa untuk juga menyiapkan bahan-bahan yang digunakan dalam proses belajar-mengajar.
4. Memeragakan gambar-gambar sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa.
5. Guru meminta para siswa mengomentari gambar yang telah diperagakan dan siswa lain diminta memberikan tanggapan terhadap komentar tersebut.
6. Guru menjelaskan materi pelajaran melalui media yang telah disiapkan sekaligus juga menanamkan nilai moral dan norma yang menjadi target harapannya.
7. Guru menyimpulkan materi pelajaran sekaligus menindaklanjuti dengan memberikan tugas kepada siswa untuk memperkaya penguasaan materi pelajaran PKn.

H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: Apabila pembelajaran PKn menerapkan model *cooperative learning* tipe *numbered head together* dan media grafis dengan langkah-langkah yang tepat, maka akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Simbarwaringin.