

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. PKn**

#### **1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Ruminiati (2007: 1.15) menyatakan bahwa pelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Tetapi di dalam pelaksanaan pembelajaran, tidak sedikit yang salah menafsirkan bahwa mata pelajaran PKn dengan PKN merupakan hal yang sama. Padahal keduanya memiliki definisi dan fungsi yang berbeda dalam pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan pendapat Soemantri bahwa PKn adalah pendidikan kewarganegara, mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik yaitu warga negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik. Sedangkan PKN adalah pendidikan kewarganegaraan, pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang berisi tentang diri kewarganegaraan, peraturan naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga Negara Indonesia (Ruminiati, 2007: 1.25).

Pengertian PKn juga dijelaskan di dalam Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar isi. Di dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi, tertulis bahwa Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil. dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara. PKn juga dapat dikatakan sebagai pendidikan pengetahuan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan bangsa dan warga Negara Kesatuan Republik Indonesia (Soemarsono, 2006: 6).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang berkaitan erat dengan pendidikan afektif sebagai individu yang berpengetahuan bela negara. PKn juga dikatakan sebagai pendidikan formal berisi tentang diri kewarganegaraan. naturalisasi dan pemerolehan status warga negara.

## **2. Tujuan PKn SD**

Melalui mata pelajaran PKn, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Winataputra (2007:1.20) mengungkapkan bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan

politik dan warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan tujuan mata pelajaran di SD sebagaimana tercantum pada Permendiknas No 22 tahun 2006 tentang standar isi meliputi:

a) berpikir secara kritis dan rasional dalam menghadapi isu kewarganegaraan, b) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi, c) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain dan d) berinteraksi dengan bangsa lain dalam peraturan dunia baik secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan ilmu dan teknologi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa tujuan mata pelajaran PKn di SD terbagi menjadi beberapa aspek. Aspek berpikir merupakan awal dan adanya partisipasi individu, sehingga individu secara positif dapat berkembang dan berinteraksi dengan pihak lain. Pembelajaran PKn di SD selayaknya juga dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektifitas dalam berpartisipasi.

## **B. Belajar**

### **1. Pengertian Belajar**

Belajar tidak pernah lepas dari kehidupan manusia. Karena belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapasitas baru, Gagne (dalam Dimiyati, 2002: 10) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu

perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Daryanto, 2009: 194).

Anitah (2009: 5.38) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses atau aktivitas. Siswa dapat dikatakan belajar jika terdapat aktivitas pada dirinya, baik secara fisik, mental (pikiran), maupun emosional (perasaan). Sedangkan menurut Bruner (dalam Supriatna 2006: 38), menyatakan bahwa belajar merupakan proses yang aktif serta proses sosial dimana para siswa mengkonstruksi gagasan-gagasan atau konsep baru yang didasarkan atas pengetahuan yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas individu baik fisik, mental, maupun emosional melalui proses kognitif dan proses sosial berupa interaksi dengan lingkungan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan serta mendapatkan kemampuan baru.

## **2. Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar merupakan faktor yang menentukan keberhasilan proses belajar siswa. Menurut Rousseau (dalam Sardiman 2004: 96), memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri baik secara rohani maupun teknis. Selain itu, aktivitas juga merupakan segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani maupun rohani. Aktivitas

siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar, Sriyono (id.*shvoong.com*).

Sedangkan menurut Kunandar (2010: 277) aktivitas adalah keterlibatan siswa dalam bersikap, pikiran, perbuatan dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat.

Sejalan dengan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah merupakan kegiatan belajar yang dilakukan oleh setiap individu dengan kesadarannya untuk melakukan sesuatu hal baik jasmani maupun rohani dengan tujuan tertentu. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran ini mencakup aktivitas sikap, pikiran dan perbuatan guna menunjang proses belajar mengajar.

### **3. Hasil Belajar**

Setelah belajar, tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002: 250-251) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yakni sisi siswa dan sisi guru. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkatan tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Selanjutnya Gagne (dalam Angkowo dan Kosasih, 2007: 54) mengemukakan lima kategori tipe hasil belajar, yakni: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motorik. menurut Hamalik (2001: 30), hasil belajar

adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dan tidak mengerti jadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan motoris. Sedangkan menurut Anitah (2009: 2.19) hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar yang kesemuanya itu dapat dinyatakan dengan adanya perubahan tingkah laku dan dapat dinyatakan dengan angka.

### **C. Model *Cooperative Learning***

#### **1. Pengertian Model *Cooperative Learning***

Pada prinsipnya Isjoni (2007: 16) mengemukakan *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Dalam *cooperative learning*, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan guru (Slavin, 2010: 8).

*Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok tim (Isjoni, 2007: 15).

Sedangkan menurut Slavin (dalam Isjoni, 2007: 12), model *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan model *cooperative learning* adalah pembelajaran yang diterapkan oleh guru kepada siswa, dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan beranggotakan 4-6 orang siswa sehingga setiap siswa dalam kelompoknya akan saling membantu dalam memecahkan atau menyelesaikan permasalahan terhadap materi yang diberikan oleh guru.

## **2. Unsur dan Ciri-ciri Model *Cooperative Learning***

Menurut (Asma, 2006: 16-25) unsur-unsur model *cooperative learning* yaitu: (a) siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenanggungan bersama”, (b) siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompok seolah-olah milik mereka sendiri, (c) siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama, (d) siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, (e) siswa akan diberikan hadiah atau penghargaan yang juga berlaku untuk semua anggota kelompok, (f) siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses pembelajaran, dan (d) siswa diminta untuk mempertanggungjawabkan secara individu materi yang dipelajari dalam kelompoknya.

Sedangkan ciri-ciri model *cooperative learning* menurut Johnson dan Johnson serta Hilke (dalam Asma, 2006: 25) mengemukakan ciri-ciri model *cooperative learning* adalah: (a) terdapat ketergantungan yang positif diantara anggota kelompok, (b) dapat dipertanggungjawabkan secara individu, (c) heterogen, (d) berbagi kepemimpinan, (e) berbagi tanggungjawab, (f) menekankan pada tugas dan kebersamaan, (g) membentuk kelompok sosial, (h) peran guru mengamati proses belajar siswa, (i) efektifitas belajar bergantung

pada kelompok. Proses belajar *cooperative learning* terjadi dalam kelompok-kelompok kecil (4-6 orang anggota) yang bersifat heterogen tanpa memperbesar perbedaan kemampuan akademik, jender, suku, maupun sejenisnya.

### 3. Kelebihan Model *Cooperative Learning*

Menurut Arends (dalam Asma, 2006: 26) dalam penelitiannya menyatakan tidak satupun studi yang menunjukkan bahwa model *cooperative learning* memberikan pengaruh negatif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *cooperative learning* terbukti lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model-model pembelajaran individual yang digunakan selama ini.

Menurut Jarolimek & Parker (dalam Isjoni, 2007: 24), model *cooperative learning* memiliki kelebihan, sebagai berikut: 1) saling ketergantungan yang positif, 2) adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, 3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, 4) suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, 5) terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru, dan 6) memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Menurut Huda (2011: 33) Konsekuensi positif pembelajaran *cooperative learning* adalah siswa diberi kebebasan untuk terlihat secara aktif dalam kelompok mereka. Dalam lingkungan pembelajaran kooperatif, siswa hams menjadi partisipan aktif dan melalui kelompoknya, dapat membangun komunitas pembelajaran (*learning community*) yang saling membangun antara satu sama lain.

Keuntungan yang paling besar dalam penerapan model *cooperative learning* terlihat ketika siswa menerapkannya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang kompleks. Keuntungan penerapan model *cooperative learning* juga dapat meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah,



meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya dan siswa yang berprestasi dalam pembelajaran cooperative learning ternyata lebih mementingkan orang lain, tidak bersifat kompetitif, dan tidak memiliki rasa dendam Davidson (dalam Asma, 2006: 26).

#### **4. Kelemahan Model *Cooperative Learning***

Menurut Jarolimek & Parker (dalam Isjoni, 2007: 25), model *cooperative learning* memiliki kekurangan, sebagai berikut : 1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu, 2) agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai, 3) selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dan 4) saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lam menjadi pasif.

Lebih lanjut Noornia (dalam Asma, 2006: 27) menyatakan bahwa menyelesaikan suatu materi pelajaran dengan model *cooperative learning* akan memakan waktu yang relatif lama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Bahkan dapat menyebabkan materi tidak dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada apabila guru belum berpengalaman. Dan keterampilan guru memerlukan persiapan yang matang dan pengalaman yang lama untuk dapat menerapkan model *cooperative learning*.

Upaya untuk meminimalisir kelemahan tersebut adalah dengan cara guru harus menguasai materi dan mempersiapkan terlebih dahulu perlengkapan yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Selain itu guru juga harus lebih memperhatikan aktivitas siswa pada saat diskusi

kelompok berlangsung dengan cara memberikan bimbingan kepada setiap kelompok secara intensif dan materi yang diberikan harus dibatasi, sehingga materi tidak meluas dan sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan dalam pembelajaran.

## **5. Model-model *Cooperative Learning***

Model *cooperative learning* terdapat beberapa macam tipe yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Menurut (Slavin, 2010: 11) enam variasi model yang dapat diterapkan pada sebagian besar mata pelajaran yaitu: *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Team Games Tournament (TGT)*, *Jigsaw*, *Cooperative Integrated Reading Competition (CIRC)*, *Team Accelerated Instruction (TAI)*, *Group Investigation (GI)*. Salah satu tipe dari berbagai macam tipe model *cooperative learning* yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu tipe *Group Investigation*, karena pada penerapannya dapat melibatkan siswa lebih aktif serta mengembangkan taraf berfikir kritis dalam melakukan investigasi.

### **D. Model *Cooperative Learning* Tipe *Group Investigation***

*Group Investigation* merupakan sebuah model investigasi kooperatif dan pembelajaran yang dilakukan di kelas yang menyatakan bahwa baik domain sosial maupun intelektual proses pembelajaran sekolah melibatkan nilai-nilai yang didukungnya. Dalam model ini akan dapat diimplementasikan apabila dalam lingkungan pendidikan mendukung dialog interpersonal atau yang memperlihatkan dimensi rasa sosial dari pembelajaran di dalam kelas.

Sebagai bagian dari investigasi, para siswa mencari informasi dari berbagai sumber baik di dalam maupun di luar kelas. Sumber dapat diperoleh dari berbagai macam buku, institusi, orang yang menawarkan sederetan gagasan, opini, data, solusi, ataupun posisi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipelajari. Para siswa selanjutnya mengevaluasi dan mensintesis informasi supaya dapat menghasilkan buah karya kelompok yang dilanjutkan dengan siswa menentukan apa yang akan diinvestigasi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, sumber apa yang dibutuhkan, siapa melakukan apa, dan bagaimana siswa menampilkan proyek yang sudah selesai ke hadapan kelas. Peran guru adalah sebagai fasilitator belajar (Thomas dan Bidwell dalam Hamalik, 2009: 45). Dalam model *cooperative learning*, guru berperan sebagai nara sumber dan fasilitator yang bertujuan untuk membelajarkan siswa bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang sedang berlangsung. Sebagai contoh, guru dapat memodelkan berbagai keterampilan, seperti mendengarkan, menguraikan dengan kata-kata sendiri, memberi reaksi tanpa menghakimi, mendorong partisipasi, dan sebagainya.

Dalam pelaksanaan investigasi, topik yang dipilih dapat dikembangkan dengan pembelajaran langsung seluruh kelas, individu di pusat-pusat pembelajaran, atau kombinasi berbagai model. Pelajaran seperti ini dapat disajikan sebelum, setelah, atau selama waktu kelas tersebut sedang menjalani investigasi kelompok, Cohen dan Sharan (dalam Asma, 2006: 63).

Menurut Sanjaya (dalam Sumarno 2011) keunggulan dan kelemahan dari model *cooperative learning* tipe *group investigation* adalah:

1. Keunggulan: siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan, dapat membantu anak untuk merespon orang lain, dapat memberdayakan siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, dapat meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik, dapat meningkatkan kemampuan siswa, menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata, dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir.
2. Kelemahan: dengan luasnya pembelajaran maka apabila keleluasaan itu tidak optimal maka tujuan dan apa yang dipelajari tidak akan tercapai, penilaian kelompok dapat membutuhkan penilaian secara individu apabila guru tidak jeli dalam pelaksanaannya, mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang panjang.

Adapun kegiatan guru dalam pembelajaran *Group Investigation* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kegiatan guru dalam pembelajaran *Group Investigation*

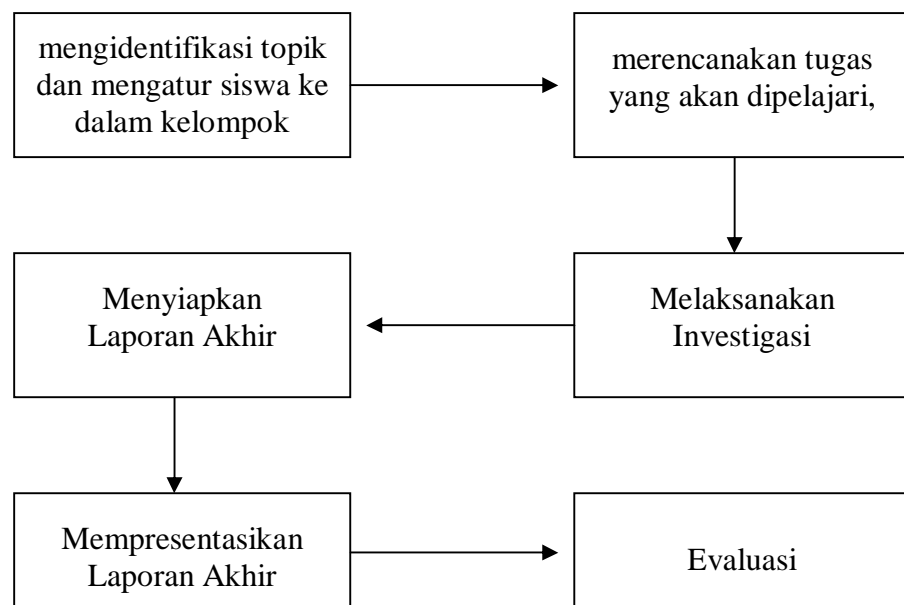
| <b>Langkah Pembelajaran</b>   | <b>Kegiatan Guru</b>                                 |
|---|--|
| PENDAHULUAN<br>Menyampaikan tujuan/<br>memotivasi                             | Menginformasikan SK, KD, serta Tujuan pembelajaran   |
|   | Memunculkan rasa ingin tahu siswa                    |
| Menyampaikan informasi awal   | Mengeksplorasi pengetahuan awal siswa                |
|   | Memberikan contoh kasus sebagai bahan investigasi    |
| KEGIATAN INTI<br>Membimbing, mengarahkan serta, membantu investigasi Kelompok | Mernbimbing siswa untuk menginvestigasi topik        |
|   | Mengajak siswa untuk berdiskusi di dalam kelompoknya |
|   | Mengamati setiap kelompok secara bergantian          |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
|                                      | Membimbing siswa agar meminta bantuan teman satu kelompok sebelum bertanya ke kelompok lain atau guru |
| Mengatur presentasi kelompok         | Menentukan kelompok yang mempresentasikan hasil investigasi   |
|                                      | Mengatur jalannya diskusi dalam presentasi  |
|                                      | Membimbing agar semua siswa terlibat aktif dalam diskusi  |
| Memberikan pembelajaran langsung     | Mengondisikan siswa untuk menerima pembelajaran serta menyampaikan materi                             |
|                                      | Memberikan soal latihan   |
|                                      | Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa   |
| PENUTUP<br>Menyimpulkan dan evaluasi | Membimbing siswa untuk menarik kesimpulan   |
|                                      | Memberikan tes hasil belajar berupa tes Formatif  |

Diadopsi dari Suyatna, (2008: 99)

### 1. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* tipe *Group Investigation*

Slavin (2010: 218), menyatakan bahwa dalam pelaksanaan *Group Investigation* pada murid bekerja melalui tahap, yaitu:



**Tahap 1 : Mengidentifikasi topik dan mengatur siswa ke dalam kelompok**

- a. Para siswa meneliti beberapa sumber, mengusulkan sejumlah topik, dan mengkategorikan saran-saran.
- b. Para siswa bergabung dengan kelompoknya untuk mempelajari topik yang telah mereka pilih.
- c. Komposisi kelompok didasarkan pada ketertarikan siswa dan harus bersifat heterogen.
- d. Guna membantu dalam pengumpulan informasi dan memfasilitasi pengaturan.

**Tahap 2 : Merencanakan tugas yang akan dipelajari**

- a. Apa yang kita pelajari?
- b. Bagaimana kita mempelajarinya?
- c. Siapa melakukan apa ? (pembagian tugas)
- d. Untuk tujuan atau kepentingan apa kita menginvestigasi topik ini?

**Tahap 3 : Melaksanakan investigasi**

- a. Para siswa mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan membuat kesimpulan.
- b. Tiap anggota kelompok berkontribusi untuk usaha-usaha yang dilakukan kelompoknya.
- c. Para siswa saling bertukar, berdiskusi, mengklarifikasi, dan mensintesis semua gagasan.

**Tahap 4 : Menyiapkan laporan akhir**

- a. Anggota kelompok menentukan pesan-pesan esensial dan proyek mereka.
- b. Anggota kelompok merencanakan apa yang akan mereka laporkan, dan bagaimana siswa akan membuat presentasi siswa.
- c. Wakil-wakil kelompok membentuk sebuah panitia acara untuk mengkoordinasikan rencana-rencana presentasi.

**Tahap 5 : Mempresentasikan laporan akhir**

- a. Presentasi yang dibuat untuk seluruh kelas dalam berbagai macam bentuk.
- b. Bagian presentasi tersebut harus dapat melibatkan pendengarnya secara aktif.
- c. Para pendengar tersebut mengevaluasi kejelasan dan penampilan presentasi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya oleh seluruh anggota kelas.

**Tahap 6 : Evaluasi**

- a. Para siswa saling memberikan umpan balik mengenai topik tersebut, mengenai tugas yang siswa kerjakan, mengenai keefektifan pengalaman-pengalaman siswa.

- b. Guru dan siswa berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran siswa.
- c. Penilaian atas pembelajaran harus mengevaluasi pemikiran paling tinggi.

#### **E. Pengertian Media Pembelajaran**

Salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran. Menurut Fathurrohman (2010: 65) media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Kemudian Sumiati (2009: 160) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Winataputra dkk (2005: 5.3) menyatakan bahwa media merupakan wahana dan pesan atau informasi yang oleh sumber pesan atau guru ingin diteruskan kepada penerima pesan atau siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau informasi dari komunikator (guru) ke penerima pesan (siswa) dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa terhadap proses kegiatan pembelajaran.

#### **F. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis. Menurut Asyhar (2002: 44) ada empat jenis media pembelajaran, yaitu:

- a. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik,

- misalnya: media visual non proyeksi (benda realita, model, protetif, dan grafis), dan media proyeksi (power point, paint, dan auto cad).
- b. Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya mengandalkan indera pendengaran siswa, misalnya: radio, pita kaset suara, dan piringan hitam.
  - c. Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan, misalnya: video kaset dan film bingkai.
  - d. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran, misalnya: tv dan power point.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran digolongkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu media grafis yang termasuk dalam media visual.

### **G. Pengertian Media Grafis**

Menurut Sadiman dkk (2006: 28) media grafis termasuk media visual. Media grafis ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Selain itu, media grafis juga dapat dikatakan sebagai suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian Daryanto, (2010: 19).

Media grafis merupakan pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (menyangkut indera penglihatan). Media grafis ini meliputi: gambar atau foto, sketsa, diagram,



bagan, grafik, kartun, poster, globe atau peta, papan flannel, dan papan bulletin (Angkowo dalam Musfiqon, 2012: 73). Sedangkan menurut Asyhar (2012: 57) media grafis merupakan suatu sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi melalui simbol-simbol visual.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media grafis adalah suatu media yang termasuk dalam media visual yang dalam pemakaiannya menggunakan simbol-simbol untuk menyalurkan informasi atau pesan yang menitik beratkan pada indera penglihatan siswa.

#### **H. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan oleh peneliti sebagai berikut: “Apabila dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Group Investigation* dengan Media Grafis serta memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V B di SD Negeri 7 Metro Pusat akan meningkat”.