

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Pengertian belajar telah banyak mengalami perkembangan, sejalan dengan perkembangan cara pandang dan pengalaman para ilmuwan. Pengertian belajar dapat didefinisikan sesuai dengan nilai filosofi yang dianut dan pengalaman para ilmuwan atau pakar itu sendiri dalam membelajarkan para peserta didik.

Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Misalnya, perubahan fisik, mabuk, gila dan sebagainya (Fathurrohman & Sutikno, 2010: 6). Selain itu Ally (dalam Rusman, 2011: 35) menyatakan bahwa seseorang dapat dikatakan belajar ditunjukkan dari perilaku yang dapat dilihat bukan dari apa yang ada dalam pikiran siswa. Pernyataan ini dilandasi dari teori behavioristik, dimana teori ini dipelopori oleh Thorndike (1913), Pavlov (1927), dan Skinner (1974) yang menyatakan bahwa belajar adalah tingkah laku yang dapat diamati yang disebabkan adanya stimulus dari luar (Rusman, dkk., 2011: 35). Lebih lanjut teori kognitif memandang bahwa, belajar adalah proses internal dan jumlah

yang dipelajari tergantung pada kapasitas proses belajar, usaha yang dilakukan selama proses belajar, kedalaman proses tersebut dan struktur pengetahuan yang dimiliki oleh siswa (Rusman, dkk., 2011: 33). Seperti yang disampaikan oleh Gagne (dalam Suprijono, 2011: 2) bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Untuk dapat mencapai perubahan tingkah laku yang diinginkan ini, dalam kegiatan pembelajaran guru perlu melibatkan siswa dalam kegiatan langsung serta bermakna bagi diri siswa. Hal ini sesuai dengan teori kognitif, yaitu membangun tingkah laku yang diinginkan pada siswa dengan cara mengembangkan potensi kognitif siswa melalui kegiatan yang bermakna. Sehingga akan memunculkan perubahan tingkah laku yang diharapkan dapat berlangsung relatif lama.

Hanafian & Suhana (2010: 20) menyatakan bahwa belajar hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif. Menurut paradigma konstruktivistik ini, pembelajaran lebih mengutamakan penyelesaian masalah, mengembangkan konsep, konstruksi solusi dan algoritma ketimbang menghafal prosedur dan menggunakannya untuk memperoleh satu jawaban benar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang yang diiringi dengan perubahan tingkah laku akibat dari pengalaman bermakna yang telah dialaminya. Pengalaman ini tidak hanya berlangsung sekali namun

diharapkan berulang kali, sehingga perubahan tingkah laku yang diinginkan akan berlangsung relatif lama.

2. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Segala kegiatan yang dilakukan ketika proses pembelajaran di kelas berlangsung, hendaknya mampu membuat siswa menjadi lebih aktif. Namun pengamatan di lapangan menunjukkan hal yang berbeda. Kegiatan pembelajaran justru menjadikan siswa lebih pasif.

Istilah aktivitas sering dikenal dalam kehidupan sehari-hari yang bermakna kegiatan, dijelaskan bahwa aktivitas mengerjakan sesuatu kegiatan dengan aktif, dimana seseorang mempergunakan waktunya semuanya selalu berhasil (Hornby, dalam <http://makalahpendidikan-sudirman.blogspot.com>). Sedangkan belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan yang relatif tetap dalam kecenderungan berpusat dan ia membawa hasil kenyataan yang kuat (De Cacco, dalam <http://makalahpendidikan-sudirman.blogspot.com>).

Hanafiah dan Suhana (2010: 24) menyatakan bahwa proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas maka dapat disimpulkan aktivitas belajar adalah perbuatan yang dilakukan oleh

seseorang untuk merubah kepribadiannya, dengan mempergunakan kecakapan kognitif, afektif, maupun psikomotornya. Sehingga menghasilkan kecakapan baru yang berupa kecakapan sikap, kebiasaan, kepandaian dan pengertian.

b. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran memiliki bentuk yang beranekaragam. Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2008: 90–91) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok, sebagai berikut:

- a) Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- b) Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi.
- c) Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
- d) Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- e) Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
- f) Kegiatan-kegiatan matrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
- g) Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- h) Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut di atas, dan bersifat tumpang tindih (Bruton dalam Hamalik, 2008: 91).

3. Hasil Belajar

Seseorang yang belajar untuk mencapai tujuan tertentu, tentunya ingin agar tujuan yaitu mencapai hasil yang maksimal. Hasil dari belajar inilah yang akan menunjukkan kegiatan belajar yang telah dilalui berhasil atau tidak. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004: 22). Selain itu menurut Nasution (dalam <http://ppg-pgsd.blogspot.com>) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Berdasarkan pada PP. Nomor 19 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 64 ayat (1) dijelaskan bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar dalam bentuk ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, dan ulangan kenaikan kelas. Selanjutnya, ayat (2) menjelaskan bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik digunakan untuk (a) menilai pencapaian kompetensi peserta didik; (b) bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar; dan (c) memperbaiki proses pembelajaran.

Guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan siswa. Dimana peran ini akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa. Hasil belajar yang baik akan tercapai bila proses belajar mengajar berlangsung dengan baik pula.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

B. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Dilihat dari sejarahnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) atau *civic education* di Indonesia banyak dipengaruhi oleh sejarah perkembangan Ilmu Kewarganegaraan (PKN) atau *civics*. Istilah *civics* dan PKn di Indonesia sudah mulai dikenal dalam kurikulum sekolah sejak tahun 1968 sebagai upaya untuk menyiapkan warga negara menjadi warga negara yang baik, yaitu warga negara yang mengetahui hak-hak dan kewajiban-kewajibannya.

Ditulis dengan menggunakan s di belakang *civic* oleh Cogan dan Derricott (dalam Aziz Wahab & Sapriya, 2011:32) menjadi *civics education*, juga dapat dijelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah perluasan dari *civics* yang lebih menekankan pada aspek-aspek praktik kewarganegaraan. Oleh sebab itu, pendidikan kewarganegaraan juga disebut sebagai pendidikan orang dewasa (*adult education*) yang mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memahami perannya sebagai warga negara. Secara teoritik, PKn (*civic education* atau *citizenship education*) merupakan perluasan dari mata pelajaran *civics* dan lebih menekankan pada pendidikan orang dewasa dan lebih berorientasi pada praktik kewarganegaraan. Winataputra (dalam Rumiati, 2007: 1.25) mengemukakan bahwa PKn yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warganegara yang pada awalnya diatur dalam undang-undang No. 2 TH. 1949.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada seseorang menyangkut negaranya serta perannya sebagai warga negara, serta menanamkan pendidikan nilai moral dan norma yang baik dalam kehidupan bernegara.

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Indonesia sebagai negara kesatuan yang terdiri dari beranekaragam suku bangsa serta kaya akan sumber daya alamnya, membutuhkan pemimpin yang memiliki nilai moral dan norma yang baik. Untuk membentuk pemimpin yang memiliki kecakapan tersebut tentulah dimulai sejak dini. Pembentukan kecakapan ini telah diterapkan oleh guru di Sekolah Dasar sejak siswa berada di kelas I, yakni pada mata pelajaran PKn. Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik (Depdiknas, 2007: 1.26).

Tujuan pembelajaran dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, menurut Mulyasa (dalam Depdiknas, 2007: 1.26) adalah untuk menjadikan siswa:

- a. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- b. Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
- c. Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini, karena jika siswa sudah memiliki nilai moral

yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan.

Kelak siswa diharapkan dapat memiliki karakter yang memelihara dan mempertahankan eksistensinya sebagai warga negara sehingga mengantarkannya menjadi warga dunia yang memiliki moral yang positif sesuai dengan tujuan dari PKn itu sendiri.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki ruang lingkup di dalam pembelajarannya. Dimana aspek-aspeknya saling berkaitan satu sama lain. Ruang lingkup mata pelajaran PKn meliputi aspek-aspek sebagai berikut (Permendiknas No 22 TH 2006): (a) Persatuan dan Kesatuan bangsa, (b) Norma, hukum dan peraturan, (c) Hak asasi manusia, (d) Kebutuhan warga negara, (e) Konstitusi Negara, (f) Kekuasaan dan Politik, (g) Pancasila, dan (h) Globalisasi.

Berdasarkan aspek-aspek di atas, diharapkan siswa dapat memahami dan mampu menerapkan nilai serta norma-norma yang telah dipelajari dari ruang lingkup mata pelajaran PKn ini. Sehingga tujuan PKn dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

C. Model *Cooperative Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Guru sering mendapat kesulitan di dalam proses belajar mengajar di kelas. Penyebabnya mungkin dari siswa atau bahkan dari guru itu sendiri. Kesulitan yang dialaminya ini membuat guru mencoba mencari tahu apa penyebabnya. Banyak rencana, teknik serta model yang coba diterapkan.

Menurut Rustaman (2010: 2.18) model pembelajaran adalah suatu rencana atau kerangka yang dapat digunakan untuk merencanakan pengajaran yang bermakna.

Komalasari (2011: 57) menyatakan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Sedangkan menurut Suprijono (2011: 46) model pembelajaran didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana sistematis dalam kegiatan pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang disajikan oleh guru untuk mencapai tujuan belajar. Dengan demikian model pembelajaran dapat dikatakan sebagai langkah-langkah sistematis dan terencana yang dibuat oleh guru yang digunakan dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk merancang pengajaran yang bermakna sehingga dapat mencapai tujuan belajar.

2. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Banyak guru menyatakan bahwa mereka telah melaksanakan metode belajar kelompok. Namun tidak semua kerja kelompok dapat dianggap sebagai *cooperative learning*. Kerja kelompok yang dianggap sebagai *cooperative learning* salah satunya adalah ketika seluruh anggota berkomunikasi tanpa ada hambatan, serta tanggung jawab diantara setiap anggotanya. Johnson and Johnson (dalam Huda, 2011: 31) menjelaskan

definisi ringkas mengenai *cooperative learning* yaitu, *working together to accomplish shared goals* yang diartikan dalam bahasa Indonesia adalah bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Bern dan Ericson (dalam Komalasari, 2011: 62) mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Slavin (2005: 4) menjelaskan bahwa *cooperative learning* merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Slavin (dalam Komalasari, 2011: 62) menyatakan bahwa, *cooperative learning* adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2–5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dari kelompok, tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama, tidak akan ada individu, keluarga, organisasi atau sekolah (Lie, 2010: 28). *Cooperative learning* merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Depdiknas, 2003: 5).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, dimana siswa bekerja bersama untuk kepentingan bersama. Kegiatan ini akan memunculkan ketergantungan positif yang akan menumbuhkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok. Inti dari *cooperative learning* adalah memotivasi peserta didik untuk membantu dan mendorong satu sama lain untuk belajar. Yang terpenting adalah, mereka saling mendukung untuk berhasil, bukannya untuk gagal.

D. Model *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share*

1. Pengertian Model *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share*

Kegiatan belajar bersama dapat membantu memicu belajar aktif. Apa yang didiskusikan siswa dengan teman-temannya dan apa yang diajarkan siswa kepada teman-temannya memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah *cooperative learning* tipe *think pair share*. *Think pair share* adalah metode yang dikembangkan oleh Profesor Frank Lyman dan kawan-kawan dari Universitas Maryland pada tahun 1985 (dalam <http://odazzander.blogspot.com>). Bila diartikan ke dalam Bahasa Indonesia *think pair share* adalah berfikir, berpasangan dan

berbagi. Dari pengertian itu kita dapat memahami bahwa *think pair share* ini adalah kegiatan diskusi kelompok berpasangan yang kemudian hasil dari diskusi itu disebarakan atau dipresentasikan kepada kelompok lain, sehingga hasil diskusi menjadi beragam dan dapat menambah wawasan bagi para siswa.

Model pembelajaran *think pair share* menggunakan metode diskusi berpasangan yang dilanjutkan dengan diskusi pleno. Dengan model pembelajaran ini siswa dilatih bagaimana mengutarakan pendapat dan siswa juga belajar menghargai pendapat orang lain dengan tetap mengacu pada materi atau tujuan pembelajaran (dalam <http://rumahdesakoe.blogspot.com>).

Trianto (2010: 81) mengemukakan bahwa, model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi merupakan jenis *cooperative learning* yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Sedangkan menurut Handoko (dalam <http://danang-leo-handoko.blogspot.com>) *think pair share* adalah model pembelajaran yang memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa waktu lebih banyak untuk berfikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *think pair share* ini adalah model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir sendiri, berdiskusi berpasangan dan berdiskusi dengan orang lain. Model ini akan lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa yang jarang memberikan pendapat dalam diskusi, yang awalnya selalu menggantungkan pemecahan tugas kelompok pada rekan satu kelompoknya, menjadi lebih aktif dan bertanggung jawab sebagai anggota dalam mencapai tujuan

kelompok. Hal inilah yang kemudian diharapkan dapat tercapai. Sehingga tidak hanya siswa-siswa tertentu saja yang aktif, namun seluruh siswa yang mengikuti diskusi kelompok dapat aktif dalam bekerjasama dalam memecahkan permasalahannya.

2. Langkah-Langkah Model *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share*

Setiap guru di sekolah manapun berharap dapat membuat siswanya aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Namun para guru juga perlu dibekali dengan pengetahuan mengenai model pembelajaran yang ingin digunakan. Suprijono (dalam <http://odazzander.blogspot.com>) mengungkapkan langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *think pair share*.

- a. Pembelajaran diawali dengan guru mengajukan pertanyaan atau isu terkait dengan pelajaran untuk dipikirkan peserta didik.
- b. Guru memberi kesempatan siswa untuk memikirkan jawabannya (*thinking*).
- c. Selanjutnya guru meminta siswa berpasangan dan mendiskusikan jawaban yang telah mereka pikirkan (*pairing*).
- d. Hasil diskusi antar pasangan didiskusikan dengan pasangan seluruh kelas. Tahap ini dikenal dengan *sharing*. Pada tahap ini diharapkan terjadi tanya jawab yang mendorong pada pengonstruksian pengetahuan secara integratif. Siswa dapat menemukan struktur dari pengetahuan yang dipelajarinya.

Lyman, dkk., (dalam Trianto, 2010: 61–62) mengungkapkan langkah-langkah dalam metode *think pair share* sebagai berikut:

- a. *Thinking* (berfikir)
Guru mengajukan pertanyaan atau isu yang terkait dengan pelajaran dan siswa diberi waktu satu menit untuk berfikir sendiri mengenai jawaban atas isu tersebut
- b. *Pairing* (berpasangan)
Selanjutnya guru meminta kepada siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan mengenai apa yang telah dipikirkan. Interaksi

dalam priode ini dapat menghasilkan jawaban bersama jika suatu pertanyaan telah diajukan atau penyampaian ide bersama jika suatu isu kusus telah diidentifikasi. Biasanya guru membolehkan tidak lebih dari 4 sampai 5 menit untuk berpasangan.

c. *Sharing* (berbagi)

Pada langkah terakhir ini guru meminta pasangan-pasangan tersebut untuk berbagi atau bekerjasama dengan kelas secara keseluruhan mengenai apa yang telah mereka bicarakan. Pada tahap ini akan menjadi efektif jika guru berkeliling kelas dari pasangan satu kepasangan yang lain, sehingga seperempat atau separuh dari pasangan tersebut memperoleh kesempatan untuk melapor.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan tentang langkah-langkah dalam model *cooperative learning* tipe *think pair share*:

- a. Guru menyampaikan materi atau permasalahan sesuai kompetensi sebagai pancingan.
- b. Tiap siswa memikirkan pengembangan materi atau gagasan pemecahan masalah.
- c. Siswa berdiskusi berpasangan atau berkelompok untuk mengutarakan hasil pemikiran masing-masing sampai menemukan kesepakatan.
- d. Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap pasangan atau kelompok mengemukakan hasil diskusinya.
- e. Guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa.
- f. Guru atau siswa menarik simpulan.
- g. Refleksi atau penutup.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Termasuk model *cooperative learning* tipe *think pair share*. Menurut Lie (2010: 57) kelebihan dari model *cooperative learning* tipe *think pair share* adalah:

- a. Para siswa dapat belajar antar satu sama lain
- b. Siswa bertanggung jawab untuk berbagi ide. Siswa mungkin juga akan diminta untuk berbagi ide-ide pasangan-pasangan lain atau seluruh kelompok.
- c. Setiap siswa dalam kelompok memiliki kesempatan yang sama untuk berbagi. Ada kemungkinan bahwa seorang siswa mencoba untuk mendominasi. Guru dapat memeriksa hal ini tidak terjadi.
- d. Tinggi derajat interaksi. Pada suatu saat semua siswa akan secara aktif terlibat dalam tujuan berbicara dan mendengarkan. Bandingkan dengan praktek yang biasanya, guru bertanya di mana hanya satu atau dua siswa akan secara aktif terlibat.

Teknik ini memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan teknik ini adalah optimalisasi partisipasi siswa. Kekurangan model *cooperative learning* tipe *think pair share*. Menurut Hartina (dalam www.Tuanguru.com) kekurangan model *cooperative learning* tipe *think pair share* adalah sebagai berikut: (a) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor, (b) Lebih sedikit ide yang muncul, dan (a) Tidak ada penengah jika terjadi perselisihan dalam kelompok.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menjadikan penggunaan model *cooperative learning* ini berjalan dengan baik, guru perlu benar-benar memahami siswa di dalam kelas agar dapat meminimalisir kekurangan

dalam penggunaan model ini. Untuk itu guru harus dapat membuat perencanaan yang seksama sehingga dapat meminimalkan jumlah waktu yang terbuang.

E. Media *PowerPoint*

1. Pengertian Media

Beberapa tahun terakhir teknologi informasi dan komunikasi telah banyak membantu para pendidik dalam hal penyediaan media pembelajaran. Setiap orang dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Dizaman ini media pembelajaran tidak terbatas hanya pada buku-buku pelajaran di perpustakaan. Menurut Fathurrohman dan Sutikno (2007: 65) kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Hanafiah dan Suhana (2010: 59) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Djamarah dan Zain (2006: 136) dalam bukunya menyatakan bahwa bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Berdasarkan pengertian dari berbagai pengamat, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu apapun

yang dapat berguna sebagai penyalur pesan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan hubungan konkrit dan abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat, antar lain Jerome Bruner (dalam Daryanto, 2010: 13) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambar atau film (*icon representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*).

Kempton (dalam Asyhar, 2012: 5) menyatakan bahwa, pesan yang masih berada pada pikiran (*mind*) pembicara tidak akan sampai ke penerima pesan apabila tidak dibantu dengan sebuah media sebagai perantara. Selanjutnya, Kempton (dalam Asyhar, 2012: 5) menyatakan bahwa selain media, pesan akan sampai kepada si penerima pesan apabila terjadi proses pengkodean (*encoding*) pesan tersebut. Jadi, sebelum sampai kepada penerima, pesan tersebut harus dikodekan terlebih dahulu melalui simbol verbal maupun nonverbal. Setelah pesan itu diartikan oleh penerima pesan, barulah penerima pesan memberikan respon (umpan balik) kepada pengirim pesan. Disinilah terjadinya komunikasi efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa kegiatan belajar hendaknya menggunakan media sebagai perantara. Yakni berupa benda, gambar atau sesuatu yang terlihat nyata. Barulah setelah itu dapat digunakan simbol, kode-kode ataupun berupa bahasa yang diucapkan

oleh lisan yang dapat menjelaskan lebih terperinci mengenai benda atau gambar yang ditampilkan. Sehingga pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan dapat diterima dengan baik oleh si penerima pesan.

Penggunaan media sangatlah diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media, pesan yang disampaikan oleh guru atau praktisi lainnya akan lebih mudah tersampaikan. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang baik akan membangkitkan keinginan dan minat baru, serta menumbuhkan motivasi yang pada akhirnya tentu akan berdampak pada aktivitas serta hasil belajar siswa.

2. **Pengertian Media *PowerPoint***

Berkembangnya produk-produk teknologi informasi, komunikasi dan komputer dewasa ini, memungkinkan media visual pembelajaran dapat ditampilkan dengan alat proyeksi (*projektor*). Teknologi terbaru menyediakan program dan peralatan pendukung modern sehingga dapat digunakan untuk penyimpan gambar dan menampilkannya pada suatu bentuk digital atau bentuk analog, seperti *PowerPoint*. *PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan *Microsoft*. *Microsoft office* ini meliputi *Microsoft PowerPoint*, *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*, *Microsoft Access* dan beberapa program lainnya. Menurut Rusman, dkk., (2011: 295) menyatakan bahwa *Microsoft Office PowerPoint* merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, *meeting*, seminar, lokakarya dan sebagainya. Dizaman ini, memang telah banyak guru yang menggunakan

PowerPoint sebagai media pembelajaran di sekolah. Ini menunjukkan bahwa media *PowerPoint* tidak terlalu sulit digunakan bahkan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Sedangkan menurut Suhendi (2009: 1) *PowerPoint* merupakan program aplikasi kantor bertipe *slide show* (lembar kerja yang merupakan kaca objek yang menampilkan objek bergantian) yang digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin anda tunjukkan pada orang lain dengan tampilan grafis yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa, *PowerPoint* memang sengaja dirancang untuk memudahkan seseorang melakukan presentasi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh para *audiens*.

Presentasi digunakan untuk menjelaskan ide, rencana, pelaksanaan, dan hasil dari suatu kegiatan secara lisan. Semakin menarik suatu presentasi, maka dipastikan akan semakin mudah siswa sebagai penerima pesan memahami materi yang dijelaskan oleh guru (Komputer, 2003: 1).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *PowerPoint* adalah media yang berbentuk *slide show* yang bentuk tampilannya dapat dirancang atau disesuaikan dengan keinginan si pengguna, sehingga dapat memudahkannya untuk menjelaskan ide serta rencana-rencana kepada orang lain pada setiap acara. Baik acara presentasi pembelajaran di kelas, seminar, lokakarya, meeting dan lain sebagainya. Diharapkan dengan menggunakan *PowerPoint*, kita dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu

program *PowerPoint* dapat diintegrasikan dengan *Microsoft* yang lainnya seperti, *word*, *excel*, *access* dan sebagainya.

PowerPoint sebagai aplikasi dari *Microsoft* ini, telah beberapa kali mengalami perubahan tampilan. Tampilan terbaru dari jenis *Microsoft PowerPoint* ini adalah *PowerPoint 2010*. Namun, yang lebih populer di saat ini adalah *PowerPoint 2007*. Bila diperhatikan lebih lanjut, pada dasarnya *PowerPoint 2010* dan *2007* adalah sama, hanya saja ada beberapa tampilan yang sedikit berbeda. Bahkan beberapa orang masih banyak yang menggunakan *PowerPoint 2003* untuk merancang sendiri presentasinya. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti memilih menggunakan *PowerPoint 2007* sebagai aplikasi dari *Microsoft Office* sebagai media yang dirasa dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Pemilihan ini, dilihat dari segi kepopulerannya oleh para pengguna komputer.

3. Langkah-langkah Penggunaan Media *PowerPoint*

Dizaman yang lebih banyak bergantung pada teknologi modern ini, pengetahuan mengenai penggunaan alat-alat modern sebagai media pembelajaran diharapkan dimiliki oleh para guru. Seperti yang telah dijelaskan di atas, salah satu media pembelajaran yang termasuk dalam teknologi modern dan juga telah populer dikalangan para pendidik yakni *PowerPoint*.

Setelah memahami apa yang dimaksud dengan media *PowerPoint*, hendaknya kita juga perlu mengetahui cara mengaktifkan, membuat,

menampilkan, menyimpan serta cara menutup *PowerPoint*. Berikut langkah-langkahnya (Suhendi, 2009: 1–7):

- a. Langkah-langkah mengaktifkan *PowerPoint* 2007.
 - 1) Klik tombol *Start*.
 - 2) Pilih *All Program*.
 - 3) Cari dan klik folder *Microsoft Office*.
 - 4) Kemudian klik *Microsoft Office PowerPoint 2007*.
- b. Langkah-langkah membuat *PowerPoint*
 - 1) Klik tombol *Microsoft Office Button*
 - 2) Klik *New*. Pada kotak dialog *New Presentation* yang muncul, ikuti langkah berikut:
 - a) Pada bagian Template, klik *Blank and Recent*.
 - b) Kemudian klik *Create*.
- c. Langkah-langkah menyimpan *PowerPoint*.
Ketika menyimpan *file PowerPoint*, kita dapat menyimpannya ke *folder* pada *hard diskdrive* komputer, disket, CD, *flash disk*, *desktop*, atau penyimpanan lainnya. Langkah-langkahnya sebagai berikut:
 - 1) Klik tombol *Microsoft office Button*.
 - 2) Klik *Save*. Pada kotak *Save* yang muncul, ikuti langkah berikut:
 - a) Klik *Folder*.
 - b) Klik *Folder, Drive*, atau lokasi lain yang ingin dijadikan tempat penyimpanan.
 - c) Di dalam kotak *File Name*, ketik nama *file*-nya.
 - d) Klik *Save*.
 - e) Atau dapat menekan tombol **Ctrl+S** pada *Keyboard*.
- d. Langkah-langkah menampilkan *PowerPoint*.
 - 1) Klik *Slide Show* pada baris *Tool Bar Menu*.
 - 2) Lalu pilih *From Beginning*.
- e. Langkah-langkah menutup *PowerPoint*.
 - 1) Klik *Microsoft Office Button*.
 - 2) Lalu pilih *Close* atau *Exit PowerPoint*.
 - 3) Atau dapat menekan tombol **Alt+F4** pada *Keyboard*.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *PowerPoint*

Media *PowerPoint* digunakan dalam proses belajar mengajar, media *PowerPoint* dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan penyampaian yang menarik. Secara teoritis, sejauh ini media

PowerPoint di dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa kelebihan diantaranya (dalam <http://www.scribd.com/doc>):

(a) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto, (b) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji, (c) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik, (d) Tenaga pendidikan tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan, (e) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang, dan (f) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/Disket/Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana. Sedangkan kekurangannya yakni: (a) Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga, (b) Jika yang digunakan untuk presentasi di kelas adalah PC, maka para pendidik harus direpotkan oleh pengangkutan dan penyimpanan PC tersebut, (c) Jika layar monitor yang digunakan terlalu kecil (14–15), maka kemungkinan besar siswa yang duduk jauh dari monitor kesulitan melihat sajian bahan ajar yang ditayangkan di PC tersebut dan, (d) Para pendidik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.

Apabila berusaha memahami kelebihan serta kekurangan media *PowerPoint* ini, diharapkan dapat meminimalisir hambatan tersampainya pesan pada proses pembelajaran sehingga materi dapat lebih dipahami oleh siswa.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas ialah “Apabila dalam mata pelajaran PKn di kelas VA SDN1 Metro Timur guru menerapkan model *cooperative learning* tipe *think pair share* dan media *PowerPoint* dengan memperhatikan langkah-langkahnya secara tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn tahun pelajaran 2012/2013”.