

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pendidikan Kewarganegaraan

2.1.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah PKn. Menurut Winataputra (Ruminiati, 2007: 1.25) PKn (n) tidak sama dengan PKN (N). PKN (N) adalah Pendidikan Kewargaan Negara, sedangkan PKn (n) adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewargaan Negara PKN (N) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik, sedangkan Pendidikan Kewarganegaraan PKn (n), yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur dalam Undang-Undang No. 2 Tahun 1949, tentang diri kewarganegaraan dan peraturan naturalisasi.

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Depdiknas (2011, <http://www.sekolahdasar.net>) merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh UUD 1945.

Tarigan (2006: 7) mengemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia, yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari, baik sebagai individu, anggota masyarakat maupun makhluk Tuhan Yang Maha Esa, yang membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga negara dengan negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara.

Berdasarkan pemaparan ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan agar kita memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap, dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila. PKn perlu diajarkan kepada anak sejak dini yaitu melalui Sekolah Dasar (SD).

2.1.2 Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD

Salah satu mata pelajaran yang ada di SD adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Ruminiati (2007: 1.30) mengemukakan bahwa PKn SD merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai pancasila/budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PKn SD.

Depdiknas (2011, <http://www.sekolahdasar.net>) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Dapat disimpulkan bahwa PKn di SD merupakan mata pelajaran yang tidak hanya memberikan pelajaran berupa pengetahuan, tetapi juga sikap, keterampilan, dan nilai-nilai dalam diri siswa sesuai dengan nilai Pancasila.

2.1.3 Tujuan Pembelajaran PKn di SD

Setiap mata pelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai termasuk mata pelajaran PKn.

Depdiknas (2011, <http://www.sekolahdasar.net>) mengemukakan bahwa tujuan PKn ialah untuk setiap jenjang pendidikan yaitu mengembangkan kecerdasan warga negara yang diwujudkan melalui pemahaman, keterampilan sosial dan intelektual, serta berprestasi dalam memecahkan masalah di lingkungannya.

Sehingga sama halnya dengan tujuan PKn di atas ialah membentuk watak atau karakteristik warga yang baik. Sedangkan tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, menurut Mulyasa (Ruminiati, 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 bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan

- c) bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dengan baik.

Adapun ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan di SD yaitu, persatuan dan kesatuan, norma hukum dan peraturan, HAM, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan politik, kedudukan Pancasila, dan globalisasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tau, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Untuk dapat mewujudkan tujuan tersebut perlu adanya usaha yang efisien dari guru untuk menyampaikan materi yang ada dalam pembelajaran PKn di SD. Selain guru diperlukan juga adanya kesadaran dari siswa untuk belajar.

2.2 Belajar

2.2.1 Pengertian Belajar

Seseorang dikatakan belajar jika adanya perubahan tingkah laku. Sebagaimana dinyatakan Arsyad (2011: 4–5) belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, sikap dan keterampilan. Schwartz (Hernawan, dkk., 2007: 2) belajar merupakan perubahan perilaku yang menetap, yang tidak berhubungan dengan kematangan, obat-obatan, atau keadaan fisiologis, melainkan merupakan hasil pengalaman dan sering kali dipengaruhi oleh latihan. Adapun pengertian

lain menurut Winkel (Angkowo & Kosasih, 2007: 48) bahwa belajar berarti perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya membaca, mengamati, mendengarkan dan menirukan. Kemudian Hamalik (2008: 27) menyatakan bahwa belajar adalah suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, pada dasarnya sama. Sebagaimana belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang didapat dari pengalaman yang dialami oleh seseorang. Belajar tidak dapat diwakilkan kepada orang lain, sehingga harus ada keterlibatan langsung orang yang belajar, begitu juga dengan siswa. Oleh karena itu aktivitas siswa juga harus diperhatikan.

2.2.2 Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan segala perilaku yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kunandar, (2010: 277) aktivitas belajar siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dalam memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Lain halnya yang dinyatakan oleh Junaidi (2011, <http://www.bukuhalus.com>) bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Dierich (Hamalik, 2011: 90–91) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok, yaitu:

1. memperhatikan penjelasan dari guru
2. merespon aktif pertanyaan lisan dari guru
3. mengerjakan tes yang diberikan oleh guru secara mandiri
4. berani mengajukan pertanyaan
5. mengemukakan pendapat
6. mendengarkan presentasi hasil diskusi
7. memecahkan masalah melalui diskusi kelompok
8. menarik kesimpulan hasil diskusi

Berdasarkan ketiga pendapat ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala proses atau kegiatan yang dilakukan siswa saat pembelajaran berlangsung yang akan menciptakan suasana belajar aktif, serta memiliki tujuan pembelajaran yang akan lebih mudah dicapai. Oleh sebab itu, diharapkan adanya aktivitas belajar siswa yang baik supaya dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

2.2.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan *output* yang dihasilkan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Dimiyati & Mudjiono (2006: 3) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Selanjutnya juga yang dijelaskan oleh Hamalik (2012, <http://ppg-pgsd.blogspot.com>) bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Kemudian menurut Nasution (Kunandar, 2010: 276) berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak

hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Berdasarkan ketiga pendapat ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada siswa setelah melalui proses belajar. Hasil belajar mencakup tiga ranah, yakni kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Ketiga ranah tersebut harus dikuasai oleh seorang siswa sebagai hasil dari belajar, termasuk dalam pembelajaran PKn di SD. Hal tersebut dapat terwujud melalui inovasi pembelajaran, salah satunya melalui model pembelajaran yang digunakan.

2.3 Model Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran

Suatu pembelajaran perlu adanya sebuah inovasi yang diterapkan oleh seorang guru, salah satunya penggunaan model pembelajaran. Joyce & Weil (Rusman, 2011: 133) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Begitu pula yang dinyatakan oleh Dahlan (Isjoni, 2007: 49) bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberi

petunjuk kepada pengajar di dalam kelas. Selain itu Hanafiah & Suhana (2010: 41) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Sama halnya yang dikatakan oleh Zaini (Arini, 2009, <http://yustiarini.blogspot.com>) bahwa model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatur jalannya pembelajaran di kelas. Model pembelajaran terdiri dari berbagai macam dan penggunaannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

2.3.2 Macam-macam Model Pembelajaran

Terdapat beberapa macam model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Ruminati (2007: 1.11) model pembelajaran terdiri dari model pembelajaran dengan pendekatan deduktif dan induktif, model pembelajaran dengan pendekatan ekspositori, model pembelajaran dengan pendekatan proses, model pembelajaran dengan pendekatan sosial.

Begitu juga dengan pendapat Hanafiah & Suhana (2010: 71–72) bahwa ada beberapa model pembelajaran, yaitu *problem based learning*, *authentic instruction*, *inquiry based learning*, *project based learning*,

work based learning, *service learning*, dan *cooperative learning*. Selanjutnya Ansori (2010, www.ansori.info) menyatakan ada tiga macam model pembelajaran, yaitu model pembelajaran langsung, model pembelajaran kooperatif, dan model pembelajaran berdasarkan masalah.

Berdasarkan ketiga pendapat ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran terdiri dari berbagai macam, yaitu *problem based learning*, *cooperative learning*, model pembelajaran langsung, dan lainnya. Setiap model pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Terdapat berbagai macam model pembelajaran di atas penulis memilih model *cooperative learning* sebagai salah satu alternatif penyelesaian masalah yang ada di kelas V B.

2.4 Model Cooperative Learning

2.4.1 Pengertian Model Cooperative Learning

Model *cooperative learning* mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh siswa.

Solihatin, Etin & Raharjo (2007: 4) menyatakan bahwa *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai sikap atau perilaku bersama dalam belajar dalam membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota dari kelompok itu sendiri.

Begitu juga yang dikatakan oleh Artz & Newman (Huda, 2012: 32) bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama.

Selanjutnya Lie (Isjoni, 2007: 16) *cooperative learning* adalah sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas, pada dasarnya sama. Dapat penulis simpulkan bahwa model *cooperative learning* adalah pembelajaran yang melibatkan beberapa siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda untuk saling bekerja sama dalam satu kelompok belajar untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Setelah adanya kerja sama diharapkan siswa dapat lebih aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan *Cooperative Learning*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan juga kekurangan, begitu juga dengan model *cooperative learning*. Menurut Jarolimek & Parker (Fahmi, 2009, <http://lib.uin-malang.ac.id>) mengemukakan bahwa model *cooperative learning* memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

- a. kelebihan *cooperative learning*, antara lain:
 1. saling ketergantungan yang positif,
 2. adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu,
 3. siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas,
 4. suasana kelas rileks dan menyenangkan,
 5. terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dan guru, dan
 6. memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan kesenangan serta pengalaman yang menyenangkan.

- b. kekurangan *cooperative learning*, antara lain:
1. guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu,
 2. agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai,
 3. selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dan
 4. saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa lain menjadi pasif.

Menurut Arini (2009, <http://yustiarini.blogspot.com>) ada beberapa kelebihan yang bisa diperoleh dari model *cooperative learning*, antara lain:

(a) membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir, (b) membantu siswa mengevaluasi logika dan bukti-bukti bagi posisi dirinya atau posisi yang lain, (c) memberikan kesempatan pada siswa untuk memformulasikan penerapan suatu prinsip, (d) membantu siswa mengenali adanya suatu masalah dan memformulasikannya dengan menggunakan informasi yang diperoleh dari bacaan atau ceramah, (e) menggunakan bahan-bahan dari anggota lain dalam kelompoknya, dan (f) mengembangkan motivasi untuk belajar yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa model *cooperative learning* memiliki kelebihan dalam pembelajaran. Untuk dapat menggunakan model tersebut, maka perlu adanya pemahaman yang baik agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

2.4.3 Tipe- tipe Cooperative Learning

Model *cooperative learning* masih dikategorikan menjadi beberapa tipe yang berbeda.

Menurut Huda (2012: 134) tipe pembelajaran kooperatif antara lain mencari pasangan (*make a match*), bertukar pasangan, berpikir-berpasangan- berbagi (*think pair share*), berkirim salam dan soal, kepala bernomor (*numbered heads together*), kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*), dua tinggal dua tamu (*two stay two sray*), keliling kelompok, kancing gemerincing, keliling kelas, lingkaran dalam lingkaran luar (*inside outside circle*), tari bamboo, *jigsaw*, bercerita berpasangan (*paired storytelling*).

Hal ini juga yang dikemukakan oleh Hamid (2012, <http://zaifbio.wordpress.com>) bahwa jenis-jenis *cooperative learning* adalah sebagai berikut: *Numbered Head Together* (NHT), *Think Pair and Share* (TPS), *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), dan *Jigsaw*.

Berdasarkan kedua pemaparan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa model *cooperative learning* terdiri dari berbagai macam tipe, salah satunya *Numbered Heads Together* (NHT). Tipe NHT akan menjadi pilihan bagi penulis untuk melaksanakan model *cooperative learning* dalam penulisan.

2.5 Model Cooperative Learning Tipe NHT

2.5.1 Pengertian Model Cooperative Learning Tipe NHT

Model *cooperative learning* memiliki beberapa tipe, salah satunya NHT. Menurut Komalasari (2010: 62) mengemukakan bahwa pada model pembelajaran ini setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa.

Trianto (2010: 82–83) menjelaskan bahwa model *cooperative learning* tipe (NHT) adalah suatu pendekatan yang dikembangkan oleh Kagen untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman siswa dari isi pelajaran tersebut. Pada model *cooperative*

learning tipe NHT ini menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota 3–5 orang siswa secara heterogen.

Sama halnya dengan pendapat Trianto, Kisbiyanto, dkk., (2010: 107) juga mengemukakan bahwa model *cooperative learning* tipe NHT adalah suatu model dengan melibatkan para siswa dalam mereviu bahan yang terdapat dalam suatu proses pembelajaran dengan mengecek atau memeriksa pemahaman mereka mengenai isi pelajaran tersebut.

Suhendar (2010, <http://asepsuhendar.wordpress.com>) menyatakan bahwa pada dasarnya NHT merupakan kegiatan belajar kooperatif dengan empat tahap kegiatan. Pertama, siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok. Setiap anggota diberi nomor (1, 2, 3, dan seterusnya). Kedua guru menyampaikan pertanyaan. Ketiga, guru memberi tahu siswa untuk ‘meletakkan kepala mereka bersama’ (menyamakan pemahaman), untuk meyakinkan bahwa setiap anggota tim memahami jawaban tim. Keempat, guru menyebut nomor lalu siswa yang bersangkutan harus menjawab.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe NHT mengharuskan setiap siswa anggota kelompok untuk saling bekerja sama dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

2.5.2 Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* Tipe NHT

Model *cooperative learning* tipe NHT ada beberapa langkah yang saling berkaitan supaya dapat diterapkan dengan baik. Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 42) ada 6 langkah model *cooperative learning* tipe NHT, antara lain:

- a) peserta didik dibagi dalam kelompok, setiap peserta didik dalam setiap kelompok mendapat nomor,

- b) guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya,
- c) kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan anggota kelompok dapat mengerjakannya atau mengetahui jawabannya,
- d) guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerja sama mereka,
- e) tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain, dan
- f) kesimpulan.

Selanjutnya menurut Huda (2012: 138) memaparkan bahwa ada beberapa langkah model *cooperative learning* tipe NHT yaitu:

- a) siswa dibagi dalam kelompok-kelompok. Masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor,
- b) guru memberikan tugas/pertanyaan dan masing-masing kelompok mengerjakannya,
- c) kelompok berdiskusi menentukan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut, dan
- d) guru memanggil salah satu nomor. Siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban hasil diskusi kelompok mereka.

Berdasarkan dari kedua pemaparan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe NHT terdiri dari beberapa langkah, yaitu pembagian kelompok secara acak, pemberian tugas untuk setiap kelompok, diskusi oleh masing-masing kelompok, pelaporan hasil diskusi berdasarkan nomor yang dipanggil oleh guru, pemberian tanggapan oleh kelompok yang tidak maju, dan kesimpulan. Untuk membantu pelaksanaan model tersebut penulis juga menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan berkesan bagi siswa.

2.6 Media Pembelajaran

2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Terdapat beberapa pemahaman para ahli tentang pengertian Media Pembelajaran. Menurut Gerlach & Ely (Asyhar, 2011: 7–8) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Sebagaimana yang dinyatakan oleh Asyhar, Daryanto (2010: 5) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya Musfiqon (2012: 28) menyatakan media pembelajaran adalah meliputi segala alat, bahan, peraga, serta sarana dan prasarana di sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan ketiga pemaparan ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa media tersebut dapat memberikan rangsangan pada siswa untuk belajar, menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan efisien dapat menyalurkan pesan secara sempurna, serta dapat mengatasi kebutuhan dan masalah siswa dalam belajar.

2.6.2 Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam yang dapat disesuaikan materi dan tujuan pembelajaran. Arsyad (2011: 29) menyatakan macam-macam media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 4 kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Seperti yang dinyatakan Asyhar, (2011: 44) bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu (1) *media visual*, (2) *media audio*, (3) *media audio-visual*, dan (4) *multimedia*.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa media gambar terdiri dari berbagai macam seperti, media visual (grafis), media audio-visual, media hasil teknologi cetak dll. Setelah melihat beberapa jenis media tersebut penulis memilih media visual (grafis) sebagai media pembelajaran yang akan digunakan dalam penulisan.

2.7 Media grafis

2.7.1 Pengertian Media Grafis

Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam, salah satunya media grafis. Menurut Angkowo & Kosasih (2007: 13) media grafis termasuk di dalamnya media visual, yakni pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (menyangkut indera pengelihatan). Sama halnya dengan pendapat Angkowo &

Kosasih, Hernawan, dkk., (2007: 24) menyatakan bahwa media grafis merupakan media pandang dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran.

Selanjutnya menurut Ruminiati (2007: 2.14) mengemukakan bahwa media grafis adalah media visual non proyeksi yang digunakan karena tidak membutuhkan peralatan dan relatif murah. Sedangkan menurut Tekpen, (2011, <http://tekpen07b.blogspot.com>) media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa media grafis disebut juga media visual, dimana melibatkan indera pengelihatan untuk menyampaikan suatu pesan pembelajaran. Begitu pula diharapkan siswa dapat lebih memusatkan perhatiannya ketika pembelajaran berlangsung.

2.7.2 Fungsi Media Grafis

Terdapat berbagai penjelasan mengenai pengertian media grafis di atas secara *eksplisit* juga telah menggambarkan berbagai fungsi media grafis. Menurut Hamalik (Arsyad, 2011: 15) mengemukakan bahwa pemakaian dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Selanjutnya Asyhar (2011: 28) menyatakan bahwa fungsi media grafis adalah merupakan alat bantu mengajar, termasuk salah satu komponen lingkungan belajar yang dirancang oleh pemateri belajar.

Effha, (2011, <http://effha92.wordpress.com>) mengungkapkan ada dua macam fungsi media grafis, salah satunya fungsi umum yang dimana media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera pengelihatan. Sedangkan secara khusus media grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian. Memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa media grafis dapat berfungsi membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Serta sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Baik secara umum maupun khusus dikategorikan sebagai menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

2.7.3 Langkah Pembelajaran menggunakan Media Grafis

Media grafis (seperti gambar, poster, grafik, diagram, karikatur, komik) adalah media yang dihasilkan dengan cara dicetak melalui teknik manual atau dibuat dengan cara menggambar atau melukis, teknik *printing*, sablon, atau *offset*, sehingga media ini disebut juga sebagai *printed material* atau bahan-bahan yang tercetak.

Menurut Hidayat (2011, <http://meretasmasadepan.blogspot.com>) mengemukakan bahwa langkah-langkah media grafis sebagai berikut:

- 1) mengidentifikasi program dalam hal ini tentukanlah: nama mata pelajaran, pokok bahasan, dan sub pokok bahasan, tujuan

pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan, dan sasaran (siswa yang akan menggunakan kelas, semester,

- 2) mengkaji *literature*, dalam membuat media cetak ini guru selanjutnya menentukan isi materi yang akan disajikan pada kedua media tersebut. Perlu diketahui bahwa menentukan isi yang akan disajikan pada media cetak dan media persentasi bukan memindahkan semua isi dalam buku teks, namun perlu dikemas sedemikian rupa sehingga materi dapat divisualisasikan lebih tepat, merangkum materi yang disampaikan jelas dan menarik minat dan perhatian siswa,
- 3) membuat naskah, naskah untuk media grafis berisi sketsa visual yang akan ditampilkan berisi objek gambar, grafik, diagram, objek foto, dan isi pesan visual dalam bentuk teks
- 4) kegiatan produksi, media cetak dapat dibuat secara manual atau menggunakan *computer*. Cara manual berarti diperlukan keterampilan khusus untuk menggambar, melukis atau membuat dekorasi objek grafis, dan
- 5) mengadakan tes atau uji coba revisi, tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan.

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri dari tiga langkah yaitu: kegiatan perencanaan, kegiatan produksi, dan kegiatan penilaian. Sementara itu, dalam rangka melakukan desain atau rancangan langkah-langkah pengembangan media Sadiman, dkk., (Hidayat, 2011, <http://meretasmadepan.blogspot.com>) mengemukakan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media grafis menjadi 6 langkah sebagai berikut:

- 1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, 2) merumuskan tujuan instruksional, 3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, 4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, 5) menulis naskah media, dan 6) mengadakan tes dan revisi.

2.8 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas dirumuskan hipotesis penulisan tindakan kelas, yaitu:

1. Apabila dalam pembelajaran PKn menggunakan model *cooperative learning* tipe NHT dengan media grafis serta memperhatikan langkah-langkah yang tepat, maka akan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V B SD Negeri 5 Metro Barat tahun pelajaran 2012/2013.
2. Apabila dalam pembelajaran PKn menggunakan model *cooperative learning* tipe NHT dengan media grafis serta memperhatikan langkah-langkah yang tepat, maka akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V B SD Negeri 5 Metro Barat tahun pelajaran 2012/2013.