

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian IPS

Istilah "social studies" yang berasal dari bahasa Inggris kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Pada intinya, fokus IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (*homo socius*).

Menurut Sumaatmadja, dkk. (2000: 1.10) IPS sebagai pendidikan, bukan hanya semata-mata membekali anak didik dengan pengetahuan yang membebani mereka melainkan membekali mereka dengan pengetahuan sosial yang berguna yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, Sapriya, dkk. (2007: 3-4) Pendidikan IPS terdiri dari dua kata yaitu pendidikan dan IPS. Pendidikan mengandung pengertian suatu perbuatan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik. Dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya. Selanjutnya definisi pendidikan yang dirumuskan dalam Pasal 1 Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berikut ini: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana

untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.

Penjelasan lebih lanjut di kemukakan oleh Trianto (2010: 171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Pendidikan IPS adalah suatu ilmu yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

2. Karakteristik IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki karakteristik serta ciri khusus sebagai bidang ilmu yang terintegrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial. Trianto (2010: 174-175) mengemukakan beberapa karakteristik dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai berikut.

- a. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.

- b. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa, karakteristik IPS adalah memiliki tema atau pokok bahasan tertentu yang berasal dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial yang menekankan pada kehidupan atau masalah yang ada di masyarakat seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, kewilayahan, dan keadilan dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

3. Tujuan Pendidikan IPS

Tujuan pendidikan IPS di tingkat SD untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa yang berguna untuk kehidupan sehari-harinya. Tujuan lain dilihat dari pendekatan rasionalitas bahwa pendidikan IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan

menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan terhadap setiap persoalan yang dihadapinya. Menurut Trianto (2010: 174) tujuan dari Pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

Menurut Hasan (dalam Sapriya 2007: 5) tujuan Pendidikan IPS dapat dikelompokkan dalam 3 katagori, yaitu: pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Tujuan pertama berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu pengetahuan khususnya ilmu-ilmu sosial. Tujuan kedua berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat. Tujuan ketiga lebih berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat, maupun ilmu.

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar yang pada umumnya bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan IPS menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 yaitu (1) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan paedagogis dan psikologis; (2) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial; (3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional, maupun global.

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a) Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan yang dialami oleh manusia menuju ke arah yang lebih baik seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan-kemampuan yang lain. Selain itu, belajar merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh keterampilan atau kompetensi tertentu melalui latihan dan interaksi dengan lingkungan.

Robbins (dalam Trianto 2009: 15), mengidentifikasi belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dari definisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur, yaitu:(1) penciptaan hubungan, (2) sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah dipahami, dan (3) sesuatu (pengetahuan) yang baru. Jadi makna belajar, disini bukan berangkat dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (nol), tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru.

Lebih lanjut, Suprihatiningrum (2013: 14) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan.

Menurut Gagne (dalam Suprijono 2011: 2) belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Menurut Travers (dalam Suprijono 2011: 2) belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku. Menurut Slavin (dalam Trianto, 2012: 74) pendekatan konstruktivis dalam pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara insentif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya.

Melalui pengertian belajar di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses pembentukan pengetahuan dan perubahan tingkah laku individu sebagai hasil pemerolehan dari lingkungannya.

b) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses belajar individu selama masa belajarnya. Proses belajar mengajar memiliki suatu tujuan yang ingin dicapai yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan yang dimaksudkan adalah tujuan pendidikan. Individu yang melakukan kegiatan atau aktivitas belajar akan memperoleh hasil belajar.

Hal ini sejalan dengan Djamarah (dalam Ekawarna 2013: 70) yang mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dari dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka dan huruf.

Bloom (dalam Suprijono, 2011: 6-7) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension*

(pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk, bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *ininiotory*, *preroutine*, *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Seperti halnya yang diungkapkan oleh Dimiyati & Mudjiono (2009: 7) bahwa proses hasil belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar bagi perkembangan siswa.

Peneliti dalam penelitian ini akan menilai ketiga ranah hasil belajar yaitu ranah sikap (afektif), ranah pengetahuan (kognitif), dan ranah keterampilan (psikomotor) yang dijelaskan sebagai berikut oleh Bloom (dalam Sudjana, 2010: 22-23):

1. Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
2. Ranah afektif yaitu memiliki perilaku disiplin, santun, peduli, jujur, percaya diri dan tanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menilai sikap percaya diri dan kerja sama siswa.

a) Percaya diri

Kemendikbud (2013) menjelaskan bahwa percaya diri adalah kondisi mental seseorang yang memberikan keyakinan kuat untuk berbuat atau bertindak. Selanjutnya Faturrohman, dkk (2013: 79) menjelaskan bahwa percaya diri adalah sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya. Sejalan dengan pendapat di atas, Djamarah (2008: 47) mengungkapkan percaya pada diri sendiri adalah modal dasar untuk kesuksesan dalam belajar. Kemudian menurut Mulyadi (2007: 50) menjelaskan bahwa percaya diri dimiliki seseorang ketika ia memiliki kompetensi, keyakinan, mampu dan percaya bahwa dia bisa karena didukung oleh pengalaman, potensi aktual, prestasi serta harapan yang nyata terhadap diri sendiri. Kemendikbud (2013) menyebutkan bahwa indikator sikap percaya diri yaitu:

1. Berani mengemukakan pendapat
2. Berani mengkomunikasikan hasil belajar
3. Berani bertanya
4. Mengerjakan tugas tanpa mencontek

b) Kerja sama

Manusia diciptakan sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan orang lain untuk saling tolong menolong dalam menjalani kehidupannya, salah satunya dengan hidup berkelompok dan saling bekerja

sama. Kemendikbud (2013) menjelaskan bahwa kerja sama adalah bekerja bersama-sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas.

Faturrohman (2013: 134) menyebutkan ciri-ciri sikap kerjasama antara lain (1) senang bekerjasama dengan teman tanpa pilih kasih, tidak sombong dan tidak angkuh, (2) bisa bergaul dan memperlakukan sesama/orang lain secara baik, tidak egois dan munafik dalam kehidupan sosial, mau bekerjasama dan siap membantu, (3) suka bermusyawarah dalam menyelesaikan masalah. Selanjutnya Kemendikbud (2013) menyebutkan indikator kerja sama sebagai berikut.

1. Membangun pendapat berdasarkan diskusi kelompok
 2. Bersedia melaksanakan tugas sesuai kesepakatan
 3. Aktif dalam kerja kelompok
 4. Bermusyawarah dalam memecahkan masalah
3. Ranah psikomotor siswa menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis. Pada ranah psikomotor yang diamati yaitu memposisikan diri sesuai dengan kelompok yang ditentukan, menempatkan urutan gambar sesuai dengan urutan yang logis dan sistematis, membentuk kerja sama yang baik dalam melakukan diskusi kelompok, mendorong teman melakukan interaksi dalam kegiatan diskusi kelompok dan menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam komunikasi antara siswa dan guru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada diri pembelajar yang diperoleh dari proses pembelajaran yang mencakup ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Jadi, yang dimaksud hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari soal tes yang diberikan oleh guru kepada siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Adapun sikap yang akan diamati adalah sikap percaya diri, kerja sama dan keterampilan yang akan diamati adalah berkomunikasi.

2. Pembelajaran

a) Pengertian Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Thobroni & Mustofa, 2011: 18) mendefinisikan kata pembelajaran berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut, sedangkan pembelajaran berarti cara, proses, perbuatan, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Huda (2014: 2) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman.

Lebih lanjut Hamalik (2008: 54) menjelaskan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan

siswa, di mana di dalamnya menyangkut tujuan, metode, siswa, guru, alat bantu mengajar, penilaian dan situasi pembelajaran.

Menurut Komalasari (2013: 3) pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk membelajarkan atau memungkinkan terjadinya belajar pada diri siswa dengan adanya interaksi antara siswa dengan pendidik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar agar siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran membutuhkan proses yang disadari dan cenderung bersifat permanen serta mengubah perilaku, sebagai tanda bahwa seseorang telah belajar.

b) Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS di SD menekankan siswa agar memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, dan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Pembelajaran IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak dalam perkembangan kemampuan intelektual atau kognitifnya pada tingkatan operasional kongkret.

Tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Rifa'i & Anni 2009: 27-30) mencakup tahap sensorimotorik, preoperasional, dan operasional.

1. Tahap sensorimotorik
Pada usia 0-2 tahun, pada tahap ini menyusun pemahaman dunia dengan mengordinasikan pengalaman indra (sensori) dengan gerakan motorik (otot). Pada tahap awal ini, bayi hanya memperlihatkan pola reflektif untuk beradaptasi dengan dunia dan menjelang akhir tahap ini bayi menunjukkan pola sensorimotorik yang lebih kompleks.
2. Praoperasional
Terjadi pada usia 2-7, dalam tahap ini pemikiran lebih bersifat simbolis, egoisentris dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional. Pemikiran pada tahap ini dibagi menjadi dua sub-tahap yaitu simbolik dan intuitif.
3. Sub-tahap simbolis (2-4 tahun)
Secara mental sudah mampu mempresentasikan objek yang tidak nampak dan penggunaan bahasa mulai berkembang ditunjukkan dengan sikap bermain, sehingga muncul egoisme dan animisme.
4. Sub-tahap intuitif (4-7 tahun)
Anak mulai menggunakan penalaran *primitive* dan ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan; anak merasa yakin akan pengetahuan dan pemahaman mereka, namun tidak menyadari bagaimana mereka bisa mengetahui cara-cara apa yang mereka ingin ketahui.
5. Tahap operasional konkrit
Pada usia 7-11 tahun, anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika tetapi masih dalam bentuk benda konkret. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, namun hanya pada situasi konkrit dan kemampuan untuk menggolongkan sudah ada tapi belum bisa memecahkan masalah abstrak.
6. Tahap operasional formal
Terjadi pada usia 7-15, anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis. Pemikiran operasional formal tampak lebih jelas dalam pemecahan masalah verbal, seperti anak dapat memecahkan masalah walau disajikan secara verbal. Kemampuan berpikir seperti ini oleh Piaget disebut sebagai *hypothetical deductive reasoning* yakni mengembangkan hipotesis untuk memecahkan masalah dan menarik simpulan secara sistematis.

Sementara bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Meskipun begitu, dalam pengajarannya IPS memiliki cara yang dianggap efektif. Mata pelajaran IPS menjelaskan dari hal-hal yang

kongkret kepada hal yang abstrak dengan pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas, memulai yang mudah ke yang sukar, dari sempit ke yang luas dan dari yang dekat ke yang jauh: Individu, Keluarga, Tetangga, RT/RW, Desa, Kelurahan, Kabupaten/Kota, Propinsi, Negara, Negara Tetangga, Dunia, (Solihatin, 2007: 22).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, dapat diketahui bahwa anak usia SD berada pada tahap operasional kongkret, yang memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh, yang anak-anak pedulikan dalam usia itu adalah masa sekarang (kongkret), dan bukan masa depan yang belum bisa mereka pahami (abstrak).

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Secara kaffah model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal. Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka menyiasati perubahan perilaku siswa secara adaptif maupun generatif. Menurut Trianto (2012: 21), model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teaching style*), yang keduanya disingkat menjadi SOLAT (*Style of Learning and Teaching*).

Menurut Joyce (dalam Trianto 2012: 22) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau dalam pembelajaran tutorial dan

untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Merujuk pemikiran Arends (dalam Suprijono 2011: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu cara atau pola yang dirancang oleh seorang guru untuk menyusun atau membentuk materi dan memberikan petunjuk kepada guru di kelas dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran ini berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Menurut Gagne' (dalam Trianto 2010: 27) macam-macam model pembelajaran diantaranya adalah:

- a. Model Pengajaran Langsung
Salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.
- b. Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL)
Model pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata.
- c. Model *Cooperative Learning*
Suatu model dimana peserta didik belajar dibagi dalam kelompok-kelompok yang menekankan kerjasama antar peserta didik dan kelompok.
- d. Model *Inquiri*
Model ini menekankan pada proses mencari dan menemukan, materi pelajaran tidak diberikan secara langsung.

Berdasarkan uraian tentang macam-macam model pembelajaran di atas, maka peneliti menetapkan model yang akan dikembangkan dalam pembelajaran di kelas yaitu model *cooperative learning* tipe TPS.

D. Model *Cooperative Learning*

1. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompoknya, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Menurut Michaels (dalam Solihatin 2007: 5) model belajar *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar. Model *cooperative learning* mendorong peningkatan kemampuan dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui siswa selama pembelajaran, karena siswa dapat bekerja sama dengan siswa lain dalam menemukan dan merumuskan alternatif pemecahan terhadap masalah materi pelajaran yang dihadapi.

Lebih lanjut Amri (2013: 7) model *cooperative learning* merupakan suatu model dimana peserta didik belajar dibagi dalam kelompok-kelompok yang menekankan kerjasama antar peserta didik dan kelompok.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa, model *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning*

Semua model, metode, strategi pengajaran dan pembelajaran itu baik dan semuanya itu tergantung cara guru agar dapat mengelola proses pelaksanaannya. Model *cooperative learning* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Jarolimek & Parker (dalam Isjoni, 2010: 24) mengemukakan kelebihan dan kekurangan dari model *cooperative learning* adalah:

a) Kelebihan model *cooperative learning*

- 1) Saling ketergantungan yang positif.
- 2) Adanya kemampuan dalam merespon perbedaan individu.
- 3) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.
- 4) Suasana yang rileks dan menyenangkan.
- 5) Terjadinya hubungan yang hangat dan bersahabat antar siswa dan guru.
- 6) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

b) Kekurangan model *cooperative learning*

- 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang dan membutuhkan banyak tenaga.
- 2) Membutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang memadai.
- 3) Selama diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- 4) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, sehingga mengakibatkan banyak siswa yang pasif.

3. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning*

Cooperative learning merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar, bekerja bersama serta berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompoknya. Fase *cooperative learning* menurut Suprijono (2013: 65) yaitu:

Tabel 2.1 Fase *cooperative learning*

Fase-fase	Perilaku Guru
Fase 1 <i>Present goals and set</i> (Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa)	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk siap belajar
Fase 2 <i>Present information</i> (Menyajikan informasi)	Mempresentasikan informasi kepada siswa secara verbal
Fase 3 <i>Organize students into learning teams</i> (Mengorganisasikan siswa ke dalam tim-tim belajar)	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4 <i>Assis teamwork and study</i> (Membantu kerja tim dan belajar)	Membantu tim-tim belajar selama siswa mengerjakan tugasnya.
Fase 5 <i>Test on the materials</i> (mengevaluasi)	Menguji kemampuan siswa mengenai berbagai materi pembelajaran/ mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6 <i>Provide recognition</i> Memberi pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara mengakui usaha dan prestasi individu/kelompok

4. Tipe-tipe Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* memiliki banyak sekali tipe. Menurut Komalasari (2010: 62) tipe-tipe pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) antara lain: kepala bernomor, skrip kooperatif, tim siswa kelompok prestasi, berpikir berpasangan berbagi, model *jigsaw*, melempar bola salju, TGT, kooperatif terpadu membaca dan menulis, dan dua tinggal dua tamu.

Lebih lanjut tipe-tipe *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) menurut Suprijono (2013: 89-133) antara lain adalah *Jigsaw*, *Think-Pair-Share* (TPS), *Numbered Heads Together*, *Group Investigation*, *Two Stay Two Stray*, *Make a Match*, *Listening Team*, *Inside-Outside Circle*, *Bambo*

Dancing, Point-Counter-Point, The Power of Two, Listening Team, Examples Non Examples, Picture and Picture, Cooperative Sript, dll.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Think Phair Share* (TPS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Model *Cooperative Learning* Tipe TPS

Tipe *Think Pair Share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. TPS dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat suatu informasi dan seorang siswa juga dapat belajar dari siswa lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas.

Menurut Arends (dalam Trianto 2012: 81) menyatakan bahwa TPS merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam TPS dapat memberi siswa lebih banyak waktu berfikir, untuk merespon dan saling membantu.

Menurut Anita Lie (dalam Daryanto 2014: 38) mengungkapkan bahwa dengan model pembelajaran klasikal yang memungkinkan hanya satu siswa maju dan membagikan hasilnya untuk seluruh kelas, model pembelajaran kooperatif TPS ini memberi kesempatan sedikitnya delapan kali lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi ini kepada orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe TPS adalah model kooperatif yang dirancang untuk memberikan sikap percaya diri kepada siswa, saling menghargai pendapat orang lain, dan semua siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif di depan kelas.

6. Kelebihan dan Kelemahan TPS

Menurut Hamdayama (2014: 203-204) beberapa kelebihan model pembelajaran TPS sebagai berikut:

a) Meningkatkan penerapan waktu tugas.

Penggunaan metode pembelajaran TPS menuntut siswa menggunakan waktunya untuk mengerjakan tugas-tugas atau permasalahan yang diberikan oleh guru di awal pertemuan sehingga di harapkan siswa mampu memahami materi dengan baik sebelum guru menyampaikan pada pertemuan selanjutnya.

b) Memperbaiki kehadiran.

Tugas yang diberikan oleh guru pada setiap pertemuan selain untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran juga dimaksudkan agar siswa dapat selalu berusaha hadir pada setiap pertemuan. Sebab bagi siswa yang sekali tidak hadir maka siswa tersebut tidak mengerjakan tugas dan hal ini akan mempengaruhi hasil belajar mereka.

c) Angka putus sekolah berkurang.

Model pembelajaran TPS diharapkan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat lebih baik dari pembelajaran dengan model konvensional.

d) Sikap apatis berkurang.

Sebelum pembelajaran dimulai, kecenderungan siswa merasa malas karena proses belajar di kelas hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru dan menjawab semua yang ditanyakan oleh guru. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar, model pembelajaran TPS akan lebih menarik dan tidak monoton dibandingkan model konvensional.

e) Penerimaan terhadap individu lebih besar.

Dalam model pembelajaran konvensional, siswa yang aktif di dalam kelas hanyalah siswa tertentu yang benar-benar rajin dan cepat dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru sedangkan siswa lain hanyalah “pendengar” materi yang disampaikan oleh guru. Dengan pembelajaran TPS, hal ini dapat diminimalisir sebab semua siswa akan terlibat dengan permasalahan yang diberikan oleh guru.

f) Hasil belajar lebih mendalam.

Dengan pembelajaran TPS, perkembangan hasil belajar siswa dapat diidentifikasi secara bertahap, sehingga pada akhir pembelajaran, hasil yang diperoleh siswa dapat lebih optimal.

g) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Sistem kerja sama yang diterapkan dalam model pembelajaran TPS menuntut siswa untuk dapat bekerja sama dalam tim, sehingga siswa dituntut untuk dapat belajar berempati, menerima pendapat orang lain atau mengakui secara sportif jika pendapatnya tidak diterima.

Menurut Hamdayama (2014: 204-205) beberapa kelemahan model pembelajaran TPS sebagai berikut:

- a) Tidak selamanya mudah bagi siswa untuk mengatur cara berfikir sistematis.
- b) Lebih sedikit ide yang masuk.
- c) Jika ada perselisihan, tidak ada penengah dari siswa dalam kelompok yang bersangkutan sehingga banyak kelompok yang melapor dan dimonitor.
- d) Jumlah murid yang ganjil berdampak pada saat pembentukan kelompok, karena ada satu murid tidak mempunyai pasangan.
- e) Jumlah kelompok yang terlalu banyak.
- f) Menggantungkan pada pasangan

7. Langkah-langkah Pembelajaran TPS

Menurut Huda (2014: 207) TPS sebaiknya dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 anggota atau siswa.
- b) Guru memberikan tugas pada setiap kelompok.

- c) Masing-masing anggota memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut sendiri-sendiri terlebih dahulu.
- d) Kelompok membentuk anggota-anggotanya secara berpasangan. Setiap pasangan mendiskusikan hasil pengerjaan individunya.
- e) Kedua pasangan lalu bertemu kembali dalam kelompoknya masing-masing untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

Menurut Trianto (2010: 81) langkah-langkah dalam pembelajaran model *Think Pair Share* (TPS) adalah:

a) Langkah 1: Berpikir (*Thinking*)

Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berfikir sendiri jawaban atau masalah. Siswa membutuhkan penjelasan bahwa berbicara atau mengerjakan bukan bagian berpikir.

b) Langkah 2: Berpasangan (*Pairing*)

Selanjutnya guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban jika suatu pertanyaan yang diajukan atau menyatukan gagasan apabila suatu masalah khusus yang diidentifikasi. Secara normal guru memberi waktu tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan.

c) Langkah 3: Berbagi (*Sharing*)

Pada langkah akhir, guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan. Hal ini efektif untuk berkeliling ruangan dari pasangan ke pasangan dan melanjutkan

sampai sekitar sebagian pasangan mendapat kesempatan untuk melaporkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menggunakan langkah-langkah pembelajaran *cooperative learning* tipe TPS menurut Huda (2014: 207) adalah diawali dengan pembentukan kelompok, masing-masing anggota terdiri dari 4 orang siswa, selanjutnya guru memberikan pertanyaan terkait dengan pelajaran yang disampaikan yang harus dipecahkan oleh masing-masing individu, kemudian kelompok membentuk anggotanya secara berpasangan, langkah selanjutnya kedua pasangan berkumpul kembali, dan guru meminta setiap pasangan untuk berbagi hasil pekerjaannya.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh guru untuk membantu proses penyampaian materi. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu mempermudah dalam hal penyampaian materi.

Menurut Hamdani (2010: 243) kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Sanjaya (dalam Hamdani 2010: 244) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat

keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan.

Sementara itu, Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2014: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa guna merangsang siswa agar dapat belajar secara cepat, tepat, mudah, dan benar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pada penelitian ini media yang akan digunakan adalah media grafis berupa gambar, karena media gambar pada umumnya dipakai untuk berbagai macam kegiatan pembelajaran. Gambar yang baik bukan hanya dapat menyampaikan saja, tetapi dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir serta dapat mengembangkan kemampuan imajinasi siswa.

2. Media Grafis

1. Pengertian Media Grafis

Seorang guru harus dapat menentukan media pembelajaran yang cocok untuk materi yang diajarkan. Media yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan bahan ajar dan kemampuan siswa untuk memahaminya.

Menurut Hamdani (2010: 250) media grafis termasuk media visual, sebagaimana halnya media lain, media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra pengelihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Lebih lanjut, Arsyad (2014: 102) visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi. Sementara itu, grafik merupakan representasi simbolis dan artistik sesuatu objek atau situasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media grafis adalah media visual yang dapat berfungsi sebagai penyalur pesan kesumber penerima pesan melalui indra penglihatan.

2. Jenis –Jenis Media Grafis

Menurut Sanjaya (2012: 159-168) terdapat berbagai jenis media grafis yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, di antaranya, bagan, grafik, komik, kartun dan poster.

1. Bagan

Bagan atau *chart* adalah media grafis untuk menyajikan pesan pembelajaran dengan mengkombinasikan unsur tulisan, gambar, dan foto menjadi kesatuan yang bermakna dengan maksud untuk menyederhanakan bahan pelajaran yang kompleks agar mudah dipahami. Melalui bagan dapat ditunjukkan hubungan keterkaitan, perkembangan, proses tertentu dari satu jenis bahan ajar.

2. Poster

Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi pesan tersebut. Misalnya, poster keluarga berencana, poster tentang kebersihan, dan sebagainya.

3. Karikatur

Karikatur atau kartun adalah media grafis untuk mengungkapkan ide atau sikap dan pandangan terhadap seseorang, kondisi, kejadian atau situasi tertentu. Gambar yang disajikan melalui kartun biasanya berbentuk sederhana dan terkesan lucu.

4. Grafik

Grafik adalah media grafis yang dapat memvisualisasikan perkembangan atau keadaan tertentu secara sederhana dan ringkas melalui garis dan gambar.

5. Gambar dan Foto

Gambar dan foto merupakan media yang umum dipakai untuk berbagai macam kegiatan pembelajaran. Gambar yang baik bukan hanya dapat menyampaikan saja tetapi dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir serta dapat mengembangkan kemampuan imajinasi siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media grafis adalah media yang berupa gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, papan flanel, maupun papan buletin

yang dirancang sedemikian rupa guna untuk menyalurkan pesan mengenai materi pembelajaran kepada siswa. Adapun dalam penelitian ini menggunakan media gambar.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis

Hamalik (dalam <http://ejurnal.uinalauddin.ac.id/artikel/PenggunaanMediaGrafisSafei.pdf.2007>) mengungkapkan beberapa kelebihan media grafis adalah:

1. Dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak kedalam bentuk yang realistik.
2. Dapat mengatasi waktu dan ruang.
3. Dapat mengatasi keterbatasan daya maupun panca indra manusia.
4. Sifatnya kongkrit dan lebih realistik.
5. Dapat memperjelas suatu masalah sehingga dapat membenarkan kesalah pahaman siswa.

Selain memiliki kelebihan, media grafis juga memiliki kekurangan: seperti yang disampaikan oleh Safei (dalam <http://ejurnal.uinalauddin.ac.id/artikel/PenggunaanMediaGrafis Safei.pdf. 2007>):

1. Terkadang ukurannya terlalu kecil untuk digunakan pada kelompok siswa yang cukup besar.
2. Pada umumnya hanya dua dimensi yang tampak, sedangkan dua dimensi yang lainnya tidak jelas.
3. Tidak dapat memperlihatkan suatu pola gerakan yang secara utuh.
4. Tanggapan siswa berbeda-beda terhadap media yang sama.

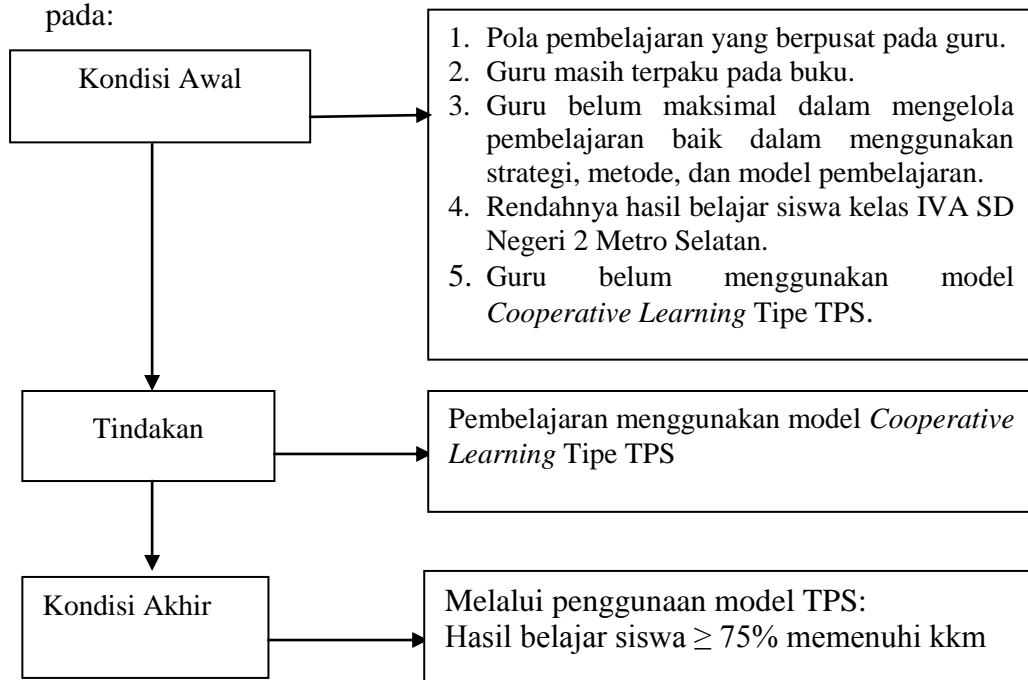
Setelah mengetahui tentang apa saja kelebihan dan kelemahan dari media grafis ini, diharapkan agar persiapan media pembelajaran dapat dilakukan dengan baik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajarn dengan model *cooperative learning* tipe TPS .

F. Kerangka Pikir

Prestasi belajar siswa ditentukan oleh pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan guru. Model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran sangat mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Dalam model TPS siswa dituntut untuk belajar secara aktif dan bekerja memperbaiki rasa percaya diri dan semua siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelas. Untuk lebih jelasnya, kerangka pikir dapat di lihat

pada:



(Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir)

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan hipotesis Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut: Apabila dalam pembelajaran IPS menerapkan model *cooperative learning* Tipe TPS dan media grafis dengan langkah-langkah yang tepat, maka akan dapat meningkatkan hasil belajar kelas IVA SD Negeri 2 Metro Selatan.