

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

2.1.1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas (Suprijono, 2009: 46).

Sejalan dengan pendapat di atas, Arends (Suwarjo, 2008: 97) mengungkapkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu pendekatan atau rencana pengajaran yang mengacu pada pendekatan secara menyeluruh yang memuat tujuan, tahapan-tahapan kegiatan, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran yang digunakan diharapkan menjadi pedoman atau acuan guru dalam proses pembelajaran mulai dari merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi.

Berbeda dengan pendapat di atas, Hanafiah dan Suhana, (2009: 41) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif dan generatif. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya mengajar guru.

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana pengajaran yang digunakan guru sebagai pendekatan dalam proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran berkaitan erat dengan cara mengajar guru dalam menyusun kurikulum serta pelaksanaannya.

2.1.2. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran secara berkelompok dalam mengerjakan suatu hal. Model ini menjadi salah satu alternatif bagi guru yang digunakan dalam proses pembelajaran karena dirasa lebih efektif dan efisien dalam pelaksanaannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Roger (Huda, 2012: 29) yang menyatakan bahwa *cooperative learning* merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok pembelajar. Setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota yang lain.

Berbeda dengan pendapat tersebut, pendapat lain mengemukakan bahwa model *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*). Model ini digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain (Isjoni, 2007: 16).

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan model pembelajaran *cooperative learning* adalah pembelajaran yang diterapkan oleh guru kepada siswa dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang heterogen (kemampuan siswa yang berbeda-beda baik rendah, sedang maupun tinggi). Model ini menuntut siswa untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan terhadap materi yang diberikan oleh guru.

2.1.3. Tujuan Model Cooperative Learning

Setiap model yang diterapkan guru memiliki tujuan yang mengarahkan siswa menjadi lebih aktif. Seperti halnya model *cooperative learning* yang memiliki tujuan sebagai berikut.

a. Penghargaan kelompok

Cooperative learning menggunakan tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok

diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan.

b. Pertanggungjawaban individu

Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggungjawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar.

c. Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan

Cooperative learning menggunakan metode *scoring* yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Dengan metode ini siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil dan melakukan yang terbaik untuk kelompoknya (Isjoni, 2007: 21)

Lain halnya dengan pendapat di atas, menurut Slavin (2005: 81) tujuan dalam berkelompok dan tanggung jawab individu adalah memberikan intensif kepada siswa untuk saling membantu satu sama lain dan mendorong siswa dalam melakukan usaha yang maksimal. Jika nilai siswa cukup baik sebagai kelompok dan mampu mengerjakan suatu hal dengan berhasil dipastikan semua anggotanya telah mempelajari materi, maka anggota kelompok tersebut akan termotivasi untuk saling mengajar. Selain itu dapat memotivasi siswa untuk terikat dalam perilaku yang dapat meningkatkan pencapaian dan menghindari perilaku yang dapat menurunkannya.

2.1.4. Prinsip-prinsip Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* memiliki prinsip-prinsip yang berbeda dengan model pembelajaran yang lainnya. Menurut Roger dan Johnson terdapat lima prinsip dasar dalam model *cooperative learning* yaitu prinsip ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, partisipasi dan komunikasi, serta evaluasi proses kelompok (Rusman, 2010: 212).

Berbeda dengan pendapat tersebut, Lungdren dalam (Isjoni, 2007: 13) menyatakan ada tujuh prinsip-prinsip dasar dalam model *cooperative learning* sebagai berikut:

- a. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka memiliki tujuan bersama.
- b. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- d. Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab di antara para anggota kelompok.
- e. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- f. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerjasama selama belajar.
- g. Setiap siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

2.1.5. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah yang menjadi ciri khas tersendiri. Begitu pula dengan model *cooperative learning*, memiliki langkah-langkah yang berbeda dengan model pembelajaran yang lainnya. Menurut Arends dalam (Suwarjo, 2008:

106) ada enam langkah dalam menerapkan model *cooperative learning* untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun langkah-langkah model *cooperative learning* dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Langkah-langkah model *cooperative learning*

No.	Langkah-langkah	Aktivitas Guru
1.	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai dan memotivasi siswa untuk belajar.
2.	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi dengan berbagai bentuk aktivitas pembelajaran.
3.	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar	Guru menyampaikan informasi tentang bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu siswa agar melakukan transisi dalam kelompok belajar secara efisien.
4.	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru mengadakan bimbingan belajar pada saat kelompok melakukan tugas bersama.
5.	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar kelompok melalui representasi siswa dalam kelompok.
6.	Memberi penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar secara individu ataupun kelompok.

2.1.6. Jenis-jenis Model *Cooperative Learning*

Setiap model, pendekatan, maupun metode yang dipilih guru dalam pembelajaran, memiliki jenis yang berbeda-beda. Jenis-jenis tersebut akan memberikan ciri khas maupun perbedaan di dalam pelaksanaannya. Model *cooperative learning* memiliki lima variasi model yang telah dikembangkan dan diteliti secara ekstensif. Tiga model yang dapat diterapkan pada sebagian besar mata pelajaran

yaitu: *Student Team Achievement Division* (STAD), *Team Games Tournament* (TGT), dan *Jigsaw*. Dua yang lain adalah model kooperatif yang digunakan untuk mata pelajaran tertentu, seperti *Cooperative Integrated Reading Compositition* (CIRC) untuk keterampilan mengarang dan membaca dalam mata pelajaran bahasa dan *Team Assisted Individualization* (TAI) untuk matematika (Slavin, 2005: 11).

Pendapat lain mengemukakan bahwa di dalam *cooperative learning* terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas diantaranya: (a) *Student Team Achievement Division* (STAD), (b) *Jigsaw*, (c) *Group Investigation* (GI), (d) *Rotating Trio Exchange*, dan (e) *Group resume* (Isjoni, 2007: 51).

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas, dapat diketahui bahwa model *cooperative learning* memiliki banyak jenis yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Untuk mata pelajaran matematika dapat menggunakan model *cooperative learning* tipe *team assisted individualization*, karena model ini dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran secara berkelompok sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.

2.2. Model *Cooperative Learning Tipe Team Assisted Individualization (TAI)*

2.2.1. Pengertian Model *Cooperative Learning Tipe TAI*

Model *cooperative learning* tipe TAI dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar siswa secara individual. Oleh karena itu kegiatan pembelajarannya lebih banyak digunakan untuk pemecahan masalah. Model *cooperative learning* tipe TAI, para siswa memasuki sekuen individual berdasarkan tes penempatan dan kemudian melanjutkannya dengan tingkat kemampuan mereka sendiri (Slavin, 2005: 15).

Menurut Huda (2012: 125) menyatakan bahwa model *cooperative learning* tipe TAI merupakan model pembelajaran dimana siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuannya yang beragam yang tiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa dan ditugaskan untuk menyelesaikan materi pembelajaran atau PR tertentu. Pada awalnya model ini dirancang khusus untuk mengajarkan matematika atau keterampilan menghitung kepada siswa SD kelas 3 sampai 6, tetapi pada perkembangan berikutnya model ini mulai diterapkan pada materi pelajaran yang berbeda.

Berbeda halnya dengan pendapat tersebut, pendapat lain mengemukakan bahwa di dalam model *cooperative learning* tipe TAI, siswa belajar secara individu dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dalam jumlah tertentu. Selanjutnya siswa yang memiliki kemampuan unggul diminta untuk memeriksa jawaban yang dibuat anggota lainnya disertai memberikan layanan anggota kelompoknya apabila menemui kesulitan, sehingga soal-soal yang diberikan dapat terjawab semuanya (Suwangsih, dkk 2006: 164).

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe TAI merupakan model pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses

pembelajaran dengan pembentukan kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 anggota setiap kelompoknya untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan menekankan cara kerja individu siswa di dalam kelompoknya. Setiap siswa akan mengerjakan soal tersebut di masing-masing lembar jawaban, kemudian setelah selesai mengerjakan, semua anggota kelompok bersama-sama membahas soal yang telah dikerjakan untuk mendapatkan jawaban yang paling tepat.

2.2.2. Ciri-ciri Model *Cooperative Learning* tipe TAI

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri yang membedakan antara model satu dengan model yang lainnya. Begitu pula dengan model *cooperative learning* tipe TAI.

Menurut Huda (2012: 126) ada delapan ciri-ciri model *cooperative learning* tipe TAI antara lain: (a) belajar bersama dengan teman, (b) selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman, (c) saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok, (d) belajar dari teman sendiri dalam kelompok, (e) belajar dalam kelompok kecil produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat, (f) keputusan tergantung pada siswa sendiri, (g) siswa aktif, dan (h) setiap siswa secara individual belajar materi pembelajaran yang sudah dipersiapkan oleh guru.

Pendapat lain mengemukakan bahwa ciri khas model *cooperative learning* tipe TAI antara lain: (a) setiap siswa secara individual mempelajari materi pembelajaran yang sudah dipersiapkan oleh guru, (b) hasil belajar individual dibawa ke kelompok untuk didiskusikan dan dibahas oleh anggota kelompok, (c) semua anggota kelompok bertanggung jawab atas keseluruhan jawaban sebagai tanggung jawab bersama, dan (d) menitikberatkan keaktifan siswa (Kireyinha.blogspot.com, 2011).

2.2.3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Cooperative Learning* Tipe TAI

Bagi guru setiap menerapkan model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahannya. Hal inilah yang nantinya akan memberikan dampak bagi guru maupun siswa setelah menggunakan model di dalam pembelajaran. Kelebihan model *cooperative learning* tipe TAI menurut Slavin (2005: 190-195) antara lain:

- a. Dapat meminimalisir keterlibatan guru dalam pemeriksaan dan pengelolaan rutin.
- b. Guru setidaknya akan menghabiskan separuh dari waktunya untuk mengajar kelompok-kelompok kecil.
- c. Operasional program tersebut akan sedemikian sederhanya sehingga para siswa di kelas 3 ke atas dapat melakukannya.
- d. Para siswa akan termotivasi untuk mempelajari materi-materi dengan cepat, mudah dipahami dan dapat mengerjakan tugas secara individu tanpa bantuan dari temannya.
- e. Tersedianya banyak cara pengecekan penguasaan terhadap materi yang disampaikan.
- f. Siswa dapat melakukan pengecekan satu sama lain sekalipun bila siswa yang mengecek kemampuannya di bawah siswa yang dicek.
- g. Programnya mudah dipelajari baik oleh guru maupun siswa, tidak mahal, fleksibel, dan tidak membutuhkan guru tambahan ataupun tim guru.

- h. Dengan membuat siswa bekerja dalam kelompok dengan status yang sejajar, akan membangun kondisi untuk terbentuknya sikap-sikap positif.

Adapun kelemahan model *cooperative learning* tipe TAI menurut Fhykrie.blogspot.com, (2012) antara lain:

- a) Tidak semua mata pelajaran cocok diajarkan dengan model *cooperative learning* tipe TAI.
- b) Apabila model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang baru diketahui, kemungkinan sejumlah peserta didik bingung, sebagian kehilangan rasa percaya diri dan sebagian mengganggu antar peserta didik lain.

2.2.4. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Cooperative Learning* Tipe

TAI

Setiap model pembelajaran yang diterapkan, memiliki langkah-langkah yang harus dipahami oleh guru. Jika langkah-langkah tersebut dilaksanakan secara tepat, akan memberikan perubahan cara belajar siswa. Slavin (2005: 195-199) mengungkapkan bahwa langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* tipe TAI sebagai berikut.

- a. Guru memberikan bahan ajar kepada siswa untuk dipahami dalam menyelesaikan LKS yang akan dikerjakan.
- b. Siswa membentuk beberapa kelompok secara heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 5 orang siswa.
- c. Guru membagikan LKS kepada setiap siswa. Tiap siswa mengerjakan soal jenis pertama dalam lembar jawabannya, yang selanjutnya jawaban dikoreksi oleh anggota kelompok.

- d. Apabila LKS yang dikerjakan benar, siswa mengerjakan soal berikutnya. Jika ada yang salah, mereka harus mengerjakan kembali sampai soal tersebut terjawab dengan benar melalui bantuan dari anggotanya.
- e. Setelah selesai berdiskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil jawaban dari hasil diskusi kelompok.
- f. Pemberian penghargaan kepada anggota kelompok yang mendapatkan skor nilai tertinggi.
- g. Siswa mengerjakan soal tes formatif.

Berbeda dengan pendapat tersebut, Huda (2011: 125-126) mengungkapkan bahwa pada model TAI, setiap kelompok diberi serangkaian tugas tertentu untuk dikerjakan bersama-sama. Poin-poin dalam tugas dibagikan secara berurutan kepada setiap anggota. Semua anggota harus saling mengecek jawaban teman-teman satu kelompoknya dan saling memberi bantuan jika memang dibutuhkan. Setelah itu, masing-masing anggota diberi tes individu tanpa bantuan dari anggota yang lain. Selama mengerjakan tes ini, guru harus memerhatikan setiap siswa. Lalu, guru menjumlahkan berapa banyak soal yang bisa dijawab oleh masing-masing kelompok. Kemudian, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mampu menjawab soal-soal dengan benar.

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas, maka yang dimaksud dengan model *cooperative learning* tipe TAI adalah model pembelajaran dengan pembentukan kelompok yang terdiri dari 5

anggota. Adapun indikator pada penelitian ini mengenai model *cooperative learning* tipe TAI antara lain: (a) guru menjelaskan materi kepada siswa, (b) guru membentuk siswa yang terdiri 5 orang kedalam 6 kelompok secara heterogen, (c) setiap siswa mendapatkan LKS untuk dikerjakan secara individu dengan cara mengerjakan soal jenis pertama dalam lembar jawabannya, yang selanjutnya jawaban dikoreksi oleh anggota kelompok, (d) apabila soal yang dikerjakan benar, siswa mengerjakan soal berikutnya sampai LKS terjawab dengan benar semua, (e) setelah selesai diskusi siswa mempresentasikan hasil jawabannya, (f) guru memberikan penghargaan kepada anggota kelompok yang mendapatkan skor nilai tertinggi, dan (g) siswa mengerjakan soal tes formatif.

2.3. Media Pembelajaran

2.3.1. Pengertian Media Pembelajaran

Ketika guru mengajar, terkadang menampilkan media pembelajaran untuk memudahkan dalam penyampaian materi. Media yang ditampilkan diharapkan memberikan pengetahuan baru bagi siswa. Menurut Anderson dalam (Musfiqon, 2012: 27) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan siswa. Sedangkan menurut Arsyad (2002: 4) bahwa media pembelajaran secara umum adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung

materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna (Asyhar, 2012: 8).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa. Media yang disampaikan merupakan proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa (penerima pesan) dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

2.3.2. Fungsi Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran pasti memiliki fungsi tersendiri untuk menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan diharapkan mampu memberikan pengetahuan baru untuk siswa. Menurut Levie & Letz dalam (Arsyad, 2007: 16) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran antara lain:

- a. fungsi afektif, terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa,
- b. fungsi kognitif, terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, dan
- c. fungsi kompensatoris, memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Lain halnya dengan pendapat tersebut, Syukur (2012: 33)

mengemukakan media pembelajaran berfungsi sebagai berikut.

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- d. Semua indera siswa dapat diaktifkan.
- e. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Pemakaian media dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media juga dapat berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya (Musfiqon, 2012: 33).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Media yang

ditampilkan diharapkan membuat siswa merasa tertarik mengenai materi yang diajarkan, sehingga tidak membosankan.

2.3.3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran cukup banyak, baik yang fisik maupun non fisik. Masing-masing media pembelajaran juga memiliki karakteristik yang melekat pada setiap jenis media tersebut. Ada empat jenis media pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

- a. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Diharapkan dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa contoh media visual antara lain: (a) media grafis berupa gambar, grafik, diagram, peta dan poster, (b) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar.
- b. Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Contoh media audio antara lain: *tape recorder*, radio, dan CD.
- c. Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan yang disampaikan dapat berupa pesan verbal maupun non verbal. Contoh media audio-visual adalah film, video, dan program TV.

d. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Contoh dari multimedia yaitu TV, presentasi *powerpoint* berupa teks, gambar dan bersuara (Asyhar, 2012: 44).

Berbeda dengan pendapat di atas, media visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar visual, garis (grafis), dan simbol verbal. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi (Yamin, 2007: 204).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa jenis media sangat beragam yang dapat digunakan oleh guru ketika menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Salah satu jenis media yang sering digunakan guru ialah media visual, yaitu media yang menekankan indera penglihatan dan mudah cara mendapatkannya serta dalam pemakaiannya.

2.3.4. Media Grafis

Seorang guru dapat memilih jenis media yang cocok untuk materi yang akan diajarkan. Media yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan bahan ajar dan kemampuan siswa untuk memahaminya. Media grafis termasuk ke dalam media visual. Media grafis ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Untuk menerima pesan yang disampaikan, seseorang hanya dapat

menggunakan indera penglihatan saja karena bentuknya yang berupa tulisan maupun gambar sehingga dapat merangsang cara berpikir siswa untuk belajar (Sadiman, 2006: 28).

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtiskan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Media grafis ini dapat disebut juga dengan media dua dimensi, sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar (Daryanto, 2012: 19).

Media grafis merupakan pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (menyangkut indera penglihatan). Media grafis ini meliputi: gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, globe atau peta, papan flanel, dan papan buletin (Angkowo, 2012: 73).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media grafis adalah media pembelajaran yang termasuk dalam media visual. Media ini menyampaikan maksud dari pesan yang disampaikan berupa simbol, tulisan atau gambar yang menitikberatkan pada indera penglihatan siswa. Media ini cukup efektif dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

2.3.5. Fungsi Media Grafis

Setiap media yang digunakan guru memiliki fungsi tersendiri yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Sehingga dengan menampilkan media grafis dalam proses pembelajaran sangat membantu guru untuk menjelaskan materi yang mudah dilupakan siswa jika penyajiannya tidak menggunakan simbol maupun lambang (Asyhar, 2012: 57).

Berbeda dengan pendapat di atas, Daryanto (2012: 19) menyatakan fungsi media grafis secara umum untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sedangkan menurut Musfiqon (2012: 73) fungsi media grafis secara khusus berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan yaitu berupa simbol, tulisan maupun gambar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media grafis yaitu menyajikan suatu informasi atau pesan pembelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa, memberikan pesan mengenai materi yang diajarkan, serta membantu siswa yang mengalami kesulitan jika dalam proses pembelajaran hanya disampaikan secara verbal oleh guru, dan memberikan pengalaman yang konkrit kepada siswa.

2.3.6. Kelebihan dan Kelemahan Media Grafis

Ketika guru menggunakan media di dalam pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Begitu pula dengan media grafis. Menurut Uin-alauddin.ac.id (2012) mengungkapkan kelebihan dan kelemahan dari media grafis.

- a. Kelebihan Media Grafis
 - a) Dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam bentuk yang lebih realistik.
 - b) Dapat ditemukan dalam buku-buku pelajaran, majalah, surat kabar, kalender dan perpustakaan.
 - c) Mudah menggunakannya.
 - d) Dapat digunakan pada semua jenis dan jenjang pendidikan.
 - e) Menghemat waktu dan tenaga dan juga menarik perhatian siswa.
 - f) Harganya relatif lebih murah daripada jenis-jenis media pengajaran lainnya.
 - g) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
 - h) Sifatnya konkret dan lebih realistik.

- b. Kekurangan Media Grafis
 - a) Terkadang ukurannya terlalu kecil untuk digunakan pada kelompok siswa yang cukup besar.
 - b) Pada umumnya hanya dua dimensi yang tampak, sedangkan dimensi yang lainnya tidak jelas.
 - c) Tidak dapat memperlihatkan suatu pola gerakan secara utuh.
 - d) Tanggapan bisa berbeda-beda terhadap gambar yang sama.

2.3.7. Pemilihan Media Grafis dalam Proses Pembelajaran

Pemilihan media atau alat-alat modern di dalam pembelajaran bukanlah berarti mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu para guru dalam menyampaikan materi atau informasi kepada siswa. Setelah pemilihan tersebut, media yang akan digunakan diharapkan memunculkan terjadinya komunikasi yang komunikatif, siswa mudah memahami maksud dari materi yang disampaikan guru di depan kelas (Sadiman, 2007 : 18).

Pemilihan media grafis harus mempertimbangkan:

- a. Tujuan / indikator yang hendak dicapai.
- b. Kesesuaian media dengan materi yang dibahas.
- c. Tersedia sarana dan prasarana penunjang.
- d. Karakteristik (kematangan) siswa.
- e. Kesesuaian batas kemampuan biaya.
- f. Penggunaan alat peraga disertai kelanjutannya seperti dengan diskusi, analisis dan evaluasi (Yamin, 2007: 209).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dalam penggunaan dan pemilihan media khususnya media grafis harus mempertimbangkan kebutuhan siswa. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator dalam penilaian guru dalam penggunaan media grafis antara lain: (a) menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media grafis, (b) melibatkan siswa dalam pemanfaatan media grafis, (c) menggunakan media grafis secara efektif dan efisien, dan (d) memberikan kesan dan pesan yang menarik dari media yang digunakan.

2.4. Pengertian Belajar

Setiap individu pasti mempunyai tingkah laku yang berbeda. Mereka memaknai hal tersebut dengan cara belajar yang secara terus-menerus melalui pengalaman. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih

luas daripada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan tingkah laku (Hamalik, 2011: 36).

Sejalan dengan pernyataan di atas, menurut Sutikno dalam (Fathurrohman, 2010: 5) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Jadi, belajar tersebut menghasilkan perubahan tingkah laku seseorang.

Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang, yang disebabkan telah terjadi perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikap karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya (Musfiqon, 2012: 2).

Menurut beberapa pendapat ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu secara menyeluruh. Belajar di dapat melalui pengalamannya sendiri maupun interaksi dengan lingkungannya yang diperolehnya dari pendidikan formal maupun informal.

2.5. Pengertian Aktivitas Belajar

Selain belajar, di dalam proses pembelajaran siswa ditekankan untuk lebih aktif. Hal tersebut menandakan bahwa siswa juga harus memiliki aktivitas belajar. Menurut Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa “aktivitas belajar adalah kegiatan mengolah pengalaman dan atau

praktik dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksikan rangsangan, dan memecahkan masalah”.

Aktivitas belajar merupakan segala perilaku yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar dialami oleh siswa sebagai suatu proses, yaitu proses belajar sesuatu yang merupakan kegiatan mental mengolah bahan belajar atau pengalaman lain (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 236-238).

Sedangkan menurut 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. Semakin banyak aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa, diharapkan siswa memahami dan menguasai materi pelajaran yang disampaikan.

Menurut beberapa pendapat ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang melibatkan kegiatan jasmani maupun rohani dalam hal kegiatan belajar mengajar yang diperoleh melalui pengalaman sendiri maupun lingkungannya untuk memperoleh informasi atau pengetahuan baru, sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku siswa. Adapun indikator pada penelitian ini aktivitas siswa dilihat dari, (a) memperhatikan penjelasan guru, (b) merespon aktif pertanyaan lisan guru, (c) aktif mengajukan pertanyaan, (d) kerja sama dalam kelompok, dan (e) mengerjakan tugas dari guru.

2.6. Pengertian Hasil Belajar

Setiap perbuatan pasti membuahkan hasil. Begitu pula dengan cara belajar siswa, yang pada akhirnya membuahkan hasil belajar. Hasil belajar tersebut yang akan diketahui guru apakah siswa tersebut sudah mampu belajar dengan cara yang baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2005: 391) yang mengungkapkan hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan oleh adanya usaha belajar.

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya, karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi, sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik (Munawar.blogspot.com, 2011).

Hasil belajar merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif. Hasil belajar tersebut mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual siswa yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif berkaitan dengan perilaku siswa dalam hal penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotor mencakup dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak seperti gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan di bidang fisik (kekuatan,

keharmonisan, dan ketepatan), gerakan-gerakan *skill*, dan kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretative (Bloom dalam Sudjana, 2011: 22-31).

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil penilaian akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan siswa secara berulang-ulang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator yang tertuju pada tiga ranah, antara lain:

- 1) kognitif, yaitu hasil yang didapat oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan indikator pengetahuan, pemahaman dan penerapan.
- 2) afektif, yaitu menyangkut perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan indikator mengikuti proses pembelajaran dengan baik, menghargai pendapat orang lain, melakukan diskusi kelompok dengan baik, menanggapi jawaban dari teman, menunjukkan komitmen pada tugas yang diberikan, dan disiplin waktu dalam mengerjakan tugas.
- 3) psikomotor, yaitu keterampilan yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan indikator menunjukkan bagian-bagian pecahan dan menunjukkan keterampilan dalam memanfaatkan media grafis untuk menyatakan nilai pecahan.

2.7. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa sekolah dasar. Menurut James dan James dalam (Suwangsih, dkk 2006: 4) mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan

satu dengan yang lainnya. Sedangkan Sajaka, dkk (2006: 2) mengungkapkan bahwa matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah dasar. Matematika merupakan ilmu dasar yang menjadi tolak ukur bagi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kata Matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar), (Suwangsih, dkk 2006: 3).

Ruseffendi dalam Heruman (2007: 1) mengemukakan bahwa matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi. Sedangkan menurut Suriasumantri (dalam Adjie dan Maulana, 2006: 34) bahwa matematika adalah salah satu alat berpikir, selain bahasa, logika, dan statistika.

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 mata pelajaran Matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat

dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa matematika adalah salah satu bidang studi yang diberlakukan di setiap sekolah khususnya Sekolah Dasar mencakup ruang lingkup, yaitu aritmetika, aljabar, dan geometri dimana siswa harus memecahkan masalah yang berkaitan dengan ketiga ruang lingkup tersebut dengan penggunaan angka-angka. Matematika merupakan ilmu dasar yang mempengaruhi perkembangan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2.8. Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di sekolah dasar harus disesuaikan dengan tujuan yang diharapkan, karena berbeda dengan pembelajaran yang ada di sekolah menengah maupun lanjutan. Pembelajaran matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Sesuai dengan ciri-ciri pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai berikut.

Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral. Metode ini melambangkan adanya keterkaitan antar materi satu dengan yang lainnya.

- a. Pembelajaran matematika diajarkan secara bertahap. Materi pembelajaran yang diajarkan dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih kompleks.
- b. Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif, sedangkan matematika merupakan ilmu deduktif. Namun, karena sesuai tahap

perkembangan siswa maka pembelajaran matematika di SD digunakan pendekatan induktif.

- c. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi.
- d. Pembelajaran matematika hendaknya bermakna. Konsep matematika tidak diberikan dalam bentuk jadi, tetapi sebaliknya siswalah yang harus mengonstruksi konsep tersebut (Suwangsih, dkk. 2006: 25-26).

Berbeda dengan pendapat di atas, Aisyah (2007: 9.20) mengungkapkan bahwa konsep matematika tidak dipandang sebagai barang jadi yang hanya menjadi bahan informasi untuk siswa. Dengan demikian, guru perlu merancang pembelajaran matematika yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berperan aktif dalam membangun konsep secara mandiri atau bersama-sama. Pembelajaran matematika yang demikian, akan dapat menimbulkan rasa bangga pada diri siswa, menumbuhkan minat, rasa percaya diri, memupuk dan mengembangkan imajinasi dan daya cipta (kreativitas) siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian dari ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika di SD harus disesuaikan dengan pengalaman belajar siswa yang bersifat konkret. Pembelajaran matematika memberikan kesempatan siswa berperan aktif dalam membangun konsep baik secara individu maupun bersama-sama.

2.9. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: Apabila dalam pembelajaran Matematika menerapkan model *cooperative learning* tipe TAI dengan media grafis dengan memperhatikan langkah-langkahnya secara tepat, maka akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 2 Tempuran tahun pelajaran 2012/2013.