

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. PKn SD

1. Pengertian PKn SD

PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Ruminiati (2007: 1.15) menyatakan bahwa pelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Tetapi di dalam pelaksanaan pembelajaran, tidak sedikit yang salah menafsirkan bahwa PKN dengan PKn merupakan hal yang sama. Padahal keduanya memiliki definisi dan fungsi yang berbeda dalam pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan pendapat Soemantri bahwa PKN adalah pendidikan kewarganegaraan, yang merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membentuk warga negara yang baik yaitu warga negara yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik, sedangkan PKn adalah pendidikan kewarganegaraan, pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang berisi tentang diri kewarganegaraan, peraturan naturalisasi atau pemerolehan status sebagai WNI (Ruminiati, 2007: 1 – 25).

Pengertian PKn juga dijelaskan di dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi. Di dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi tertulis bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah

mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

PKn merupakan pendidikan untuk memberikan bekal awal dalam bela negara yang dilandasi oleh rasa cinta kepada tanah air, kesadaran berbangsa dan bernegara, berkeyakinan atas kebenaran ideologi Pancasila dan UUD 1945 serta kerelaan berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara (Ittihad, 2007: 1.37).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang berkaitan erat dengan pendidikan afektif yang berpengetahuan bela negara. PKn juga dikatakan sebagai pendidikan awal bela negara, ideologi Pancasila dan UUD 1945, naturalisasi, dan pemerolehan status warga negara.

2. Tujuan PKn

Melalui mata pelajaran PKn, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan sebagaimana tercantum pada Permendiknas, No. 22 tahun 2006 tentang standar isi meliputi:

- a. Berpikir secara kritis dan rasional dalam menghadapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia baik secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan ilmu dan teknologi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa tujuan mata pelajaran PKn terbagi menjadi beberapa aspek. Aspek berpikir merupakan awal dari adanya partisipasi individu, sehingga individu secara positif dapat berkembang dan berinteraksi dengan pihak lain.

3. Ruang Lingkup PKn

Mata pelajaran PKn memiliki klasifikasi materi yang dirangkum dalam ruang lingkup pembelajaran. Ruang lingkup pada materi mata pelajaran PKn sesuai Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi, meliputi:

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa.
- b. Norma, hukum, dan peraturan.
- c. Hak asasi manusia.
- d. Kebutuhan warga negara.
- e. Konstitusi negara.
- f. Kekuasaan dan Politik.
- g. Pancasila.
- h. Globalisasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa materi pembelajaran pada mata pelajaran PKn terangkum dalam ruang lingkup mata pelajaran PKn yang terdiri dari beberapa aspek, meliputi: ruang lingkup persatuan dan kesatuan bangsa, ruang lingkup norma, hukum, dan peraturan, ruang lingkup HAM (Hak Asasi Manusia), ruang lingkup kebutuhan dan konstitusi negara, ruang lingkup kekuasaan dan politik, ruang lingkup pancasila, serta ruang lingkup globalisasi.

B. Belajar

Belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia. Ruminiati (2007: 1.2) menyatakan bahwa seseorang dapat dikatakan belajar apabila di dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang diamati relatif lama. Menurut Hernawan (2007: 2) belajar merupakan proses perubahan perilaku dimana perubahan perilaku tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, yang mencakup dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor.

Belajar bukan sekedar serangkaian aktivitas kognitif seseorang yang melibatkan stimulus dan respon saja, tetapi juga melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks dan bersifat konstruktivisme. Sebagaimana dijelaskan Rustaman, dkk (2011: 2.6) bahwa belajar merupakan kegiatan konstruktif yang melibatkan pembentukan makna dari apa yang mereka lakukan, lihat dan dengar. Kemudian Dahar (Rustaman, dkk., 2011: 2.7) menyatakan bahwa dalam pelaksanaan belajar konstruktivisme terdapat kegiatan inti meliputi: (a) pengetahuan awal, (b) kegiatan pengalaman nyata, (c) interaksi sosial, dan (d) terbentuknya kepekaan terhadap lingkungan.

Pendapat di atas sesuai dengan teori belajar menurut M. Robert Gagne yang menyatakan bahwa belajar terjadi karena dipengaruhi faktor luar dan faktor dari dalam diri orang tersebut, dimana keduanya saling berinteraksi sesuai tahapan yaitu: (a) persiapan untuk belajar dengan melakukan tindakan mengarahkan perhatian, pengharapan, dan mendapatkan kembali informasi, (b) unjuk perbuatan yang digunakan untuk selektif, merespon, dan memberi penguatan, dan (c) memberlakukan secara umum (Ruminiati, 2007: 1.6).

Salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya proses belajar adalah adanya kinerja guru atau tenaga pendidik. Wahyudin (2008: 4.36) menyatakan bahwa guru merupakan fasilitator, mediator, serta pemandu dalam mengkonstruksi pengetahuan untuk menentukan keaktifan serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang dapat merubah perilaku dalam waktu yang relatif lama, dipengaruhi faktor internal maupun eksternal setiap individu dan bersifat membangun pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru yang diperoleh dari berbagai tindakan. Pendapat di atas merupakan teori yang dianggap sesuai mendasari penelitian tentang penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan media gambar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

1. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan salah satu indikator adanya proses berpikir dan berbuat atau melakukan tindakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam KBBI (2005: 23) aktivitas adalah kegiatan. Sehingga aktivitas belajar merupakan kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan dalam belajar. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan untuk belajar. Hal ini diperkuat dengan pendapat Kunandar (2010: 227) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, dan perhatian dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Pengertian aktivitas juga dijelaskan dalam bidang-bidang kegiatan tertentu. Sebagaimana Sardiman (2010: 100) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Sedangkan Paul B. Diedrich mengelompokkan 8 aktivitas yang melibatkan fisik dan mental dalam kegiatan belajar, meliputi: (1) *visual activities*, misalnya memperhatikan gambar, (2) *oral activities*, misalnya memberikan pendapat, (3) *listening activities*, misalnya mendengarkan percakapan, (4) *writing activities*, misalnya menulis, (5) *drawing activities*, misalnya membuat grafik, (6) *motor activities*, misalnya melakukan percobaan, (7) *mental activities*, misalnya mengambil keputusan, dan (8) *emotional activities*, misalnya berani (Sardiman, 2010: 106 – 108).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala tindakan yang terdapat dalam kegiatan belajar baik berupa kegiatan melihat, berbicara, mendengar, menggambar, menulis, melakukan percobaan, serta kegiatan mental dan emosional yang dapat menunjang terjadinya proses belajar.

2. Hasil Belajar

Setelah melakukan kegiatan belajar, seseorang akan memperoleh hasil dari apa yang telah dipelajari. Kunandar (2010: 276) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Selanjutnya Ruminiati (2007: 1.8) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi stimulus dari luar dengan *schemata* siswa.

Sadiman, dkk (2006: 2) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil perubahan tingkah laku dalam dirinya, baik perubahan yang bersifat pengetahuan, keterampilan, sikap, dan bersifat relatif permanen.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil proses belajar individu akibat interaksi pengetahuan yang dimiliki dengan stimulus dari luar dirinya, berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan bersifat permanen.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam pembelajaran yang dilakukan guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2010: 51) yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.

Model pembelajaran juga dapat digunakan sebagai dasar melakukan kegiatan pembelajaran. Sebagaimana menurut pendapat Muslikah (2010: 105) yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar, digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran serta para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi pada tingkat operasional kelas yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran (Suprijono, 2011: 45 – 46).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah hal yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan perencanaan, kerangka atau pola yang digunakan sebagai alat mencapai tujuan dan pedoman melaksanakan proses kegiatan pembelajaran.

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Satu jenis model pembelajaran belum tentu cocok dan efisien dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru berhak memilih jenis-jenis model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan meliputi: (a) model pembelajaran berbasis masalah, (b) model pembelajaran berbasis proyek, (c) model pembelajaran berbasis kerja, (d) model pembelajaran berbasis nilai, dan (e) model *cooperative learning* (Komalasari, 2010: 58 – 87).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, guru dapat memilih jenis model pembelajaran yang cocok dan efisien untuk diterapkan serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan jenis model *cooperative learning*.

D. Model Cooperative Learning

1. Pengertian Model Cooperative Learning

Cooperative learning merupakan salah satu model pembelajaran yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Aqib, dkk (2009: 173) *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang secara

sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang lebih asah, silih asih, dan silih asuh antar siswa sebagai latihan di dalam masyarakat nyata.

Isjoni (2007: 16) menyatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar. *Cooperative learning* merupakan model yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain serta siswa agresif dan tidak peduli terhadap orang lain.

Definisi lain tentang *cooperative learning* juga dikemukakan oleh Lie (2004: 29) yang menyatakan bahwa model *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar model belajar kelompok biasa, ada unsur-unsur dasar yang membedakan *cooperative learning* dengan pembagian kelompok pada umumnya. *Cooperative learning* memiliki prosedur yang jika dilaksanakan dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* bukanlah model pembelajaran diskusi kelompok biasa. Model ini merupakan pengorganisasian siswa ke dalam kelompok-kelompok yang belajar dan bekerja sama untuk mencapai tujuan.

2. Prinsip-prinsip Model *Cooperative Learning*

Prinsip dalam penciptaan model pembelajaran merupakan hal dasar yang perlu diperhatikan. Slavin menyatakan bahwa terdapat tiga prinsip utama dalam model *cooperative learning*, yaitu:

- a. Penghargaan kelompok.
- b. Tanggung jawab individual.
- c. Kesempatan yang sama untuk sukses (Trianto, 2010: 61).

Berdasarkan pendapat Slavin di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran berbasis *cooperative learning* harus berpatokan pada ketiga prinsip di atas. Adanya penghargaan kelompok akan memotivasi tumbuhnya tanggung jawab individu yang menanamkan konsep bahwa setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkan hasil yang lebih baik pada proses pembelajaran.

3. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning*

Penerapan sebuah model pembelajaran memerlukan langkah-langkah yang sistematis sebagai acuan. Terdapat enam fase dalam penerapan model *cooperative learning* meliputi: (a) Fase 1, menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (b) Fase 2, menyajikan informasi, (c) Fase 3, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif, (d) Fase 4, membimbing kelompok bekerja dan belajar, (e) Fase 5, evaluasi, dan (f) Fase 6, memberikan penghargaan (Trianto, 2010: 66 – 67)

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti mengambil langkah-langkah model *cooperative learning* sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian. Setiap fase dilakukan secara bertahap mulai dari penyampaian tujuan berupa penyampaian target yang ingin dicapai dari materi yang diajarkan, penyajian informasi berupa penyajian materi pelajaran, pengorganisasian kelompok berupa pengorganisasian siswa ke dalam kelompok kerja, membimbing kerja kelompok berupa kegiatan guru mengarahkan sistem kerja dalam kelompok, evaluasi berupa penilaian hasil kerja dari kelompok belajar siswa dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang.

4. Tipe-tipe Model *Cooperative Learning*

Cooperative learning merupakan model pembelajaran yang memiliki banyak tipe untuk diterapkan di dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Tipe-tipe model *cooperative learning* adalah sebagai berikut. (a) *numbered heads together*, (b) *mind mapping* (c) *cooperative script*, (d) *student teams achievement divisions*, (d) *think pair share*, (e) *talking stick*, (f) *snowball throwing*, (g) *teams games tournament*, (h) *cooperative integrated reading and composition*, (i) *two stay two stray*, (j) *example non example*, (k) *role playing* dan (l) *make a match* (Komalasari, 2010: 62 – 69).

Berdasarkan tipe-tipe model *cooperative learning* di atas, terdapat beberapa tipe model yang cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran PKn, meliputi: (1) *mind mapping*, (2) *number heads together*, (3) *think pair share*, (4) *cooperative integrated reading and composition*, (5) *snowball throwing*, (6) *talking stick*, (7) *example non example*, dan (8) *make a match* (Mastur, dkk 2007: 3 – 9).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* memiliki banyak tipe untuk diterapkan dalam pembelajaran. *Make a match* merupakan salah satu alternatif model yang peneliti anggap cocok dan efisien untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PKn.

E. Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*

1. Pengertian Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*

Make a match merupakan salah satu tipe model *cooperative learning* yang bersifat aktif dan menyenangkan untuk diterapkan. Menurut Isjoni

(2011: 67) *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Current pada tahun 1994. Isjoni (2007: 77) menyatakan bahwa *make a match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar konsep dalam suasana yang menyenangkan. Selanjutnya Komalasari (2010: 85) menyatakan bahwa *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan.

Huda (2012: 135) menyatakan bahwa *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Kemudian diperjelas dengan pendapat Lie (2004: 18) bahwa *make a match* merupakan model mencari pasangan sambil mengenal konsep dalam suasana menyenangkan dan dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang bersifat aktif dan menyenangkan melalui kegiatan mencari pasangan dalam batasan waktu tertentu. Model pembelajaran ini dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan jenjang kelas.

2. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*

Setiap model memiliki langkah-langkah pelaksanaan agar pembelajaran lebih mudah dikelola dan dilaksanakan secara sistematis.

Menurut Taniredja, dkk (2011: 106) langkah-langkah dalam penerapan model *cooperative learning tipe make a match* adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang mungkin cocok untuk sesi *review*. Satu bagian kartu soal dan satu bagian lainnya merupakan jawaban.
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu soal atau jawaban.
- c. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya dalam batas waktu yang telah ditentukan.
- d. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e. Setelah satu babak selesai kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- f. Kesimpulan

Berdasarkan pendapat Taniredja di atas, langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pembelajaran model *cooperative learning tipe make a match* harus runtut dan sistematis. Pembelajaran diawali dengan tahap persiapan dengan menyiapkan kartu soal atau kartu jawaban yang akan digunakan pada sesi *review*, kemudian pembagian kartu soal atau kartu jawaban pada masing-masing siswa, selanjutnya tahap mencari pasangan dalam waktu yang telah ditentukan, pemberian penghargaan pada kelompok pemenang yaitu kelompok yang berhasil menemukan pasangan kartu yang cocok sesuai waktu yang ditetapkan serta membuat kesimpulan dari kegiatan mencari pasangan.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning Tipe Make a Match*

Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan ketika diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Tarmizi (2008) kelebihan dan kekurangan model *cooperative learning tipe make a match* ketika diterapkan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Kelebihan model *cooperative learning* tipe *make a match*.
 - 1) Mampu menciptakan suasana aktif dan menyenangkan.
 - 2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
 - 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara klasikal.
- b. Kekurangan model *cooperative learning* tipe *make a match*
 - 1) Diperlukan bimbingan guru untuk melakukan kegiatan.
 - 2) Waktu yang tersedia perlu dibatasi agar siswa tidak terlalu banyak bermain-main dalam kegiatan proses pembelajaran.
 - 3) Guru memerlukan persiapan dan alat bantu yang memadai.

Berdasarkan pendapat Tarmizi di atas, dapat diketahui bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan pembelajaran aktif, menarik, dan menyenangkan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Tetapi guru perlu memaksimalkan peran sebagai pembimbing serta tegas dalam memberikan batasan waktu ketika menerapkan model, sehingga tidak ada waktu yang terbuang percuma. Selain itu untuk menunjang keberhasilan penerapan model pembelajaran di atas, guru perlu menyiapkan komponen pembelajaran secara maksimal, baik perangkat maupun media pembelajaran.

F. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran. Fathurrohman (2010: 65) menyatakan bahwa media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Kemudian menurut Sumiati (2009: 160) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

Sejalan dengan pendapat di atas, Hernawan (2007: 54) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Winataputra, dkk (2005: 5.3) menyatakan bahwa media merupakan wahana penyampaian pesan atau informasi yang berasal dari sumber pesan (guru) dan ingin diteruskan kepada penerima pesan (siswa).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau informasi dari komunikator (guru) ke penerima pesan (siswa) dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa terhadap proses kegiatan pembelajaran.

2. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Penggunaan media memiliki fungsi penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Fathurrohman (2010: 67) menyatakan bahwa fungsi media dalam proses kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Menarik perhatian siswa.
- b. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
- c. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas.
- d. Mengatasi keterbatasan ruang.
- e. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
- f. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan.
- g. Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
- h. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu atau menimbulkan gairah belajar.
- i. Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam.
- j. Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berbeda dengan pendapat di atas, fungsi media pembelajaran juga dikemukakan oleh Ruminiati (2007: 2.11) yaitu sebagai alat bantu dan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini kedudukan media lebih dominan sebagai alat yang memudahkan siswa dan guru pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membantu guru memudahkan penyampaian materi kepada siswa agar tidak bersifat verbalistik. Kondisi pembelajaran yang aktif dan kondusif dapat diciptakan dengan penggunaan berbagai jenis media pembelajaran.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang satu berbeda dengan jenis media yang lainnya. Setiap jenis media digolongkan berdasarkan kriteria tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Hairuddin, dkk (2007: 7.7) yang membagi media menjadi media audio seperti *tape recorder*, media visual seperti media gambar dan media audiovisual seperti video. Media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu, meliputi:

- a. Berdasarkan jenisnya yaitu media audio seperti tape recorder, media visual seperti gambar, dan media audiovisual seperti video.
- b. Berdasarkan daya atau kemampuan liputan yaitu media dengan kemampuan liputannya luas seperti radio dan liputan terbatas seperti papan tulis.
- c. Berdasarkan pengguna media yaitu media massal seperti televisi dan media individu seperti modul atau buku.

- d. Berdasarkan kekomplekan yaitu *big* media seperti film dan *little* media seperti slide power point.
- e. Berdasarkan pembuatan yaitu media *by design* seperti alat peraga sederhana yang dibuat guru dan media *by utilization* seperti torso.
- f. Berdasarkan dimensinya yaitu media dua dimensi seperti media gambar dan media tiga dimensi seperti media realia.
- g. Berdasarkan proyeksinya yaitu media proyeksi seperti OHP dan media tidak diproyeksikan seperti papan flanel (Sumiati, 2009: 161).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media diklasifikasikan berdasarkan jenisnya, kemampuan liputannya, penggunaannya, tingkat kekompleksitasnya, pembuatannya, dimensinya dan proyeksinya. Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, akan tetapi media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar yang termasuk dalam klasifikasi media berdasarkan jenisnya yaitu media visual dan klasifikasi media berdasarkan dimensinya yaitu media dua dimensi. Hal ini dikarenakan media gambar merupakan jenis media yang mengandalkan indra penglihatan dalam penggunaannya serta bentuknya hanya memiliki dua dimensi, yaitu dimensi panjang dan dimensi lebar.

G. Media Gambar

1. Pengertian Media Gambar

Media gambar merupakan salah satu jenis media grafis yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media gambar juga dapat diartikan sebagai jenis media yang paling umum digunakan, tergolong

bahasa yang umum dan mudah dimengerti oleh peserta didik, karena bersifat visual konkret menampilkan objek sesuai dengan bentuk dan wujud aslinya sehingga tidak bersifat verbalistik (Asra, 2007: 5.20).

Selanjutnya Sadiman, dkk (2006: 29) menyatakan bahwa media gambar merupakan bahasa yang umum, dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Bahkan terdapat sebuah pepatah yang berbunyi bahwa, “sebuah gambar dapat berbicara lebih banyak daripada seribu kata”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan yaitu media gambar merupakan jenis media visual yang banyak digunakan dalam pembelajaran. Media gambar bersifat umum, mudah dimengerti, dan bersifat konkret karena menampilkan objek sesuai bentuk aslinya sehingga pemahaman siswa tidak bersifat verbalistik.

2. Fungsi Media Gambar dalam Pembelajaran

Setiap jenis media memiliki fungsi khusus untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Asra (2007: 5.22) fungsi media gambar dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Mengkonkretkan dan memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak.
- b. Mendekatkan dengan objek yang sebenarnya.
- c. Melatih siswa berpikir konkret.

Kemudian Resmini (2007: 147) menyatakan bahwa fungsi media gambar dalam pembelajaran meliputi:

- a. Mengembangkan kemampuan visual dan imajinasi anak.
- b. Mengembangkan penguasaan anak terhadap hal-hal abstrak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media gambar berfungsi untuk memudahkan penerimaan siswa terhadap materi yang dijelaskan. Melalui penggunaan media gambar konsep materi atau masalah yang bersifat verbalistik disajikan menjadi lebih konkret.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing jika digunakan dalam pembelajaran. Kelebihan dan kelemahan media gambar ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

a. Kelebihan media gambar

1. Sifatnya konkret, lebih realistik dibandingkan dengan media verbal.
2. Gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
3. Gambar dapat mengamati keterbatasan pengamatan kita.
4. Memperjelas masalah di bidang apa saja baik usia muda maupun tua.
5. Murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya.

b. Kelemahan media gambar

1. Gambar/foto hanya menekankan persepsi indera mata.
2. Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar (Asra, 2007: 5.22).

Berdasarkan pendapat Asra di atas, dapat diketahui bahwa media gambar merupakan media yang praktis dan efisien untuk digunakan. Tetapi gambar tidak selalu baik untuk digunakan sebagai media dalam

pembelajaran. Kekurangan yang ada pada media gambar dapat diminimalisir dengan memaksimalkan peran guru dalam mengelola strategi dan memilih media gambar yang baik untuk digunakan.

4. Syarat Media Gambar yang Baik untuk Digunakan

Tidak semua jenis gambar baik untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Terdapat enam syarat yang harus dipenuhi sehingga gambar dikatakan baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran, meliputi:

- a. Autentik, yaitu gambar harus secara jujur melukiskan situasi.
- b. Sederhana, yaitu jelas menunjukkan poin-poin pokok gambar.
- c. Ukuran relatif, yaitu gambar dapat memperbesar atau memperkecil benda sebenarnya.
- d. Bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Sadiman, dkk., 2006: 31).

Berdasarkan pendapat Sadiman di atas, dapat diketahui bahwa media gambar dikatakan baik untuk digunakan jika memenuhi syarat tertentu. Gambar yang baik adalah gambar yang secara jujur melukiskan situasi dan poin-poin tertentu secara jelas. Kemudian dapat menggambarkan ukuran benda sebenarnya, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta memiliki unsur estetika atau keindahan seni di dalamnya, sehingga mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

5. Kedudukan Media Gambar dalam Pembelajaran

Kualitas pembelajaran yang dilakukan sangat dipengaruhi beberapa komponen penting baik yang bersifat internal maupun eksternal. Hal ini

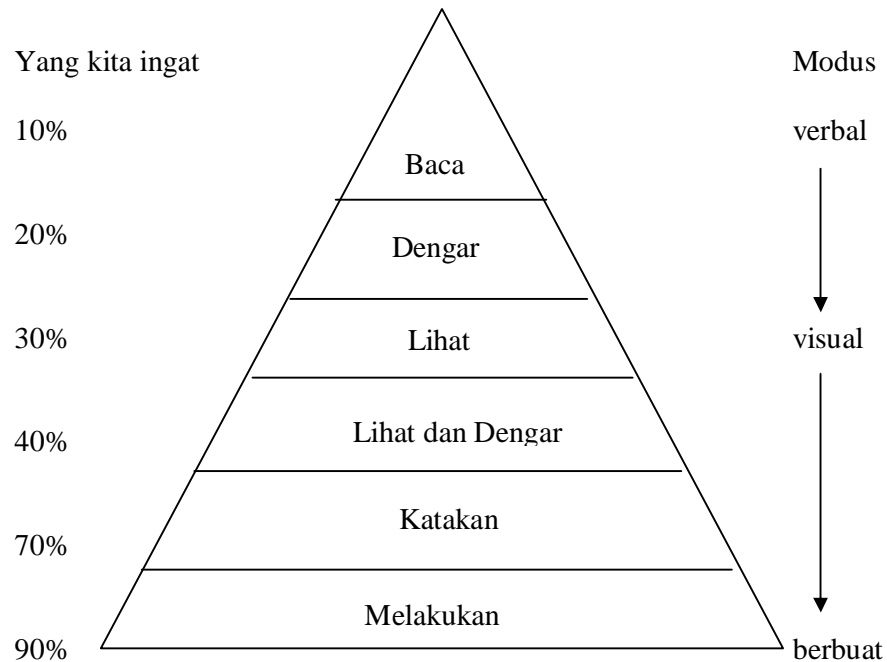
sebagaimana telah dijelaskan Muslikah (2010: 87) bahwa hakikat pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan sumber belajar, dan peserta didik dengan pendidik.

Media dan strategi pembelajaran merupakan faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar. Menurut Musfiqon (2012: 37) antara materi, strategi, dan media pembelajaran menjadi rangkaian mutualisme yang saling mempengaruhi sesuai dengan kedudukannya masing-masing di dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran PKn dinilai merupakan cara yang tepat. Hal ini dikarenakan materi kelas IV pada mata pelajaran PKn semester genap sebagaimana terdapat dalam Bestari, dkk (2008: 53 – 102) adalah konsep materi tentang sistem pemerintahan pusat dan globalisasi. Materi di atas akan sulit dipahami dan terkesan abstrak jika tidak didukung oleh penggunaan media gambar.

Widodo (2009) menyatakan bahwa media gambar akan membantu menjelaskan penyampaian konsep materi dalam pelaksanaan pembelajaran. Melalui penggunaan media gambar siswa akan lebih mudah mengenal dan menerima konsep dari materi yang disampaikan, karena materi yang bersifat abstrak atau verbalistik dikonkretkan dengan penggunaan media gambar. Sebagaimana menurut Daryanto (2010: 7) yang menyatakan bahwa media gambar dapat mengkomunikasikan konsep yang ada di dalamnya. Edgar Dale (Sumiati, 2009: 175) menyatakan

bahwa nilai media dalam proses kegiatan pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan nilai pengalaman belajar pada gambar di bawah ini.



Gambar. 1 Kerucut pengalaman
(Adopsi dari Sumiati, 2009: 175)

Muslikah (2010: 89), menyatakan bahwa berdasarkan diagram kerucut pengalaman di atas maka diperoleh keterangan sebagai berikut.

- Jika kita membaca maka kita mengingat 10% dari apa yang kita baca.
- Jika kita mendengar maka kita mengingat 20% dari apa yang kita dengar.
- Jika kita melihat maka kita mengingat 30% dari apa yang kita lihat.
- Jika kita melihat dan mendengar, maka kita mengingat 50% dari apa yang kita lihat dan dengar.
- Jika kita mengatakan, maka kita mengingat 70% dari apa yang kita katakan.
- Jika kita mengatakan dan melakukan, maka kita mengingat 90% dari apa yang kita katakan dan kita lakukan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media gambar akan lebih memudahkan siswa dalam menerima konsep atau materi yang diberikan. Penggunaan media gambar dapat membuat

materi semakin mendekati tingkat konkret yang akan menjamin tingkat keberhasilan belajar baik segi aktivitas maupun hasil belajar siswa.

H. Hipotesis Tindakan

Menurut Wardhani (2007: 3.15) hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. “Apabila dalam pembelajaran PKn menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan media gambar sesuai langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IVA SD Negeri 3 Karang Endah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2012/2013”.
2. “Apabila dalam pembelajaran PKn menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan media gambar sesuai langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SD Negeri 3 Karang Endah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2012/2013”.