

## **BAB II** **KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Penggunaan istilah "model" lebih dikenal dalam dunia *fashion*. Akan tetapi dalam pembelajaranpun istilah "model" juga banyak dipergunakan. Sebagaimana pendapat Mills (dalam Suprijono, 2009: 45) menyatakan bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.

Sedangkan Suprijono (2009: 45) menyatakan bahwa, 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. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2010: 51) yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran merupakan hal yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan.

## 2.2 Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

### 2.2.1 Pengertian Model *Cooperative Learning*

*Cooperative learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif berpartisipasi menemukan konsep dasar individu dengan pembelajaran kelompok. Definisi *cooperative learning* banyak diungkapkan oleh para pakar, diantaranya Suprijono (2009: 54) menyatakan bahwa *cooperative learning* merupakan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Menurut Johnson dan Johnson (dalam Isjoni, 2007: 17) *cooperative learning* adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok. *Cooperative learning* merupakan model yang berpusat pada siswa terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil terdiri dari 4 – 6 orang per kelompok yang heterogen baik dari tingkat pengetahuan, jenis kelamin maupun latar belakang sosial dan ekonomi, dan menggunakan berbagai aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang pokok bahasan yang dipelajari, dimana siswa bekerja bersama-sama dalam mencapai tujuan bersama.

### 2.2.2 Tujuan Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu sebagai berikut.

a. Hasil belajar akademik

Tujuannya adalah untuk memperbaiki prestasi belajar siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Para pengembang model ini telah menunjukkan, model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lainnya adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja dan kolaborasi (Ibrahim dalam Isjoni, 2007: 27).

Sedangkan Isjoni, 2007: 21, mengemukakan bahwa tujuan dilaksanakannya *cooperative learning* adalah sebagai berikut.

a) Penghargaan kelompok

- b) Pertanggungjawaban individu
- c) Kesempatan yang sama untuk berhasil.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa tujuan dari model *cooperative learning* yaitu untuk meningkatkan kinerja siswa dalam menyelesaikan tugas akademik, menerima keragaman teman, serta mengembangkan keterampilan sosial siswa.

### 2.2.3 Prinsip-prinsip Model *Cooperative Learning*

Dalam model *cooperative learning* terdapat prinsip-prinsip yang harus diketahui, yaitu sebagai berikut:

- a) Belajar siswa aktif

Prinsip ini menekankan pada *student center*. Siswa yang lebih banyak melakukan kegiatan belajar dengan berdiskusi, membangun dan menemukan konsep-konsep materi bersama kelompoknya, dan membuat laporan akhir individu dan kelompok atas kerja sama yang telah dilakukan.

- b) Belajar kerjasama

Proses belajar dilalui siswa dengan bekerja sama dalam kelompok untuk memahami dan memperdalam materi. Siswa saling membantu temannya, menguji dan berdiskusi untuk mempelajari materi sampai setiap anggota dalam kelompok dapat memahami materi.

- c) Pembelajaran partisipatorik

Siswa belajar bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan atau konsep (*learning by doing*).

d) *Reactive Teaching*

Melalui model pembelajaran kooperatif diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sehingga akan timbul sikap menerima dan ketertarikan siswa terhadap materi yang akan diajarkan.

e) Pembelajaran yang menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan sangat dipengaruhi oleh peran guru untuk menciptakan suasana belajar yang hangat, guru bersikap ramah dengan bertutur kata penuh kasih sayang kepada siswa-siswanya (Asma, 2006: 14-15).

#### **2.2.4 Unsur-unsur Model *Cooperative Learning***

*Cooperative learning* memiliki unsur-unsur yang harus dipahami agar tidak terjadi kesalahpahaman, yaitu meliputi:

- a. Siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka (tenggelam atau berenang 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 tanggung jawab diantara para anggota kelompok (Lungdren dalam Isjoni, 2007: 13).

## **2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning***

### **2.2.5.1 Kelebihan Model *Cooperative Learning***

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing jika diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Kelebihan atau keunggulan *cooperative learning* meliputi:

- a. Saling ketergantungan yang positif
- b. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu
- c. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
- d. Suasana kelas yang menyenangkan
- e. Terjalinnnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dan guru
- f. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman yang menyenangkan (Jarolimek & Parker dalam Isjoni, 2007: 24).

### **2.2.5.2 Kekurangan Model *Cooperative Learning***

*Cooperative learning* memiliki kelemahan-kelemahan sebagai berikut.

- a. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu.
- b. Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai.

- c. Selama kegiatan diskusi berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan meluas hingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu.
- d. Saat diskusi berlangsung, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa lain menjadi pasif (Isjoni, 2007: 27)

### 2.2.6 Tipe-tipe Model *Cooperative Learning*

*Cooperative learning* memiliki beberapa tipe yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Komalasari (2010: 62) mengemukakan model *cooperative learning* memiliki bermacam-macam tipe, yang merupakan variasi dari model pembelajaran tersebut. Diantaranya model *Jigsaw*, *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Teams Game Tournament* (TGT), *Think Pair Share* (TPS), dan *Number Head Together* (NHT).

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Isjoni (2011: 50) mengemukakan dalam *cooperative learning* terdapat beberapa variasi model yang diterapkan, yaitu diantaranya *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Group Investigation* (GI), *Rotating Trio Exchange*, *Group Resume*, *Number Head Together* (NHT), *Jigsaw*, dan lain-lain.

Dari berbagai model di atas, peneliti memilih menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Hal ini dikarenakan model tersebut dianggap mampu mendorong siswa aktif dan membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal dalam pembelajaran matematika di SD.

## 2.3 Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

### 2.3.1 Pengertian Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

Model *cooperative learning* tipe *jigsaw* merupakan sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan kepada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil, seperti yang diungkapkan oleh Isjoni (2007: 54), *cooperative learning* tipe *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi maksimal.

Menurut Trianto (2009: 74), dalam belajar kooperatif tipe *jigsaw*, secara umum siswa dikelompokkan secara heterogen dalam kemampuan. Sebagaimana menurut Slavin (2010: 246), *jigsaw* adalah salah satu dari model-model kooperatif yang paling *fleksibel*.

Sedangkan Rusman (2011: 217), menyatakan bahwa arti *jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. *Cooperative learning* tipe *jigsaw* ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa *cooperative learning* tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa lebih aktif dan model pembelajaran yang menitikberatkan pada kerja kelompok. Siswa dituntut bekerja sama untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan. Dimana

siswa memiliki tanggung jawab untuk mempelajari masalah tersebut dan menyampaikan atau mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

### **2.3.2 Ciri-ciri Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw***

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri khusus untuk membedakan antara model yang satu dengan model yang lain. Ciri-ciri *cooperative learning* tipe *jigsaw*, yaitu:

- a. Setiap anggota tim terdiri dari 4 – 6 orang yang disebut kelompok asal.  
Kelompok asal merupakan kelompok awal yang dibentuk oleh guru secara heterogen baik dari tingkat pemikiran, jenis kelamin dan latar belakang sosial maupun ekonomi.
- b. Kelompok asal tersebut dibagi lagi menjadi kelompok ahli.  
Kelompok ahli merupakan kelompok yang terbentuk dari anggota kelompok asal yang memiliki atau mendapatkan materi yang sama.
- c. Kelompok ahli dari masing-masing kelompok asal berdiskusi sesuai keahliannya.
- d. Kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk saling bertukar informasi, Suyatno dalam Yusiriza (2011).

### **2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw***

Setiap model pembelajaran, memiliki kelebihan maupun kelemahan ketika diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Begitu pula dengan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*, seperti yang dijelaskan oleh Ibrahim dalam Azis (2010) yaitu:

- a. Kelebihan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*
  - 1) Memberikan kesempatan yang lebih besar kepada guru dan siswa dalam memberikan dan menerima materi pelajaran yang sedang disampaikan.
  - 2) Guru dapat memberikan seluruh kreatifitas kemampuan mengajar.
  - 3) Siswa dapat lebih komunikatif dalam menyampaikan kesulitan yang dihadapi dalam mempelajari materi
  - 4) Siswa dapat lebih termotivasi untuk mendukung dan menunjukkan minat terhadap apa yang dipelajari teman satu timnya.
- b. Kelemahan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*
  - 1) Memerlukan persiapan yang lebih lama dan lebih kompleks misalnya seperti penyusunan kelompok asal dan kelompok ahli yang tempat duduknya nanti akan berpindah.
  - 2) Memerlukan dana yang lebih besar untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran.

### 2.3.4 Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

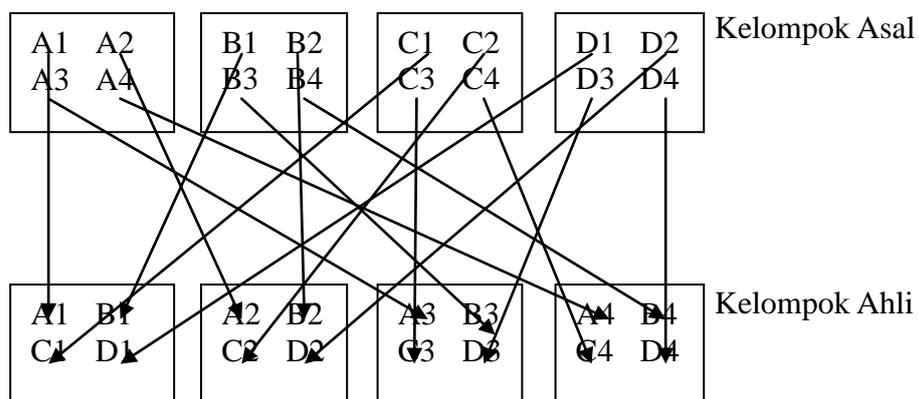
*Cooperative learning* memiliki beberapa langkah-langkah pada implementasinya dalam proses pembelajaran. Begitu pula dalam model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Menurut Huda (2011: 118), mengemukakan bahwa teknis pelaksanaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* yang pertama, setiap kelompok disajikan informasi yang sama. Kemudian, setiap anggota kelompok yang mendapatkan bagian persoalan yang sama berkumpul menjadi "kelompok ahli" untuk bersama-sama mempelajari dan memecahkan persoalan tersebut. Setelah itu, mereka kembali kekelompoknya masing-masing untuk mengajarkan topik yang lebih spesifik dari informasi tersebut kepada teman-teman satu kelompoknya. Setelah itu, setiap anggota diuji secara individual melalui kuis. Skor yang diperoleh setiap anggota dari hasil kuis ini akan menentukan skor yang diperoleh oleh kelompok mereka.

Sedangkan langkah-langkah pembelajaran *cooperative learning*

tipe *jigsaw* menurut Komalasari (2011: 65-66) dan Stephen, Sikes, and Snapp (dalam Rusman, 2011: 220) yaitu sebagai berikut:

- Siswa dikelompokkan ke dalam  $\pm 4$  orang anggota tim
- Tiap orang dalam tim diberi bagian yang berbeda
- Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan
- Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka
- Setelah selesai diskusi sebagian tim ahli, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh
- Tiap tim ahli mempersentasikan hasil diskusi
- Guru memberi evaluasi
- Penutup

Proses pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* yang telah dipaparkan di atas, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Posisi Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran *Jigsaw*  
(sumber: Muncarno, 2009: 27)

*Cooperative learning* tipe *jigsaw* dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa, guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing, siswa dituntut bekerja sama positif dimana setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi atau mengajarkan materi tersebut kepada anggota

kelompok yang lain. Dengan tahapan pelaksanaannya yang terdiri dari 6 langkah seperti yang telah peneliti simpulkan dari berbagai pendapat para ahli, yaitu:

- a. Siswa dibentuk kelompok yang *heterogen* baik dari tingkat pengetahuan, jenis kelamin maupun latar belakang sosial dan ekonomi yang beranggotakan 4 – 5 orang
- b. Siswa membaca dan mempelajari materi atau bahan ajar yang diberikan oleh guru untuk menemukan informasi
- c. Siswa yang memiliki materi yang sama membentuk kelompok ahli untuk mendiskusikan
- d. Setelah selesai diskusi kelompok ahli, masing-masing siswa kembali ke kelompok awal untuk menyampaikan atau menjelaskan materi tersebut pada teman satu tim
- e. Siswa mengerjakan tes atau tes formatif secara individual yang mencakup semua materi yang telah dipelajari.

Indikator ketercapaian dalam penelitian ini yaitu siswa diharapkan mampu (a) mengorganisir siswa ke dalam tim-tim belajar/kelompok kooperatif, (b) membaca dan mempelajari materi yang diberikan guru untuk menemukan informasi, (c) membentuk kelompok asal dan kelompok ahli, (d) bertanggung jawab atas materi yang mereka pelajari dan juga bertanggung jawab untuk menyampaikan atau mengajari teman sekelompoknya, (e) mengerjakan tes formatif secara individual yang mencakup semua materi yang telah dipelajari.

## **2.4 Media Pembelajaran**

### **2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Menurut Asyhar, (2011: 7), pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Di sini media pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.

Menurut Hernawan (2007: 54) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan media pembelajaran, menurut Gerlach & Ely (dalam Asyhar, 2011: 7) 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.

Media pembelajaran menurut Musfiqon (2012: 26) merupakan alat komunikasi dan sumber informasi yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana,

sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

#### **2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai pengantar pesan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa lebih mudah dalam menerima informasi yang disampaikan, serta menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa ingin tahu lebih banyak. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Ada dua fungsi media pembelajaran yang perlu diketahui, yaitu:

- a. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran

Apabila dalam materi ajar yang bersifat abstrak dan rumit/kompleks diajarkan kepada siswa, maka siswa hanya akan berfikir/berangan-angan secara biasa. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Kehadiran media sebagai alat bantu dalam menjelaskan suatu bahan yang bersifat abstrak sangat diperlukan guna mencapai tujuan dari pengajaran yang telah ditetapkan.

- b. Fungsi kedua media adalah sebagai sumber belajar

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar, serta dapat membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat menambahkan wawasan siswa (Ruminiati, 2007: 2-11).

### 2.4.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Setiap jenis media pembelajaran memiliki perbedaan dan digolongkan berdasarkan kriteria tertentu. Sebagaimana pendapat Asyhar (2012: 44-45) meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

a) Media visual

Media visual merupakan jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik.

b) Media audio

Media audio merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik.

c) Media audio-visual

Media audio-visual merupakan jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dengan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.

d) Multimedia

Multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

## **2.5 Media Grafis**

### **2.5.1 Pengertian Media Grafis**

Media grafis merupakan media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana pendapat Daryanto (2010: 19) 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 mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.

Menurut Sardiman (2006: 28) media grafis termasuk media visual. Media grafis ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain. Media grafis dimaksudkan untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Saluran yang digunakan menyangkut indera penglihatan.

### **2.5.2 Fungsi Media Grafis**

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya, agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, Udin (2012).

Menurut 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 pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Asyhar (2012: 57) mengungkapkan 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.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa fungsi media grafis yaitu menyajikan suatu informasi atau pesan pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada siswa.

### **2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis**

Betapapun baiknya sebuah media grafis pasti memiliki kelebihan di satu sisi dan di sisi lain memiliki pula kekurangan, seperti halnya yang diungkapkan Udin (2012), yaitu:

- 1) 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
- 2) 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

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa 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 mengikhtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian dengan indikator keberhasilan (a) menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media grafis, (b) melibatkan siswa dalam pemanfaatan media grafis, (c) memberikan kesan dan pesan yang menarik dengan media yang digunakan, dan (d) menggunakan media secara efektif dan efisien.

## **2.6 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan istilah yang tidak asing lagi dalam kehidupan manusia sehari-hari. Belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagai kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya, Sardiman (2010: 20).

Menurut pandangan konstruktivistik, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan si belajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi

makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari, Budiningsih (2005: 80).

Sedangkan menurut Slameto (2003: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Kemudian menurut Hernawan (2007: 2) belajar adalah proses perubahan tingkah laku, dimana perubahan perilaku tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan beberapa teori yang telah diuraikan di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang lebih baik. Sehingga dari yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar merupakan kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

## **2.7 Pengertian Aktivitas Belajar**

Kunandar (2011: 277) menyatakan bahwa aktivitas siswa merupakan keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Indikator aktivitas siswa dapat dilihat dari mayoritas siswa beraktivitas dalam pembelajaran, aktivitas pembelajaran didominasi oleh kegiatan siswa, mayoritas siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru dalam LKS.

Sedangkan Sardiman (2006: 93) menyatakan bahwa aktivitas adalah keutamaan dalam proses pembelajaran. Hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi

melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 23) mengartikan aktivitas sebagai kegiatan yang dilaksanakan dalam suatu pekerjaan guna mencapai tujuan tertentu. Dalam melakukan aktivitas terjadi kegiatan oleh individu atau kelompok guna mencapai tujuan tertentu dengan melalui beberapa tahapan yang telah direncanakan.

Hanafiah dan Suhana (2010: 23) aktivitas juga dapat diartikan sebagai suatu proses aktivitas pembelajaran yang harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani dan rohani. Sehingga terjadi perubahan dalam perilakunya secara tepat, cepat, mudah, dan benar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud aktivitas belajar adalah segala kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Adapun indikator yang ingin dikembangkan dalam penelitian ini adalah (a) siswa memperhatikan penjelasan dari guru, (b) merespon aktif pertanyaan lisan guru, (c) aktif mengajukan pertanyaan, (d) dapat bekerja sama dalam kelompok, dan (e) mengerjakan tugas dari guru.

## **2.8 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar (Nashar, 2004: 77). Sedangkan menurut Dimiyati & Moedjiono (2006: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak mengajar atau tindak belajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Hasil belajar dalam kelas harus dapat dilaksanakan ke dalam situasi-situasi di luar sekolah. Dengan kata lain, murid dapat mentransferkan hasil belajar itu ke dalam situasi-situasi yang sesungguhnya di dalam masyarakat (Hamalik, 2001: 33-35).

Hasil belajar terbagi menjadi beberapa ranah pengetahuan. Hal ini sejalan dengan pendapat Bloom (dalam Suprijono, 2009: 5 – 7) mengatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Domain afektif yaitu sikap menerima, memberikan respon, nilai, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Ada empat aspek ranah psikomotorik yaitu menirukan, memanipulasi, pengalamiahan dan artikulasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah ia mengikuti proses pembelajaran, sehingga terjadi suatu perubahan perilaku setelah mengikuti pembelajaran secara keseluruhan. Perubahan ini tidak dilihat secara terpisah melainkan terhubung baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini dari aspek kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis. Untuk aspek afektif meliputi perilaku atau sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan indikator mengikuti proses pembelajaran dengan baik, menghargai pendapat orang lain, serta tidak mengganggu teman saat pembelajaran. Sedangkan dari ranah psikomotor adalah keterampilan yang diperoleh siswa selama mengikuti proses

pembelajaran dengan indikator menggunakan atau memanfaatkan media grafis.

## 2.9 Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di Sekolah Dasar. Johnson dan Rising (Suwangsih, 2006: 4) mengemukakan bahwa matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol yang padat, lebih berupa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Adji (2006: 34) yang menyatakan bahwa matematika adalah bahasa, sebab matematika merupakan bahasa simbol yang berlaku secara universal dan sangat padat makna dan pengertiannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa matematika merupakan bahasa simbolis yang mengekspresikan gagasan, ide-ide, hubungan kuantitatif sehingga memudahkan manusia untuk berpikir yang logis. Matematika lebih menekankan kegiatan dalam penalaran, ide, proses yang terbentuk dari pikiran-pikiran manusia.

## 2.10 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas berikut: “Apabila dalam pembelajaran matematika menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dengan media grafis dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan

hasil belajar siswa kelas IVB SD Negeri 3 Karang Endah, Lampung Tengah  
Tahun Pelajaran 2012/2013”.