

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pendidikan Karakter

a. Pengertian Karakter

Istilah karakter dihubungkan dan dipertukarkan dengan istilah etika, akhlak, dan atau nilai dan berkaitan dengan kekuatan moral, berkonotasi positif bukan netral. Sedangkan Karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Karakter dapat diartikan sebagai nilai-nilai yang unik-baik yang terpatери dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku.

Karakter secara koheren memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa, serta olahraga seseorang atau sekelompok orang. Coon dalam Zubaedi (2013: 8) mendefinisikan karakter sebagai suatu penilaian subjektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan atribut kepribadian yang dapat atau tidak dapat diterima masyarakat. Karakter merupakan keseluruhan kodrati dan disposisi yang telah dikuasai secara stabil yang mendefinisikan seseorang individu dalam keseluruhan tata perilaku psikisnya yang menjadikan tipikal dalam cara berpikir dan bertindak.

Pengertian karakter juga disampaikan menurut pendapat beberapa ahli. Salah satunya pengertian karakter menurut Alwisol dalam Zubaedi (2013: 11-12) diartikan sebagai gambaran tingkah laku yang menonjolkan nilai benar-salah, baik-buruk, baik secara eksplisit maupun implisit. Karakter berbeda dengan kepribadian, karena pengertian kepribadian dibebaskan dari nilai. Meskipun demikian, baik kepribadian maupun karakter berwujud tingkah laku yang ditunjukkan ke lingkungan sosial. Keduanya relatif permanen serta menuntun, mengarahkan, dan mengorganisasikan aktivitas individu. Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti “*to mark*” atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan kepribadian yang menjadikan tipikal dalam cara berpikir dan bertindak yang melekat pada diri seseorang. Karakter terdiri atas tiga unjuk perilaku yaitu pengetahuan moral, perasaan berlandaskan moral, dan perilaku berlandaskan moral. Karakter yang baik terdiri atas proses tahu dimana yang baik, keinginan melakukan yang baik, dan melakukan yang baik.

b. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan suatu upaya terencana dalam melaksanakan pendidikan untuk menjadikan peserta didik mempunyai karakter yang baik. Terdapat beberapa pengertian tentang pendidikan

karakter. Diantaranya yaitu menurut Kemendiknas pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa pada diri peserta didik, sehingga mereka mempunyai nilai dan karakter sebagai dirinya sendiri, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupannya, sebagai anggota masyarakat, dan warga Negara yang *religious*, nasionalis, produktif, dan kreatif.

Tujuan pendidikan karakter adalah membentuk akhlak mulia peserta didik. Hal ini juga disampaikan oleh Wibowo (2012: 36) bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan karakter-karakter luhur kepada anak didik, sehingga mereka memiliki karakter luhur tersebut, menerapkan dan mempraktikkan dalam kehidupannya, entah dalam keluarga, sebagai anggota masyarakat, dan warga Negara.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan nilai-nilai karakter luhur bangsa kepada peserta didik. Bertujuan agar peserta didik dapat menjadi manusia yang berkarakter dan dapat mengamalkan karakter yang diperoleh dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

c. Tujuan Pendidikan Karakter

Kemendiknas (2010: 7) menyatakan tujuan pendidikan budaya dan karakter sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga Negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.

- 2) Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya yang *religious*.
- 3) Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa.
- 4) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan.
- 5) Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreatifitas, dan persahabatan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan karakter adalah untuk menanamkan nilai-nilai dan pembaruan tata kehidupan sehingga dapat membentuk karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, serta dapat ditampilkan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Langkah-langkah dan Prinsip Pendidikan Karakter

Penerapan pendidikan karakter terdapat langkah-langkah yang harus ditempuh. Fitri (2012: 52) mengemukakan lima langkah yang dapat ditempuh dalam penerapan pendidikan karakter, yaitu:

- 1) Merancang dan merumuskan karakter yang ingin diajarkan pada peserta didik.
- 2) Menyiapkan sumber daya dan lingkungan yang dapat mendukung program pendidikan karakter melalui integrasi mata pelajaran dengan indikator yang ingin diajarkan, pengelolaan suasana kelas berkarakter, dan menyiapkan lingkungan sekolah yang sesuai dengan karakter yang ingin dibelajarkan di sekolah.
- 3) Meminta komitmen bersama (kepala sekolah, guru, karyawan, dan wali peserta didik) untuk bersama-sama ikut melaksanakan program pendidikan karakter serta mengawasinya.
- 4) Melaksanakan pendidikan karakter secara kontinu dan konsisten.
- 5) Melakukan evaluasi terhadap program yang sudah dan sedang berjalan.

Kemendiknas (2010: 11-13) mengemukakan empat prinsip yang digunakan dalam pengembangan pendidikan karakter, yaitu:

- 1) Berkelanjutan, artinya proses pengembangan nilai-nilai karakter merupakan sebuah proses panjang, dimulai dari awal peserta didik masuk sampai selesai suatu satuan pendidikan.
- 2) Melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah. Hal ini berarti bahwa proses pengembangan nilai-nilai karakter dilakukan melalui setiap mata pelajaran dan dalam setiap kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler.
- 3) Nilai tidak diajarkan tetapi dikembangkan. Materi nilai karakter bukanlah bahan ajar biasa yang hanya terikat oleh materi yang sudah ada.
- 4) Proses pendidikan dilakukan dengan penekanan agar peserta didik secara aktif dan menyenangkan. Prinsip ini menyatakan bahwa proses pendidikan karakter dilakukan oleh peserta didik bukan oleh guru.

2. Rasa Ingin Tahu

Kegiatan belajar mengajar yang efektif diperlukan adanya suatu sikap rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran. Rasa ingin tahu merupakan salah satu sikap yang terdapat dalam nilai karakter. Anak akan selalu bertanya tentang hal-hal yang dilihat, didengar, diraba, dikecap bahkan dirasakan. Mustari (2014: 85) menyatakan bahwa *curiositas* (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku menggali secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar.

Ada juga pengertian rasa ingin tahu menurut beberapa pendapat ahli lain. Suyadi (2013: 75) mengartikan rasa ingin tahu yakni cara berpikir, sikap, dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari

secara lebih mendalam. Zubaedi (2013: 75) menyatakan rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar (Daryanto dan Darmiatun, 2013: 138). Terdapat dua indikator yang dikembangkan yaitu indikator sekolah dan indikator kelas. Adapun indikator rasa ingin tahu dapat dilihat pada tabel 2.1 di bawah ini:

Tabel 2.1 Indikator Rasa Ingin Tahu

No	Nilai	Indikator
1.	Rasa Ingin Tahu	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem pembelajaran diarahkan untuk mengeksplorasi keingintahua peserta didik. • Sekolah memberikan fasilitas, baik melalui media cetak, maupun elektronik, agar peserta didik dapat mencari informasi yang baru.

(Fitri, 2012: 41)

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan sifat yang dimiliki seseorang sejak lahir sampai tua dilakukan melalui berbagai tindakan seperti cara berpikir dan cara bertingkah laku seseorang yang mencerminkan keingintahuan dalam dirinya dan sikap penasaran yang lebih luas terhadap segala hal baik yang belum pernah dipelajarinya maupun hal yang sudah pernah dilihat, didengar serta yang pernah dipelajarinya.

3. Prestasi Belajar

Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*, kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Istilah prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik (Arifin, 2013: 12). Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Prestasi belajar (*achievement*) semakin penting untuk dibahas, karena mempunyai beberapa fungsi utama antara lain:

- a. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- b. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.
- e. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Peserta didik menjadi fokus utama

yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana telah dikemukakan di atas bahwa kegunaan prestasi belajar banyak ragamnya, antara lain sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar, untuk keperluan diagnostik, untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan, untuk keperluan seleksi, untuk keperluan penempatan atau penjurusan, untuk menentukan isi kurikulum, dan untuk menentukan kebijakan sekolah.

Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Ahmadi dan Supriyono (2013: 138) menyatakan prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu peserta didik dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Hamdani (2011: 139) mengungkapkan pada dasarnya faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor dari dalam (*intern*) dan faktor dari luar (*ekstern*).

- a. Faktor Internal adalah yang berasal dari peserta didik. Faktor ini antara lain sebagai berikut:
 - 1) Faktor kecerdasan (*intelegensi*) adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya.
 - 2) Faktor jasmaniah atau fisiologis, pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang.

- 3) Faktor sikap, yaitu suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang atau benda dengan suka, tidak suka, acuh tak acuh.
 - 4) Faktor minat, minat memiliki pengaruh yang besar terhadap kegiatan belajar. Pelajaran yang menarik minat peserta didik lebih mudah dipelajari dan diserap peserta didik.
 - 5) Faktor bakat, kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
 - 6) Faktor motivasi, dalam belajar motivasi adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan peserta didik untuk belajar.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Faktor ini antara lain sebagai berikut:
- 1) Faktor keluarga, peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.
 - 2) Faktor sekolah, yang mempengaruhi prestasi belajar mencakup metode mengajar, penyajian pelajaran, hubungan guru dengan peserta didik, alat-alat pelajaran dan kurikulum.
 - 3) Faktor lingkungan masyarakat, faktor lingkungan sekitar sangat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi peserta didik sebab dalam kehidupan sehari-hari peserta didik akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan tempatnya berada.

Tes prestasi belajar dapat diukur dengan beberapa prinsip.

Gronlund dalam Azwar (2013: 18) merumuskan beberapa prinsip dasar dalam pengukuran prestasi sebagai berikut:

- a. Tes prestasi harus mengukur hasil belajar yang telah dibatasi secara jelas sesuai dengan tujuan instruksional.
- b. Tes prestasi harus mengukur suatu sampel yang representatif dari hasil belajar dan dari materi yang dicakup oleh program instruksional atau pengajaran.
- c. Tes prestasi harus berisi aitem-aitem dengan tipe yang paling cocok guna mengukur hasil belajar yang diinginkan.
- d. Tes prestasi harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan penggunaan hasilnya.
- e. Reliabilitas tes prestasi harus diusahakan setinggi mungkin dan hasil ukurnya harus ditafsirkan dengan hati-hati.
- f. Tes prestasi harus dapat digunakan untuk meningkatkan belajar para anak didik.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh setiap individu dengan ditunjukkan adanya perubahan tingkah laku setelah mengalami proses belajar. Prestasi belajar berkaitan dengan aspek pengetahuan baik yang berasal dari dalam maupun luar diri manusia.

4. Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan bidang studi yang penting dan terdapat dalam setiap jenjang pendidikan. Suwangsih dan Tiurlina (2006: 3) mengemukakan bahwa matematika berasal dari bahasa latin “*mathematika*” yang mulainya diambil dari perkataan Yunani *mathemathike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu berasal dari kata matem yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).

Pembelajaran matematika membutuhkan proses bernalar yang tinggi dalam mengaitkan simbol-simbol dan mengaplikasikan konsep matematika yang ada dalam situasi nyata. Ruseffendi dalam Heruman (2010: 1) mengemukakan bahwa matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang

tidak didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan menurut Soedjadi dalam Heruman (2010: 1) mengungkapkan bahwa matematika yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

Matematika lebih menekankan aktivitas dalam dunia rasio (penalaran), sedangkan dalam ilmu lain lebih menekankan hasil observasi atau eksperimen disamping penalaran. James dan James dalam Suwangsih dan Tiurlina (2006: 4) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola struktur, perubahan, dan ruang. Maka secara informal, dapat pula disebut sebagai ilmu tentang bilangan dan angka. Menurut pandangan formalis, matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi (Hariwijaya, 2009: 29).

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang lebih menekankan pada penalaran serta mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada didalamnya mengenai bahasa simbol, bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya. Matematika digunakan untuk membantu manusia

dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika memiliki tujuan agar peserta didik memiliki beberapa kemampuan. Tujuan pembelajaran matematika dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 adalah sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika tersebut, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Kemudian dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksikannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut.

c. Ciri-ciri Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika di sekolah dasar berbeda dengan pembelajaran matematika pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Suwangsih dan Tiurlina (2006: 25) mengemukakan bahwa ciri-ciri pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD), sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral. Pendekatan spiral dalam pembelajaran matematika merupakan pendekatan dimana pembelajaran konsep atau suatu topik matematika selalu mengkaitkan atau menghubungkan dengan topik sebelumnya. Topik sebelumnya dapat menjadi prasyarat untuk dapat memahami dan mempelajari suatu topik matematika. Topik baru yang dipelajari merupakan pendalaman dan perluasan dari topik sebelumnya.
- 2) Pembelajaran matematika bertahap. Materi pelajaran matematika diajarkan secara bertahap yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit. Selain itu pembelajaran matematika dimulai dari yang konkret, ke semi kongkret dan akhirnya pada konsep abstrak.
- 3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif. Matematika merupakan ilmu deduktif. Namun karena sesuai tahap perkembangan mental peserta didik maka pada pembelajaran matematika di SD digunakan pendekatan induktif.
- 4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi. Kebenaran matematika merupakan kebenaran yang konsisten artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan kebenaran yang lainnya. Suatu pernyataan dianggap benar jika didasarkan kepada pernyataan-pernyataan sebelumnya yang telah diterima kebenarannya.
- 5) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna. Pembelajaran secara bermakna merupakan cara mengajarkan materi pelajaran yang mengutamakan pengertian daripada hafalan. Belajar bermakna memiliki aturan-aturan, sifat-sifat, dan dalil-dalil yang tidak diberikan dalam bentuk jadi, tetapi sebaliknya aturan-aturan, sifat-sifat, dan dalil-dalil ditemukan oleh peserta didik melalui contoh-contoh secara induktif di SD, kemudian dibuktikan secara deduktif pada jenjang selanjutnya.

Menurut ciri-ciri di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di SD merupakan kegiatan yang dilakukan secara terprogram oleh guru dengan memperhatikan karakteristik peserta didik

SD sehingga terjadi proses belajar yang berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir, serta penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik.

d. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks, karena dalam kegiatan pembelajaran senantiasa mengintegrasikan berbagai komponen dan kegiatan. Dimiyati dalam Susanto (2014: 186) menyatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Susanto (2014: 186) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran guru sepenuhnya bertanggung jawab mendesain kegiatan pembelajaran. Guru harus bisa mendesain kegiatan pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki dalam berpikir.

Guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif yaitu terciptanya suasana belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga diharapkan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru yang akan membawa peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat beberapa tahap aktivitas yang harus dikuasai dalam materi pembelajaran matematika. Depdiknas (2009: 1) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran matematika sebagai berikut:

- 1) Tahap penanaman konsep merupakan tahap pengenalan awal tentang konsep yang akan dipelajari peserta didik. Pada tahap ini pengajaran memerlukan penggunaan benda konkrit sebagai alat peraga.
- 2) Tahap pemahaman konsep merupakan tahap lanjutan setelah konsep ditanamkan. Pada tahap ini penggunaan alat peraga mulai dikurangi dan bentuknya semi konkrit sampai pada akhirnya tidak diperlukan lagi.
- 3) Tahap pembinaan keterampilan merupakan tahap yang tidak boleh dilupakan dalam rangka membina pengetahuan siap bagi peserta didik. Tahap ini diwarnai dengan latihan-latihan seperti mencongak dan berlomba. Pada tahap pengajaran ini alat peraga sudah tidak boleh digunakan lagi.
- 4) Tahap penerapan konsep yaitu penerapan konsep yang sudah dipelajari ke dalam bentuk soal-soal terapan (cerita) yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tahap ini disebut juga sebagai pembinaan kemampuan memecahkan masalah.

Penelitian tindakan kelas ini dalam proses belajar mengajar lebih ditekankan pada pemahaman konsep pembelajaran matematika. Penekanan terhadap pemahaman konsep diharapkan agar peserta didik mampu meningkatkan rasa ingin tahu dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Membangun pemahaman konsep

pembelajaran matematika pada peserta didik akan menambah serta memperluas pengetahuan yang dimiliki peserta didik dan dapat mengasah kemampuan berpikir peserta didik, sehingga prestasi belajarnya pun akan meningkat.

5. Materi Geometri

Materi matematika yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah materi Geometri. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat dilihat pada tabel 2.2 di bawah ini:

Tabel 2.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas VA Mata Pelajaran Matematika

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
6. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun	6.1 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar 6.2 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang 6.3 Menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana

Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar di atas dapat diketahui bahwa materi yang dijadikan bahan penelitian adalah materi geometri dengan kompetensi dasar mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar, mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang, dan menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana.

Materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar mengkaji mengenai berbagai bangun datar, seperti segitiga, persegi panjang, persegi, trapesium, jajar genjang, lingkaran, belah ketupat, dan layang-layang memiliki sifat berbeda antara yang satu dengan yang lain. Sedangkan

materi mengidentifikasi bangun ruang, seperti tabung, prisma, kerucut, dan limas memiliki sifat berbeda antara satu dengan yang lain, materi mengidentifikasi bangun ruang diaplikasikan dengan menggambar jaring-jaring bangun ruang sederhana.

6. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam pembelajaran terdapat berbagai masalah yang sering dialami oleh guru. Untuk mengatasi hal tersebut, maka perlu adanya model-model pembelajaran yang dipandang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Model dirancang untuk mewakili realitas sesungguhnya, walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia sebenarnya. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelompok maupun tutorial (Suprijono, 2013: 46).

Sejalan dengan pendapat di atas, model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Berbeda dengan pendapat di atas, Sagala (2010: 176) mengemukakan bahwa model mengajar merupakan suatu kerangka konseptual yang berisi prosedur sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran merupakan komponen utama bagi seorang guru dalam melaksanakan desain instruksional maupun implementasi pembelajaran, sebab model pembelajaran yang dipilih secara tepat sangat menentukan pencapaian daya serap terhadap prestasi belajar peserta didik. Joyce dan Weil (2000: 6) berpendapat:

Model of teaching are really model of learning. As we help students acquire information, ideas, skill, values, ways of thinking, and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn. In fact most important long term outcome of instruction may be the students increased capabilities to learn more easily and effectively in the future, both because of the knowledge and skill they have mastered learning procces.

Maksud dari pendapat Joyce dan Weil adalah model pembelajaran merupakan aktualisasi dari model belajar yang pada hakekatnya membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai, cara berpikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya, dan juga mengajarkan cara-cara bagaimana mereka belajar. Proses belajar mengajar tidak hanya memiliki makna deskriptif dan kekinian, tetapi juga bermakna prospektif dan berorientasi masa depan. Penggunaan model pembelajaran memungkinkan guru dapat mencapai tujuan tertentu dan berorientasi pada jangka panjang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dikelompok. Dengan model pembelajaran

yang dirancang oleh guru dapat membantu peserta didik dalam mengekspresikan dirinya, dan dalam mengikuti pembelajaran peserta didik dapat berperan lebih aktif.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif muncul karena adanya perkembangan dalam sistem pembelajaran yang ada. Sanjaya dalam Rusman (2014: 203) menyatakan model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sedangkan Abdulhak dalam Rusman (2014: 203) mengemukakan pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama diantara peserta belajar itu sendiri.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karakteristik pembelajaran kooperatif adalah peserta didik bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi akademis, anggota-anggota dalam kelompok diatur terdiri dari peserta didik yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi, sistem penghargaan berorientasi pada kelompok dari pada individu. Isjoni (2010: 20) menyebutkan beberapa ciri dari pembelajaran kooperatif adalah setiap anggota memiliki peran, terjadi hubungan interaksi langsung diantara peserta didik, setiap anggota kelompok bertanggung

jawab atas belajarnya dan juga teman sekelompoknya, guru membantu mengembangkan ketrampilan-ketrampilan interpersonal kelompok dan guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

c. *The Power of Two*

The Power of Two (kekuatan dua kepala) termasuk bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* merupakan salah satu strategi belajar dalam kelompok kecil dengan menumbuhkan kerjasama secara maksimal melalui kegiatan pembelajaran dengan anggota dua orang. Model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* ini dirancang untuk memaksimalkan belajar kolaboratif (bersama) dan meminimalkan kesenjangan antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain. Zaini (2008: 52) menyatakan pembelajaran *the power of two* adalah pembelajaran berkelompok yang digunakan untuk memperkuat arti penting serta manfaat sinergi dua orang dimana berpikir berdua jauh lebih baik dari pada berpikir sendiri.

Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *the power of two* ini menuntut peserta didik agar lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga peserta didik tidak merasa bosan karena pembelajaran lebih menarik dan menuntut partisipasi peserta didik terhadap materi pelajaran. Pembelajaran *the power of two* bertujuan agar membiasakan peserta didik aktif, baik secara individu maupun

kelompok dan membantu peserta didik agar dapat bekerjasama dengan orang lain.

Pembelajaran *the power of two* dapat dilaksanakan melalui beberapa langkah dalam pembelajaran. Berdasarkan langkah-langkah kooperatif (Suprijono, 2013: 65) dan langkah-langkah strategi *the power of two* (Zaini, 2008: 52-53), maka langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* dapat dikembangkan sebagai berikut:

1) Fase 1

Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar.

2) Fase 2

Guru menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.

3) Fase 3

Guru membuat problem, dalam proses belajar guru memberikan satu atau lebih pertanyaan kepada peserta didik yang membutuhkan refleksi. Kemudian peserta didik diminta merenungkan dan menjawab pertanyaan sendiri-sendiri.

4) Fase 4

Setelah semua peserta didik melengkapinya, guru membagi peserta didik berkelompok secara berpasangan

kemudian meminta peserta didik untuk *sharing* dengan pasangannya dan membuat jawaban baru.

5) Fase 5

Ketika semua pasangan selesai menulis jawaban baru, guru meminta peserta didik membandingkan jawaban dari masing-masing pasangan ke pasangan yang lain.

6) Fase 6

Ketika semua pasangan telah menulis jawaban-jawaban baru bandingkan jawaban setiap pasangan di dalam kelas. Kemudian setelah dibandingkan, guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.

7) Fase 7

Guru memberikan penghargaan baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

7. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Guru sebagai pendidik hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran guna memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Arsyad (2014: 3) menyatakan kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Proses belajar mengajar membutuhkan media sebagai alat untuk menyampaikan atau mengantarkan informasi pembelajaran yang bertujuan instruksional dan mengandung maksud

pengajaran. Kedudukan media pengajaran sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya (Sudjana dan Rivai, 2005: 1).

Media digunakan untuk menambah pengetahuan dan menanamkan keterampilan tertentu. Sanjaya (2012: 61) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Media juga dijadikan sebagai perantara dari informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer, dan lain sebagainya.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi melalui proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik yang mempunyai tujuan tertentu. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menambah pengetahuan peserta didik. Peserta didik juga memperoleh keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

b. Penggunaan Media Pembelajaran

Interaksi antara pengalaman baru dan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya dapat menimbulkan pengetahuan dan

keterampilan, perubahan sikap, dan perilaku. Bruner dalam Arsyad (2014: 10) menyatakan tingkatan utama dalam modus belajar ada tiga yaitu pengalaman langsung, pengalaman pictorial atau gambar, dan pengalaman abstrak. Ketiga tingkat pengalaman belajar tersebut saling berinteraksi untuk memperoleh pengalaman baru. Tingkatan pengalaman tersebut digambarkan oleh Dale sebagai proses komunikasi. Sedangkan materi yang disampaikan pada peserta didik disebut pesan. Cara pengolahan pesan oleh guru dan murid menurut Arsyad (2014: 11-12) dapat digambarkan dalam tabel 2.3 di bawah ini:

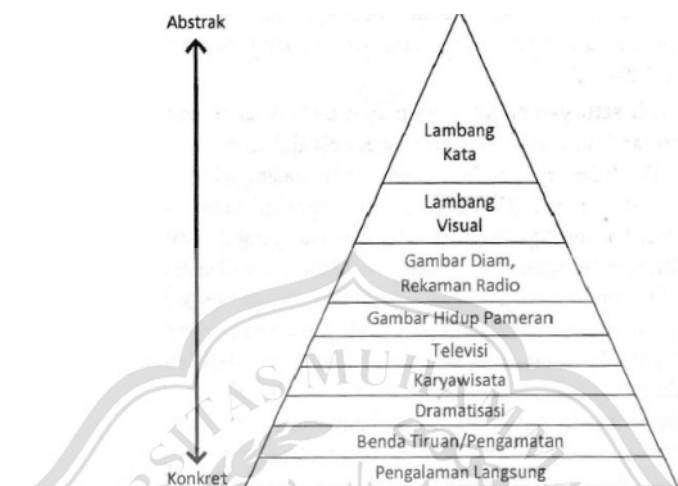
Tabel 2.3 Pesan dalam Komunikasi

Pesan diproduksi dengan:	↔	Pesan dicerna dan diinterpretasi dengan:
Berbicara, menyanyi, memainkan alat musik, dsb.	↔	Mendengarkan
Memvisualisasikan melalui film, foto, lukisan, gambar, model, patung, grafik, kartun, gerakan nonverbal	↔	Mengamati
Menulis atau mengarang	↔	Membaca

Dari tabel di atas dapat dibaca bahwa proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik apabila peserta didik diajak untuk menggunakan semua alat inderanya. Semakin banyak alat indera yang digunakan, semakin besar kemungkinan pesan dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan peserta didik.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori dalam penggunaan media dalam proses belajar

adalah kerucut pengalaman Edgar Dale (*Dale's cone of experience*). Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari konkret ke abstrak yang digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale
(Arsyad, 2014: 14)**

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa pengalaman langsung akan memberikan kesan paling bermakna mengenai informasi yang terkandung dalam pengalaman itu. Hal ini dikarenakan pengalaman langsung melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba yang dikenal dengan *learning by doing*.

c. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Memilih media untuk kepentingan pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria. Sudjana dan Rivai (2005: 4-5) mengemukakan kriteria media pengajaran sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang berisikan unsur

pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.

- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta konsep, prinsip dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.
- 3) Kemudahan memperoleh media, media yang digunakan mudah diperoleh dan mudah untuk dibuat oleh guru.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang digunakan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, media yang digunakan dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, dalam memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan dengan taraf berpikir peserta didik.

Penjelasan tentang kriteria pemilihan media di atas dapat disimpulkan bahwa media yang akan digunakan atau dibuat harus memenuhi kriteria sesuai dengan tujuan, materi, karakter peserta didik, sesuai dengan teori, gaya belajar peserta didik sehingga guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu tugas-tugasnya sebagai pengajar. Kehadiran media dalam proses pembelajaran yakni untuk mempermudah guru dalam menjelaskan bahan pelajaran dan sebagai pelengkap untuk memperbaiki kualitas belajar mengajar.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Sanjaya (2012: 73-75) menyampaikan fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Fungsi Komunikatif, media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- 2) Fungsi Motivasi, diharapkan peserta didik termotivasi dalam belajar dan media juga mempermudah peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar.
- 3) Fungsi Kebermaknaan, yakni meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi bahkan dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
- 4) Fungsi Penyamaan Persepsi, melalui pemanfaatan media, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga setiap peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- 5) Fungsi Individualitas, artinya dengan adanya media dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi utama yang dimiliki media pembelajaran yaitu untuk membantu mengkomunikasikan antara guru dengan peserta didik supaya pembelajaran menjadi bermakna. Penggunaan media juga menimbulkan semangat yang tinggi dalam belajar, dan masing-masing peserta didik mempunyai pandangan yang sama akan materi yang disampaikan oleh guru melalui media.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran banyak ragam dan jenisnya. Mulai dari yang sifatnya sederhana sampai yang modern, dari yang murah harganya sampai yang mahal. Setiap media tersebut memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Sudjana dan Rivai (2005: 3) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Media dua dimensi (grafis) seperti gambar, foto, grafis, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik,
- 2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, diorama, dan model bangun ruang,
- 3) Media proyeksi seperti slide, film strip, film dan OHP (*over head projector*),
- 4) Lingkungan sebagai media pembelajaran, contohnya lingkungan sekolah dan sebagainya.

Anderson dalam Sadiman (2006: 89) menggolongkan media pembelajaran menjadi sepuluh macam.

- 1) Media audio: kaset, CD, siaran radio, telepon.
- 2) Media cetak: buku pelajaran, modul, brosur, gambar, leaflet.
- 3) Media audio cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tulis.
- 4) Media proyeksi visual diam: OHP, film bingkai.
- 5) Proyeksi audio visual diam: film bingkai slide bersuara.
- 6) Media visual gerak: film bisu.
- 7) Audio visual gerak: film gerak bersuara, video/VCD, televisi
- 8) Obyek fisik: benda nyata, model.
- 9) manusia dan lingkungan: guru, pustakawan, laboran.
- 10) Komputer.

Pengelompokan berbagai jenis media telah dikemukakan oleh beberapa ahli. Salah satunya yaitu Leshin, Pollock, & Reigeluth dalam Arsyad (2014: 38) mengklasifikasi media ke dalam lima kelompok, yaitu media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*), media berbasis cetak (buku, buku penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, lembaran lepas), media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, transparansi, slide), media berbasis audio-visual (video, film, program *slide-tape*, televisi), dan media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Berdasarkan pendapat di atas maka media *power point* termasuk media berbasis komputer. Media berbasis komputer merupakan bagian dari multimedia. Multimedia berkaitan dengan koleksi atau kumpulan dari berbagai tipe media yang terkait dalam satu topik tertentu. Multimedia tersebut dapat ditampilkan melalui aplikasi *power point*.

8. Media Power Point Hyperlink

a. Pengertian Power Point Hyperlink

Power point adalah sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Seperti yang dikemukakan oleh Riyana (2008: 102) bahwa program *microsoft office power point* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan mudah dalam penggunaan dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data (*data storage*).

Risky (2002: 8) menyatakan bahwa *power point* merupakan program aplikasi yang berfungsi untuk membuat presentasi dalam bentuk *slide-slide*. *Power point* merupakan program *microsoft office* yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun perorangan dengan berbagai fitur menu yang menjadikannya sebagai

media komunikasi yang menarik. *Power point* ini menarik digunakan karena kemampuannya dalam mengolah teks, warna, gambar, dan grafik serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *power point* merupakan *software* yang mampu menampilkan program multimedia yang menarik dengan menggabungkan berbagai unsur media seperti pengolahan teks, warna, gambar, grafik, dan animasi yang biasa digunakan untuk kepentingan presentasi.

Media berbasis multimedia salah satunya yaitu *microsoft power point* dengan *hyperlink*. Wahana komputer (2002: 197) menyatakan *microsoft power point* adalah aplikasi untuk menyusun naskah presentasi yang handal, sedangkan *hyperlink* adalah hubungan antara teks atau objek dengan slide tertentu secara tepat. *Hyperlink* berfungsi untuk menghubungkan antara satu slide ke slide yang lain, antar file presentasi atau file dari program lain. *Link* juga dapat digunakan untuk melakukan navigasi baik antar slide, antar file presentasi ataupun antar file program lain. Ciri-ciri teks atau objek yang memiliki *link* yaitu tampilnya simbol tangan menunjuk ketika objek atau teks tersebut disorot dengan *pointer mouse*, jika *link* berupa teks, maka teks *link* akan berubah warna dan bergaris bawah (Madcoms, 2011: 161).

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui media *power point hyperlink* merupakan pembelajaran dengan media komputer yang menyajikan dan menggabungkan beberapa elemen yang dirancang secara sistematis yang berfungsi sebagai sumber pengalaman belajar bagi peserta didik.

b. Prinsip-prinsip Media *Power Point*

Media *power point* akan terlihat bagus, menarik, dan mudah dipahami apabila mengikuti prinsip-prinsip desain presentasi. Prinsip-prinsip desain presentasi menurut Isroi dalam Rahmanto (2013: 28-29) antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Penekanan (*Emphasis*). *Emphasis* atau penekanan sering juga disebut dengan pusat perhatian. Dalam setiap desain *slide* presentasi yang akan menjadi pusat perhatian. *Emphasis* dapat diberikan pada sebuah elemen atau sekelompok elemen. *Emphasis* dapat juga diberikan pada bagian yang paling penting dari isi presentasi. *Emphasis* dapat diberikan dengan berbagai cara, misalnya: ukuran yang paling besar, warna yang paling mencolok atau menonjol, animasi, penambahan suara, ataupun dengan *movie*.
- 2) Harmoni. Harmoni berkaitan dengan rasa atau perasaan. Harmoni dapat diciptakan dengan berbagai cara. Kombinasi warna akan menciptakan harmoni. Variasi ukuran/volume untuk huruf/bentuk akan menciptakan harmoni. Begitu pula teks atau kata-kata akan menciptakan harmoni. Kata-kata sebaiknya memakai huruf yang mudah terbaca. Kalimat-kalimatnya dibuat ringkas dan padat sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.
- 3) Kesatuan dan Konsistensi. Kesatuan (*Unity*) dan konsistensi akan menjaga perhatian peserta didik. Kesatuan dapat diciptakan dengan mengaitkan antara elemen-elemen yang terdapat dalam desain presentasi, sehingga elemen-elemen itu menyatu sebagai suatu bentuk keseluruhan yang dapat dikenal dan membantu pemahaman pesan dan informasi yang dihadapi oleh

peserta didik. Konsistensi dapat diciptakan dengan menggunakan desain yang sama untuk setiap *slide* yang digunakan.

- 4) Keseimbangan. Keseimbangan berkaitan dengan penempatan elemen-elemen desain presentasi. Keseimbangan adalah perbandingan komposisi sisi kanan dan sisi kiri atau sisi bawah dengan sisi atas.

c. Keunggulan Media *Power Point*

Herlanti dalam Munadi (2010: 150) mengungkapkan keunggulan *power point* dibandingkan program lain, antara lain sebagai berikut:

- 1) mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan imagery. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan mental imagery akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi-materi pelajaran,
- 2) mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah,
- 3) memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, video, grafik, tabel, suara dan animasi menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi,
- 4) dapat mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kiestetik, atau yang lainnya.

Menurut Susilana (2007: 100) secara umum modalitas belajar siswa dibedakan menjadi tiga tipe yaitu visual, auditif, dan kinestetik. Program *power point* juga merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya serta relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data.

Selain uraian di atas penggunaan media *power point* juga memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- 1) Penyajiannya yang menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetic (CD/Disket/Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Manfaat media *power point* dapat membuat guru dan peserta didik melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah secara pribadi maupun berkelompok. Penggunaan media dalam pembelajaran juga memberikan nuansa baru dalam pembelajaran yaitu menarik, efektif, dan efisien. Pembelajaran yang dilakukan juga *student center*, karena guru hanya mendampingi dalam proses pembelajaran.

d. Langkah-langkah Membuat Media *Power Point*

Kenthut dan Rahadi (2008: 4) menyatakan bahwa terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mendesain media *power point* supaya mudah dipahami oleh peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Tentukan topik sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- 2) Siapkan materi yang sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.
- 3) Identifikasi bahan-bahan materi tersebut untuk diseleksi mana yang sesuai dengan karakteristik media presentasi. Ingat tidak semua materi tersebut cocok untuk dituangkan melalui media presentasi.
- 4) Tulis materi yang telah dipilih dalam kalimat yang singkat dan hanya memuat poin-poin penting saja. Penulisan penjelasan yang panjang lebar sangat tidak dianjurkan dalam penulisan naskah media presentasi.
- 5) Tuangkan pesan-pesan yang disajikan dalam berbagai format seperti teks (kata-kata), gambar, animasi atau audio-visual.
- 6) Pastikan bahwa materi yang ditulis telah cukup lengkap, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- 7) Sajikan isi materi secara urut dan sistematis agar pesan yang disampaikan akan lebih mudah dipahami peserta didik.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

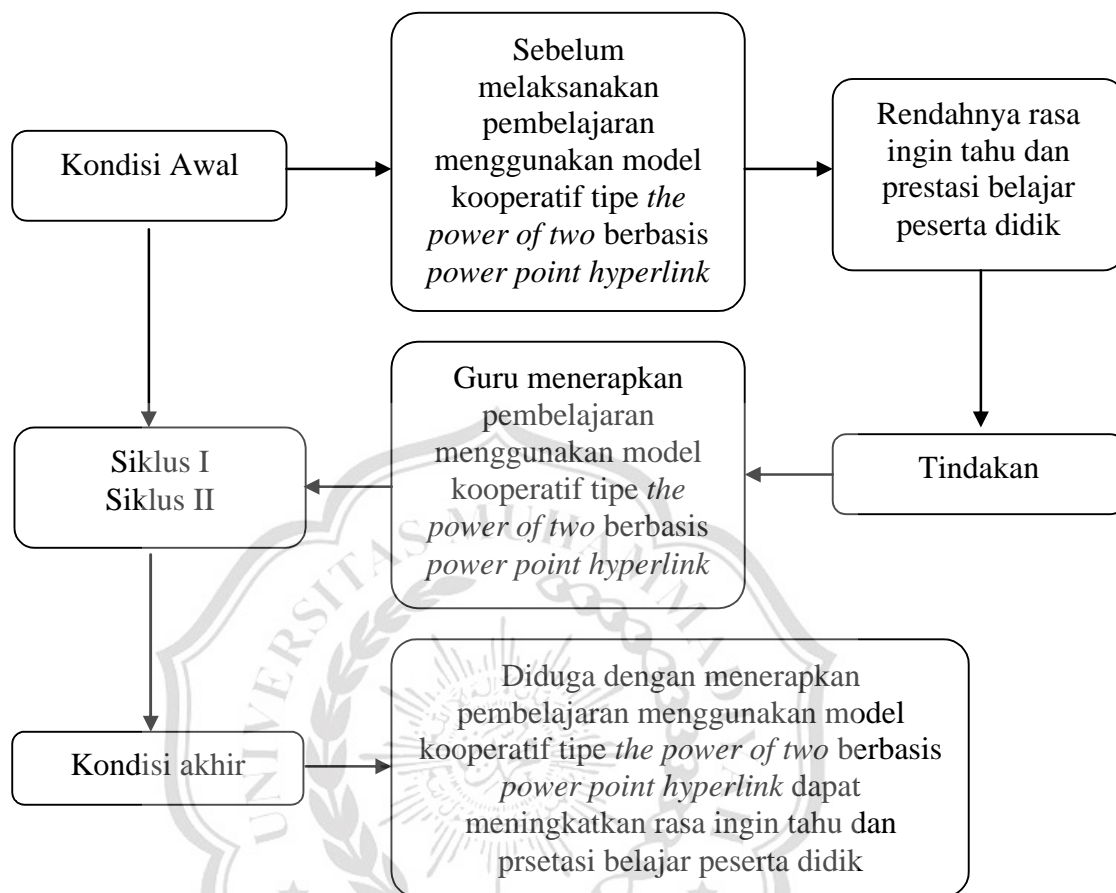
Penelitian yang relevan dengan penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian oleh Rudiyanto berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Pembelajaran *Cooperative tipe The Power of Two* pada Kelas VII A SMP N IV Satu Atap Kalibagor Tahun Pelajaran 2011/2012”, menyimpulkan bahwa berdasarkan penelitian tindakan kelas, maka pembelajaran *Cooperative tipe The Power of Two* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik.

Dilihat dari hasil tes pemahaman konsep dalam proses pembelajaran pada siklus I tergolong baik yaitu rata-rata 77,3 dengan ketuntasan 74% dan meningkat pada siklus II sebesar 77,4 dengan ketuntasan 90,4%.

Selain itu terdapat penelitian dari Budi Rahmanto yang berjudul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Media *Power Point* pada Siswa Kelas IV SD Negeri Timbulharjo Depok Sleman Tahun Pelajaran 2012/2013”, menyimpulkan bahwa dengan penggunaan media *power point* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Timbulharjo Depok Sleman. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan. Nilai rata-rata kelas sebelum dikenai tindakan yaitu 59, pada siklus I meningkat menjadi 77,1 dan pada siklus II menjadi 81,6. Jumlah siswa yang tuntas belajar pada pra tindakan sebanyak 11 siswa atau sebesar 39,3%, pada siklus I meningkat menjadi 18 siswa atau sebesar 64,3%, dan pada siklus II menjadi 25 siswa atau sebesar 89,3%.

Dari hasil penelitian di atas, peneliti mengadakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* berbasis *power point hyperlink* dalam upaya meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar peserta didik kelas V A SD Negeri Panambangan. Diharapkan dengan penelitian tersebut dapat memberi inovasi lain bagi guru dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.

C. Kerangka berpikir



Gambar 2.2 Skema Kerangka Berpikir

Penggunaan model pembelajaran model kooperatif tipe *the power of two* memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami materi ajar yang disampaikan. Model pembelajaran *the power of two* merupakan salah satu model yang dianggap cocok untuk diterapkan pada peserta didik sekolah dasar kelas tinggi. Model pembelajaran ini dimulai dengan guru memberikan motivasi, menyampaikan informasi atau materi pembelajaran, memberikan masalah untuk perenungan (refleksi), dan pemikiran. Kemudian peserta didik menyelesaikan secara individu, setelah itu peserta didik membentuk pasangan

dan mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru. Pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* menekankan pada kesadaran peserta didik untuk belajar berpikir, memecahkan masalah matematika, dengan kata lain dalam pembelajaran *the power of two* peserta didik saling tolong menolong dan bekerjasama untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Berdasarkan proses pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar peserta didik.

Pada penelitian tindakan kelas ini media pembelajaran yang digunakan bukan hanya media pembelajaran *power point hyperlink* saja, tetapi juga menggunakan alat peraga benda kongkret seperti bangun datar dan bangun ruang. Media pembelajaran berbasis *power point hyperlink* ditampilkan pada awal pembelajaran sebagai pengenalan materi. Alat peraga bangun datar dan bangun ruang digunakan guru untuk menjelaskan materi saat proses kegiatan belajar mengajar. Alat peraga tersebut dibuat dengan kertas manila warna. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya melihat pada gambar saja tetapi melihat dalam bentuk yang nyata.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berpikir di atas, maka dalam penelitian tindakan ini diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Rasa ingin tahu peserta didik kelas V A SD Negeri Panambangan Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2015/2016 materi geometri dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* berbasis *power point hyperlink*.

2. Prestasi belajar peserta didik kelas V A SD Negeri Panambangan Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2015/2016 materi geometri dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* berbasis *power point hyperlink*.

