

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Kartu Bergambar

Media berdasarkan pendapat Sadiman (2008:6) berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sementara itu Heinich dkk (dalam Arsyad, 2000 : 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Dengan kata lain media merupakan wahana komunikasi belajar atau penyalur pesan. Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (Sadiman, dkk, 2008: 12-14). Hal ini senada dengan Briggs (dalam Sadiman 2008:6) yang menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Sadiman, dkk (2008:7) menyatakan bahwa media dalam proses pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa Hal ini senada dengan Hamalik (1986, dalam Arsyad, 2000: 15) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar

mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan demikian media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media

(Djamarah dan Zain, 2006:120-121)

Ada beberapa jenis media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2010: 3-4) yaitu: (1) media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster komik, dan lain-lain, (2) media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain, (3) media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, film, penggunaan OHP, dan lain-lain, (4) Lingkungan.

Media berbasis visual memegang peranan sangat penting dalam proses belajar salah satunya adalah gambar yang merupakan media visual dua dimensi.

Sadiman, dkk (2008:91) menyatakan bahwa media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang (KBBI, dalam Prapita, 2009:4). Kartu bergambar adalah sebuah alat atau media belajar yang dirancang untuk membantu mempermudah dalam belajar. Media kartu bergambar ini terbuat dari kertas tebal atau karton berukuran 17×22 cm yang tengahnya terdapat gambar materi yang sesuai dengan pokok bahasan (Prapita, 2009:4).

Karakteristik kartu bergambar menurut Yani (2011:43) adalah:

a. Berisi gambar dan kata-kata

Pesan dituangkan dalam bentuk tulisan dan gambar yang mengandung makna tertentu.

b. Media visual diam

Gambar yang ditampilkan bukan gambar yang bisa bergerak melainkan gambar yang diam tanpa animasi.

c. Bahan ajar cetak

Kartu bergambar ini merupakan bahan ajar cetak yang pembuatannya melalui proses pencetakan atau *printing*.

d. Menekankan pada persepsi indera penglihatan

Kartu bergambar ini lebih ditekankan pada indera penglihatan. Oleh karena itu, kartu bergambar ini termasuk ke dalam media grafis.

Sedangkan beberapa kelebihan dan kelemahan media bergambar menurut

Sadiman, dkk (2008:29-31) adalah:

Kelebihan:

1. Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu dapat siswa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
3. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.

4. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
5. Harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Kelemahan:

1. Hanya menekankan persepsi indera mata.
2. Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Terdapat empat unsur pokok yang termasuk dalam belajar terstruktur, yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal dan keahlian bekerjasama (Amri dan Ahmadi, 2010:90).

Pada pembelajaran kooperatif yang diajarkan adalah keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik didalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan. Kosasih (dalam

Isjoni, 2010:19) menyebutkan pembelajaran kooperatif sebagai pembelajaran kelompok kooperatif yang menuntut diterapkannya pendekatan belajar siswa yang sentris, humanistik, dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan lingkungan belajarnya. Dengan demikian, maka pembelajaran kooperatif mampu membelajarkan diri dan kehidupan siswa baik di kelas maupun di sekolah. Lingkungan belajarnya juga membina dan meningkatkan serta mengembangkan potensi diri siswa sekaligus memberikan pelatihan hidup senyatanya. Jadi, pembelajaran kooperatif dapat dirumuskan sebagai kegiatan pembelajaran kelompok yang terarah, terpadu, efektif, efisien, ke arah mencari atau mengkaji sesuatu melalui proses kerjasama dan saling membantu (*sharing*) sehingga tercapai proses dan hasil belajar yang produktif (*survive*) (Isjoni, 2010:14-19).

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dianjurkan oleh Slavin (dalam Rusman, 2010: 205) dinyatakan bahwa: “ (1) Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman”

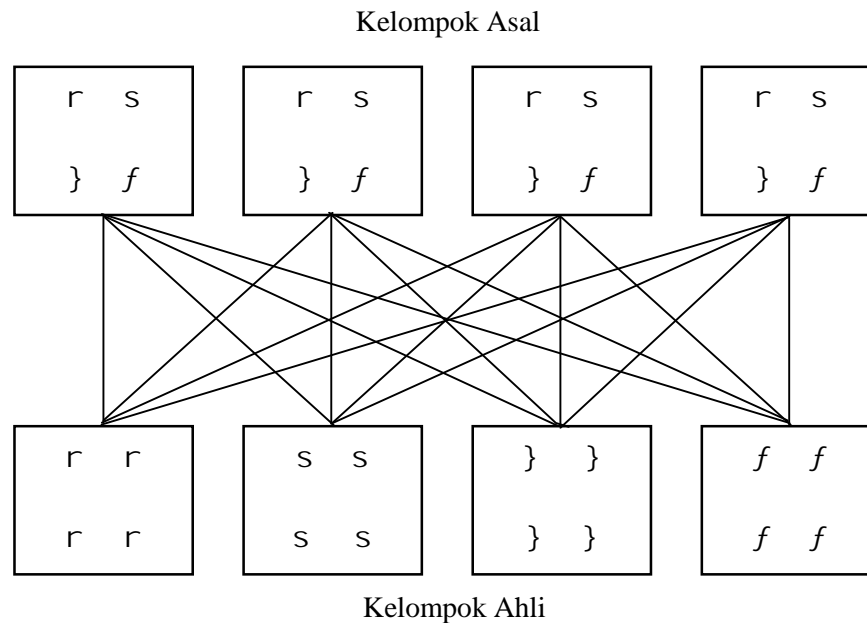
Selanjutnya Arends (1997: 111, dalam Trianto 2010: 65-66), berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar, (2) kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, (3) bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku dan jenis kelamin yang beragam, (4) penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Menurut Arends (dalam Amri dan Ahmadi, 2010:4) pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah suatu pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain di dalam kelompoknya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain (Amri dan Ahmadi, 2010:95). Pembentukan kelompok-kelompok siswa tersebut dapat dilakukan guru berdasarkan pertimbangan tertentu. Namun untuk mengoptimalkan manfaat belajar kelompok, keanggotaan kelompok seyogyanya heterogen, baik dari segi kemampuannya maupun karakteristik lainnya (Isjoni

2010:54). Sehingga proses pembelajaran dalam model ini dapat mendorong siswa lebih aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal antar anggota kelompok.

Hubungan yang terjadi antar kelompok asal dan kelompok ahli yang dimodifikasi dari Suyatna (2008:104) sebagai berikut:



Gambar 2. Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli (modifikasi dari Suyatna, 2008:104)

Para anggota dari kelompok-kelompok yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) yang saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian siswa-siswa itu kembali pada tim/kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli. Pada model pembelajaran tipe Jigsaw, terdapat kelompok asal dan

kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam.

Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya itu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal (Amri dan Ahmadi, 2010:95).

Adapun Langkah-langkah dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* (Slavin, 2008:30) sebagai berikut:

1. Membaca: siswa memperoleh topik-topik ahli dan membaca materi tersebut untuk mendapatkan informasi.
2. Diskusi kelompok ahli: siswa dengan topik-topik ahli yang sama bertemu untuk mendiskusikan topik tersebut.
3. Diskusi kelompok: ahli kembali ke kelompok asalnya untuk menjelaskan topik pada kelompoknya.
4. Kuis: siswa memperoleh kuis individu yang mencakup semua topik.
5. Penghargaan kelompok: penghitungan skor kelompok dan menentukan penghargaan kelompok.

C. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar adalah rangkaian kegiatan terstruktur yang dilakukan oleh siswa di dalam proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran guru perlu

menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pelajaran dengan aktivitas akan membuat siswa berpikir dan kemudian mengeluarkan kembali dalam bentuk berbeda (Slameto, 2003:36). Menurut Hanafiah dan Suhana (2009:24) aktivitas dalam belajar dapat memberikan nilai tambahan (*added value*) bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut :

1. Peserta didik memiliki kesadaran (*awareness*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal (*driving force*) untuk belajar sejati.
2. Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.
3. Peserta didik belajar menurut minat dan kemampuannya.
4. Menumbuhkembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik.
5. Pembelajaran dilaksanakan secara kongkret sehingga menumbuh kembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
6. Menumbuhkembangkan sikap kooperatif di kalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan, dan serasi dengan kehidupan masyarakat sekitarnya.

Diedrich (dalam Sardiman, 2007: 100-101) menyatakan, aktivitas belajar dibagi dalam kelompok, yaitu sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan dan pekerjaan orang lain.

2. *Oral activities*, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi dan interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik dan pidato.
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket dan menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta dan diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun dan beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Aktivitas belajar menurut Sardiman (1994:99) meliputi aktivitas yang bersifat fisik (jasmani) dan aktivitas mental (rohani). Selain itu, faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal, yaitu segala aspek yang ada dalam diri seseorang, baik aspek psikologis (fisik) maupun aspek psikologis (psikis).

2. Faktor eksternal, yaitu seluruh aspek yang terdapat di luar diri individu yang belajar. Faktor ini meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan faktor kelompok (Rina, 2011:26).

Siswa dikatakan aktif belajar, jika dalam proses belajarnya mengerjakan sesuatu yang sesuai dengan tujuan belajarnya, menanggapi suatu peristiwa yang terjadi dan mengalami atau turut merasakan sesuatu dalam proses belajarnya. Dengan melakukan banyak aktivitas yang sesuai dengan pembelajaran, maka siswa mampu mengalami, memahami, mengingat dan mengaplikasi materi yang telah diajarkan. Pada penelitian ini, aktivitas belajar siswa yang diukur adalah mengemukakan pendapat/ide, melakukan kegiatan diskusi, bertukar informasi dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

D. Penguasaan Materi

Materi pembelajaran (bahan ajar) merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu siswa mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar (Depdiknas, 2003:23). Penguasaan merupakan kemampuan menyerap arti dari materi suatu bahan yang dipelajari. Penguasaan bukan hanya sekedar mengingat mengenai apa yang pernah dipelajari tetapi menguasai lebih dari itu, yakni melibatkan berbagai proses kegiatan mental sehingga lebih bersifat dinamis (Arikunto, 2003:115). Sedangkan penguasaan materi menurut Slameto (1991:131) adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif.

Hasil belajar dari ranah kognitif mempunyai hierarki atau bertingkat-tingkat. Adapun tingkat-tingkat yang dimaksud adalah : (1) informasi non verbal, (2) informasi fakta dan pengetahuan verbal, (3) konsep dan prinsip, dan (4) pemecahan masalah dan kreatifitas. Informasi non verbal dikenal atau dipelajari dengan cara penginderaan terhadap objek-objek dan peristiwa-peristiwa secara langsung. Informasi fakta dan pengetahuan verbal dikenal atau dipelajari dengan cara mendengarkan orang lain dan dengan jalan membaca. Semuanya itu penting untuk memperoleh konsep-konsep. Selanjutnya, konsep-konsep itu penting untuk membentuk prinsip-prinsip. Kemudian prinsip-prinsip itu penting di dalam pemecahan masalah atau di dalam kreativitas (Slameto, 2001 : 131).

Penguasaan materi siswa merupakan hasil belajar dalam kecakapan kognitif. Menurut Anderson, dkk (2000: 67-68), ranah kognitif terdiri dari 6 jenis perilaku sebagai berikut:

- 1) *Remember* mencakup kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajaridan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu meliputi fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, dan metode.
- 2) *Understand* mencakup kemampuan menangkap arti dan makna hal yang dipelajari.
- 3) *Apply* mencakup kemampuan menerapkam metode dan kaidah untuk meghadapi masalah yang nyata dan baru.

- 4) *Analyze* mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian – bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurai masalah menjadi bagian yang lebih kecil.
- 5) *Evaluate* mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan criteria tertentu.
- 6) *Create* mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.

Penguasaan materi pelajaran oleh siswa dapat diukur dengan mengadakan evaluasi. Menurut Thoha (1994:1) evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur yang biasa digunakan dalam evaluasi adalah tes. Menurut Arikunto (2001:53) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Menurut Muhibbinsyah (dalam Afrianti, 2012:44) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.

3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.