

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Efektivitas Pembelajaran

Suatu cara untuk mengukur efektivitas adalah dengan jalan menentukan transferabilitas (kemampuan memindahkan) prinsip-prinsip yang dipelajari. Jika kemampuan mentransfer informasi atau skill yang dipelajari lebih besar dicapai melalui suatu strategi tertentu dibandingkan strategi yang lain, maka strategi tersebut lebih efektif untuk pencapaian tujuan (Hartono, 2007:7).

Sadiman (dalam Trianto, 2009:20) berpendapat bahwa keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Sejalan dengan itu Tim dari IKIP Surabaya (dalam Trianto, 2009:20) menyatakan bahwa efisiensi dan keefektifan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya guru untuk membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik. Hal itu didukung oleh Soemosasmito (dalam Trianto, 2009:20) bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran, yaitu :

1. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).
2. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara siswa.

3. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan.
4. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (2), tanpa mengabaikan butir (4).

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang sifatnya internal. Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa efektifitas pembelajaran adalah suatu ukuran yang telah dicapai yang dihasilkan dari usaha sadar guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. pembelajaran dapat dikatakan efektif jika tujuan dari pembelajaran bisa dicapai secara tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Saksono, 1984:22).

B. Media Kartu Bergambar

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau penghantar. Menurut bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2007:3).

Briggs (dalam Sadiman, 2008:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2007:3) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Sedangkan Gagne (dalam Sadiman, 2008:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Solihatin (2007:23) menyatakan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Hamalik (dalam Arsyad, 2007:15) menambahkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan pendapat Sadiman (2008:17-18), secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan gambar, film, atau model.
 - b. Objek yang kecil bisa dibantu dengan *film*, gambar, dan sebagainya.

- c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse*.
 - d. Kejadian yang terjadi di masa lampau bisa ditampilkan lagi lewat rekaman *film*, *video*, dan foto.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Media pendidikan berguna untuk:
- a. Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Sudjana dan Ahmad (2010:3) mengungkapkan bahwa ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Salah satu media pembelajaran adalah kartu bergambar. Berdasarkan pendapat tersebut, kartu bergambar termasuk ke dalam media grafis. Media kartu atau *flash card* diperkenalkan oleh Doman, seorang dokter ahli bedah

otak dari Philadelphia, Pennsylvania. *Flash card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi oleh kata-kata (Herlina, 2011:8). Menurut KBBI, kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang. Media bergambar ini terbuat dari kertas tebal atau karton berukuran 17×22 cm yang tengahnya terdapat gambar materi yang sesuai dengan pokok bahasan dan dirancang untuk membantu mempermudah dalam belajar (Prapita, 2009:5).

Yani (2011:42) menyatakan bahwa kartu bergambar merupakan salah satu implementasi dari media berbasis visual yakni pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan dan gambar yang disajikan dalam ukuran seperti kartu. Kartu bergambar biasanya berukuran 8x12 cm atau disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Arsyad (2007:120-121) menambahkan bahwa gambar yang terdapat pada kartu menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan. Sadiman (2008:29-30) menyatakan beberapa kelebihan media bergambar diantaranya adalah :

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 dari media bergambar menurut Sadiman (2008:31) yaitu:

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

C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Isjoni, 2007: 15). Lie (dalam Isjoni, 2007: 16) menyebut *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong-royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan, *cooperative learning* hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang. Sedangkan menurut Djajadisastra (dalam Isjoni, 2007: 19) mengemukakan bahwa metode belajar kelompok atau lazim disebut metode gotong-royong, merupakan suatu metode mengajar dimana murid-murid disusun dalam kelompok-kelompok pada waktu menerima pelajaran atau mengerjakan soal-soal dan tugas-tugas. Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan

memahami konsep yang sulit jika mereka saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif. Senada dengan itu Zamroni (dalam Trianto, 2009:57-58) mengemukakan bahwa manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Di samping itu, belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial di kalangan siswa. Sejalan dengan itu Eggen dan Kauchak (dalam Trianto, 2009:58) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Johnson (dalam Lie, 2002:30-33) bahwa tidak semua kerja kelompok biasa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan, yaitu:

1. Saling ketergantungan positif
Keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya.
2. Tanggung jawab perseorangan
Setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.
3. Tatap muka
Setiap kelompok harus diberikan kesempatan bertemu muka dan diskusi
4. Komunikasi antar anggota

Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.

5. Evaluasi proses kelompok

Menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk evaluasi agar kerjasama selanjutnya lebih efektif.

Dalam proses pembelajaran, dikatakan menggunakan pembelajaran kooperatif apabila memiliki ciri-ciri seperti yang disebutkan Isjoni (2007: 20) yaitu: Setiap anggota memiliki peran, terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa, setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya, guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan. Sedangkan Nurulhayati (dalam Rusman, 2010: 205) mengemukakan ada lima unsur dasar yang membedakan pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok, yaitu: ketergantungan yang positif, pertanggungjawaban individual, kemampuan bersosialisasi, tatap muka, dan evaluasi proses kelompok. Ibrahim (dalam Isjoni, 2007: 27) juga mengungkapkan pada dasarnya model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu:

1. Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam

membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

3. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

Pada pembelajaran kooperatif para siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan. Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam

proses berpikir dan dalam kegiatan-kegiatan belajar. Dalam hal ini sebagian besar aktifitas pembelajaran berpusat pada siswa, yakni mempelajari materi pelajaran serta berdiskusi untuk memecahkan masalah. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kerja sama atau interaksi merupakan faktor yang mendasari model pembelajaran kooperatif dalam pendidikan. Hal ini disebabkan karena pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial, yaitu tidak dapat hidup tanpa bantuan dari orang lain. Sehingga kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerja sama proses pembelajaran dalam pendidikan tidak dapat berlangsung dengan efektif. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif dikembangkan sebagai inovasi untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok (Trianto, 2009:68).

Hal serupa yang diungkapkan oleh Slavin (dalam Trianto, 2009:68) menyatakan bahwa pada pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan kemudian siswa bekerja dalam tim mereka memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Kemudian, seluruh siswa diberikan tes tentang

materi tersebut, pada saat tes mereka tidak diperbolehkan saling membantu. Masih menurut Slavin (2008:143) STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya, semua siswa mengerjakan kuis mengenai materi secara sendiri-sendiri, dimana saat itu mereka tidak diperbolehkan untuk saling bantu. Lebih jauh Slavin (dalam Rusman, 2010:214) adalah memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru.

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Rusman (2010:215) sebagai berikut:

1. Penyampaian tujuan dan motivasi
Menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.
2. Pembagian kelompok
Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, gender/jenis kelamin, rasa tau etnik.
3. Presentasi dari guru

Guru menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari. Guru member motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif. Di dalam proses pembelajaran guru dibantu oleh media, demonstrasi, pertanyaan atau masalahnya yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dijelaskan juga tentang keterampilan dan kemampuan yang diharapkan dikuasai siswa, tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan serta cara-cara mengerjakannya.

4. Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim)

Siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk. Guru menyiapkan lembar kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing memberikan kontribusi. Selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan, dan bantuan bila diperlukan. Kerja tim ini merupakan ciri terpentingnya dari pembelajaran kooperatif tipe STAD.

5. Kuis (evaluasi)

Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari juga melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. Siswa diberikan kursi secara individual dan tidak dibenarkan bekerja sama. Ini dilakukan untuk menjamin agar siswa secara individu bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam memahami bahan ajar tersebut. Guru menetapkan skor batas

penguasaan untuk setiap soal, misalnya 60, 75, 84, dan seterusnya sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.

6. Penghargaan prestasi tim

Setelah pelaksanaan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan angka dengan rentang 0-100. Selanjutnya pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru.

Penghargaan atas keberhasilan kelompok menurut Slavin (dalam Trianto, 2009:71-72) dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Menghitung skor individu

Tabel 1. Perhitungan Perkembangan Skor Individu

No	Nilai Tes	Skor Perkembangan
1.	Lebih dari 10 poin di bawah skor awal	0 poin
2.	10 sampai 1 poin di bawah skor awal	10 poin
3.	Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal	20 poin
4.	Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30 poin
5.	Nilai sempurna (tanpa memperhatikan skor awal)	40 poin

2. Menghitung skor kelompok

Skor kelompok ini dihitung dengan membuat rata-rata skor perkembangan anggota kelompok, yaitu dengan menjumlahkan semua skor perkembangan yang diperoleh anggota kelompok dibagi dengan jumlah anggota kelompok tersebut. Sesuai dengan rata-rata skor perkembangan kelompok, diperoleh kategori skor kelompok sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel 2. Perhitungan Perkembangan Skor Kelompok

No	Rata-rata Skor	Kualifikasi
1.	$0 \leq N_k \leq 5$	Tim yang buruk
2.	$6 \leq N_k \leq 15$	Tim yang baik (<i>Good Team</i>)
3.	$16 \leq N_k \leq 20$	Tim yang baik sekali (<i>Great Team</i>)
4.	$21 \leq N_k \leq 30$	Tim yang istimewa (<i>Super Team</i>)

N_k = point peningkatan kelompok

$$N_k = \frac{\text{Jumlah poin peningkatan setiap anggota kelompok}}{\text{Banyaknya anggota kelompok}}$$

3. Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok

Setelah masing-masing kelompok atau tim memperoleh predikat, guru memberikan hadiah atau penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan predikatnya.

Pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang cukup sederhana, pembelajaran ini hampir sama dengan pembelajaran konvensional, karena terdapat fase penyampaian materi kepada siswa. Guru dapat membuat sendiri materi pelajarannya seperti yang diungkapkan Rusman (2010:217) yang berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan suatu metode generik tentang pengaturan kelas dan bukan metode pengajaran komprehensif untuk subjek tertentu, guru menggunakan pelajaran dan materi mereka sendiri. Lembar tugas dan kuis disediakan bagi kebanyakan subjek sekolah untuk siswa, tetapi kebanyakan guru menggunakan materi mereka sendiri untuk menambah atau mengganti materi-materi ini.

D. Aktivitas Belajar

Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan bahwa "Aktivitas belajar adalah kegiatan mengolah pengalaman dan atau praktik dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksikan rangsangan, dan memecahkan masalah".

Dalam belajar diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas siswa kegiatan belajar mengajar tidak mungkin berlangsung dengan efektif, Rohani (dalam Syukrina , 2011:25) menambahkan bahwa, belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah siswa giat-aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau pasif, sedangkan aktivitas psikis ialah jika jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran. Untuk itu perlu adanya terobosan baru dalam memvariasi model pembelajaran yang menarik sebagai salah satu alternatif belajar siswa, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang terlihat dari keaktifan siswa dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda dari biasanya.

Frobel (dalam Riyanto, 2012:22) menyatakan bahwa "manusia sebagai pencipta". Secara alami anak didik memang ada dorongan untuk mencipta. Anak adalah suatu organisasi yang berkembang dari dalam. Prinsip utama yang dikemukakan Frobel adalah bahwa anak itu harus bekerja sendiri.

Belajar tidak hanya kegiatan membaca dan menulis, belajar merupakan suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat aktivitas-aktivitas yang kompleks. Karena itu, aktivitas memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas pembelajaran sebaiknya jangan didominasi oleh guru keran akan menghambat siswa dalam mengembangkan bakat dan potensinya. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Nasution (dalam Riyanto, 2012:22) bahwa:

Prinsip aktivitas dalam pengajaran modern lebih mengutamakan aktivitas anak-anak (siswa), maksudnya siswalah yang lebih aktif sedang guru hanya membimbing dan menyediakan bahan pelajaran sedangkan yang mengolah dan mencernakannya adalah anak itu sendiri.

Paul (dalam Syukrina, 2011:26) membagi aktivitas belajar siswa ke dalam delapan jenis, yaitu :

1. Kegiatan-kegiatan visual membaca, melihat gambaran-gambaran, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan seperti mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengar seperti mendengarkan penyajian bahan, mendengar percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

5. Kegiatan-kegiatan menggambar seperti menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik seperti melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional seperti minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Berdasarkan jenis-jenis aktivitas di atas, pada penelitian kali ini yang berhubungan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, maka peneliti membatasi untuk mengamati hanya pada aktivitas memperhatikan penjelasan guru, mencatat penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, melakukan diskusi kelompok, dan mengerjakan tugas. Alasan peneliti membatasi hanya mengamati enam aktivitas belajar selain itu keenam aktivitas tersebut dapat diamati langsung saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Menurut Hamalik (dalam Kusmiati, 2001:23) menyebutkan bahwa asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran para siswa hal ini karena:

1. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh ranah pribadi siswa secara integral.

3. Memupuk kerja sama yang harmonis dikalangan siswa.
4. Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
5. Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.
6. Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru.
7. Pengajaran dilaksanakan secara realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis.
8. Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

E. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran di kelas. Hasil belajar tersebut dapat berupa perubahan kemampuan siswa menerima pengalaman belajarnya (Bloom dalam Sudijono, 1995:49) mengemukakan bahwa secara garis besar hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkenaan hasil belajar intelektual berpikir, ranah afektif berkenaan dengan sikap, nilai, perasaan, dan perilaku siswa, sedangkan ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.

Sekarang ini, perhatian pemerintah terhadap masalah pendidikan masih terasa rendah. Gambaran ini tercermin dari beragamnya masalah pendidikan yang terjadi. Hasil belajar siswa masih rendah, pengajar kurang profesional, dan biaya pendidikan yang mahal (Muliani, 2009:1). Dampak

dari pendidikan yang buruk itu, pendidikan di negara ini kedepannya makin terpuruk dan belum bisa bersaing dengan negara- negara berkembang lainnya. Dalam pendidikan di sekolah, masalah yang sering dihadapi adalah dari segi proses pembelajaran. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Guru dituntut mampu meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah terutama mengenai penguasaan materi pembelajaran siswa sesuai dengan bidang studi yang diajarkan. Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh siswa secara tuntas (Djamarah dan Zain, 2006:1).

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*Learning defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Sejalan dengan itu Hamalik (2001:27) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Hasil belajar siswa merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu materi yang disampaikan. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan bukti adanya proses belajar-mengajar antara guru dan siswa. Hasil belajar yang bisa diperoleh siswa setelah pembelajaran dapat berupa informasi verbal. Keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap, dan strategi kognitif. Gagne (dalam Dimiyati

dan Mujiono, 2002:10) menyatakan kelima hasil belajar tersebut merupakan kapabilitas siswa. Kapabilitas siswa tersebut berupa:

1. Informasi verbal adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Pemilihan informasi verbal memungkinkan individu berperan dalam kehidupan.
2. Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelek ini terdiri dari diskriminasi jamak, konsep konkret dan definisi, dan prinsip.
3. Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Sedangkan Arikunto (1993:23) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan pada dua hal, yaitu tingkah laku dan penampilan. Hasil belajar seseorang dapat berupa pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Pengetahuan bersifat abstrak, sehingga tidak secara nyata dapat diamati, tetapi manifestasi pemilikan dapat diketahui apabila diukur dengan cara yang memang tepat.

Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai suatu perubahan tingkah laku ke arah lain dari tingkah laku sebelumnya. Hal ini sesuai dengan yang

dikemukakan oleh Winkel (dalam Amrina, 2004) bahwa adanya perubahan dalam pola perilaku inilah yang menandakan telah terjadinya belajar. Makin banyak kemampuan yang diperoleh sampai menjadi milik pribadi.

Kemampuan kognitif, kemampuan sensorik, kemampuan psikomotor dan kemampuan dinamik, semua perubahan dibidang itu merupakan hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku.

Untuk menilai dan mengukur keberhasilan siswa dipergunakan tes hasil belajar. Terdapat beberapa tes yang dilakukan guru, diantaranya: uji blok, ulangan harian, tes lisan saat pembelajaran berlangsung, tes mid semester dan tes akhir semester. Hasil dari tes tersebut berupa nilai-nilai yang pada akhirnya digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi. Tes ini dibuat oleh guru berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Setiap kegiatan belajar akan berakhir dengan hasil belajar. Hasil belajar setiap siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Bahan mentah hasil belajar terwujud dalam lembar-lembar jawaban soal ulangan atau ujian dan yang berwujud karya atau benda. Semua hasil belajar tersebut merupakan bahan yang berharga bagi guru dan siswa. Bagi guru, hasil belajar siswa di kelasnya berguna untuk melakukan perbaikan tindak mengajar atau evaluasi. Bagi siswa, hasil belajar tersebut berguna untuk memperbaiki cara-cara belajar lebih lanjut.

Syifa (2011:13-16), Bloom dan kawan-kawannya mengembangkan perangkat tujuan pembelajaran yang berorientasi pada perilaku (*behavior objective*) yang dapat diukur dan diamati secara ilmiah mengenai ketiga kategori atau domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Jenjang

kognitif menurut taksonomi Bloom yang telah direvisi adalah sebagai berikut (dalam Syifa, 2011:13-16):

1) C1 (mengingat)

Tipe hasil belajar mengingat termasuk jenjang kognitif yang paling rendah. Namun, tipe ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu: mengenali (*recognizing*), mencakup proses kognitif untuk menarik kembali informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang yang identik atau sama dengan informasi yang baru; mengingat (*recalling*), menarik kembali informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang apabila ada petunjuk untuk melakukan hal tersebut.

2) C2 (memahami)

Memahami yaitu mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa. Mencakup tujuh proses kognitif, yaitu: menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).

3) C3 (mengaplikasikan)

Mengaplikasikan yaitu mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Namun demikian, tidak berarti bahwa kategori ini hanya sesuai untuk pengetahuan prosedural

saja. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu: menjalankan (*executing*), suatu prosedur rutin yang telah dipelajari sebelumnya, langkah-langkah yang diperlukan sudah tertentu dan juga dalam urutan tertentu. Mengimplementasikan (*implementing*) yaitu memilih dan menggunakan prosedur yang sesuai untuk menyelesaikan tugas yang baru.

4) C4 (menganalisis)

Merupakan kecakapan kompleks yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan menganalisa diharapkan seseorang mempunyai kemampuan untuk memilih sebuah struktur informasi dan mengamati pengorganisasian bagian-bagian, sehingga keterkaitan antara ide dalam informasi tersebut menjadi tampak jelas. Kategori ini mencakup tiga proses kognitif yaitu: menguraikan (*differentiating*), mengorganisasi (*organizing*), menemukan makna tersirat (*attributing*).

5) C5 (mengevaluasi)

Pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, carakerja, pemecahan, metode, dll. Ada dua macam proses kognitif meliputi: memeriksa (*checking*), yaitu menguji konsistensi atau kekurangan suatu karya berdasarkan kriteria yang ada. Mengkritik (*critiquing*), yaitu menilai suatu karya baik kelebihan maupun kekurangannya.

6) C6 (mencipta)

Yaitu menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga proses kognitif dalam kategori ini, yaitu: membuat

(*generating*), yaitu menguraikan suatu masalah sehingga dapat dirumuskan berbagai kemungkinan hipotesis yang mengarah pada pemecahan masalah. Merencanakan (*planning*) yaitu merancang suatu metode atau strategi untuk memecahkan masalah. Memproduksi (*producing*) yaitu membuat suatu rancangan atau menjalankan suatu rencana untuk memecahkan masalah.

Tabel 3. Taksonomi Bloom

No.	Jenjang kognitif	Domain proses kognitif
1.	C1 Mengingat (<i>Remember</i>)	Mengenal (<i>Recognizing</i>) Mengingat (<i>Recalling</i>)
2.	C2 Memahami (<i>Understand</i>)	Menafsirkan (<i>Interpreting</i>) Memberi contoh (<i>Exemplifying</i>) Meringkas (<i>Summarizing</i>) Menarik inferensi (<i>Inffering</i>) Membandingkan (<i>Comparing</i>) Menjelaskan (<i>Explaining</i>)
3.	C3 Mengaplikasikan (<i>Apply</i>)	Menjelaskan (<i>Executing</i>) Mengimplementasikan (<i>Implementing</i>)
4.	C4 Menganalisis (<i>Analyze</i>)	Menguraikan (<i>Diffrentiating</i>) Mengorganisasi (<i>Oragnizing</i>) Menemukan makna tersirat (<i>Attributing</i>)
5.	C5 Mengevaluasi (<i>Evaluate</i>)	Memeriksa (<i>Checking</i>) Mengkritik (<i>Critiquing</i>)
6.	C6 Mencipta (<i>Create</i>)	Merumuskan (<i>Generating</i>) Merencanakan (<i>Planning</i>) Memproduksi (<i>Producing</i>)

(Sumber: Anderson, 2008:1)

F. Kerangka Pikir

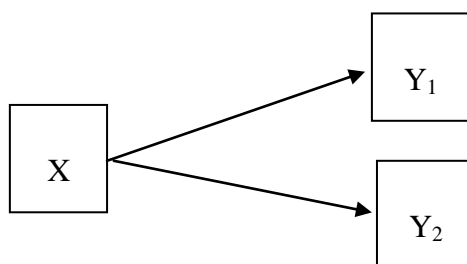
Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran didukung oleh beberapa faktor antara lain media, metode, dan pendekatan yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran. Sekarang ini guru bukanlah berperan sebagai sumber ilmu bagi siswa melainkan sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa

dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Peran guru sebagai fasilitator sangat diperlukan, bagaimana upaya menciptakan lingkungan belajar yang mampu mendorong siswa untuk senang dan bergairah dalam belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu mengganti model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran kooperatif yang dapat menarik minat siswa untuk belajar sehingga hasil belajar siswa dapat maksimal.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengubah pembelajaran menjadi *students centered* yaitu STAD. STAD diharapkan dapat efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Diharapkan tahapan STAD dapat meningkatkan aktivitas siswa untuk mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta suatu pelajaran.

Media kartu bergambar yang digunakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, karena kartu bergambar menyajikan gambar yang disertai dengan deskripsi yang sesuai dengan materi dan diharapkan siswa memiliki cara berpikir yang berbeda-beda dalam mengungkapkan keterkaitan antara gambar dengan materi. Dunia Tumbuhan memuat konsep berupa klasifikasi tumbuhan yang beranekaragam, sehingga tidak memungkinkan untuk menghadirkan obyek asli sebagai sumber belajar. Oleh karena itu diharapkan dengan adanya kartu bergambar dapat membantu siswa dalam belajar di ruang kelas.

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen yang menggunakan dua kelas. Pada penelitian ini dilakukan pengujian untuk membandingkan aktivitas dan hasil belajar menggunakan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan pembelajaran kooperatif tipe STAD tanpa menggunakan media kartu bergambar pada materi pokok Dunia Tumbuhan. Hubungan antara variabel tersebut digambarkan dalam diagram berikut ini:



Keterangan: X: Media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD; Y₁: Aktivitas belajar siswa; Y₂: Hasil Belajar siswa

Gambar 1. Model teoritis hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
2. H₀ : Penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD sama efektifnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan model kooperatif tipe STAD.

H_1 : Penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan model kooperatif tipe STAD.

3. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD.