

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada umumnya adalah alat yang digunakan untuk membantu guru untuk membuat suatu proses pembelajaran menjadi lebih menarik ada beberapa pendapat ahli yang juga mengemukakan arti dari media pembelajaran seperti menurut Sudjana Nana (2015, hlm. 1) mengatakan “Media pengajaran sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang terdapat di dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik”.

Selain itu pendapat menurut Musfiqon (2012, hlm. 28) juga mengatakan, “Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar siswa lebih bisa dengan cepat mengerti dengan cepat dalam menerima ajaran yang diberikan guru secara efektif dan efisien”.

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman (2014, hlm. 6) mengatakan “Kata media berasal dari bahasa Latin "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”.

Media pembelajaran tidak hanya berpengaruh tentang suatu proses pembelajaran seperti yang dikatakan Gerlach dan Ely dalam buku Arsyad (2016, hlm. 3) mengatakan “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Sedangkan menurut Hamalik dalam dalam buku Arsyad (2016, hlm. 19) mengatakan “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan hasrat yang baru,

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis yang baru terhadap siswa”.

Sedangkan pendapat lain menurut Arsyad (2016, hlm. 3) mengatakan, “Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Secara lebih khusus media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memroses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Adapun menurut Gerlach (dalam Ristawati, 2017, Hal. 19) mengatakan bahwa “media apabila secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan yang lebih, keterampilan, dan sikap yang benar di dalam suatu proses pembelajaran”.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran sebuah alat yang dipergunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan materi kepada siswa. Melalui media pembelajaran yang baik guru dapat menyampaikan informasi mengenai materi pelajaran yang bersangkutan.

b. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Strauss dan Frost dalam Dina Indriana (2011 hlm 32) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pembelajaran. Kesembilan faktor tersebut antara lain : “batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan dengan mata pelajaran yang di ajarkan, karakteristik siswa atau peserta didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media”.

Sedangkan menurut Arief S. Sadiaman, dkk (2011, hal 84) mengemukakan pemilihan media pembelajaran antara lain adalah :

- a) Bermaksud mendemotrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media.
- b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi.
- c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih kongkret.

- d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

Pendapat lain oleh Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2016, hlm 30). Mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- 1) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat,
- 2) Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat.
- 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes.
- 5) Tingkat kesenangan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sejatinya harus dapat memberikan kesan dan pengalaman yang diterima oleh siswa. Fungsi media pembelajaran juga banyak diungkapkan oleh banyak ahli. Salah satunya seperti dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2016, hlm. 25) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- 2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
- 4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- 6) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

- 7) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga fungsi media menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2015, hlm. 7) adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- 2) Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- 3) Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio.

Media pembelajaran harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Menurut Nana Sudjana (2015, hlm. 6) fungsi media pembelajaran yaitu:

“1)Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran. 2) Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa. 3) Sumber belajar bagi siswa. Artinya media tersebut berisikan bahanbahan yang harus dipelajari para siswa baik individu maupun kelompok”.

Berdasarkan uraian di atas, terbukti bahwa penggunaan media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga akibatnya dapat memperlancar, meningkatkan proses dan hasil belajar seseorang. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian

siswa sehingga dapat menimbulkan minat belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuannya.

d. **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Jenis-jenis media pembelajarann dikategorikan oleh Seels dan Richey dalam Arsyad (2016, hlm. 31) mengatakan seperti berikut:

- 1) Media hasil teknologi cetak.
Media hasil teknologi cetak adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan materi melalui proses mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah, hand-out, dan lain-lain.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual.
Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan alat yang lebih canggih supaya penyampaian materi lebih cepat dan simpel. Contohnya proyektor film, televisi, video, dan sebagainya.
- 3) Media hasil teknologi berbasis komputer
Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.
- 4) Media gabungan
Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Kemudian jenis-jenis media menurut Sudjana Nana (2015, hlm. 3) mengatakan sebagai berikut:

- 1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, field/trip).
- 2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja dan lembaran lepas)
- 3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, tranparansi, slide)
- 4) Media berbasis audio visual (video, film, program slide/tape, televisi)
- 5) Media berbasis komputer (pegajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, hypertext).

Kemudian pengelompokan berbagai jenis media menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth dalam buku Arsyad Azhar (2016, hlm. 38) mengatakan sebagai berikut:

“Ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, pengguna OHP dan lain-lain. Keempat, lingkungan sebagai media pengajaran”.

Dari berbagai uraian mengenai jenis media pembelajaran pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut akan mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran, akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran

Dari berbagai jenis media pembelajaran diatas penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran kartu huruf (*puzzle*).

2. Media Kartu Huruf (*puzzle*)

a. Definisi Media Kartu Huruf (*puzzle*)

Media kartu huruf puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak untuk meningkatkan keaktifannya dalam belajar. Menurut Misbach (dalam hani epeni, 2011) “kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang”.

Sedangkan pengertian Media Puzzle menurut nanik (2010:80) menyebutkan “puzzle termasuk salah satu alat permainan edukatif yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak belajar sejumlah keterampilan dan memahami konsep seperti mengenal warna, bentuk,

ukuran dan jumlah yang bertujuan agar anak lebih mudah mencerna pembelajaran yang di berikan guru.

Selain media gambar yang digunakan untuk proses kegiatan pembelajaran adapun media yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar yaitu media kartu huruf (puzzle) sebagaimana telah dijelaskan oleh Arsyad (2012, hlm 121) bahwa kartu huruf adalah “kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, dapat di gunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosa kata untuk memudahkan anak dalam pembelajaran membaca”.

Sementara penjelasan lain menurut Rose dan Roe (2013, hlm. 8) yang menyebutkan bahwa “kartu tersebut digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kata, peserta didik diajak bermain dan menyusun kata yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru, titik berat latihan menyusun huruf ini adalah keterampilan mengeja suatu kata”.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf adalah medias kertas tebal yang berbentuk persegi panjang yang diberi tulisan huruf atau rangkaian kata yang efektif untuk melatih keterampilan membaca siswa.

b. Kelebihan Kartu Huruf (puzzle)

Ada beberapa Kelebihan kartu huruf yang dijelaskan oleh Irkham (2010, hlm. 10) berikut:

- 1) Mudah dibawa-bawa, dengan ukuran kecil sehingga membuat media kartu dapat disimpan di tas bahkan saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas maupun di luar kelas.
- 2) Praktis, dilihat cara pembuatan dengan pembuatannya, media kartu huruf sangat praktis. Maksud dari praktis adalah penggunaan media ini tidak menyuitkan pengguna dalam memakainya.
- 3) Gampang diingat, karakteristik media kartu huruf adalah menyajikan hurufhuruf pada setiap kartu yang disajikan. Sajian huruf-huruf dalam kartu ini akan memudahkan siswa untuk mengingat dan menghafal bentuk huruf tersebut.
- 4) Menyenangkan, media kartu huruf dalam penggunaannya bisa melalui permainan misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu kartu yang bertuliskan huru tertentu yang disimpan secara acak.

Sedangkan Kelebihan media bergambar menurut Sadiman, dkk (2010: 29-31) adalah sebagai berikut :

- 1) Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
- 5) Harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan media kartu huruf dimulai dengan pertama. pembuatannya yang mudah. Kedua. Tidak mengeluarkan banyak biaya. Ketiga. Sangat cocok untuk membaca permulaan. Keempat. banyak sekali manfaat yang didapat. dan yang kelima. dapat menarik minat dan hasil belajar siswa lebih meningkat. maka media kartu ini sangat cocok digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

c. Kelemahan Kartu Huruf (puzzle)

Selain mempunyai kelebihan, media kartu huruf juga mempunyai kelemahan di antaranya adalah (Irkham, 2010, hlm. 2):

- 1) Menekankan persepsi indera mata atau semata-mata hanya medium visual.
- 2) Ukuran seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar.
- 3) Penggunaan ini membosankan bagi siswa yang mempunyai tipe belajar audio/mendengar.
- 4) Proses penyiapan atau pembuatan memerlukan waktu yang cukup lama. Jumlah yang harus disiapkan juga cukup banyak jika akan digunakan oleh seluruh siswa dalam satu kelas. Media ini bisa didapatkan dengan cara membeli yang sudah jadi tetapi biasanya harganya cukup mahal.
- 5) Kurang menarik jika tidak dibuat dengan variasi gambar-gambar yang menarik.

Dari pemahaman di atas maka dapat disimpulkan, bahwa media kartu huruf yang dipadu dengan metode permainan yang sesuai untuk diterapkan pada kelas permulaan. Permainan ini diterapkan mengikuti perkembangan psikologi anak yang cenderung senang bermain.

Melalui permainan seperti permainan kartu huruf, akan membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dengan mudah dan menyenangkan bagi siswa. Melalui permainan kartu huruf dan kartu angka juga dapat membangun dan mengembangkan kreativitas belajar siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa

3. Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

1) Pengertian Belajar

Belajar merupakan kata yang sangat berarti dalam perkembangan hidup seorang manusia. belajar harus diupayakan dan dilakukan oleh setiap manusia, dikarenakan belajar sudah merupakan suatu peradaban manusia yang sudah berlangsung sepanjang masa. Dengan belajar manusia akan mampu mengembangkan pengetahuan dan potensi yang dimilikinya dengan tujuan dari proses belajar menjadikan manusia menjadi dewasa dan menuju kedewasaannya. Menurut Murfiah, Uum (2017, hlm.1)”menyatakan belajar adalah proses pendewasaan yang dilakukan seorang pendidik dan peserta didik”, sedangkan pendapat lain yang dikemukakan oleh Karwati, E. dan Priansa, D. J. (2015, hlm. 188) belajar merupakan “sebuah proses perubahan yang dialami kepribadian manusia sebagai hasil dari pengalaman atau imteraksi antar individu dengan lingkungan”.

Pengertian lainya, selain itu Hilgard, (dalam Murfiah 2017, hlm. 6) menyatakan bahwa “proses belajar berhubungan dengan adanya perubahan tingkah laku yang dialami oleh individu terhadap situasi tertentu, yang disebabkan telah terjadinya suatu pengalaman yang terjadi seacara berulang-ulang”. Sedangkan menurut Aunurahman, (2012, hlm.35) menyatakan bahwa “belajar adalah usaha sadar yang dilakukan individu dalam perubahan tingkah laku, baik melalui latihan maupun pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan”.

Berdasarkan pengertian belajar menurut para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu upaya atau proses yang dilakukan manusia dalam upaya merubah kepribadiannya menjadi lebih

dewasa, dengan mengalami suatu perubahan tingkah laku pada diri manusia dengan adanya sebuah hubungan interaksi yang dilakukan manusia dengan manusia, sehingga manusia mampu berinteraksi dengan lingkungannya, yang menyangkut pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor

2) Pengertian Hasil Belajar.

Hasil belajar merupakan hasil dari perolehan capaian siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Mulyasa, E. Dkk. (2016, hlm. 180) “hasil belajar merupakan perubahan-perubahan perilaku sebagai hasil dari belajar yang memiliki ciri tertentu”. Sedangkan pengertian hasil belajar menurut Sudjana, Nana. (2016, hlm. 22) “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar”. Sejalan dengan pengertian di atas menurut Kunandar, (2014, hlm. 62) “hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif dan psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”. Pendapat lain mengenai hasil belajar menurut Gagne (dalam Sudjana, 2016: 22)

Hasil belajar terbagi menjadi lima macam antara lain: “(1) hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik, (2) strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah, (3) sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian, (4) informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta, dan (5) keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh manusia dikarenakan adanya kejadian atau pengalaman yang dialami

atau kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar kemampuan tersebut mencakup aspek yang terdiri dari kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk melihat bukti hasil pencapaian atau tingkat kemampuan yang di peroleh peserta didik.

3) Indikator hasil belajar

Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan kemampuan secara keseluruhan yang diperoleh peserta didik setelah mengami pengalaman belajar yang meliputi ranah kognitif, apektif, dan psikomotor . untuk mengetahui peserta didik telah mengalami perubahan perilaku tersebut perlunya sebuah indikator sebagai ukuran seberapa besar kemampuan yang telah diperoleh peserta didik setelah belajar

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S Bloom dalam (Effendi, R. 2015, hlm. 72-78) membagi indikator hasil belajar menjadi tiga bagian yang terdiri dari ranah kognitif, apektif dan psikomotor.

Tabel 2.1 Indikator hasil Belajar

| No | Ranah | Indikator |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Ranah kognitif a. Ingatan, Pengetahuan b. Pemahaman c. Penerapan d. Analisis e. Menciptakan, membangun f. Evaluasi | 1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukkan kembali 2.1 Dapat menjelaskan, 2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri 3.1 Dapat memberikan contoh 3.2 Dapat menggunakan secara tepat 4.1 Dapat menguraikan 4.2 Dapat mengklasifikasikan/ memilah 5.1 Dapat menghubungkan materi –materi, sehingga menjadi |

| | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | <p>kesatuan yang baru</p> <p>5.2 Dapat menyimpulkan</p> <p>5.3 Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)</p> <p>6.1 Dapat menilai,</p> <p>6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan,</p> <p>6.3 Dapat menyimpulkan</p> |
| 2 | <p>Ranah Afektif</p> <p>a. Penerimaan (Receiving)</p> <p>b. Sambutan</p> <p>c. Sikap menghargai</p> <p>d. Pendalaman</p> <p>e. Penghayatan</p> | <p>1.1 Menunjukkan sikap menerima</p> <p>1.2 Menunjukkan sikap menolak</p> <p>2.1 Kesediaan berpartisipasi/terlibat</p> <p>2.2 Kesediaan memanfaatkan</p> <p>3.1 Menganggap penting dan bermanfaat</p> <p>3.2 Menganggap indah dan harmonis</p> <p>3.3 Menggagumi</p> <p>4.1 Mengakui dan menyakini</p> <p>4.2 Mengingkari</p> <p>5.1 Melembagakan atau meniadakan</p> <p>5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari</p> |
| 3 | <p>Ranah psikomotor</p> <p>a. Keterampilan bergerak dan bertindak</p> <p>b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal</p> | <p>1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya.</p> <p>2.1 melafalkan/mengucapkan</p> <p>2.2 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani</p> |

Berdasarkan indikator hasil belajar yang dipaparkan di atas, dengan melihat tabel indikator hasil belajar bahwa dalam hasil belajar diharuskan mengembangkan tiga ranah yang telah disebutkan di atas yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini hanya difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu hanya pada ranah kognitif saja, dikarenakan dalam penelitian ini nantinya hanya mengukur pengaruh hasil belajar yang diperoleh peserta didik, yang mana dalam penelitian ini dibutuhkan dan diberdayakan adalah pemahaman pada ranah kognitif

4) Faktor-faktor yang Mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar siswa seorang peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berperan didalamnya, faktor tersebut dapat ditimbulkan dari dalam diri peserta didik atau dari luar diri peserta didik yaitu faktor pengaruh yang disebabkan dari lingkungan peserta didik. Menurut Riyani (2012) dalam (Kurniawan, Dkk, hlm. 157). “Menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar tergolong menjadi dua yaitu faktor *intren* faktor yang timbul dari diri seseorang dan faktor *extren*, merupakan faktor yang disebabkan oleh luar kepribadian seseorang”. Sejalan dengan pendapat di atas Menurut Raresik, A. Dkk. (2016, hlm. 3) faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara umum dikelompokkan menjadi 2 faktor intern dan faktor ekstern, faktor intern faktor yang berasal dari dalam diri yang terbagi menjadi dua yaitu : faktor fisiologis Fisik, keadaan tubuh dan faktor psikologis jiwa, kemauan , minat, bakat dan faktor ekstern adalah faktor yang disebabkan dari luar diri peserta didik yang meliputi, lingkungan sekolah, pendidik, kurikulum, alat pembelajaran dan lain lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan dua faktor yang dikemukakan oleh ahli di atas yaitu faktor yang dapat digolongkan menjadi faktor penghambat ataupun sebagai faktor pendukung dalam upaya mencapai hasil belajar, untuk faktor *intren* dapat disebabkan oleh aspek-aspek sebagai sebeikut yang meliputi minat, motivasi, perhatian,

sikap, dan kebiasaan oleh diri peserta didik. sedangkan faktor *ekstern* yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya metode belajar, media pembelajaran, interaksi peserta didik dengan lingkungan.

4. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas belajar

Anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemampuan dan aspirasinya sendiri. Begitu pun dengan belajar, belajar tidak dapat dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin apabila anak aktif mengalami sendiri. Belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari dalam diri siswa itu sendiri. Guru hanya sekedar pembimbing dan pengarah (Dimiyati dan Mudjiono, 2015, hlm. 44).

Menurut Pat Hollingsworth dalam Pratiwi (2013, hlm 22) menjelaskan tentang aktivitas siswa sebagai berikut :

“Belajar secara aktif terjadi ketika siswa terlibat secara terus menerus, baik mental maupun fisik. Pembelajaran aktif akan muncul ketika siswa bersemangat dan siap secara mental. Siswa yang aktif dalam pembelajarannya akan memperoleh pengetahuan yang akan selalu diingat oleh siswa. Karena pada dasarnya pengetahuan diperoleh dari pengalaman yang dialami langsung oleh siswa itu sendiri”.

Martinis Yanmin dalam Pratiwi (2013, hlm 213) menyatakan “Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan dapat merangsang dan mengembangkan belak yang dimilikinya, berfikir kritis dan dapat memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari. Guru dalam mengajar dapat menginovasikan pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran”.

Aktivitas belajar siswa menurut Sudjana (2010, hlm. 20) adalah “Proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat intelektual dan emosional sehingga betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar”.

Dari pengertian ini menunjukkan bahwa cara belajar siswa aktif menempatkan siswa sebagai inti dalam kegiatan belajar mengajar siswa disini dipandang sebagai objek dan sebagai subjek.

Menurut teori kognitif, belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa mengolah informasi yang kita terima, tidak sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi, namun jika mengolah dan melakukan informasi transformasi informasi yang kita terima (Dimiyati dan Mudjiono, 2015, hlm. 44).

Lebih lanjut Gage dan Barliner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 45) mengungkapkan bahwa “Siswa sebagai subjek belajar memiliki sifat aktif, konstruktif dan mampu merencanakan sesuatu. Siswa mampu untuk mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya, dalam proses belajar-mengajar siswa mampu mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menarik kesimpulan”.

Dengan demikian berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar ialah suatu proses pembentukan intelektual dan emosional yang didukung oleh adanya guru sebagai pembantu, pendorong siswa sekaligus orang tua siswa di sekolah yang akan mengarahkan siswa untuk selalu berperan aktif baik dalam pembelajaran maupun diluar konteks pembelajaran.

b. Karakteristik Aktivitas Siswa

Kata aktif diartikan sebagai giat, rajin, dalam berusaha dan bekerja. Dalam hal ini adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah serta ikut berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran yang menunjang keberhasilan siswa belajar.

Adapun karakteristik Aktivitas siswa yang dikemukakan oleh Sudjana dan Arifin (2010, hlm. 21) yaitu:

- 1) Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya.
- 2) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.

- 3) Penampilan berbagai usaha atau keaktifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya.
- 4) Kebebasan dan keleluasaan melakukan hal tersebut di atas tanpa tekanan guru atau pihak lainnya (kemandirian belajar).

Sudjana (2010, hlm. 61) mengemukakan bahwa kriteria Aktivitas belajar siswa dapat dilihat dalam berbagai hal antara lain:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan siswa.
- 3) Bertanya pada siswa lain/guru tentang masalah yang belum dipahami.
- 4) Berusaha mencari informasi yang diperlukan berkaitan dengan pemecahan masalah yang dipelajarinya.
- 5) Melaksanakan kerja kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- 6) Melatih diri dalam memecahkan masalah bersama kelompok.

Dengan demikian berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan karakteristik aktivitas siswa yaitu yang memiliki keberanian dalam menampilkan minat, berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, memiliki keaktifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar serta memiliki kemandirian dalam belajar untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.

c. Indikator Aktivitas siswa

Untuk melihat terwujudnya cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar yang dikemukakan oleh Sudjana (2010, hlm. 21) terdapat beberapa indikator aktivitas siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Dilihat dari sudut pandang siswa:
 - “a) Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahan. b) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan proses dan kelanjutan belajar. c) Penampilan berbagai usaha atau keaktifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya. d) Kebebasan atau keleluasaan hal tersebut yang disebutkan diatas tanpa adanya tekanan dari guru atau pihak lainnya (kemandirian belajar)”.
- 2) Dilihat dari sudut pandang guru:
 - “a) Adanya usaha mendorong, membina, gairah mengajar dan partisipasi siswa secara aktif. b) Peranan guru tidak mendominasi kegiatan proses belajar siswa. c) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menurut cara dan kemampuannya masing-masing.

- d) Guru menggunakan berbagai jenis metode mengajar serta pendekatan multimedia”.
- 3) Dilihat dari segi program:
 “a) Program cukup jelas dan dapat dimengerti siswa dan menarik siswa untuk melakukan kegiatan belajar. b) Tujuan intruksional serta konsep maupun isi pelajaran itu sesuai dengan kebutuhan, minat, serta kemampuan subjek didik. c) Bahan pelajaran mengandung fakta atau informasi, konsep, prinsip dan keterampilan”.
- 4) Dilihat dari situasi belajar:
 “a) Situasi hubungan yang intim dan erat antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, guru dengan guru, serta dengan unsur pimpinan sekolah. b) Gairah serta kegembiraan belajar siswa sehingga siswa memiliki motivasi yang kuat serta keleluasaan mengembangkan cara belajar masing-masing”.
- 5) Dilihat dari sarana belajar:
 “a) Memadainya sumber-sumber belajar bagi siswa. b) Fleksibilitas waktu untuk melakukan kegiatan belajar. c) Dukungan dari berbagai jenis media pengajaran. d) Kegiatan siswa yang tidak terbatas di dalam kelas saja tetapi di luar kelas”.

B. Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian Sauartini Ida Ayu Komang (2014:1-2) dengan judul :
 “Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Alat Peraga Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sd”, dalam Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan terdapat 38 perbedaan penguasaan keterampilan membaca antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran kontekstual dan kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 87,22 sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 64,25. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran kontekstual lebih baik dari keterampilan membaca siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional, dengan kata lain terdapat pengaruh penerapan pembelajaran kontekstual terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di Desa Panji.
2. Hasil penelitian Padi I Gusti Ayu (2014: 1-2) dengan judul:
 “Efektivitas Implementasi Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Gambar Dan Sosial

Emosional Anak”, dalam. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode bermain berbantuan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok B TK Indraprasta Kuta. Hal ini dapat dilihat dari perolehan rata – rata nilai sosial emosional pada siklus I, yaitu 69,51 dan rata– rata skor pada siklus II, yaitu 87,87, sudah mencapai target sesuai dengan indikator ketuntasan yang diharapkan (skor 71) tuntas 100%.

3. Mahasiswa Universitas Pasundan Bandung Program Studi PGSD tahun 2012 bernama Aji Thamrin Muslih melakukan penelitian di SD curug 4 Kecamatan Klari Kabupaten karawang. Dalam hasil penelitiannya dinyatakan bahwa penggunaan model picture and picture dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Terbukti dengan nilai perolehan aktivitas belajar siswa yang berangsur naik dari siklus I sampai III yaitu 2,29, 3,14 dan 3,85 dari nilai tertinggi atau idealnya 4. Keaktifan siswa tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang terbukti dengan perolehan nilai hasil belajar siswa yang mampu mencapai angka 94%. Dengan demikian dari hasil penelitian ini penggunaan model picture and picture terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dikelas IV SDN curug 4.

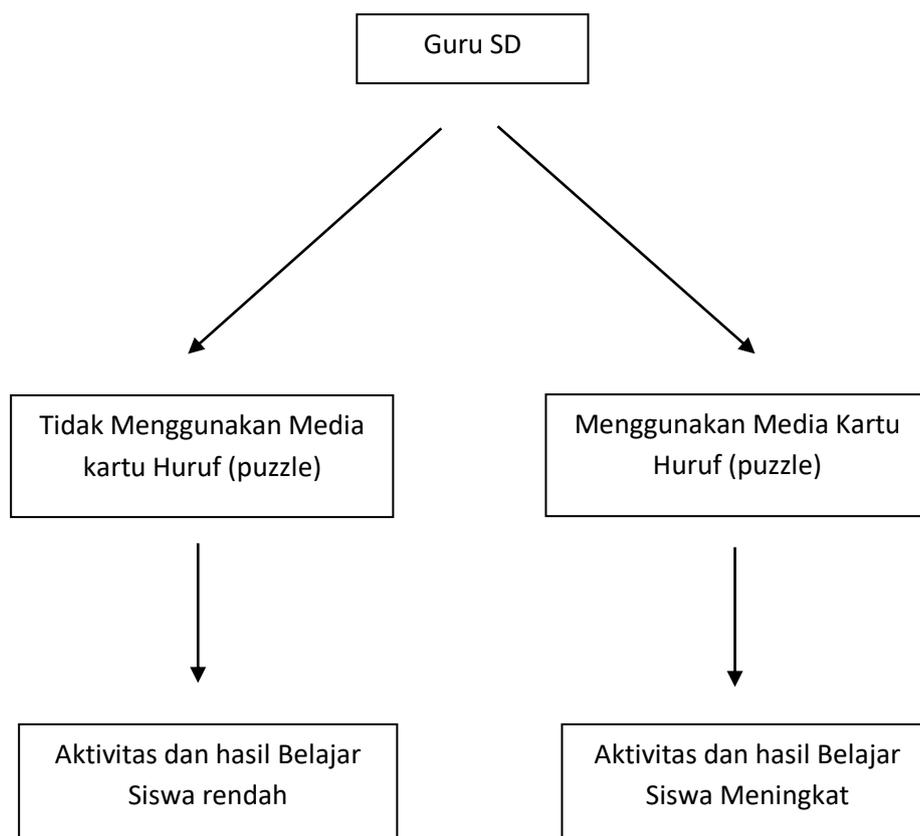
C. Kerangka Berfikir

Dalam proses pembelajaran guru harus dapat memilih media yang tepat sesuai dengan materi yang akan di ajarkan. Mengingat saat ini media pembelajaran sudah sangat bervariasi, maka seorang guru di tuntut harus bisa terampil memilih media yang akan digunakan dalam mengajar. Media adalah segala sesuatu yang di gunakan untuk menyampaika materi atau informasi dalam proses pembelajaran. Media yang menarik akan mendorong siswa untuk mengikuti pelajaran dengan lebih semangat, tapi sebaliknya jika media yang digunakan oleh guru monoton maka siswa akan merasa bosan dalam proses pembelajaran, dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran sangat di

butuhkan di dalam proses pembelajaran, dimana hal ini dapat dilihat dengan adanya kemauan dan keinginan siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu media sangatlah membantu guru dalam proses pembelajaran selain memudahkan guru dalam mengajar, media yang menarik juga akan mengaktifkan hasil belajar siswa. Semakin efektif media yang akan digunakan oleh guru, maka proses belajar juga akan berlangsung secara optimal. Media yang berperan dalam proses belajar dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat digambarkan kerangka berfikir penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa kartu huruf (puzzle) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa seperti pada tabel berikut :

Tabel 2.2



D. Hipotesis Penelitian

Menurut sugiono (2013 hlm 99) “hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah di nyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarrkan landasan teori dan kerangka berfikir yang telah di uraikan di atas, maka yang diajukan dalam penelitian ini yaitu :

Ha : terdapat pengaruh media kartu huruf (puzzle) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 128 Haurpancuh

Ho : terdapat pengaruh media kartu huruf (puzzle) terhadap terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 128 Haurpancuh.

