

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka.

1. Belajar dan pembelajaran

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal (Suherman, 2003 : 8).

Belajar adalah perubahan perilaku seseorang akibat pengalaman yang ia dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca, dan meniru (Yamin, 2003 : 99).

Kegiatan belajar mengajar mengandung arti interaksi dari berbagai komponen seperti guru, murid, bahan ajar dan sarana lain yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung. Lubis (2004:23) menyatakan bahwa: “Kegiatan belajar mengajar (KBM) merupakan kegiatan interaksi antar guru dengan siswa dan antar siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan sumber belajar lainnya dalam satu kesatuan waktu dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Sisdiknas, 2003 : 20).

Pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, kompetensi, minat bakat, dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antar siswa (Suyitno, 2004 : 2).

2. Aktivitas Belajar

Dalam proses belajar dituntut adanya suatu aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamalik (2004:171) yang menyatakan “pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan siswa belajar sendiri atau melakukan aktivitas.”

Aktivitas belajar tidak hanya mencatat dan mendengar seperti lazimnya terdapat pada pengajaran tradisional. Pengajaran modern tidak menolak seluruhnya pendapat tersebut, namun lebih menitikberatkan pada aktivitas atau keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar diartikan sebagai pengembangan diri melalui pengalaman yang bertumpu pada kemampuan diri siswa/pelajar dibawah bimbingan tenaga pengajar. Menurut (Sadirman, A.M. 2006:99) “tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas”.

Belajar tidak terjadi secara kebetulan tetapi belajar merupakan suatu proses atau aktivitas pemikiran maupun aktivitas fisik, sebagai suatu proses dalam belajar dituntut adanya suatu aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar. Menurut

Jarome Bruner dalam Trianto (2009:38) belajar merupakan upaya penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang lebih baik.

Selain dari usaha yang dilakukan oleh siswa, peran serta guru sangat dibutuhkan agar selama proses pembelajaran aktivitas siswa meningkat, yaitu dengan cara memberikan arahan-arahan dan selanjutnya secara bertahap siswa melakukan kegiatan secara mandiri dengan penuh kesadaran akan pentingnya belajar. Menurut Winkel dalam Wiyarsana (2003:6) “aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang direncanakan dan disadari untuk mencapai suatu kegiatan tujuan belajar yaitu perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan pada siswa yang melakukan kegiatan belajar”. Berdasarkan pendapat tersebut, jelas bahwa manusia dengan belajar dapat merubah tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap yang diperoleh dan aktivitas mental dan berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya.

Menurut Paul D. Dieriech dalam Hamalik (2001 : 172), aktivitas belajar dapat digolongkan menjadi delapan jenis :

- a. *Visual Activities*, misalnya: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral Activities*, misalnya: mengemukakan suatu fakta, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat.
- c. *Listening Activities*, misalnya: mendengarkan penyajian bahan, percakapan, diskusi, musik dan pidato.
- d. *Writing Activities*, misalnya: menulis cerita, karangan, laporan dan angket.
- e. *Drawing Activities*, antara lain: menggambar, membuat grafik, chart, peta, diagram.
- f. *Motor Activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, berternak.

- g. *Mental Activities*, seperti: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
- h. *Emotional Activities*, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Menurut Momes (2001:36), terdapat indikator terhadap aktivitas yang relevan dalam pembelajaran meliputi:

- a. Interaksi anak dalam mengikuti Proses Belajar Mengajar (PBM) dalam kelompok meliputi kegiatan berdiskusi dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah,
- b. Keberanian anak dalam bertanya/mengemukakan pendapat,
- c. Partisipasi anak dalam Proses Belajar Mengajar (melihat dan aktif dalam diskusi),
- d. Motivasi dan kegairahan anak dalam mengikuti Proses Belajar Mengajar (menyelesaikan tugas dan aktif dalam memecahkan masalah),
- e. Hubungan anak dengan anak selama Proses Belajar Mengajar,
- f. Hubungan anak dengan guru selama Proses Belajar Mengajar.

Pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku dan tindakan yang dialami oleh siswa itu sendiri. Dimiyati dan Mudjiono (2002:7) menyatakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri.

Seiring dengan itu, Djamarah (2006:67) menyatakan bahwa “belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan didalam benak anak didik”.

Menurut Sardiman, A.M. (2006:100) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik (jasmani) maupun mental (rohani).

Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus saling terkait. Oleh karenanya Ahmad Rohani (2004:6) menjelaskan bahwa belajar yang

berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, aktivitas belajar dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan fisik maupun mental yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan adanya perubahan dalam dirinya baik yang tampak maupun yang tidak tampak diamati, sehingga tercapainya aktivitas siswa secara aktif dan tercapainya hasil belajar yang optimal.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Chatarina, dkk, 2004:4). Perolehan aspek-aspek perilaku tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana 1999:3).

Dimiyati dan Mudjiono (2006:3) menyatakan bahwa:

“Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”.

Untuk menumbuhkan motivasi belajar dalam rangka untuk meraih prestasi, dapat dilakukan dengan berbagai upaya diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan keyakinan dan percaya diri bahwa seseorang dapat melaksanakan tugas atau belajar dengan baik, dan keyakinan tersebut akan mampu berkembang bila ada upaya yang bersungguh-sungguh.
- b. Dalam melaksanakan tugas atau belajar untuk mencapai prestasi dilakukan dengan rasa ikhlas dan senang, serta mempunyai tujuan yang jelas.
- c. Antara tujuan yang ingin dicapai dan keberhasilan yang dicapai pada diri seseorang ada keterkaitannya.

Menurut B.S Bloom (dalam Chatarina, dkk, 2004:6) untuk mendapatkan hasil belajar kognitif seseorang memiliki 6 (enam) tingkatan kognitif, yaitu:

- a. Pengetahuan (*knowlage*), yaitu sebagai perilaku mengingat atau menggali informasi (materi pembelajaran) yang telah dicapai sebelumnya,
- b. Pemahaman (*comprehention*), yaitu sebagai kemampuan memperoleh makna dari materi pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui penerjemahan materi pembelajaran,
- c. Penerapan (*application*), yaitu penerapan yang mengacu pada kemampuan menggunakan pembelajaran yang telah dipelajari di dalam situasi baru dan konkrit. Ini mencakup penerapan hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip-prinsip, dalil dan teori,
- d. Analisis (*analysis*), yaitu mengacu pada kemampuan memecahkan materi ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya. Hal ini mencakup identifikasi bagian-bagian, analisis antar bagian, dan mengenali prinsip-prinsip pengorganisasian,
- e. Sintesis (*synthesis*), yaitu mengacu pada kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru. Hal ini mencakup komunikasi yang unik (tema atau percakapan), perencanaan operasional (proposal), atau seperangkat hubungan yang abstrak (skema untuk mengklasifikasi informasi),
- f. Penilaian (*evaluation*), yaitu mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi pembelajaran untuk tujuan tertentu.

Menurut R.M. Gagne, hasil belajar pada proses belajar ditentukan oleh

5 (lima) faktor, diantaranya:

- a. Informasi Verbal (*Verbal Information*)
Yang dimaksud adalah pengetahuan awal/dasar yang dimiliki seseorang dan dapat diungkapkan dalam bentuk bahasa, lisan dan tulisan. Apabila siswa hendak belajar/menerima pelajaran suatu pokok bahasan, maka pengetahuan awal sebelum pokok bahasan diberikan siswa harus sudah menguasai.
- b. Kemahiran Intelektual (*Intelektual Skill*)
Yang dimaksud adalah kemampuan untuk berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya dalam bentuk suatu representasi. Intelektual atau kecerdasan bila dikembangkan dapat berupa *Intelligence Quotion (IQ)*, *Intelligence Emotional (EI)*, *Spiritual Intelligence (IS)*. IQ berhubungan dengan intelegensi atau kecerdasan otak, IE berkaitan dengan emosi atau tingkat pengendalian diri, IS berhubungan dengan tingkat keyakinan kepada Tuhan (Suharsono, 2009:96).
- c. Strategi kognitif (pengaturan kegiatan kognitif) merupakan aktivitas mentalnya sendiri, sedangkan ruang gerak kemahiran intelektual adalah representasi dalam kesadaran terhadap lingkungan hidup dan diri sendiri. Strategi kognitif mencakup, penggunaan konsep dan kaidah yang telah dimiliki, terutama bila sedang menghadapi suatu problem,
- d. Keterampilan Motorik (*Motor Skill*)
Yang dimaksud adalah kemampuan melakukan suatu rangkaian gerak-gerak jasmaniah dalam urutan tertentu yang terkoordinir dan terpadu. Ciri khas dari keterampilan motorik adalah otomatisme, yaitu rangkaian gerak-gerak berlangsung secara teratur dan berjalan secara lancar dan luwes tanpa banyak dibutuhkan refleksi tentang apa yang harus dilakukan dan mengapa diikuti gerak-gerak tertentu.
- e. Sikap (*Attitude*)
Kecenderungan menerima atau menolak suatu obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek itu serta berguna/berharga atau tidak sering dinyatakan sebagai suatu sikap dan hal bila dimungkinkan adanya berbagai tindakan. Misalnya, seorang siswa harus mengambil tindakan/keputusan, apakah belajar untuk menghadapi ujian, atau nonton film dengan temanya pada waktu yang sama.

Rendahnya hasil belajar siswa diduga disebabkan oleh beberapa faktor, hal tersebut sejalan dengan pendapat Slameto (2003:54-72) yang mengemukakan bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut :

1. Faktor Intern, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern sebagai berikut :
 - a. Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh)
 - b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat bakat, motif, kematangan dan kesiapan,)
 - c. Faktor kelelahan.
2. Faktor ekstern, yaitu faktor yang ada diluar individu. Faktor ekstern sebagai berikut :
 - a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian keluarga, dan latar belakang kebudayaan)
 - b. Faktor sekolah (metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan guru, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah)
 - c. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat)

Penilaian hasil belajar merupakan kegiatan yang tak terpisahkan dari kegiatan perencanaan dan pelaksanaan belajar mengajar. Guru hendaknya dapat menyelesaikan masalah pembelajarannya melalui kegiatan nyata dikelasnya. Kegiatan nyata ditujukan untuk meningkatkan suatu proses dan hasil pembelajarannya yang dilaksanakan secara profesional (Suharjo, dalam Suharsimi Arikunto, dkk: 2006:55)

Hasil belajar pada satu sisi adalah terkait dengan tindak guru, suatu pencapaian tujuan pembelajaran, dan pada sisi lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu dampak pengajaran dan pengiring. Kedua dampak tersebut sangat berguna bagi guru dan siswa. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti nilai dalam mengerjakan latihan atau ulangan, nilai dalam rapor, nilai dalam ijazah. Sedangkan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain. Oleh karena

itu hasil belajar yang berkualitas bukan sekedar ketercapaian menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan target kurikulum, tetapi dapat diukur dari perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang terjadi pada siswa.

Penilaian hasil belajar merupakan suatu kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Dimiyati dalam Dwi Ariyanti, 2006).

Selanjutnya pendapat Syaiful Sagala (2003:57) mengatakan bahwa agar peserta didik dapat berhasil belajar diperlukan persyaratan tertentu antara lain seperti dikemukakan berikut ini:

- a. Kemampuan berfikir yang tinggi bagi para siswa, hal ini ditandai dengan berfikir kritis, logis, sistematis, dan objektif (*Scholastic Aptitude Test*).
- b. Menimbulkan minat yang tinggi terhadap mata pelajaran (*Interest Inventory*).
- c. Bakat dan minat yang khusus para siswa dapat dikembangkan sesuai dengan potensinya (*Differensial Aptitude Test*)
- d. Menguasai bahan-bahan dasar yang diperlukan untuk meneruskan pelajaran di sekolah yang menjadi lanjutannya (*Achievement Test*) dan sebagainya.

Sehubungan dengan itu, hasil pengajaran itu dikatakan betul-betul baik, apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa.
- b. Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik, sehingga akan mempengaruhi kepribadian diri setiap siswa,

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar dan pembelajaran yang dialami oleh siswa akan menghasilkan perubahan-

perubahan dalam aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), nilai sikap dan sifat (afektif)

Pada penelitian ini , peneliti menekankan hasil belajar dari segi kognitif yaitu hasil dari tes formatif yang diberikan selama pembelajaran pada setiap akhir siklus.

4. Model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa belajar dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa dengan tingkat kemampuan, jenis kelamin atau latar belakang yang berbeda (Isdiyanto, 2003 : 1).

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar (Solihatin, 2007:5).

Dengan pembelajaran kooperatif, pengembangan kualitas diri siswa terutama aspek afektif dapat dilakukan secara bersama-sama. Belajar dalam kelompok kecil dengan prinsip kooperatif baik digunakan untuk mencapai tujuan belajar, baik yang fungsinya kognitif, afektif, maupun konatif (Hasan, 1996; Kosasoh, 1994). Suasana belajar yang berlangsung dengan interaksi saling percaya, terbuka, dan rileks diantara anggota kelompok memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh dan memberi masukan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan

moral, serta keterampilan yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran (Solihatin, 2007:6).

“Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu mencapai tujuan bersama lainnya (Erman,dkk, 2003:260). Ada beberapa hal yang perlu dipenuhi dalam pembelajaran kooperatif agar lebih menjamin para siswa bekerja secara kooperatif, hal-hal tersebut meliputi: (1) para siswa yang bergabung dalam suatu kelompok harus merasa bahwa mereka adalah bagian dari sebuah tim dan mempunyai tujuan bersama yang harus dicapai, (2) siswa yang tergabung dalam sebuah kelompok harus menyadari bahwa masalah yang mereka hadapi adalah masalah kelompok dan bahwa berhasil atau tidaknya kelompok itu akan menjadi tanggung jawab bersama oleh semua anggota kelompok itu, (3) untuk menjcapai hasil yang maksimal, para siswa yang tergabung dalam kelompok itu harus berbicara satu sama lain dalam mendiskusikan masalah yang dihadapinya dan, (4) para siswa tergabung dalam suatu kelompok harus menyadari bahwa setiap pekerjaan siswa mempunyai akibat langsung pada kebehrhasilan kelompoknya”. (Erman, 2003:260).

Format pembelajaran kooperatif, setelah guru menyampaikan materi pelajaran, para siswa tergabung dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan menyelesaikan tugas. Selanjutnya guru membimbing diskusi serta memberikan penjelasan atau klarifikasi bagi yang membutuhkan. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja, kemudian menyerahkan hasil kerja kelompok kepada guru. Untuk mengoptimalkan pembelajaran kooperatif, keanggotaanya sebaiknya hiterogen, baik dari kemampuan atau karakteristik lainnya. Untuk menjamin heterogenitas keanggotaan kelompok, sebaiknya gurulah yang membagi kelompok. Jika para siswa yang mempunyai kemampuan yang berbeda dimasukan dalam satu kelompok, maka dapat memberikan keuntungan bagi siswa yang berkemampuan rendah dan sedang,

sedangkan siswa yang pandai akan dapat mentransfer ilmu yang dimilikinya. Jumlah anggota kelompok akan berpengaruh pada kemampuan produktivitas kelompoknya. Jumlah anggota kelompok yang ideal untuk pembelajaran kooperatif adalah 4-5 orang.

Agar siswa dapat bekerjasama dengan baik didalam kelompoknya perlu diajarkan keterampilan-keterampilan kooperatif pada peserta didik. Keterampilan-keterampilan tersebut adalah: (1) berada dalam tugas, yaitu siswa tetap berada dalam kerja kelompok, merumuskan tugas yang menjadi tanggung jawabnya, dengan melatih keterampilan ini siswa akan menyelesaikan tugas dalam waktu yang tepat dengan karakteristik yang lebih baik, (2) mengambil giliran dan berbagi tugas sehingga kegiatan akan terselesaikan pada waktunya, (3) mendorong partisipasi, yaitu memotivasi teman sekelompok untuk memberikan kontribusi tugas kelompok, (4) mendengarkan dengan aktif, yaitu memperhatikan informasi yang disampaikan teman sehingga anggota kelompok menjadi pembicara akan merasa senang karena apa yang mereka sumbangkan itu berharga, (5) bertanya, yaitu siswa menanyakan informasi atau penjelasan lebih lanjut dari teman sekelompok apabila teman sekelompok tidak tahu jawabanya, baru menanyakan pada guru, hal ini penting karena siswa yang pasif dapat didorong untuk ikut aktif.

Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar belajar kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakanya dengan pembelajaran biasa. Roger dan David Johnson

dalam Lie (2004) mengatakan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal, terdapat lima unsur model pembelajaran yang harus diterapkan yaitu:

1. Saling ketergantungan positif, yakni untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengejar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri dan saling bekerjasama dalam kelompok, siswa dalam kelompok saling bekerjasama dan mereka menyadari bahwa diantara mereka saling membutuhkan satu sama lain dalam bekerja untuk mencapai kesuksesan bersama.
2. Tanggung jawab perseorangan, yakni seorang guru dalam pembelajaran kooperatif perlu membuat tugas sedemikian rupa agar setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk belajar dan mengembangkan kemampuan mereka masing-masing sebagai sumbang saran dalam kelompok untuk mencapai kesuksesan bersama.
3. Tatap muka, yakni setiap kelompok harus diberi kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi, saling mengenal dan menerima satu sama lain dalam kegiatan tatap muka dan interaksi antar pribadi.
4. Komunikasi antar anggota, yakni menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan keterampilan berkomunikasi, karena tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara.
5. Evaluasi proses kelompok, yakni pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok agar selanjutnya bisa bekerjasama secara efektif.

Setiap siswa dalam pembelajaran kooperatif akan mempunyai tanggung jawab untuk tugasnya apabila dilakukan dengan menganut unsur-unsur tersebut secara sempurna serta berpeluang mempunyai pengetahuan yang lain melalui kelompok yang berbeda. Guru memainkan peran yang menentukan dalam menerapkan pembelajaran kooperatif yang efektif.

5. Media Visual *Power Point*.

Kata media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Atau bahasa Arab “*wasaalil*” bermakna pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971)

menjelaskan bahwa media belajar dapat berupa manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Bruner (1966:10-11) media belajar berupa pengalaman langsung (enaktif), pengalaman pictorial/gambar (iconik) , dan pengalaman abstrak (symbolik). Pengalaman-pengalaman tersebut saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman yang baru.

Levie (1975) menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk ketrampilan mengingat kembali, serta menghubungkan fakta dan konsep. Paivio (1971) dalam *dual coding hypothesis* , bahwa belajar dengan menggunakan indera ganda yaitu pandang dan dengar , akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dari pada hanya menggunakan salah satu indera saja.

Power Point adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. *Power Point* akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan. *Power Point* akan membantu dalam pembuatan slide, outline presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk *clip art* yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer.

Media visual *power point* dapat berupa ; (1) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan penampakan benda; (2) diagram yang melukiskan hubungan antar konsep, organisasi , dan struktur

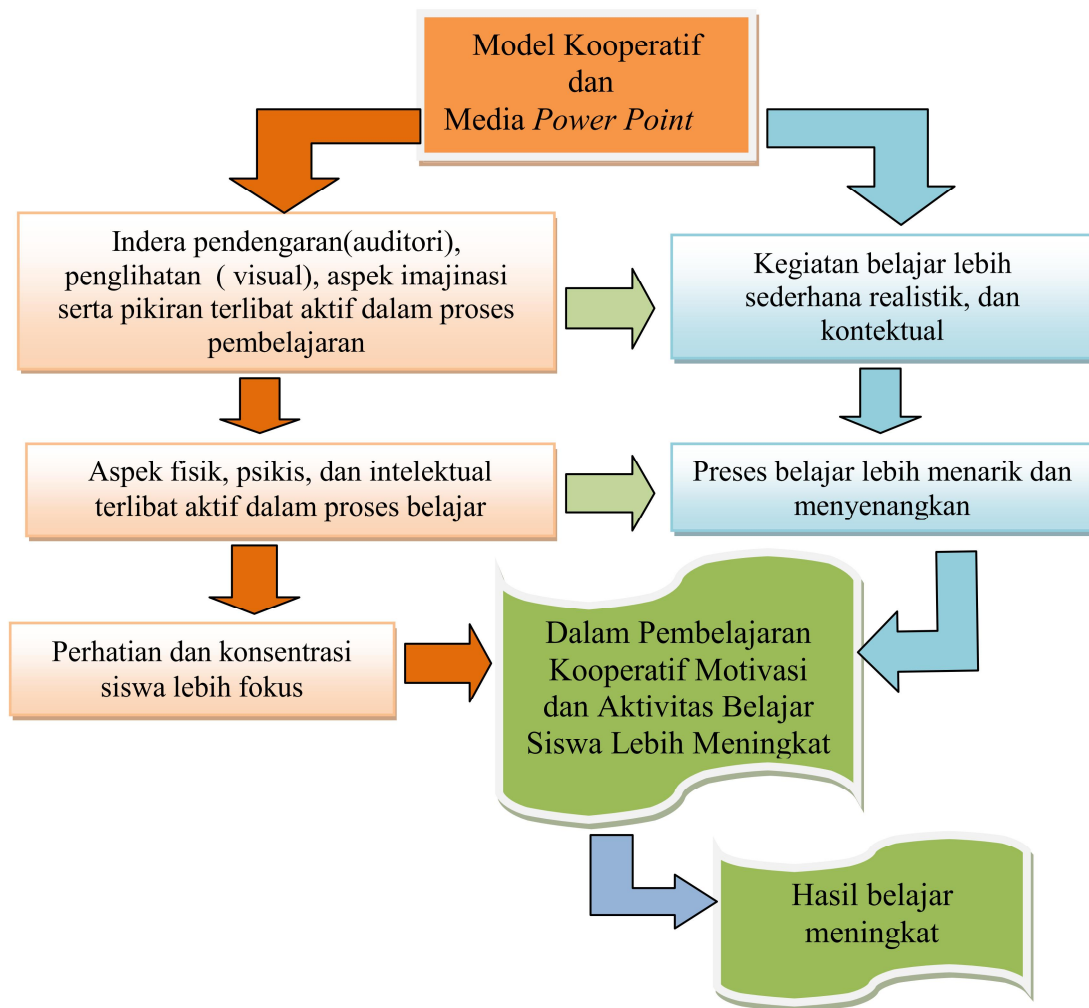
isi materia; (3) peta yang menunjukkan ruang ; (4) grafik seperti tabel, chart (bagan).

Dari uraian-uraian diatas dapat disimpulkan, bahwa belajar dengan menggunakan media visual *power piont* dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran , lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian akan merespon fokus perhatian siswa, yang berdampak pada aktivitas dan hasil belajar yang lebih baik.

B. Kerangka Pikir

Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan merupakan salah satu pendorong motivasi belajar, sehingga siswa akan tertantang untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar. Bertolak dari hal tersebut, penelitian ini mengkaji salah satu unsur dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan media visual *power point* untuk merangsang, mendorong dan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Asumsi dasarnya adalah; (1) penggunaan media visual *power point* tidak hanya melibatkan indera pendengaran (auditori), namun juga indera penglihatan (visual), serta aspek pikiran (intelektual); (2)materi pelajaran dapat disajikan lebih sederhana, realistik dan kontekstual.

Alur kerangka pikir tersebut dapat di jelaskan dalam bagan berikut:



C. Hipotesis.

Berdasarkan kerangka pikir, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

Melalui Implementasi Pembelajaran Kooperatif dan media visual *power point* aktivitas dan hasil belajar siswa Kelas VII-D SMP Negeri 1 Pagelaran Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2011 / 2012 dapat ditingkatkan.