

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Herpratiwi (2009: 75) mengungkapkan bahwa menurut teori belajar konstruktivis peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai bagi peserta didik. Menurut teori konstruktivis, prinsip yang paling penting adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Tetapi peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri. Guru dapat memberi peserta didik anak tangga yang membawa peserta didik ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan harapan peserta didik sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut.

Teori belajar konstruktivis adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan dan fasilitas dari orang lain. Sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri.

Dasar dari pandangan ini adalah anggapan bahwa dalam proses belajar, (a) peserta didik tidak menerima begitu saja pengetahuan yang didapatkan dan

menyimpannya di kepala, melainkan mereka menerima informasi dari dunia sekelilingnya, kemudian membangun pandangan mereka sendiri tentang pengetahuan yang mereka dapatkan, dan (b) semua pengetahuan disimpan dan digunakan oleh setiap peserta didik melalui pengalaman yang berhubungan dengan ranah pengetahuan tertentu.

Dalam paradigma pembelajaran, guru menyajikan persoalan dan mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi, mengeksplorasi, berhipotesis, berkonjektur, menggeneralisasi dan inkuiri dengan cara mereka sendiri untuk menyelesaikan persoalan yang disajikan. Sehingga jenis komunikasi yang dilakukan guru dan peserta didik tidak lagi bersifat transmisi sehingga menimbulkan imposisi (pembebanan), melainkan lebih bersifat negosiasi sehingga tumbuh suasana fasilitasi. Dalam kondisi tersebut, suasana menjadi kondusif sehingga dalam belajar peserta didik bisa mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya dengan pemaknaan yang lebih baik. Peserta didik membangun sendiri konsep atau struktur materi yang dipelajarinya, tidak melalui pemberitahuan oleh guru. Siswa tidak lagi menerima paket-paket konsep atau aturan yang telah dikemas oleh guru, melainkan siswa sendiri yang mengemasnya. Mungkin saja kemasannya tidak akurat, peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lainnya berbeda, atau mungkin terjadi kesalahan, disinilah tugas guru memberikan bantuan dan arahan sebagai fasilitator dan pembimbing. Kesalahan peserta didik merupakan bagian dari belajar, jadi harus dihargai karena hal itu artinya ia sedang belajar, ikut berpartisipasi dan tidak menghindar dari aktivitas pembelajaran.

2.1.2 Teori Belajar Kognitif Piaget

Budiningsih (2005: 36) mengemukakan bahwa perubahan struktur kognitif merupakan fungsi dari pengalaman dan kedewasaan anak terjadi melalui tahap-tahap perkembangan tertentu. Menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2005) proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai umurnya. Pola dan tahap-tahap ini bersifat hirarkis, artinya harus dilalui berdasarkan urutan tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada di luar tahap kognitifnya. Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat, yaitu :

a. Tahap Sensorimotor (umur 0-2 tahun)

Pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana. Ciri pokok perkembangannya berdasarkan tindakan, dan dilakukan langkah demi langkah. Kemampuan yang dimilikinya antara lain: melihat dirinya sendiri sebagai makhluk yang berbeda dengan objek di sekitarnya, mencari rangsangan melalui sinar lampu dan suara, suka memperhatikan sesuatu yang lebih lama, mendefinisikan sesuatu dengan memanipulasinya, dan memperhatikan objek sebagai hal yang tetap, lalu ingin merubah tempatnya.

b. Tahap Preoperasional (umur 2-8 tahun)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan symbol atau bahasa tanda dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif. Tahap ini dibagi menjadi dua, yaitu preoperasional dan intuitif. Preoperasional (umur 2-4 tahun), anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya, walaupun masih sangat sederhana. Maka sering

terjadi kesalahan dalam memahami objek. Karakteristik tahap ini adalah : *Self counter* nya sangat menonjol, dapat mengklasifikasikan objek pada tingkat dasar secara tunggal dan mencolok, tidak mampu memusatkan perhatian pada objek-objek yang berbeda, mampu mengumpulkan barang-barang menurut kriteria termasuk kriteria yang benar, dapat menyusun benda-benda secara berderet, tetapi tidak dapat menjelaskan perbedaan antara deretan.

Tahap intuitif (umur 4-7 atau 8 tahun), anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstrak. Dalam menarik kesimpulan sering tidak diungkapkan dengan kata-kata. Oleh sebab itu, pada usia ini anak telah dapat mengungkapkan isi hatinya secara simbolik terutama bagi mereka yang memiliki pengalaman yang luas. Karakteristik tahap ini adalah : anak dapat membentuk kelas-kelas atau kategori objek, tetapi kurang disadarinya, anak mulai mengetahui hubungan secara logis terhadap hal-hal yang lebih kompleks, anak dapat melakukan sesuatu terhadap sejumlah ide, anak mampu memperoleh prinsip-prinsip secara benar. Dia mengerti terhadap sejumlah objek teratur dan cara mengelompokkannya.

c. *Tahap Operasional Konkret (umur 7 atau 8 – 11 atau 12 tahun)*

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya reversible dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Operation adalah suatu tipe tindakan untuk memanipulasi objek atau gambaran yang ada di dalam dirinya. Karenanya kegiatan ini memerlukan proses transformasi informasi ke dalam dirinya sehingga tindakannya lebih efektif. Anak sudah

tidak perlu coba-coba dan membuat kesalahan, karena anak sudah dapat berpikir dengan menggunakan model 'kemungkinan' dalam melakukan kegiatan tertentu. Ia dapat menggunakan hasil yang telah dicapai sebelumnya. Anak mampu menangani sistem klasifikasi.

d. Tahap Operasional Formal (umur 12-18 tahun)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir 'kemungkinan'. Model berpikir ilmiah sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsir dan mengembangkan hipotesa. Pada tahap ini kondisi berpikir anak sudah dapat : bekerja secara efektif dan sistematis, menganalisis secara kombinasi, berpikir secara proporsional, dan menarik generalisasi secara mendasar pada satu macam isi.

2.1.3 Teori Belajar Bermakna Ausubel

Teori-teori belajar yang ada selama ini masih banyak menekankan pada belajar asosiatif atau belajar menghafal. Belajar demikian tidak banyak bermakna bagi peserta didik. Belajar seharusnya merupakan asimilasi yang bermakna bagi peserta didik. Materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik dalam bentuk struktur kognitif.

Menurut Ausubel (dalam Budiningsih, 2005) pengetahuan diorganisasi dalam ingatan seseorang dalam struktur hirarkis. Ini berarti bahwa pengetahuan yang lebih umum, inklusif, dan abstrak membawahi pengetahuan yang lebih spesifik dan konkret. Demikian juga pengetahuan yang lebih umum dan abstrak yang diperoleh lebih dulu oleh seseorang, akan dapat memudahkan perolehan

pengetahuan baru yang lebih rinci. Gagasan mengenai cara mengurutkan materi pelajaran dari umum ke khusus, dari keseluruhan ke rinci yang sering disebut sebagai *subsumptive sequence* menjadikan belajar lebih bermakna bagi peserta didik.

Advance organizers yang juga dikembangkan oleh Ausubel merupakan penerapan konsepsi tentang struktur kognitif di dalam merancang pembelajaran. Penggunaan *advance organizers* sebagai kerangka isi akan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari informasi baru, karena merupakan kerangka dalam bentuk abstraksi atau ringkasan konsep-konsep dasar tentang apa yang dipelajari, dan hubungannya dengan materi yang telah ada dalam struktur kognitif peserta didik. Jika ditata dengan baik, *advance organizers* akan memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran yang baru, serta hubungannya dengan materi yang telah dipelajarinya.

2.1.4 Teori Algo-Heuristik (Algorithmico Heuristik)

Teori Algo-heuristic merupakan salah satu bagian dari teori belajar Sibernetik. Teori belajar sibernetik merupakan teori belajar yang berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Menurut teori sibernetik, belajar adalah pengolahan informasi. Teori ini mempunyai kesamaan dengan teori kognitif yaitu mementingkan proses belajar daripada hasil belajar, namun dalam teori sibernetik, yang lebih penting adalah sistem informasi yang diproses yang akan dipelajari peserta didik. Informasi inilah yang akan menentukan proses. Bagaimana proses belajar akan berlangsung, sangat ditentukan oleh sistem informasi yang dipelajari.

Asumsi lain dari teori ini adalah bahwa tidak ada satu proses belajar pun yang ideal untuk segala situasi, dan yang cocok untuk semua peserta didik sebab cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi. Sebuah informasi akan dipelajari seorang peserta didik dengan satu macam proses belajar, dan informasi yang sama mungkin akan dipelajari peserta didik lain melalui proses belajar yang berbeda.

Budiningsih (2005: 87) menulis bahwa salah satu penganut aliran siberetik adalah Lev N. Landa. Ia membedakan ada dua macam proses berpikir, yaitu proses berpikir algoritmik dan proses berpikir heuristik. Proses berpikir algoritmik yaitu proses berpikir sistematis, tahap demi tahap, linier, konvergen, lurus menuju suatu target tertentu. Contoh-contoh proses berpikir algoritmik misalnya kegiatan menelpon, menjalankan mesin mobil, dan lain-lain. Sedangkan cara berpikir heuristik, yaitu cara berpikir divergen, menuju ke beberapa target tujuan sekaligus. Memahami suatu konsep yang mengandung arti ganda dan penafsiran biasanya menuntut seseorang untuk menggunakan cara berpikir heuristik. Contoh proses berpikir heuristik misalnya operasi pemilihan atribut geometri, penemuan cara pemecahan masalah dan lain-lain.

Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran yang hendak dipelajari atau masalah yang hendak dipecahkan (dalam istilah teori siberetik adalah sistem informasi yang hendak dipelajari) diketahui ciri-cirinya. Materi pelajaran tertentu akan lebih tepat disajikan dalam urutan yang teratur, linier, sekuensial, sedangkan materi pelajaran lainnya akan lebih tepat bila disajikan dalam bentuk terbuka dan memberi kebebasan kepada peserta didik untuk berimajinasi dan berpikir. Misalnya, agar peserta didik mampu memahami suatu rumus matematika, mungkin akan lebih efektif jika presentasi informasi tentang

rumus tersebut disajikan secara algoritmik. Alasannya karena suatu rumus matematika biasanya mengikuti tahap demi tahap yang sudah teratur dan mengarah ke satu target tertentu. Namun untuk memahami makna suatu konsep yang lebih luas dan banyak mengandung interpretasi, misalnya konsep keadilan atau demokrasi, akan lebih baik jika proses berpikir peserta didik dibimbing ke arah yang menyebar atau berpikir heuristik, dengan harapan pemahaman mereka terhadap konsep itu tidak tunggal, monoton, dogmatik atau linier.

2.2 Teori Pembelajaran

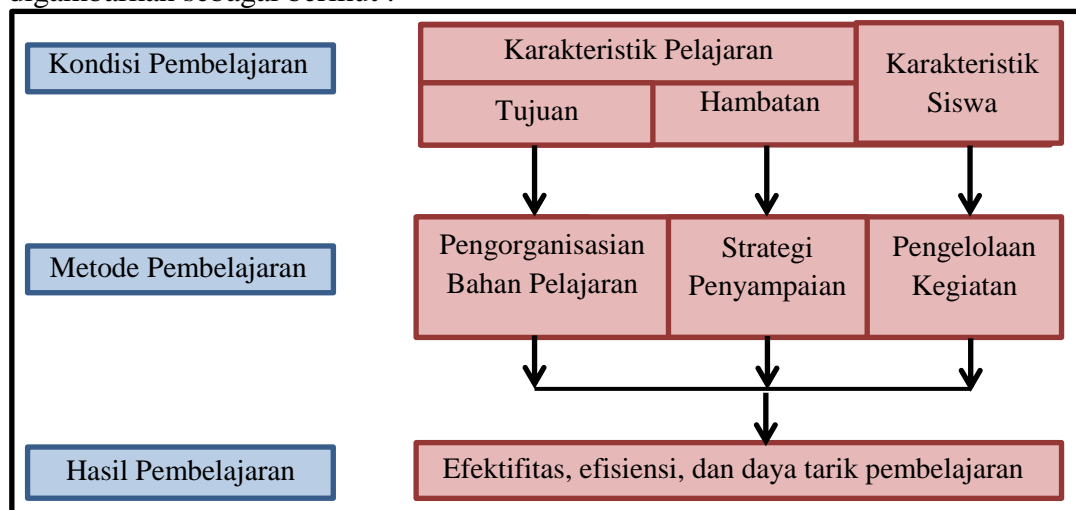
Menurut Miarso (2013: 245) beberapa teori pembelajaran dan aplikasinya yang perlu dijadikan dasar dalam pembuatan bahan pelajaran adalah teori yang berdasarkan pada ‘peristiwa pembelajaran’ (Gagne) dan elaborasi (Reigeluth).

Gagne (1977) berpendapat (dalam Miarso: 2013) bahwa belajar itu merupakan seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap pribadi (hasil) yang merupakan hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan pribadi yang bersangkutan (kondisi). Agar kondisi eksternal itu lebih bermakna sebaiknya diorganisasikan dalam urutan peristiwa pembelajaran (metode/perlakuan). Peristiwa pembelajaran (*intructional events*) adalah peristiwa dengan urutan sebagai berikut : (1) menarik perhatian agar siap menerima pelajaran, (2) memberitaukan tujuan pelajaran agar peserta didik tau apa yang diharapkan dalam belajar itu, (3) merangsang timbulnya ingatan atas ajaran sebelumnya, (4) presentasi bahan ajaran, (5) memberikan bimbingan atau pedoman untuk belajar, (6) membangkitkan timbulnya unjuk kerja (merespon), (7)

memberikan umpan balik atas unjuk kerja, (8) menilai unjuk kerja, dan (9) memperkuat retensi dan transfer pelajaran.

Reigeluth dan Merrill (1983) berpendapat (dalam Miarso: 2013) bahwa pembelajaran sebaiknya didasarkan pada teori pembelajaran yang bersifat preskriptif, yaitu teori yang memberikan ‘resep’ untuk mengatasi masalah belajar.

Teori pembelajaran yang preskriptif itu harus memerhatikan tiga variabel, yaitu variabel kondisi, metode, dan hasil. Kerangka teori instruksional itu dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Teori Pembelajaran
(Diadaptasi dari Reigeluth, 1983)

Kerangka teori tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: karakteristik peserta didik meliputi pola kehidupan sehari-hari, keadaan sosial ekonomi, kemampuan membaca, dan lain-lain. Karakteristik pelajaran meliputi tujuan apa yang ingin dicapai dalam pelajaran tersebut, dan apa hambatan untuk pencapaian itu. Pengorganisasi bahan pelajaran yang menjadi tujuan utama pertemuan ini meliputi antara lain bagaimana merancang bahan untuk keperluan belajar mandiri. Strategi penyampaian meliputi pertimbangan penggunaan media apa untuk menyajikan apa/bagaimana cara menyajikannya, siapa dan atau apa yang akan menyajikan,

dan sebagainya. Sedang pengelolaan kegiatan meliputi keputusan untuk mengembangkan dan mengelola serta kapan dan bagaimana digunakannya bahan pelajaran dan strategi penyajiannya.

Miarso (2013: 245) mengemukakan bahwa apabila kerangka teori itu dipetakan, maka akan terdapat gambaran sebagai berikut :

KONDISI	PERLAKUAN	HASIL
Sama	Sama	Sama
Sama	Berbeda	Berbeda
Berbeda	Sama	Berbeda
Berbeda	Berbeda	Mungkin Sama

Gambar 2.2 Pemetaan Kerangka Teori Pembelajaran
(Diadaptasi dari Miarso, 2013)

Berdasarkan pemetaan kerangka teori tersebut dapat dikatakan bahwa bila kepada sejumlah anak yang kondisinya sama dan diberikan perlakuan sama, maka hasilnya cenderung sama. Bila perlakuannya berbeda, maka hasilnya cenderung berbeda. Sedangkan apabila kondisi anak-anak itu berbeda dan diberikan perlakuan yang sama hasilnya akan berbeda. Namun bila kepada mereka itu diberikan perlakuan yang berbeda, maka hasilnya mungkin sama.

Dalam Miarso (2013: 246), Reigeluth (1983) mengembangkan teori elaborasi dengan tiga model pembelajaran yang masing-masing terdiri atas sejumlah komponen strategi. Salah satu komponen strategi adalah penahapan elaboratif, yang pada prinsipnya merupakan penahapan dari sederhana ke kompleks. Rumusan teori elaborasi yang disederhanakan adalah sebagai berikut : Agar isi pelajaran (kondisi) dapat dipahami dengan baik (hasil), organisasikan isi pelajaran

itu dengan urutan elaboratif (metode/perlakuan). Secara operasional penahapan itu dapat dilakukan dalam proses pembelajaran melalui tiga macam cara, yaitu dari mudah ke sukar, dari umum ke rincian, dan dari konkret ke abstrak. Penahapan elaboratif dari umum ke khusus diibaratkan oleh Reigeluth seperti mempelajari gambar melalui kamera dengan lensa zoom; mula-mula lensa dengan sudut pandang lebar sehingga kelihatan gambar keseluruhan, kemudian di zoom hingga perhatian hanya tertuju pada objek tertentu saja dari keseluruhan gambar.

2.2.1 Model Pembelajaran ASSURE

Pembelajaran dengan menggunakan *ASSURE Model* mempunyai beberapa tahapan yang dapat membantu terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

A. Tahapan Model ASSURE

Tahapan tersebut menurut Smaldino merupakan penjabaran dari *ASSURE Model* sebagai berikut:

1. *Analyze Learner* (Analisis Pembelajar)

Tujuan utama dalam menganalisa termasuk guru dapat menemui kebutuhan belajar peserta didik yang urgen sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal. Analisis pembelajar meliputi tiga faktor kunci dari diri pembelajar yang meliputi :

a) *General Characteristics* (Karakteristik Umum)

Karakteristik umum peserta didik dapat ditemukan melalui variable yang konstan, seperti, jenis kelamin, umur, tingkat perkembangan, budaya dan faktor sosial ekonomi serta etnik. Semua variabel konstan tersebut, menjadi patokan dalam merumuskan strategi dan media yang tepat dalam menyampaikan bahan pelajaran.

b) *Specific Entry Competencies* (Mendiagnosis kemampuan awal pembelajar)

Penelitian yang terbaru menunjukkan bahwa pengetahuan awal peserta didik merupakan sebuah subjek patokan yang berpengaruh dalam bagaimana dan apa yang dapat mereka pelajari lebih banyak sesuai dengan perkembangan psikologi peserta didik (Smaldino dari Dick, carey & amp; carey, 2001). Hal ini akan memudahkan dalam merancang suatu pembelajaran agar penyampaian materi pelajaran dapat diserap dengan optimal oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

c) *Learning Style* (Gaya Belajar)

Gaya belajar yang dimiliki setiap pembelajar berbeda-beda dan mengantarkan peserta didik dalam pemaknaan pengetahuan termasuk di dalamnya interaksi dengan dan merespon dengan emosi ketertarikan terhadap pembelajaran. Terdapat tiga macam gaya belajar yang dimiliki peserta didik, yaitu: (1) Gaya belajar visual (melihat) yaitu dengan lebih banyak melihat seperti membaca, (2) Gaya belajar audio (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna oleh peserta didik jika pelajarannya tersebut didengarkan dengan serius, (3) Gaya belajar kinestetik

(melakukan), yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika dia sudah mempraktekkan sendiri.

2. State Standards and Objectives (Menentukan Standard Dan Tujuan)

Tahap selanjutnya dalam ASSURE adalah merumuskan tujuan dan standar. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan dan standar pembelajaran perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat.

a) Pentingnya Merumuskan Tujuan dan Standar dalam Pembelajaran

Dasar dalam penilaian pembelajaran ini menunjukkan pengetahuan dan kompetensi seperti apa yang nantinya akan dikuasai oleh peserta didik. Selain itu juga menjadi dasar dalam pembelajaran peserta didik yang lebih bermakna. Sehingga sebelumnya peserta didik dapat mempersiapkan diri dalam partisipasi dan keaktifannya dalam pembelajaran.

Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran yaitu: (1) rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran, (2) tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa, (3) tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran, dan (4) tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran.

b) Tujuan Pembelajaran yang Berbasis ABCD

Menurut Smaldino,dkk., setiap rumusan tujuan pembelajaran ini haruslah lengkap. Kejelasan dan kelengkapan ini sangat membantu dalam menentukan model belajar, pemanfaatan media dan sumber belajar berikut asesmen dalam KBM. Rumusan baku ABCD tadi dijabarkan sebagai berikut: A (audience), yaitu pebelajar atau peserta didik dengan segala karakteristiknya. Siapa pun peserta didik, apa pun latar belakangnya, jenjang belajarnya, serta kemampuan prasyaratnya sebaiknya jelas dan rinci. B (behavior), yaitu perilaku belajar yang dikembangkan dalam pembelajaran. Perilaku belajar mewakili kompetensi, tercermin dalam penggunaan kata kerja. Kata kerja yang digunakan biasanya kata kerja yang terukur dan dapat diamati. C (conditions) yaitu, situasi kondisi atau lingkungan yang memungkinkan bagi pebelajar dapat belajar dengan baik. Penggunaan media dan metode serta sumber belajar menjadi bagian dari kondisi belajar ini. Kondisi ini sebenarnya menunjuk pada istilah strategi pembelajaran tertentu yang diterapkan selama proses belajar mengajar berlangsung. D (degree), yaitu persyaratan khusus atau kriteria yang dirumuskan sebagai baku sebagai bukti bahwa pencapaian tujuan pembelajaran dan proses belajar berhasil. Kriteria ini dapat dinyatakan dalam presentase benar (%), menggunakan kata-kata seperti tepat/benar, waktu yang harus dipenuhi, kelengkapan persyaratan yang dianggap dapat mengukur pencapaian kompetensi.

c. Tujuan Pembelajaran dan Perbedaan Individu

Berkaitan dengan kemampuan individu dalam menuntaskan atau memahami sebuah materi yang diberikan. Individu yang tidak memiliki kesulitan belajar

dengan yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan terhadap materi yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut, maka timbullah *mastery learning* (kecepatan dalam menuntaskan materi tergantung dengan kemampuan yang dimiliki tiap individu).

3. *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih, Strategi, Teknologi, Media dan Bahan ajar)

Langkah selanjutnya dalam membuat pembelajaran yang efektif adalah mendukung pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan media dalam sistematisa pemilihan strategi, teknologi dan media dan bahan ajar.

a). Memilih Strategi Pembelajaran

Pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu juga memperhatikan gaya belajar dan motivasi peserta didik yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat mengandung ARCS model (Smaldino dari Keller, 1987). ARCS model dapat membantu strategi mana yang dapat membangun *Attention* (perhatian) peserta didik, pembelajaran berhubungan yang *Relevant* dengan kebutuhan dan tujuan, *Convident* desain pembelajaran dapat membantu pemaknaan pengetahuan oleh peserta didik dan *Satisfaction* dari usaha belajar peserta didik.

Strategi pembelajaran dapat terlebih dahulu menentukan metode yang tepat. Beberapa metode yang dianjurkan untuk digunakan ialah : (1) Belajar Berbasis Masalah (*problem-based learning*), yaitu metode belajar berbasis masalah melatih ketajaman pola pikir metakognitif, yakni kemampuan strategis

dalam memecahkan masalah. (2) Belajar Proyek (*project-based learning*), yaitu belajar proyek adalah metode yang melatih kemampuan pebelajar untuk melaksanakan suatu kegiatan di lapangan. Proyek yang dikembangkan dapat pekerjaan atau kegiatan sebenarnya atau berupa simulasi kegiatan. (3) Belajar Kolaboratif, yaitu metode belajar kolaboratif ditekankan agar pebelajar mampu berlatih menjadi pimpinan dan membina koordinasi antar teman sekelasnya.

b) Memilih Teknologi dan Media yang sesuai dengan Bahan Ajar

Kata Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Sedangkan menurut Gerlach, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Bentuk media adalah bentuk fisik dimana sebuah pesan digabungkan dan ditampilkan. Bentuk media meliputi, sebagai contoh, diagram (gambar diam dan teks) slide (gambar diam lewat proyektor) video (gambar bergerak dalam TV), dan multimedia komputer (grafik, teks, dan barang bergerak dalam TV) Setiap media itu mempunyai kekuatan dan batasan dalam bentuk tipe dari pesan yang bisa direkam dan ditampilkan. Memilih sebuah bentuk media bisa menjadi sebuah tugas yang kompleks-merujuk kepada cakupan yang luas dari media yang tersedia, keanekaragaman peserta didik dan banyak tujuan yang akan dicapai.

4. Utilize Technology, Media and Materials (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar)

Sebelum memanfaatkan media dan bahan yang ada, sebaiknya mengikuti langkah-langkah seperti dibawah ini,yaitu:

a). Mengecek bahan (masih layak pakai atau tidak)

Guru harus melihat dulu materi sebelum menyampaikannya dalam kelas dan selama proses pembelajaran guru harus menentukan materi yang tepat untuk audiens dan memperhatikan tujuannya.

b). Mempersiapkan bahan

Guru harus mengumpulkan semua materi dan media yang dibutuhkan guru dan peserta didik. Guru harus menentukan urutan materi dan penggunaan media. Guru harus menggunakan media terlebih dahulu untuk memastikan keadaan media.

c). Mempersiapkan lingkungan belajar

Guru harus mengatur fasilitas yang digunakan peserta didik dengan tepat dari materi dan media sesuai dengan lingkungan sekitar.

d). Mempersiapkan pembelajar

Memberitahukan peserta didik tentang tujuan pembelajaran. Guru menjelaskan bagaimana cara agar peserta didik dapat memperoleh informasi dan cara mengevaluasi materinya.

e). Menyediakan pengalaman belajar (terpusat pada pengajar atau pembelajar)

Mengajar dan belajar harus menjadi pengalaman. Sebagai guru harus dapat memberikan pengalaman belajar seperti : presentasi di depan kelas dengan projector, demonstrasi, latihan, atau tutorial materi.

5. *Require Learner Participation* (Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik)

Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi peserta didik terhadap materi dan media yang kita tampilkan. Seorang guru pada era teknologi sekarang dituntut untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi ketimbang sekedar memahami dan memberi informasi kepada peserta didik. Ini sejalan dengan gagasan konstruktivis bahwa belajar merupakan proses mental aktif yang dibangun berdasarkan pengalaman yang autentik, dimana para peserta didik akan menerima umpan balik informatif untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar.

6. *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi)

Penilaian dan perbaikan adalah aspek yang sangat mendasar untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Ada beberapa fungsi dari evaluasi antara lain : (a) Evaluasi merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi peserta didik. (b) Evaluasi merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian peserta didik dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan. (c) Evaluasi dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum. (d) Informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan peserta didik secara individual dalam mengambil keputusan. (e) Evaluasi berguna untuk para

pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan tujuan khusus yang ingin dicapai. (f) Evaluasi berfungsi sebagai umpan balik untuk orang tua, guru, pengembang kurikulum dan pengambil keputusan.

2.3 Karakteristik Matematika

2.3.1 Karakteristik Umum Matematika

Sumardiyono (2004: 33) menulis bahwa ada beberapa karakteristik umum matematika, yaitu : (a) *Memiliki objek kajian yang abstrak*. Matematika mempunyai objek kajian yang bersifat abstrak, walaupun tidak setiap objek abstrak adalah matematika. Sementara beberapa matematikawan menganggap objek matematika itu ‘konkret’ dalam pikiran mereka, maka kita dapat menyebut objek matematika secara lebih tepat sebagai objek mental atau pikiran. Ada empat objek kajian matematika, yaitu fakta, operasi (atau relasi), konsep dan prinsip. (b) *Bertumpu pada kesepakatan*. Simbol-simbol dan istilah-istilah dalam matematika merupakan kesepakatan atau konvensi yang penting. Dengan simbol dan istilah yang telah disepakati dalam matematika maka pembahasan berikutnya akan menjadi mudah untuk dilakukan dan dikomunikasikan. (c) *Berpola pikir deduktif*. Dalam matematika hanya diterima pola pikir yang bersifat deduktif. Pola pikir deduktif secara sederhana dapat dikatakan pemikiran yang berpangkal dari hal yang bersifat umum diterapkan atau diarahkan kepada hal yang bersifat khusus. Pola pikir deduktif ini dapat terwujud dalam bentuk yang amat sederhana tetapi juga dapat terwujud dalam bentuk yang tidak sederhana. (d) *Konsisten dalam sistemnya*. Dalam matematika terdapat berbagai macam sistem yang dibentuk dari beberapa aksioma dan memuat beberapa teorema. Sistem-sistem

berkaitan, ada pula sistem-sistem yang dapat dipandang lepas satu dengan lainnya. sistem-sistem aljabar dengan sistem-sistem geometri dapat dipandang lepas satu sama lainnya. di dalam sistem aljabar terdapat pula beberapa sistem lain yang lebih ‘kecil’ yang berkaitan satu dengan lainnya. demikian pula di dalam sistem geometri. (e) *Memiliki simbol yang kosong dari arti.* Di dalam matematika banyak sekali simbol, baik yang berupa huruf Latin, huruf Yunani, maupun simbol-simbol khusus lainnya. simbol-simbol tersebut membentuk kalimat dalam matematika yang biasa disebut model matematika. Model matematika dapat berupa persamaan, pertidaksamaan, maupun fungsi. Selain itu ada pula model matematika yang berupa gambar seperti bangun-bangun geometrik, grafik, maupun diagram. (f) *Memperhatikan semesta pembicaraan.* Lingkup atau sering disebut semesta pembicaraan bisa sempit bisa pula luas. Bila kita bicara tentang bilangan-bilangan, maka simbol-simbol tersebut menunjukkan bilangan-bilangan pula. Benar salah atau ada tidaknya penyelesaian suatu soal atau masalah, ditentukan oleh semesta pembicaraan yang digunakan.

2.3.2 Karakteristik Matematika Sekolah

Sumardyono (2004: 43) menulis bahwa ada beberapa karakteristik matematika sekolah, yaitu: (a) *Penyajian.* Penyajian matematika tidak harus diawali dengan teorema maupun definisi, tetapi haruslah disesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik. (b) *Pola pikir.* Pembelajaran matematika sekolah dapat menggunakan pola pikir deduktif maupun pola pikir induktif. Hal ini harus disesuaikan dengan topik bahasan dan tingkat intelektual peserta didik. Sebagai kriteria umum, biasanya di SD menggunakan pendekatan induktif terlebih dulu

karena hal ini lebih memungkinkan peserta didik menangkap pengertian yang dimaksud. Sementara untuk SMP dan SMA, pola pikir deduktif sudah semakin ditekankan. (c) *Semesta pembicaraan*. Sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik, maka matematika yang disajikan dalam jenjang pendidikan juga menyesuaikan dalam kekomplekan semestanya. Semakin meningkat tahap perkembangan intelektual peserta didik, maka semesta matematikanya semakin diperluas. (d) *Tingkat keabstrakan*. Tingkat keabstrakan matematika harus menyesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik. Di SD dimungkinkan untuk ‘mengkonkretkan’ objek-objek matematika agar peserta didik lebih memahami pelajaran. Namun semakin tinggi jenjang sekolah, tingkat keabstrakan objek semakin diperjelas.

2.4 Belajar dan Pembelajaran Mandiri

2.4.1 Konsep Belajar Mandiri

Menurut Wedemeyer (1983) dalam Rusman (2014: 353), belajar mandiri adalah peserta didik yang belajar secara mandiri mempunyai kebebasan untuk belajar tanpa harus menghadiri pembelajaran yang diberikan guru/pendidik di kelas. Peserta didik dapat mempelajari pokok materi tertentu dengan membaca modul atau melihat dan mengakses program e-learning tanpa bantuan atau dengan bantuan terbatas dari orang lain. Kemandirian dalam belajar ini menurut Wedemeyer perlu diberikan kepada peserta didik supaya mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya dan dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri. Sikap-sikap tersebut perlu dimiliki peserta didik karena hal tersebut merupakan ciri kedewasaan orang

terpelajar. Sejalan dengan Wedemeyer, Moore berpendapat bahwa ciri utama suatu proses pembelajaran mandiri ialah adanya kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk ikut menentukan tujuan, sumber, dan evaluasi belajarnya. Belajar mandiri tidak berarti belajar sendiri. Belajar mandiri bukan merupakan usaha untuk mengasingkan peserta didik dari teman belajarnya dan dari guru/instrukturnya. Hal terpenting dari proses belajar mandiri adalah peningkatan kemampuan dan keterampilan.peserta didik dalam proses belajar tanpa bantuan orang lain, sehingga pada akhirnya peserta didik tidak tergantung pada guru, pembimbing, teman atau orang lain dalam belajar. Dalam belajar mandiri peserta didik akan berusaha sendiri dahulu untuk memahami isi pelajaran yang dibaca atau dilihatnya melalui media pandang dengar. Jika mendapat kesulitan, barulah peserta didik akan bertanya atau mendiskusikannya dengan teman, guru/instruktur atau orang lain. Peserta didik yang mandiri akan mampu mencari sumber belajar yang dibuthkannya. Belajar mandiri berarti belajar secara berinisiatif dengan ataupun tanpa guru. Sebagai seorang yang mandiri, peserta didik tidak harus mengetahui semua hal, tetapi tidak juga diharapkan menjadi peserta didik yang jenius yang tidak membutuhkan bantuan orang lain. Sesuai dengan konsep belajar mandiri, bahwa seorang peserta didik diharapkan dapat: menyadari bahwa hubungan antara pengajar dengan dirinya tetap ada, namun hubungan tersebut diwakili oleh bahan ajar atau media belajar, mengetahui konsep belajar mandiri, mengetahui kapan ia harus minta tolong, kapan ia membutuhkan bantuan atau dukungan, dan mengetahui kepada siapa dan dari mana ia dapat atau harus memperoleh bantuan/dukungan. Rusman (2014: 358) menyatakan salah satu prinsip belajar mandiri adalah mampu mengetahui kapan membutuhkan bantuan

atau dukungan dari pihak lain. Bantuan atau dukungan dapat juga diperoleh dari berbagai sumber atau literatur pendukung, seperti surat kabar, berita radio atau televisi, perpustakaan dan lain-lain. Bagian terpenting dari konsep belajar mandiri adalah bahwa setiap peserta didik harus mampu mengidentifikasi sumber-sumber informasi, karena identifikasi sumber informasi ini sangat dibutuhkan untuk memperlancar kegiatan belajar seorang peserta didik pada saat peserta didik tersebut membutuhkan bantuan atau dukungan. Kemandirian belajar peserta didik merupakan kemampuan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang bertumpu pada aktivitas, tanggung jawab, dan motivasi yang ada di dalam diri siswa sendiri.

2.4.2 Kemandirian Peserta Didik dan Keberhasilan Belajar

Menurut Moore (dalam Rusman 2014: 365), ada peserta didik yang lebih senang atau lebih berhasil dalam belajar bila program pembelajarannya memberikan peluang untuk banyak dialog dan tidak terlalu terstruktur. Tetapi ada peserta didik yang lebih menyukai atau lebih berhasil belajarnya bila programnya tidak memerlukan banyak dialog dan sangat terstruktur. Banyak peserta didik yang menggunakan bahan belajar untuk mencapai tujuan dengan caranya sendiri di bawah kontrol sendiri. Proses belajar seperti itu menunjukkan kemandirian belajar siswa.

Peserta didik yang sudah sangat mandiri mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a. sudah mengetahui dengan pasti apa yang ingin ia capai dalam kegiatan belajarnya. Karena itu dia ingin ikut menentukan tujuan pembelajarannya. Dia tidak senang mempelajari sesuatu yang tidak sesuai dengan keinginannya.

Karena itu dia tidak menyukai program pembelajaran yang sangat terstruktur yang tidak dapat menampung keinginan dan kebutuhan belajarnya.

- b. Sudah dapat memilih sumber belajar sendiri dan mengetahui ke mana dia dapat menemukan bahan-bahan belajar yang diinginkan. Karena itu dia merasa tidak perlu banyak berdialog dengan guru/instruktur. Jika menemui kesulitan belajar dia juga sudah tau kemana dia dapat mencari narasumber yang dapat dimintai bantuan untuk ikut memecahkan kesulitan belajarnya.
- c. Sudah dapat menilai tingkat kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan pekerjaannya atau untuk memecahkan permasalahan yang dijumpai dalam kehidupannya. Karena itu ia ingin menilai sendiri atau ingin ikut menentukan kriteria keberhasilan belajarnya.

2.4.3 Bahan Belajar Mandiri

Rusman (2014: 375) menulis bahan belajar mandiri termasuk bahan belajar terstruktur. Karena itu, peserta didik tidak dapat berperan serta dalam menentukan tujuan dan isi pelajaran bahan belajar tersebut. Bahan belajar yang terstruktur pada dasarnya tidak dapat menampung atau menyesuaikan diri dengan kebutuhan belajar peserta didik. Jenis-jenis bahan belajar mandiri di antaranya adalah :

- a. Modul, yaitu suatu paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa. Satu paket modul biasanya memiliki komponen petunjuk guru, lembar kegiatan peserta didik, lembar kerja peserta didik, kunci lembar kerja, lembar tes, dan kunci lembaran tes.

- b. Bahan Pembelajaran Berprogram, yaitu paket program pembelajaran individual, hampir sama dengan modul. Perbedaannya dengan modul, bahan pembelajaran berprogram ini disusun dalam topik-topik kecil untuk setiap bingkai atau halamannya.
- c. *Digital Content* berbasis web, yaitu bahan pembelajaran *online* dalam bentuk pembelajaran individual yang dapat diakses oleh peserta didik, baik dalam bentuk tugas pembelajaran mandiri maupun sumber-sumber belajar lainnya yang dikemas dalam bentuk *digital content*.

2.5 Media Pembelajaran

2.5.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara. Makna umumnya adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dan sumber informasi ke penerima informasi. Schramm dalam Arsyad (2002: 6) mendefinisikan media lebih khusus yaitu teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran.

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2002: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Proses pembelajaran di kelas untuk mendapatkan hasil yang optimal perlu diperhatikan dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2.5.2 Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran

Smaldino (2012: 235) menulis bahwa belajar online adalah hasil dari pengajaran yang disampaikan secara elektronik menggunakan media berbasis komputer. Rusman (2012: 241) menyebutkan bahwa internet merupakan perpustakaan raksasa dunia, karena di dalam internet terdapat milyaran sumber informasi, sehingga kita dapat menggunakan informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, sebagai berikut :

- a. Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas.
- b. Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa.
- c. Pembelajaran dapat memilih topik atau bahan ajar yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.

- d. Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing peserta didik.
- e. Adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran.
- f. Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik peserta didik, dan memungkinkan pihak berkepentingan (orang tua peserta didik maupun guru) dapat turut serta menyukseskan proses pembelajaran, dengan cara mengecek tugas-tugas yang dikerjakan oleh peserta didik secara online.

2.5.3 Pemanfaatan *e-Learning* untuk Pembelajaran

Smaldino (2012: 235) menulis bahwa *e-learning* tidak hanya mengakses informasi, tetapi juga membantu para peserta didik dengan hasil-hasil yang lebih spesifik. Selain menyampaikan pengajaran, *e-learning* bisa memantau kinerja peserta didik dan melaporkan kemajuan mereka. Dalam Rusman (2014: 346), Jaya Kumar C. Koran menyebutkan bahwa *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Perbedaan pembelajaran tradisional dengan *e-learning*, yaitu kelas tradisional. Guru dianggap sebagai orang yang serba tau dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada pelajarnya. Sedangkan dalam pembelajaran *e-learning* fokus utamanya adalah pelajar. Pelajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran *e-learning* akan memaksa pelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Pelajar membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri.

2.5.4 Keunggulan dan Kekurangan Media Edmodo

Edmodo adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai Facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. Edmodo merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai Facebook, tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini (SEAMOLEC, 2013: 62).

Edmodo memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan aplikasi social network atau yang jenisnya. Keunggulan-keunggulan dari Edmodo adalah sebagai berikut.

1. Edmodo menjamin keamanan dan kemudahan atas aktivitas pembelajaran seperti berbagi idea tau yang lainnya baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar. Kemudahan mengakses Edmodo dapat menggunakan komputer maupun telepon genggam. Sehingga meskipun siswa sedang melaksanakan magang, siswa tetap belajar kelompok mata pelajaran yang lainnya.
2. Guru dapat mengumpulkan bahan atau materi yang digunakan dalam pembelajaran matematika dalam fitur Library, sehingga membantu siswa untuk mencari alternatif sumber pembelajaran untuk dipelajari oleh siswa.
3. Edmodo menyediakan akses yang cepat dan mudah seperti tugas, kuis, sumber belajar berbasis web.
4. Orang tua dapat *log-on* ke *account* dengan kode kelas dan mengetahui pembelajaran siswa yang dilakukan di kelas. Harapannya adalah untuk menciptakan keterlibatan orang tua lebih tua yakni berkomunikasi dengan guru tanpa harus datang ke kelas. Orang tua dapat *log-on* kapan dan dimana saja.

5. Guru dapat berbagi file, ide, dan materi lainnya dengan guru lain. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperluas perpustakaan mereka sendiri dan strategi pembelajaran.

Adapun kekurangan dari Edmodo adalah dalam Edmodo tidak tersedia layanan untuk mengirim pesan tertutup antar sesama siswa, tidak adanya fasilitas tagging, Edmodo merupakan produk baru yang masih dalam pengembangan dan belum sempurna.

2.5.5 Keunggulan dan Kekurangan Media LKPD

Manfaat yang diperoleh dengan menggunakan LKPD menurut Hendro Darmodjo dalam Salirawati (2011: 2) antara lain :

1. Memudahkan guru dalam mengelola proses belajar, misalnya mengubah kondisi belajar dari suasana “guru sentris” menjadi “siswa sentris”.
2. Membantu guru mengarahkan siswanya untuk dapat menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri atau dalam kelompok kerja.
3. Dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan proses, mengembangkan sikap ilmiah serta membangkitkan minat siswa terhadap alam sekitarnya.
4. Memudahkan guru memantau keberhasilan siswa untuk mencapai sasaran belajar.

Namun LKPD memiliki kekurangan, yaitu peserta didik yang kurang aktif akan tertinggal dan guru yang tidak kreatif mendesign konten akan membuat LKPD terlihat tidak menarik sehingga peserta didik akan merasa jenuh mengerjakan soal dan tugas yang ada di dalamnya.

2.6 Motivasi Belajar

2.6.1 Pengertian Motivasi

Brophy dalam Woolfolk (2009: 240) menyatakan bahwa motivasi untuk belajar sebagai kecenderungan siswa untuk menganggap kegiatan akademik berarti, bermanfaat dan berusaha mengambil manfaat akademik yang diinginkan darinya. Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2010: 73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya '*feeling*' dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang di kemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting.

1. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem '*neurophysiological*' yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
2. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yaitu tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Dengan ketiga elemen tersebut, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

Motivasi juga dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila ia tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan perasaan tidak suka itu.

2.6.2 Teori Motivasi

Menurut Slameto (2010: 171) ada berbagai macam teori motivasi, salah satu teori yang terkenal kegunaannya untuk menerangkan motivasi peserta didik adalah yang dikembangkan oleh Maslow (1943, 1970). Maslow percaya bahwa tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu. Kebutuhan-kebutuhan ini (yang memotivasi tingkah laku peserta didik untuk belajar) dibagi oleh Maslow ke dalam 7 kategori :

1. Kebutuhan fisiologis, yaitu kebutuhan jasmani manusia, misalnya kebutuhan akan makan, minum, tidur, istirahat dan kesehatan. Untuk dapat belajar yang efektif dan efisien, peserta didik harus sehat, jangan sampai sakit yang dapat mengganggu kerja otak yang mengakibatkan terganggunya kondisi dan konsentrasi belajar.
2. Kebutuhan akan keamanan. Manusia membutuhkan ketentraman dan keamanan jiwa. Perasaan kecewa, dendam, takut akan kegagalan, ketidakseimbangan mental dan kegoncangan-kegoncangan emosi yang lain

dapat mengganggu kelancaran belajar seseorang. Oleh karena itu agar cara belajar peserta didik dapat ditingkatkan ke arah yang efektif, maka peserta didik harus dapat menjaga keseimbangan emosi, sehingga perasaan aman dapat tercapai dan konsentrasi pikiran dapat dipusatkan pada materi pelajaran yang ingin dipelajari.

3. Kebutuhan akan kebersamaan dan cinta. Manusia dalam hidup membutuhkan kasih sayang dari orang tua, saudara dan teman-teman yang lain. Disamping itu ia akan merasa berbahagia apabila dapat membantu dan memberikan cinta dengan orang lain pula. Keinginan untuk diakui sama dengan orang lain merupakan kebutuhan primer yang harus dipenuhi. Oleh karena itu belajar bersama dengan kawan-kawan lain dapat meningkatkan pengetahuan dan ketajaman berpikir peserta didik. Untuk itu diperlukan cara berpikir yang terbuka, kerja sama, memilih materi yang tepat, dan ditunjang dengan visualisasi.
4. Kebutuhan akan status (misalnya keinginan akan keberhasilan). Tiap orang akan berusan agar keinginannya dapat berhasil. Untuk kelancaran belajar, perlu optimis, percaya akan kemampuan diri dan yakin bahwa ia dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Lagipula peserta didik harus yakin bahwa apa yang dipelajari adalah merupakan hal-hal yang kelak akan banyak gunanya bagi dirinya.
5. Kebutuhan *self-actualisation*. Belajar yang efektif dapat diciptakan untuk memenuhi kebutuhan sendiri, *image* seseorang. Tiap orang tentu berusaha untuk memenuhi keinginan yang dicita-citakan. Oleh karena itu peserta didik

harus yakin bahwa dengan belajar yang baik akan dapat membantu tercapainya cita-cita yang diinginkan.

6. Kebutuhan untuk mengetahui dan mengerti; yaitu kebutuhan untuk memuaskan rasa ingin tahu, mendapatkan pengetahuan, informasi, dan untuk mengerti sesuatu. Hanya melalui belajarliah upaya pemenuhan kebutuhan ini dapat terwujud.
7. Kebutuhan estetik yaitu kebutuhan yang dimanifestasikan sebagai kebutuhan akan keteraturan, keseimbangan dan kelengkapan dari suatu tindakan. Hal ini hanya mungkin terpenuhi jika individu/siswa belajar yang tak henti-hentinya tidak hanya selama di pendidikan formal saja tetapi juga setelah selesai, setelah bekerja, berkeluarga serta berperan dalam masyarakat.

Hierarki yang diajukan oleh Maslow ini merupakan suatu urusan kebutuhan yang bersifat kaku, tetapi dalam kenyataan sehari-hari guru mungkin menemukan pengecualian-kecualian. Hal ini disebabkan karena seringkali tingkah laku tidak dibangkitkan oleh satu penyebab, melainkan oleh beberapa penyebab. Namun demikian hal tersebut tidak berarti bahwa teori Maslow ini tidak berguna sama sekali dalam pendidikan. Bahkan dengan memiliki pengetahuan ini guru dapat menganalisis penyebab tingkah laku siswa, memahaminya dan memakainya untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Sehubungan dengan pemeliharaan dan peningkatan motivasi peserta didik, De Cecco & Grawford dalam Slameto (2010: 175) mengajukan 4 fungsi guru :

1. Menggairahkan peserta didik

Dalam kegiatan rutin di kelas sehari-hari guru harus berusaha menghindari hal-hal yang monoton dan membosankan. Guru harus selalu memberikan

peserta didik cukup banyak hal-hal yang perlu dipikirkan dan dilakukan. Guru harus memelihara minat peserta didik dalam belajar, yaitu dengan memberikan kebebasan tertentu untuk berpindah dari satu aspek ke lain aspek pelajaran dalam situasi belajar. Untuk dapat meningkatkan kegairahan peserta didik, guru harus mempunyai pengetahuan yang cukup mengenai disposisi awal peserta didiknya.

2. Memberikan harapan realistis

Guru harus memelihara harapan-harapan peserta didik yang realistis, dan memodifikasikan harapan-harapan yang kurang atau tidak realistis. Untuk ini guru perlu memiliki pengetahuan yang cukup mengenai keberhasilan atau kegagalan akademis peserta didik pada masa lalu, dengan demikian guru dapat membedakan antara harapan-harapan yang realistis, pesimistis atau terlalu optimis. Bila peserta didik telah banyak mengalami kegagalan, maka guru harus memberikan sebanyak mungkin keberhasilan pada peserta didik.

3. Memberikan insentif

Bila peserta didik mengalami keberhasilan, guru diharapkan memberikan hadiah pada peserta didik (dapat berupa pujian, angka yang baik, dan lain sebagainya) atas keberhasilannya, sehingga peserta didik terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Sehubungan dengan hal ini umpan balik merupakan hal yang sangat berguna untuk meningkatkan usaha peserta didik.

4. Mengarahkan

Guru harus mengarahkan tingkah laku peserta didik, dengan cara menunjukkan pada peserta didik hal-hal yang dilakukan secara tidak benar dan meminta pada mereka melakukan sebaik-baiknya.

Gage & Berline dalam Slameto (2010: 176) menyarankan sejumlah cara meningkatkan motivasi peserta didik, tanpa harus melakukan reorganisasi kelas secara besar-besaran, cara-cara tersebut adalah :

1. Pergunakan pujian verbal

Penerimaan sosial yang mengikuti suatu tingkah laku yang diinginkan dapat menjadi alat yang cukup dapat dipercaya untuk mengubah prestasi dan tingkah laku akademis ke arah yang diinginkan. Kata-kata pujian yang diucapkan setelah peserta didik melakukan tingkah laku yang diinginkan atau mendekati tingkah laku yang diinginkan, merupakan pembangkit motivasi yang besar. Penerimaan sosial merupakan suatu penguat atau insentif yang relatif konsisten.

2. Pergunakan tes dan nilai secara bijaksana

Kenyataan bahwa tes dan nilai dipakai sebagai dasar berbagai hadiah sosial, menyebabkan tes dan nilai dapat menjadi suatu kekuatan untuk memotivasi peserta didik. peserta didik belajar bahwa ada keuntungan yang diasosiasikan dengan nilai yang tinggi, dengan demikian memberikan tes dan nilai mempunyai efek dalam memotivasi peserta didik untuk belajar. Tapi tes dan nilai harus dipakai secara bijaksana, yaitu untuk memberikan informasi pada peserta didik dan untuk menilai penguasaan dan kemajuan peserta didik, bukan untuk menghukum atau membanding-bandingkannya dengan peserta

didik lain. Penyalahgunaan tes dan nilai akan mengakibatkan menurunnya keinginan peserta didik untuk berusaha dengan baik.

3. Bangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dan keinginannya untuk mengadakan eksplorasi.

Dengan melontarkan pertanyaan atau masalah-masalah, guru dapat menimbulkan suatu konflik konseptual yang merangsang peserta didik untuk bekerja. Motivasi akan berakhir bila konflik terpecahkan atau bila timbul rasa bosan untuk memecahkannya.

4. Untuk tetap mendapatkan perhatian, sekali-kali guru dapat melakukan hal-hal yang luar biasa, misalnya meminta peserta didik menyusun soal-soal tes, menceritakan problem guru dan belajar.
5. Merangsang hasrat peserta didik dengan jalan memberikan pada peserta didik sedikit contoh hadiah yang akan diterimanya bila ia berusaha untuk belajar.
6. Agar peserta didik lebih mudah memahami bahan pelajaran, pergunkan materi-materi yang sudah dikenal sebagai contoh.
7. Terapkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam konteks yang unik dan luar biasa, agar peserta didik jadi lebih terlibat.
8. Minta peserta didik untuk mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya. Hal ini menguatkan belajar yang lalu dan sekaligus menanamkan suatu pengharapan pada diri peserta didik bahwa apa yang sedang dipelajarinya sekarang berhubungan dengan pelajaran yang akan datang.
9. Pergunakan simulasi dan permainan. Kedua hal ini akan memotivasi peserta didik, meningkatkan interaksi, menyajikan gambaran yang jelas mengenai

situasi kehidupan sebenarnya dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar.

10. Perkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan. Kadang-kadang agar diterima oleh teman-temannya, siswa melakukan hal-hal yang tidak diinginkan oleh guru.
11. Perkecil konsekuensi-konsekuensi yang tidak menyenangkan dari keterlibatan peserta didik.
12. Guru perlu memahami dan mengawasi suasana sosial di lingkungan sekolah, karena hal ini besar pengaruhnya atas diri peserta didik.
13. Guru perlu memahami hubungan kekuasaan antara guru dan peserta didik; seseorang akan dapat mempengaruhi motivasi orang lain bila ia memiliki suatu bentuk kekuasaan sosial.

2.7 Hasil Belajar

2.7.1 Pengertian Hasil Belajar

Suatu proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar ini nyata terlihat dari apa yang dilakukan oleh siswa yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya. Dalam hal ini terjadi perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan dapat dibuktikan dengan perbuatan.

S. Nasution (dalam Humairoh: 2011) mengungkapkan bahwa hasil belajar sebagai suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, penghargaan dalam diri pribadi individu yang belajar.

2.7.2 Penilaian Hasil Belajar

Menurut Kunandar (2013: 10) kegiatan guru setelah melakukan proses belajar mengajar adalah melakukan penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar esensial bertujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan sekaligus mengukur keberhasilan peserta didik dalam penguasaan kompetensi yang telah ditentukan. Menurut Kemdikbud dalam Kunandar (2013:29) bahwa penilaian hasil belajar merupakan salah satu dari prinsip yang mendasari pengembangan kurikulum. Penilaian hasil belajar ditujukan untuk mengetahui dan memperbaiki pencapaian kompetensi. Instrumen penilaian hasil belajar adalah alat untuk mengetahui kekurangan yang dimiliki setiap peserta didik atau sekelompok peserta didik. Kekurangan tersebut harus segera diikuti dengan proses perbaikan terhadap kekurangan dalam aspek hasil belajar yang dimiliki seorang atau sekelompok peserta didik.

2.8 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Andi Wira Dharma (2012) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan pada pemanfaatan media komputer sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika di SMA PKBM Taruna Jaya Bandar Lampung. (Tesis)
2. Widodo Trihardjanto (2015) menyatakan bahwa program pembelajaran matematika *blended learning* mampu memunculkan sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran, pengajar dan materi matematika, namun belum mampu membawa peserta didik menggapai hasil yang dikehendaki di kelas

VII SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung. Perlu perbaikan yang harus dilakukan oleh guru dalam penyusunan strategi pembelajaran. (Tesis)

3. Zulkibli, Fauziah Machmuni, dan Asep Nursangaji (2014) melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran prisma melalui metode pemberian tugas di SMP Negeri 2 Sejangkung. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Sejangkung yang berjumlah 32 peserta didik. Analisis terhadap hasil jawaban angket menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan metode pemberian tugas dalam pembelajaran matematika. Penelitian yang terjadi pada akhir penelitian yakni nilai rata-rata jawaban angket motivasi peserta didik adalah 30,9735 dengan kategori cukup baik. (FKIP UNTAN – Jurnal Nasional)
4. Basori (2013) melakukan penelitian tentang pemanfaatan *social learning network* 'edmodo' dalam membantu perkuliahan teori bodi otomotif di prodi PTM JPTK FKIP UNS. Berdasarkan hasil penelitiannya disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan peran edmodo dalam pembelajaran, dari data yang diketahui 52,94% termasuk kategori tinggi dan 38,24% dalam kategori sangat tinggi. Fitur edmodo sangat mendukung dalam pengelolaan KBM. Ini terlihat ada 44,12% responden menyatakan kategori sangat tinggi dan 35,29% dalam kategori tinggi. Tampilan edmodo sangat *user friendly* (mudah digunakan), sehingga mudah dalam penggunaannya dan mahasiswa merasakan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap layanan edmodo ini, dari data diketahui 61,76% kategori sangat tinggi dan 35,29% termasuk kategori tinggi. (FKIP UNS - Jurnal Nasional)

5. Mathupayas Thongmak (2013) menyatakan bahwa edmodo merupakan *social network education* yang mudah digunakan (*user friendly*) karena tampilannya yang mirip facebook. Edmodo dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Thongmak menyarankan untuk menggunakan edmodo karena banyak fitur dan mudah digunakan di dalam kelas. (IBIMA Publishing - Jurnal Internasional)
6. Nimer Baya'a dan Wajeeh Daher (2014) menggambarkan penggunaan situs jejaring sosial (facebook dan edmodo) dalam pendidikan matematika, serta fase dimana peserta didik bekerja secara matematis. Para penulis menekankan penggunaan situs jejaring sosial sebagai langkah pertama untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran matematika dan wacana matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa situs jejaring sosial (facebook dan edmodo) mendorong tindakan pembelajaran dan interaksi peserta didik. (IGI Global - Jurnal Internasional)
7. Balasubramanian, Jaykumar, Leena N. Fukey (2014) melakukan penelitian untuk mengetahui preferensi mahasiswa terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk jaringan akademik situs edmodo. Penelitian ini dilakukan di sebuah universitas swasta di distrik Selangor di Malaysia. Dari 285 mahasiswa, diambil 249 yang merupakan pengguna edmodo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan penelitian survei yang dirancang dengan memberikan pertanyaan dan menggunakan skala Lingkert 5 poin, mulai dari sangat setuju sampai tidak setuju. Survei ini dikembangkan menggunakan Google drive dan dikirim kepada mahasiswa melalui email dan sumber-sumber lain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

Edmodo mendorong keterlibatan mahasiswa. Hasil melalui analisis mendukung preferensi mahasiswa menggunakan Edmodo, terutama terhadap sumber daya, dukungan dan komunikasi seperti forum, diskusi dan juga untuk aktivitas online. Mahasiswa menganggap edmodo sebagai pembelajaran sosial yang indah dan *user friendly* yang memungkinkan mereka untuk menikmati pembelajaran pada kelas online. (Procedia – Jurnal Internasional)

8. Birgit Pepin (2009) melakukan penelitian di tiga negara, di Inggris, Perancis dan Jerman. Pepin mengklaim bahwa tugas-tugas matematika yang berbeda dalam buku teks berpengaruh terhadap sebagian besar perbedaan dalam kegiatan dan praktek-praktek yang terjadi di ruang kelas matematika. Dari penelitian yang terbatas ini, didapati bahwa peserta didik cenderung berkembang sebagai pelajar matematika, walaupun tugas-tugas dari buku yang disediakan oleh guru, praktek-praktek dimana peserta didik terlibat dalam kegiatan melakukan tugas-tugas, dan lingkungan mereka bekerja dan pengalaman dalam kelas berbeda di tiga negara. (INRP – Jurnal Internasional).
9. Maribel Beltran-Cruz dan Shannen Belle B. Cruz (2013) melakukan penelitian dengan menyelidiki penggunaan media sosial sebagai alat untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik, dengan menggunakan instruksi online. Data survei dikumpulkan dari 186 peserta didik yang terdaftar dalam Ilmu Biologi dengan menggunakan Facebook dan Edmodo sebagai jaringan sosial online. Empat titik skala Likert digunakan untuk menafsirkan data yang dikumpulkan. Hasil menunjukkan bahwa, ketika

pembelajaran tradisional dikombinasikan dengan komponen online, hasil belajar peserta didik meningkat. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih baik dalam keterlibatan, pengalaman dan hasil belajarnya. (Simon Fresur University – Jurnal Internasional)

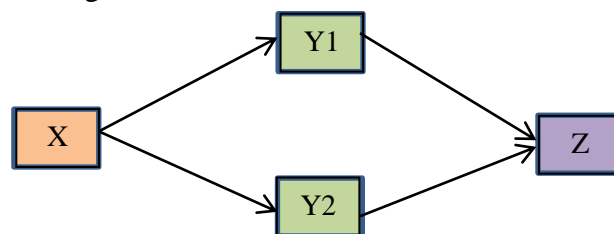
2.9 Kerangka Pikir

Motivasi untuk belajar menyiratkan strategi belajar yang lebih aktif dan dipikirkan secara mendalam. Seperti yang ditulis oleh Woolfolk (2009: 240) bahwa motivasi untuk belajar tumbuh dari kebutuhan, tujuan, interes, emosi, keyakinan dan atribusi individu dalam interaksinya dengan tugas-tugas yang telah ditetapkan, otonomi dan pengakuan yang diberikan, struktur pengelompokan, prosedur evaluasi, dan waktu yang dimungkinkan.

Adapun motivasi belajar matematika di sekolah saat erat kaitannya dengan pemberian latihan dan tugas. Dalam belajar matematika peserta didik membutuhkan latihan, pengulangan dan bimbingan dari guru agar diperoleh hasil belajar yang diharapkan. Guru dituntut untuk dapat mengelola kelas dengan baik dan tentunya dibutuhkan strategi mengajar yang tepat untuk mewujudkannya. Oleh karena itu strategi pengelolaan berkaitan dengan penetapan kapan suatu strategi atau komponen suatu strategi tepat dipakai dalam suatu situasi pengajaran. Terdapat tiga hal yang berkaitan dengan strategi pengelolaan yaitu: (1). Penjadwalan penggunaan strategi pengajaran, (2). Pembuatan catatan kemajuan belajar siswa, dan (3). Pengelolaan motivasional mengacu pada cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan strategi pemberian latihan dan tugas melalui media edmodo dan lembar kerja peserta didik diharapkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.

Motivasi menjadi awal penentu keberhasilan target yang ingin diraih. Selain itu, stimulus berupa metode, media dan strategi pun dibutuhkan untuk dapat mencapai target belajar yang diharapkan. Motivasi yang tinggi dengan media yang sama akan menghasilkan pencapaian yang berbeda, begitu juga sebaliknya motivasi yang rendah dengan media yang sama akan menghasilkan pencapaian yang berbeda. Tinggi rendahnya sebuah motivasi yang ada pada peserta didik sangat mempengaruhi hasil belajar. Media hanya sebagai stimulus agar peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian ini akan mencari perbedaan hasil belajar yang menggunakan dua media berbeda, yaitu edmodo yang berbasis *social network* dan lembar kerja peserta didik (LKPD) ditinjau dari motivasi belajar peserta didik. Adapun kerangka pikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir

Keterangan Bagan Kerangka Pikir :

- X : Motivasi belajar matematika
- Y1 : Strategi pembelajaran dengan menggunakan media Edmodo.
- Y2 : Strategi pembelajaran dengan menggunakan media LKPD.
- Z : Hasil belajar matematika

2.10 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir diatas, dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. : Ada perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan lembar kerja peserta didik.
2. : Ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan media lembar kerja peserta didik.
3. : Ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi rendah yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan media lembar kerja peserta didik.
4. : Ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dan kelompok motivasi rendah.
5. : Ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dengan kelompok motivasi rendah yang menggunakan media edmodo.
6. : Ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dengan kelompok motivasi rendah yang menggunakan media lembar kerja peserta didik.