

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Media Kartu Bergambar

Media adalah bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media sangat perlu dalam peningkatan kegiatan belajar mengajar. Menurut pendapat dari (Hamalik, 2004:12) yang dimaksud media pembelajaran adalah metode dan tehnik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran”.

Hamidjojo (dalam Arsyad, 2007:4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2009:204) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Ada berbagai macam bentuk media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
3. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Keterampilan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama (Sanjaya, 2009:211).

Menurut Rohani (1997:28-29) pemilihan dan pemanfaatan media perlu memperhatikan kriteria berikut ini:

1. Tujuan, media hendaknya menunjang tujuan instruksional yang telah dirumuskan
2. Ketepatangunaan (validitas), tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari.
3. Keadaan peserta didik, keterampilan daya pikir dan daya tangkap peserta didik, dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu pertimbangan.
4. Biaya, hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak.

Media gambar adalah media instruksional yang dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Karena gambar, pengalaman dan pengertian peserta didik menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi peserta didik (Rohani, 1997: 76).

Achsin (1986:177) mengatakan bahwa gambar merupakan media yang mempunyai peranan penting untuk memperjelas pengertian. Dengan gambar dapat dihindarkan kesalahan pengertian antara apa yang dimaksud oleh guru dengan apa yang ditangkap oleh siswa. Rahadi ( 2003 : 174 ) mengatakan bahwa gambar paling umum dipakai dalam pembelajaran , gambar mempunyai sifat yang universal , mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Secara umum, menurut Sadiman (1984:31-33) media gambar mempunyai 5 syarat penggunaan, yaitu:

1. Autentik, jujur melukiskan situasi kalau orang melihatnya
2. Sederhana, komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin – poin pokok dalam gambar
3. Ukuran relatif, gambar dapat memperbesar / memperkecil obyek / benda sebenarnya
4. Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan, gambar yang baik tidaklah menunjukkan obyek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu

5. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar karya siswa sendiri sering kali lebih baik

Penggunaan media kartu bergambar dalam penyajian materi pelajaran memberikan banyak keuntungan. Adapun keuntungan dan kelemahan media kartu bergambar menurut (Sadiman,dkk. 2008:29-30), sebagai berikut :

1. Kelebihan media gambar, yaitu :

- 1) Sifatnya konkret, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan medi verbal semata
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, tidak semua benda, obyek, atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas. Dan tidak selalu bias anak – anak dibawa ke obyek / peristiwa tersebut.
- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan misalnya, sel atau penampang daun yang tak mungkin terlihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.

2. Kekurangan media gambar, yaitu :

- 1) Hanya menekankan persepsi indera mata
- 2) Terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

Kartu bergambar merupakan salah satu modifikasi media bergambar.

Menurut (Herlina, 2011: 8) media kartu atau *flash card* diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. *Flash card* adalah kartu bergambar yang dilengkapi oleh kata-kata. Menurut Arsyad (2007: 120-121) kartu bergambar biasanya berukuran 8 x 12 cm atau

disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Gambar yang terdapat pada kartu menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

## **B. Model Pembelajaran Kooperatif *Numbered Head Together* (NHT)**

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. 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.

Model pembelajaran kooperatif tipe NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik. Tipe ini dikembangkan oleh (Kagan 1993, dalam Lie,2002:58) teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, tipe ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama siswa. Model pembelajaran ini selalu diawali dengan membagi kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing siswa dalam kelompok sengaja diberi nomor untuk memudahkan kinerja kelompok, mengubah posisi

kelompok, menyusun materi, mempresentasikan, dan mendapat tanggapan dari kelompok lain.

Dalam proses pembelajaran kooperatif terdapat pedoman yang harus dilaksanakan agar tercipta suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Ibrahim (2000:6) menyatakan ada beberapa unsur dasar pembelajaran

kooperatif yang mengharuskan siswa untuk :

1. Menganggap bahwa mereka “sehidup sepenanggungan bersama” dalam kelompoknya.
2. Bertanggung jawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri.
3. Melihat bahwa semua siswa di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
4. Membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
5. Dievaluasi atau diberikan hadiah penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompoknya.
6. Berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
7. Mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Ibrahim mengemukakan tiga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif dengan tipe NHT yaitu :

1. Hasil belajar akademik struktural, yaitu untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.

2. Pengakuan akan adanya keragaman. Yaitu agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai latar belakang
3. Pengembangan keterampilan social, yaitu untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Keterampilan yang dimaksud antara lain : berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya. Trianto (2009:83) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran dalam kelas, guru menggunakan struktur empat fase sebagai sintaks NHT:

1. Fase 1: Penomoran

Dalam fase ini, guru membagi siswa kedalam kelompok 3-5 orang dan kepada setiap anggota kelompok diberi nomor antara 1 sampai 5.

2. Fase 2: Mengajukan pertanyaan

Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi. Pertanyaan dapat amat spesifik dan dalam bentuk kalimat tanya. Misalnya, “Berapakah jumlah gigi orang dewasa?” atau berbentuk arahan, misalnya “Pastikan setiap orang mengetahui 5 ibu kota propinsi yang terletak di pulau sumatra.”

3. Fase 3: Berpikir bersama

Siswa menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban tim.

4. Fase 4: Menjawab

Guru memanggil suatu nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.

Lie (2008:47) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe NHT ini mempunyai kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan NHT diantaranya:

1. Masing-masing anggota kelompok memiliki banyak kesempatan untuk berkontribusi
2. Interaksi lebih mudah
3. Banyak ide yang muncul
4. Lebih banyak tugas yang bisa dilaksanakan
5. Guru mudah memonitor kontribusi.

Kelemahan NHT diantaranya:

1. Membutuhkan lebih banyak waktu
2. Membutuhkan sosialisasi yang lebih banyak
3. Kurangnya kesempatan untuk kontribusi individu
4. Siswa lebih mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan.

### **C. Keterampilan berpikir kritis**

Menurut kamus Webster's (dalam Amri dan Ahmadi, 2010: 62) "Kritis" (*critical*) adalah "Menerapkan atau mempraktikkan penilaian yang teliti dan obyektif" sehingga "berpikir kritis" dapat diartikan sebagai berpikir yang membutuhkan kecermatan dalam membuat keputusan. Pengertian yang lain

diberikan oleh Suryanti dkk (dalam Amri dan Ahmadi, 2010: 62) yaitu:

berpikir kritis merupakan proses yang bertujuan untuk membuat keputusan yang masuk akal mengenai apa yang kita percayai dan apa yang kita kerjakan.

Berpikir kritis merupakan salah satu tahapan berpikir tingkat tinggi.

Sugiarto (dalam Amri dan Ahmadi, 2010: 62) mengategorikan proses berpikir kompleks atau berpikir tingkat tinggi ke dalam empat kelompok yang meliputi pemecahan masalah (*problem solving*), pengambilan keputusan (*decision making*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan berpikir kreatif (*creative thinking*). Berpikir kritis diperlukan dalam kehidupan karena dalam kehidupan di masyarakat, manusia selalu dihadapkan pada permasalahan yang memerlukan pemecahan. Untuk memecahkan suatu permasalahan tertentu diperlukan data-data agar dapat dibuat keputusan yang logis, dan untuk membuat suatu keputusan yang tepat, diperlukan Keterampilan kritis yang baik.

Menurut Krulik (dalam Trianto, 2007: 85) penalaran meliputi berpikir dasar (*basic thinking*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan berpikir kreatif (*creative thinking*). Terdapat delapan buah penelitian yang dapat dihubungkan dengan berpikir kritis, yaitu menguji, menghubungkan, dan mengevaluasi semua aspek dari sebuah situasi atau masalah, memfokuskan pada bagian dari sebuah situasi atau masalah, mengumpulkan atau mengorganisasikan informasi, memvalidasi dan menganalisis informasi, mengingat, dan menganalisis informasi, menentukan masuk tidaknya sebuah jawaban, menarik kesimpulan yang valid, memiliki sifat analitis dan reflektif.

Beberapa Keterampilan yang dikaitkan dengan konsep berpikir kritis adalah Keterampilan-Keterampilan untuk memahami masalah, menyeleksi informasi yang penting untuk menyelesaikan masalah, memahami asumsi-asumsi, merumuskan dan menyeleksi hipotesis yang relevan, serta menarik kesimpulan yang valid dan menentukan kevalidan dari kesimpulan-kesimpulan Dressel (dalam Amri dan Ahmadi, 2010: 63).

Pernyataan diatas didukung oleh Amri dan Ahmadi (2010: 64) dalam berpikir kritis siswa dituntut menggunakan strategi kognitif tertentu yang tepat untuk menguji keandalan gagasan, pemecahan masalah, dan mengatasi masalah serta kekurangannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiarto (dalam Amri dan Ahmadi, 2010: 64), bahwa berpikir kritis merupakan berpikir disiplin yang dikendalikan oleh kesadaran. Cara berpikir ini merupakan cara berpikir yang terarah, terencana, mengikuti alur logis sesuai dengan fakta yang diketahui.

Keterampilan dan indikator berpikir kritis lebih lanjut diuraikan pada :

Tabel 1. Indikator Keterampilan berpikir kritis

<b>Keterampilan Berpikir Kritis</b>	<b>Sub Keterampilan Berpikir Kritis</b>	<b>Aspek</b>
1. Memberikan Penjelasan dasar	1) Memfokuskan pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengidentifikasi atau memformulasikan suatu pertanyaan</li> <li>b. Mengidentifikasi atau memformulasikan kriteria jawaban yang mungkin</li> <li>c. Menjaga pikiran terhadap situasi yang sedang dihadapi</li> </ul>
	2) Menganalisis argument	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengidentifikasi kesimpulan</li> <li>b. Mengidentifikasi alasan yang dinyatakan</li> <li>c. Mengidentifikasi alasan yang tidak dinyatakan</li> <li>d. Mencari persamaan dan perbedaan</li> </ul>

Keterampilan Berpikir Kritis	Sub Keterampilan Berpikir Kritis	Aspek
		<ul style="list-style-type: none"> <li>e. Mengidentifikasi dan menangani ketidakrelevanan</li> <li>f. Mencari struktur dari sebuah pendapat/argumen</li> <li>g. Meringkas</li> </ul>
	3) Bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi dan pertanyaan yang menantang	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengapa?</li> <li>b. Apa yang menjadi alasan utama?</li> <li>c. Apa yang kamu maksud dengan?</li> <li>d. Apa yang menjadi contoh?</li> <li>e. Apa yang bukan contoh?</li> <li>f. Bagaimana mengaplikasikan kasus tersebut?</li> <li>g. Apa yang menjadikan perbedaannya?</li> <li>h. Apa faktanya?</li> <li>i. Apakah ini yang kamu katakan?</li> <li>j. Apalagi yang akan kamu katakan tentang itu?</li> </ul>
2. Membangun Keterampilan dasar	1) Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak?	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Keahlian</li> <li>b. Mengurangi konflik interest</li> <li>c. Kesepakatan antar sumber</li> <li>d. Reputasi</li> <li>e. Menggunakan prosedur yang ada</li> <li>f. Mengetahui resiko</li> <li>g. Keterampilan memberikan alasan</li> <li>h. Kebiasaan berhati-hati</li> </ul>
	2) Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Mengurangi praduga/menyangka</li> <li>2. mempersingkat waktu antara observasi dengan laporan</li> <li>3. Laporan dilakukan oleh pengamat sendiri</li> <li>4. Mencatat hal-hal yang sangat diperlukan</li> <li>5. penguatan</li> <li>6. Kemungkinan dalam penguatan</li> <li>7. Kondisi akses yang baik</li> <li>8. Kompeten dalam menggunakan teknologi</li> <li>9. Kepuasan pengamat atas kredibilitas criteria</li> </ul>
3. Menyimpulkan	1) Mendeduksi dan mempertimbangkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kelas logika</li> <li>b. Mengkondisikan logika</li> </ul>

<b>Keterampilan Berpikir Kritis</b>	<b>Sub Keterampilan Berpikir Kritis</b>	<b>Aspek</b>
	deduksi	c. Menginterpretasikan pernyataan
	2) Menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi	a. Menggeneralisasi b. Berhipotesis
	3) Membuat dan mengkaji nilai-nilai hasil pertimbangan	a. Latar belakang fakta b. Konsekuensi c. Mengaplikasikan konsep (prinsip-prinsip, hukum dan asas) d. Mempertimbangkan alternatif e. Menyeimbangkan, menimbang dan memutuskan
4. Membuat penjelasan lebih lanjut	1) Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi	Ada 3 dimensi: a. Bentuk : sinonim, klarifikasi, rentang, ekspresi yang sama, operasional, contoh dan noncontoh b. Strategi definisi c. Konten (isi)
	2) Mengidentifikasi asumsi	a. Alasan yang tidak dinyatakan b. Asumsi yang diperlukan: rekonstruksi argumen
5. Strategi dan taktik	1) Memutuskan suatu tindakan	a. Mendefinisikan masalah b. Memilih kriteria yang mungkin sebagai solusi permasalahan c. Merumuskan alternatif-alternatif untuk solusi d. Memutuskan hal-hal yang akan dilakukan e. Merivew f. Memonitor implementasi
	2) Berinteraksi dengan orang lain	a. Memberi label b. Strategi logis c. Strategi retorik d. Mempresentasikan suatu posisi, baik lisan atau tulisan

Sumber : Ennis (dalam Costa, 1985 : 54)

