

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar

Belajar merupakan proses perubahan individu yang berlangsung sepanjang hayat. Belajar juga suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan. Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai sumber pendorong, situasi belajar, yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar.

Seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2003: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku yang dimaksud adalah perubahan kearah yang lebih baik dari semua segi, tergantung pada apa yang mereka pelajari.

Sardiman (2008: 93) mengemukakan bahwa “belajar adalah berbuat, Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan”.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 7) belajar

merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.

Menurut Hamalik (2008: 29), belajar adalah suatu proses. Belajar bukan satu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Sedangkan Ahmadi (2004: 128), belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Prinsip-prinsip belajar menurut Sardiman (2008: 24) adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan belajar seorang siswa harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pembelajaran.
2. Perkembangan pengalaman anak didik akan banyak mempengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan.
3. Belajar melalui praktik atau mengalami secara keseluruhan akan lebih efektif membina sikap, keterampilan, cara berpikir kritis dan lain-lain, dibandingkan dengan belajar hafalan saja.
4. Belajar sedapat mungkin diubah kedalam bentuk aneka ragam tugas, sehingga anak-anak melakukan dialog dalam dirinya atau mengalaminya sendiri.

Menurut Gane dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10), belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Perubahan keterampilan, sikap dan nilai tersebut haruslah kearah yang lebih baik.

Rogers dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10) mengemukakan belajar dengan pendekatan prinsip pendidikan dan pembelajaran yaitu.

1. Menjadi manusia berarti memiliki kekuatan wajar untuk belajar. Siswa tidak harus belajar tentang hal-hal yang tidak ada artinya.
2. Siswa akan mempelajari hal-hal yang bermakna bagi siswa.
3. Pengorganisasian bahan pengajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru, sebagai bagian yang bermakna bagi siswa.
4. Belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses-proses belajar, keterbukaan belajar mengalami sesuatu, bekerjasama dengan melakukan perubahan diri terus-menerus.
5. Belajar yang optimal akan terjadi bila siswa berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam proses belajar.
6. Belajar mengalami (*exsperiental learning*) dapat terjadi, bila siswa mengevaluasi dirinya sendiri. Belajar mengalami dapat memberi peluang untuk belajar kreatif, *self evaluation* dan kritik diri. Hal ini berarti bahwa evaluasi dari instruktur bersifat sekunder.
7. Belajar mengalami menuntut keterlibatan siswa secara penuh dan sungguh-sungguh. (Dimiyati dan Mudjiono, 2006)

Pengertian belajar dalam arti sehari-hari adalah sebagai penambahan pengetahuan, namun ada yang mengartikan bahwa belajar sama dengan menghafal karena orang belajar akan menghafal. Pengertian belajar ini masih sangat sempit, karena belajar bukan hanya membaca dan menghafal tapi juga penalaran.

Berikut ini akan disajikan beberapa teori belajar menurut para ahli.

a. **Teori Belajar Konstruktivisme**

Belajar dalam artian konstruktif ini adalah cara bagaimana membentuk sebuah kemampuan pengetahuan dalam hal pengalaman dalam memahami suatu pengertian yang dimaksimalkan dan dapat dikembangkan. Kemudian ada beberapa pendapat dari para pakar ilmu pendidikan seperti

halnya, Piaget juga berpendapat bahwa pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang dikonstruksi oleh anak sebagai subjek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna: sedangkan pengetahuan yang hanya diperoleh melalui pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Pengetahuan tersebut hanya untuk diingat sementara setelah itu dilupakan (Sanjaya, 2009: 124).

b. Teori Belajar Kognitif

Pendapat dari John Dewey yaitu, bahwa belajar tergantung pada pengalaman dan minat siswa sendiri dan topik dalam kurikulum seharusnya terintegrasi bukan terpisah atau tidak mempunyai kaitan satu sama lain (Sugihartono dkk, 2007: 108), jika diamati maka hasil belajar dan juga kemampuan siswa dalam menyerap segala bentuk informasi dari pembelajaran memang memiliki interaksi dalam hal pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki siswa tersebut sehingga minat siswa akan meningkat dan terdorong untuk menemukan ide yang brilian dalam setiap pembelajaran di luar atau di dalam ruangan, kemudian adanya kurikulum yang terintegrasi juga mempengaruhi kemampuan siswa dan hasil yang dicapai pada proses belajar akan lebih kompetitif dan maksimal.

c. Teori Belajar Behavioristik

Ketika akan membahas mengenai teori yang berhubungan dengan pendidikan maka teori yang paling tepat dan yang berpengaruh dalam dunia pendidikan adalah teori dari Skinner yang melihat dari sudut pandang teori behavioristik. Menurut Skinner hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya, yang kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku, tidaklah sesederhana yang dikemukakan oleh para ahli sebelumnya. Menurut respon yang diterima seseorang tidak sesederhana itu, karena stimulus-stimulus yang diberikan akan saling berinteraksi dan interaksi antara stimulus itu akan mempengaruhi respon yang dihasilkan. Respon ini memiliki konsekuensi-konsekuensi. Konsekuensi inilah yang nantinya mempengaruhi munculnya perilaku (Slavin, 2008). Dapat dikatakan bahwa stimulus dan respon merupakan bentuk persamaan pemahaman dalam siswa yang nantinya akan membentuk jaringan pemikiran pada kemampuan belajar siswa.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan anak yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan.

Menurut Hamalik (2008: 155) menyatakan bahwa hasil belajar adalah dampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa,

yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan, dan sebaliknya.

Selanjutnya Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) menyatakan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Abdurrahman (2003: 28) berpendapat bahwa belajar merupakan proses dari seseorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau yang disebut hasil belajar yaitu suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti pembelajaran terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti dan sikap. Menurut Bloom dalam Putranto (2013: 5) ada tiga ranah (domain)

hasil belajar, yaitu.

- 1) Ranah Kognitif, terdiri dari enam jenis perilaku diantaranya pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah Afektif, terdiri dari lima perilaku yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.
- 3) Ranah Psikomotorik, terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan dan kreativitas.

Sardiman (2008: 49) mengemukakan bahwa hasil pembelajaran itu dapat di katakan baik, apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a) Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa.
- b) Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik.

Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan cara mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya.

Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut sangat berguna bagi guru dan juga siswa. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan. Sedangkan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar. (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 4).

Agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal maka proses pembelajaran harus dilakukan dengan sadar dan terorganisir. Seperti pendapat Sardiman (2008: 19) mengemukakan bahwa agar memperoleh hasil belajar yang optimal, maka proses belajar dan pembelajaran harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisir.

Menurut Slameto (2003: 54 - 72) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu.

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar, seperti.
 - a. Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - b. Faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan.
 - c. Faktor kelelahan, baik kelelahan jasmani maupun rohani.
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang ada dari luar individu yang sedang belajar.
 - a. Faktor keluarga, merupakan lingkungan utama dalam proses belajar.
 - b. Faktor sekolah, lingkungan dimana siswa belajar secara sistematis.
 - c. Faktor masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas, hasil belajar merupakan tercapainya tujuan pembelajaran melalui proses belajar yang perubahan kearah yang lebih baik yang dicapai seseorang setelah menempuh proses belajar baik melalui interaksi dengan lingkungannya. Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung dari aktivitas belajar itu sendiri dan aktivitas siswa tergantung keahlian guru dalam pembelajaran. Hasil belajar diperoleh siswa setelah melalui belajar yang terlihat salah satu dari nilai yang diperoleh setelah mengikuti tes, dan hasil belajar memiliki arti penting dalam proses pembelajaran di sekolah yang dapat di jadikan tolak ukur keberhasilan proses tersebut.

3. IPS Terpadu

IPS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran IPS ini ada di tingkat SD, SMP dan SMA. Dalam penelitian ini akan dibahas tentang IPS Terpadu yang ada ditingkat SMP. Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi,

ekonomi, sosiologi, antropologi, politik-pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Nasution dalam Rizal (2010: 38) Ilmu Pengetahuan Sosial ialah suatu program pendidikan yang merupakan keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik maupun dalam lingkungan sosialnya dan bahannya diambil dari berbagai Ilmu Sosial seperti Geografi, Sejarah, Ekonomi, Antropologi, Sosiologi, Ilmu Politik dan Psikologi.

Konsep IPS, yaitu: (1) interaksi, (2) saling ketergantungan, (3) kesinambungan dan perubahan, (4) keragaman/kesamaan/perbedaan, (5) konflik dan konsesus, (6) pola (*patron*), (7) tempat, (8) kekuasaan (*power*), (9) nilai kepercayaan, (10) keadilan dan pemerataan, (11) kelangkaan (*scarcity*), (12) kekhususan, (13) budaya (*culture*), dan (14) nasionalisme. (Sudrajat, 2011)

Mengetahui tujuan ilmu pengetahuan sosial, para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut, Gross dalam Putranto (2013: 27) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan “*to prepare students to be well functioning citizens in a democratic society*”.

Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.

IPS bertujuan membantu siswa untuk membangun pengetahuan dasar dan sikap yang bersumber pada ilmu-ilmu sosial untuk melihat realitas kehidupan. Program IPS mencerminkan perubahan alamiah dari pengetahuan, melalui pendekatan integral terbaru untuk menyelesaikan isu-isu kemanusiaan, kemiskinan, kejahatan,

kesehatan), melihat isu-isu dari berbagai disiplin ilmu, penggunaan teknologi dan hubungan global (Saidiharjo dalam Putranto, 2013: 27).

Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat di mana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.

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 ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran pendidikan IPS benar-benar mampu mengondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi peserta didik untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik. Hal ini dikarenakan pengondisian iklim belajar merupakan aspek penting bagi tercapainya tujuan pendidikan.

Pola pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada peserta didik. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya mencecoki atau menjejali peserta didik dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Di sinilah sebenarnya penekanan misi dari pendidikan IPS. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa.

Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi

sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep, peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial.

Karakteristik mata pelajaran IPS SMP antara lain sebagai berikut:

(1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama; (2) 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; (3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner; (4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat 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. (Sudrajat dalam Putranto, 2013: 30).

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pembelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat, pengembangan keterampilan pembuatan keputusan.
6. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
7. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
8. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya "*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*" dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
9. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

(Sudrajat dalam Putranto, 2013: 32).

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTs Alfatah Natar Lampung Selatan

SM	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotongroyong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata 4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) <i>sesuai</i> dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori 	<p>KEADAAN ALAM DAN AKTIVITAS PENDUDUK INDONESIA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Letak wilayah dan pengaruhnya bagi keadaan alam Indonesia 1.2. Keadaan alam Indonesia 1.3. Kehidupan sosial masyarakat pada masa praaksara, Hindu-Budha, dan Islam 1.4. Konektivitas antar ruang dan waktu <p>KEADAAN PENDUDUK INDONESIA</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Asal usul Penduduk Indonesia 2.2. Ciri atau karakteristik penduduk Indonesia 2.3. Mobilitas penduduk antar wilayah di Indonesia 2.4. Pengertian dan jenis lembaga sosial <p>MID SEMESTER CADANGAN/PENGAYAAN ULANGAN SEMESTER PENTABULASIAN NILAI RAPORT</p>
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. 	<p>POTENSI DAN PEMANFAATAN SUMBERDAYA ALAM</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Pengertian dan pengelompokan sumberdaya alam 3.2. Potensi dan sebaran sumberdaya alam Indonesia 3.3. Kegiatan ekonomi dan pemanfaatan potensi sumberdaya alam

Lanjutan Tabel 1.

SM	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
2.	<p>2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotongroyong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya</p> <p>3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata</p> <p>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori</p>	<p>DINAMIKA INTERAKSI MANUSIA</p> <p>1.1. Dinamika interaksi manusia dengan lingkungan</p> <p>1.2. Saling keterikatan antar komponen alam</p> <p>1.3. Interaksi manusia dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, budaya dan ekonomi</p> <p>1.4. Keragaman sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia</p> <p>1.5. Hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu</p> <p>MID SEMESTER CADANGAN/PENGAYAAN ULANGAN SEMESTER 1.5. PENTABULASIAN NILAI RAPORT</p>

Sumber: Data Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu

4. Ranah Afektif

Ranah afektif menekankan pada sikap, perasaan, emosi, dan karakteristik moral yang diperlukan untuk kehidupan dimasyarakat. Tujuan dilaksanakan evaluasi hasil belajar afektif adalah untuk mengetahui pencapaian hasil belajar dalam hal penguasaan ranah

afektif dari kompetisi yang diharapkan dikuasai oleh setiap siswa setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

Domain afektif memiliki lima tingkatan dari yang rendah sampai pada yang tinggi, yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.

1. Penerimaan
Memberikan respons atau reaksi terhadap nilai-nilai yang dihadapkan kepadanya.
2. Partisipasi
Menikmati atau menerima nilai, norma, dan objek yang mempunyai nilai etika dan estetika.
3. Penilaian dan pembentukan sikap
Menilai (valuing) ditinjau dari segi baik-buruk, adil-tidak adil, indah-tidak indah terhadap objek studi.
4. Organisasi
Menerapkan dan mempraktikkan nilai, norma, etika, dan estetika dalam perilaku sehari-hari.
5. Pembentukan pola hidup
Penilaian perlu dilakukan terhadap daya tarik, minat, motivasi, ketekunan belajar, sikap siswa terhadap mata pelajaran tertentu beserta proses pembelajarannya (Sunarti dan Rahmawati, 2014: 16).

Ranah afektif seseorang tercermin dalam sikap dan perasaan diri seseorang yang meliputi.

1. Self concept dan self esteem
Self concept dan self esteem atau konsep diri adalah totalitas sikap dan persepsi seseorang terhadap dirinya sendiri.
2. Self efficacy dan contextual efficacy
Self concept adalah keyakinan seseorang terhadap keefektifan kemampuan sendiri dalam membangkitkan gairah dan kegiatan orang lain. Contextual efficacy adalah kemampuan seseorang dalam berurusan dengan keterbatasan faktor luar dirinya pada suatu saat tertentu.
3. Attitude of self-acceptance dan others acceptance
Attitude of self-acceptance atau sikap penerimaan terhadap diri sendiri adalah gejala perasaan seseorang dalam kecenderungan positif atau negatif terhadap diri sendiri berdasarkan penilaian jujur atas bakat dan kemampuannya. Others acceptance adalah

sikap mampu menerima keberadaan orang lain, yang amat dipengaruhi oleh kemampuan untuk menerima diri sendiri (Amalia, 2013: 24).

5. Keterampilan Sosial

Cartledge dan Milburn dalam Maryani (2011: 17-18) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif atau negatif. Karena itu keterampilan sosial merupakan kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang termasuk di dalamnya peserta didik, agar dapat memelihara hubungan sosial secara positif kepada keluarga, teman sebaya, masyarakat dan pergaulan di lingkungan yang lebih luas. Munculnya masalah-masalah sosial seperti tauran antar pelajar, perkelahian antardesa, narkoba dan minum-minum, korupsi, disintergrasi bangsa, dan sebagainya adalah bentuk melemahnya keterampilan sosial dalam lingkup individu, keluarga, masyarakat bahkan negara.

Keterampilan sosial adalah keterampilan untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam kelompok. Keterampilan sosial perlu didasari oleh kecerdasan personal berupa kemampuan mengontrol diri, percaya diri, disiplin dan tanggung jawab. Untuk selanjutnya kemampuan tersebut dipadukan dengan kemampuan berkomunikasi secara jelas, lugas, meyakinkan, dan mampu membangkitkan inspirasi, sehingga mampu mengatasi silang pendapat dan dapat menciptakan kerjasama (Maryani, 2011: 18).

Laura Cadler dalam Maryani (2011: 19-21) menjelaskan mengenai pentingnya keterampilan sosial dikembangkan di kelas:

Keterampilan sosial sangat diperlukan dan harus jadi prioritas dalam mengajar. Mengajar bukan hanya sekedar mengembangkan keterampilan akademik. Hal yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan sosial adalah mendiskusikan sesama guru atau orang tua tentang keterampilan sosial apa yang harus menjadi prioritas, memilih salah satu keterampilan sosial, memaparkan pentingnya keterampilan sosial, mempraktikkan, merefleksi dan akhirnya mereview dan mempraktikkannya kembali setelah diperbaiki, merefleksi dan seterusnya sampai betul-betul dikuasai oleh peserta didik.

Keterampilan sosial dapat dikelompokkan atas 4 bagian.

1. Keterampilan dasar berinteraksi: berusaha untuk saling mengenal, ada kontak mata, berbagi informasi atau material.
2. Keterampilan komunikasi: mendengar dan berbicara secara bergiliran, melembutkan suara (tidak membentak), meyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat, mendengarkan sampai orang tersebut menyelesaikan pembicaraannya.
3. Keterampilan membangun tim/kelompok: mengakomodasi pendapat orang, bekerjasama, saling menolong, saling memperhatikan.
4. Keterampilan menyelesaikan masalah: mengendalikan diri, empati, memikirkan orang lain, taat terhadap kesepakatan, mencari jalan keluar dengan berdiskusi, respek terhadap pendapat yang berbeda (Maryani, 2011).

Keterampilan sosial tersebut dapat dicapai melalui.

1. Proses pembelajaran: dalam menyampaikan materi guru mempergunakan berbagai metode misalnya bertanya, diskusi, bermain peran, investigasi, kerja kelompok, atau penugasan. Sumber pembelajaran dapat mempergunakan lingkungan sekitar.
2. Pelatihan: guru membiasakan siswa untuk selalu mematuhi aturan main yang telah ditentukan, misalnya memberi salam, berbicara dengan sopan, mengajak mengunjungi orang yang kena musibah/sakit, atau kena bencana, datang ke panti asuhan dan sebagainya.

3. Penilaian berbasis portofolio atau kinerja. Penilaian tidak hanya diperoleh dari hasil tes, tetapi juga hasil dari perilaku dan budi pekerti siswa (Maryani, 2011).

6. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pedoman bagi guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Saat ini banyak sekali guru yang belum paham dengan model pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran. Guru dituntut untuk menguasai berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.

Adapun Soekamto dalam Putranto (2013: 45) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah: “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berbagai fungsi pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah.

1. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (Kardi dan Nur, 2000: 9)

Model-model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutan), dan sifat lingkungan belajarnya. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa. Sintaks (pola urutan) dari bermacam-macam model pembelajaran memiliki komponen-komponen yang sama.

Selain ciri-ciri khusus pada suatu model pembelajaran, menurut Nieveen suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria, yaitu: valid, praktis, dan efektif.

Model pembelajaran secara umum terbagi menjadi dua yakni secara kooperatif (kelompok) dan secara individual. Pembelajaran kooperatif telah dikembangkan secara intensif melalui berbagai penelitian, tujuannya untuk meningkatkan kerjasama akademik antar siswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri,

serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok. Pembelajaran kooperatif didalamnya terdapat saling ketergantungan positif diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses. Aktivitas belajar terpusat pada siswa dalam bentuk diskusi, mengerjakan tugas bersama, saling membantu dan saling mendukung dalam memecahkan masalah. Melalui interaksi belajar yang efektif, siswa lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi berpikir tingkat tinggi, serta mampu membangun hubungan interpersonal. Model pembelajaran kooperatif memungkinkan semua siswa dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relatif sama atau sejajar.

Solihatin dan Raharjo dalam Putranto (2013: 47) mengungkapkan bahwa pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok.

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yaitu: adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, dan adanya tujuan yang harus dicapai (Sanjaya, 2006: 239).

Menurut Ibrahim dalam Putranto (2013: 47) model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik,

penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Sanjaya (2009: 242) pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerjasama antar kelompok. Karakteristik pembelajaran kooperatif ialah sebagai berikut.

1. Pembelajaran secara tim, pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar.
2. Didasarkan pada manajemen kooperatif, dalam pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran secara efektif.
3. Kemauan untuk bekerjasama, keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip kerjasama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif.
4. Keterampilan bekerjasama, kemauan untuk bekerjasama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerjasama.

Roger dan David Johnson dalam Lie (2005: 31-35) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*.

Untuk mencapai hasil yang maksimal, ada 5 unsur yang harus diterapkan dalam pembelajaran kooperatif yaitu.

- 1) Saling ketergantungan positif

Keberhasilan suatu karya sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya. Siswa yang kurang mampu tidak akan merasa

minder karena juga memberikan sumbangan dan akan merasa terpacu untuk meningkatkan usaha mereka. Sebaliknya, siswa yang lebih pandai tidak akan dirugikan karena rekannya yang kurang mampu telah memberikan bagian sumbangan mereka.

2) Tanggung jawab perseorangan

Setiap siswa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Akan ada tuntutan dari masing-masing anggota kelompok untuk dapat melaksanakan tugas dengan baik sehingga tidak menghambat anggota lainnya.

3) Tatap muka

Setiap anggota kelompok dalam kelompoknya, harus diberi kesempatan untuk bertatap muka atau berdiskusi. Kegiatan ini akan menguntungkan baik bagi anggota maupun kelompoknya. Hasil pemikiran beberapa orang akan lebih baik daripada pemikiran satu orang saja.

4) Komunikasi antar anggota

Unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Keberhasilan suatu kelompok sangat tergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan untuk mengutarakan pendapat mereka.

5) Evaluasi proses kelompok

Pengajar menjadwalkan waktu khusus untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama agar selanjutnya siswa bisa bekerjasama dengan lebih efektif.

Sanjaya (2009: 247) menjelaskan pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Keunggulan strategi pembelajaran kooperatif.
 - a. Melalui SPK siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
 - b. SPK dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
 - c. SPK dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
 - d. SPK dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
2. Kelemahan strategi pembelajaran kooperatif.
 - a. Untuk memahami dan mengerti filosofis SPK memang butuh waktu.
 - b. Ciri utama dari SPK adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa peer teaching yang efektif, maka dibandingkan pembelajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
 - c. Walaupun kemampuan bekerjasama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan pada kemampuan secara individual.
 - d. Keberhasilan SPK dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang.

7. Model Pembelajaran *Talking Stick*

Model Pembelajaran *Talking Stick* merupakan salah satu model yang dapat digunakan dalam model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa. *Talking Stick* adalah model pembelajaran dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Pembelajaran *Talking Stick* sangat cocok diterapkan bagi siswa SD, SMP, dan SMA/SMK. Selain untuk melatih berbicara, pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif.

Menurut Huda (2014: 224) model pembelajaran tipe *Talking Stick* adalah Model pembelajaran dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya.

Langkah-langkah penerapannya dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membentuk kelompok yang terdiri atas 5 orang.
2. Guru menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya 20 cm.
3. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran.
4. Siswa berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam wacana.
5. Setelah kelompok selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan anggota kelompok untuk menutup isi bacaan.
6. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada salah satu anggota kelompok, setelah itu guru memberi pertanyaan dan anggota kelompok yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
7. Siswa lain boleh membantu menjawab pertanyaan jika anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan.
8. Guru memberikan kesimpulan.
9. Guru melakukan evaluasi/penilaian, baik secara kelompok maupun individu.
10. Guru menutup pembelajaran.

Dari langkah – langkah model pembelajaran tersebut sangat terlihat bahwa model pembelajaran *Talking Stick* sangat menarik bagi siswa dan dapat meningkatkan aktivitas serta dapat menjalin hubungan yang lebih dekat antara guru dan murid pada sesi tanya jawab. Saat sesi tanya jawab berlangsung guru secara tidak langsung dapat mengamati kemampuan masing-masing peserta didiknya. Setelah melihat langkah-lagkah tersebut terdapat kelemahan dan kelebihan dari model pembelajran *Talking Stick*.

Sedangkan Huda (2014: 225) terdapat kelemahan dan kelebihan model pembelajarlan *Talking Stick* diantaranya adalah.

Kelebihan.

- a. Menguji kesiapan siswa, sehingga siswa tetap bersemangat mengikuti semua rangkaian pembelajaran tersebut.
- b. Melatih membaca dan memahami dengan cepat setiap materi yang akan diberikan.
- c. Agar lebih giat belajar.

Kekurangan.

- a. Siswa yang tidak menguasai materi pelajaran tersebut akan merasa tegang dalam model pembelajaran ini.
- b. Membuat siswa senam jantung.

8. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Snowball Throwing merupakan salah satu model pembelajaran *aktif* (*active learning*) yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa (Bayor dalam Hamdayama, 2014: 158). *Snowball Throwing* adalah paradigma pembelajaran efektif yang merupakan rekomendasi UNESCO, yakni: belajar mengetahui (*learning to know*), belajar bekerja (*learning to do*), belajar hidup bersama (*learning to live*

together), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*) (Depdiknas, 2001: 5).

Snowball Throwing adalah suatu metode pembelajaran yang diawali dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru, kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh (Arahman dalam Hamdayama, 2014: 158)

Menurut Huda (2014) model pembelajaran *Snowball Throwing* melatih murid untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Lemparan pertanyaan tidak menggunakan tongkat seperti model pembelajaran *Talking Stick* akan tetapi menggunakan kertas berisi pertanyaan yang diremas menjadi sebuah bola kertas lalu dilempar-lemparkan kepada murid lain. Murid yang mendapat bola kertas lalu membuka dan menjawab pertanyaannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kertas berisi pertanyaan yang diremas menjadi sebuah bola kertas lalu dilempar-lemparkan kepada murid lain, murid yang mendapat bola kertas lalu membuka dan menjawab pertanyaannya. Model ini bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dan kreatif, model ini menekankan siswa untuk berfikir secara ilmiah dan mampu menyelesaikan setiap masalah dalam pembelajaran melalui situasi yang menyenangkan.

Menurut Huda (2014: 227) langkah-langkah model pembelajaran

Snowball Throwing adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
- b. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-

- masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
- c. Masing-masing ketua kelompok kembali kekelompoknya masing-masing kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada teman sekelompoknya.
 - d. Masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
 - e. Siswa membentuk kertas tersebut seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama ± 5 menit.
 - f. Setelah siswa mendapat satu bola, ia diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas tersebut secara bergantian.
 - g. Guru mengevaluasi dan menutup pembelajaran.
- a) Menurut Hamdayama (2014: 161), kelebihan model snowball throwing adalah sebagai berikut.
- a. Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain.
 - b. Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain.
 - c. Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa.
 - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
 - e. Pendidik tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktik.
 - f. Pembelajaran menjadi lebih efektif.
 - g. Aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.
- b) Sedangkan kekurangan model snowball throwing menurut Hamdayama (2014: 161), adalah sebagai berikut:
- a. Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit. Hal ini dapat dilihat dari soal yang dibuat siswa biasanya hanya seputar materi yang sudah dijelaskan atau seperti contoh soal yang telah diberikan.
 - b. Ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik tentu

- menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk siswa mendiskusikan materi pelajaran.
- d. Memerlukan waktu yang panjang.
 - e. Murid yang nakal cenderung untuk berbuat onar.
 - f. Kelas sering kali gaduh karena kelompok dibuat oleh murid.

9. Minat Belajar

Minat belajar adalah sesuatu yang berasal dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Minat dalam arti sederhana merupakan kecenderungan dalam diri seseorang untuk tertarik atau mentenangi sesuatu. Minat yang besar atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu merupakan modal besar untuk mencapai tujuan. Minat juga merupakan ketertarikan kepada sesuatu yang mampu dijadikan dorongan untuk melakukan suatu aktivitas sehingga mencapai hasil yang maksimal.

Suatu minat dapat ditunjukkan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa tersebut menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula diketahui dari partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap pelajaran tersebut.

Menurut Slameto (2003: 59) minat adalah suatu proses yang tetap untuk memperhatikan dan memfokuskan diri pada sesuatu yang

diminatinya dengan perasaan senang dan rasa puas. Unsur pokok dalam minat, yaitu adanya perhatian, daya dorong dan kesenangan bagi setiap individu.

Minat pada dasarnya dapat membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat untuk mempelajarinya (Slameto, 2003: 180).

Minat belajar menurut Djaali (2008: 121) adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyeluruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Hamalik (2008: 33) bahwa belajar dengan minat mendorong siswa agar belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila murid tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya.

Sardiman (2008: 92) berpendapat bahwa minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Minat yang besar dan keinginan yang kuat terhadap sesuatu merupakan modal besar untuk mencapai tujuan. Seperti yang diungkapkan oleh Crow and Crow dalam Djaali (2008: 121) bahwa minat berhubungan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan dan pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Minat adalah keinginan jiwa terhadap sesuatu objek dengan tujuan untuk mencapai sesuatu yang dicita-citakan. Hal ini menggambarkan bahwa seseorang tidak akan mencapai tujuan yang dicita-citakan apabila dalam diri orang tersebut tidak terdapat minat atau keinginan untuk mencapai tujuan yang dicita-citakan tersebut. Dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, minat menjadi motor penggerak untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan, tanpa adanya minat tujuan belajar tidak akan tercapai (Romantika dalam Putranto, 2013: 65).

Menurut Sardiman (2008: 94) bahwa proses belajar itu akan berjalan lancar bila disertai dengan minat.

Minat ini antara lain dapat dikembangkan dengan cara-cara sebagai berikut.

- a. Membangkitkan adanya suatu kebutuhan.
- b. Menghubungkan dengan adanya persoalan yang lampau.
- c. Memberi kesempatan untuk memperoleh hasil yang baik.
- d. Menggunakan berbagai macam bentuk belajar.

Suryabrata (2001: 84) menyatakan bahwa minat sangat besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar. Jika seseorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu maka tidak dapat diharapkan bahwa dia akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut, sebaliknya jika seseorang mempelajari sesuatu dengan penuh minat maka akan diharapkan hasilnya akan lebih baik.

Sujanto (2006: 93) mengartikan minat sebagai suatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan tergantung dari bakat dan lingkungan. Minat merupakan indikator-indikator aktivitas yang membawa kepada

kepuasan. Sejalan dengan itu, maka minat berkanaan dengan respon suka atau tidak suka terhadap suatu objek.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan seseorang terhadap objek atau suatu kegiatan yang digemari yang disertai dengan perasaan senang, adanya perhatian dan keaktifan berbuat. Minat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar karena bila bahan yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu sesuai dengan minatnya. Apabila minat siswa positif terhadap pelajaran IPS Terpadu, maka siswa akan belajar lebih giat dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya. Sebaliknya, tanpa minat yang tinggi siswa tidak akan mungkin melakukan sesuatu sehingga akan berpengaruh terhadap menurunnya hasil belajar.

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 2. Hasil Penelitian yang Relevan

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Ivan Putranto (2013)	Perbedaan Sikap Siswa Terhadap Lingkungan Sosial dalam Pembelajaran IPS Terpadu yang Pembelajarannya Menggunakan Model Kontekstual dan Inkuiri dengan Merperhatikan Minat belajar siswa pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Marga Tiga Lampung Timur Tahun Pelajaran 2012/2013	Pada hasil penelitian diperoleh $F_{hitung} 5,193 > F_{tabel} 4,10$ maka H_0 ditolak. Ada perbedaan sikap siswa terhadap lingkungan sosial dalam pembelajaran IPS Terpadu antara siswa yang diajar menggunakan model kontekstual dan siswa yang diajar menggunakan model inkuiri.

Lanjutan tabel 2

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
2	Eka Yulistiana (2014)	Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing dan Talking Stick dengan Memperhatikan Motivasi Berprestasi pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Tumijajar Tahun Ajaran 2012/2013	Pada hasil penelitian diperoleh $F_{hitung} 14.026 > F_{tabel} 4,24$ berdasarkan kriteria pengujian dapat ditarik kesimpulan, karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>Talking Stick</i> dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> .
3	Marselia Ginting (2012)	Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Team Achievement Division</i> dan Tipe <i>Talking Stick</i> pada Siswa Kelas X SMAN 1 Terbanggi Besar Tahun Peajaran 2011/2012	Pada hasil penelitian diperoleh $F_{hitung} 13,869 > F_{tabel} 4,008$ dengan kriteria pengujian hipotesis tolak H_0 jika $F_{hitung} > F_{tabel}$. Dengan demikian, ada perbedaan hasil belajar ekonomi antarmodel pembelajaran (kooperatif tipe stad dan <i>talking stick</i>) dan antarkemampuan awal (tinggi rendah).

C. Kerangka Pikir

Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat menunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran jadi semakin menarik dan menyenangkan. Namun, pada kenyataannya, masih banyak guru yang menggunakan metode langsung. Dalam pembelajaran langsung sifat pembelajarannya adalah *teacher centered* sehingga siswa tidak mendapatkan andil yang besar dalam pembelajaran. Hal ini karena peran guru dalam pembelajaran sangat dominan. Saat ini metode pembelajaran kooperatif mulai dilakukan oleh

guru. Dalam pembelajaran kooperatif ini sifat pembelajarannya *students centered* sehingga pembelajarannya lebih didominasi oleh aktivitas siswa. Dalam penelitian ini membandingkan antara model pembelajaran *Talking Stick* dan *Snowball Throwing*.

Variabel bebas (independen) dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Talking Stick* dan *Snowball Throwing*. Variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini adalah hasil belajar afektif keterampilan sosial siswa melalui penerapan model pembelajaran tersebut. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS Terpadu.

1. Diduga ada perbedaan antara keterampilan sosial siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* dan *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS Terpadu.

Model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik kognitif maupun psikomotor. Pemilihan model yang tepat dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik meskipun dalam hal ini ada faktor lain yang menentukan. Belajar yang terbaik adalah dengan mengalami sendiri, dan dalam mengalami itu si pelajar menggunakan panca indera. Hal-hal yang pokok dalam “belajar” adalah bahwa belajar itu membawa perubahan (dalam arti behavioral changes, aktual maupun potensial, bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru, bahwa perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja). Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja

memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide, maupun berpikir kritis. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya sedangkan guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan dan menetapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Teori ini berkembang dari kerja Piaget, Vygotsky, teori-teori pemrosesan informasi, teori berpikir kritis, dan teori psikologi kognitif yang lain.

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Teori ini dikembangkan oleh Thorndike dan Skinner dalam aliran behavioristik.

Model pembelajaran yang dapat dipilih adalah model pembelajaran yang berorientasi *student centered* yang menekankan adanya kerjasama atau interaksi dalam kelompok. Model pembelajaran seperti ini memiliki berbagai tipe diantaranya *Talking Stick* dan *Snowball Throwing*.

Talking Stick termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Selain untuk melatih

berbicara, pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif.

Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut.

Berdasarkan uraian di atas terlihat kedua model pembelajaran di atas memiliki karakteristik dan langkah-langkah yang berbeda sehingga memungkinkan adanya perbedaan keterampilan sosial siswa antara siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* dan *Snowball Throwing*.

2. Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan Model *Talking Stick* diduga lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS Terpadu pada siswa yang minat belajarnya tinggi.

Menurut teori yang dikemukakan oleh Kolb dalam aliran humanistic membagi tahapan belajar menjadi empat tahap, yaitu; pengalaman konkret, pengamatan aktif dan reflektif, konseptualisasi, dan eksperimen aktif.

Pada model kooperatif tipe *Talking Stick*, guru membentuk kelompok yang terdiri atas 5 orang. Guru menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya 20 cm. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan

para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran. Peserta didik berdiskusi membahas masalah yang terjadi didalam wacana. Setelah kelompok selesai membaca materi pelajaran dan membaca isinya, guru mempersilahkan anggota kelompok untuk menutup isi bacaan. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada salah satu anggota kelompok, setelah itu guru memberi pertanyaan dan anggota kelompok yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar peserta didik mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru. Peserta didik lain boleh membantu menjawab pertanyaan jika anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan. Guru memberikan kesimpulan dari materinya tersebut. Dalam tipe *talking Stick* siswa dituntut untuk dapat menyiapkan diri dengan baik sehingga ketika siswa mendapat tongkat dari guru, siswa tersebut dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Sedangkan ada model kooperatif tipe *Snowball Throwing*, guru menyampaikan materi yang disajikan. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya. Masing-masing peserta didik diberi satu lembar kertas, untuk

menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu peserta didik ke peserta didik lain selama ± 5 menit. Setelah peserta didik dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang terlulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian. Guru memberikan kesimpulan dari materinya tersebut.

Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan cenderung lebih giat dalam mengikuti model pembelajaran, baik dalam model pembelajaran *Talking Stick* maupun *Snowball Throwing* sehingga akan berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa. Begitu pula sebaliknya, siswa yang memiliki minat belajar rendah akan sulit dalam menerima ide-ide dan cenderung bersikap pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pemikiran di atas peneliti menduga bahwa keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu sebagai hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada siswa yang minatnya tinggi, karena dalam model pembelajaran *Talking Stick* selain menuntut siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran juga menuntut siswa lebih aktif.

3. Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan Model *Talking Stick* diduga lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS Terpadu pada siswa yang minat belajarnya rendah.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut.

Sedangkan *Talking Stick* termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Selain untuk melatih berbicara, pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif.

Siswa yang memiliki minat belajar rendah akan sulit dalam menerapkan ide-ide dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Jadi peneliti menduga bahwa pembentukan keterampilan sosial siswa bukan hanya dari pemahaman tetapi juga penghayatan sehingga keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu sebagai hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan model

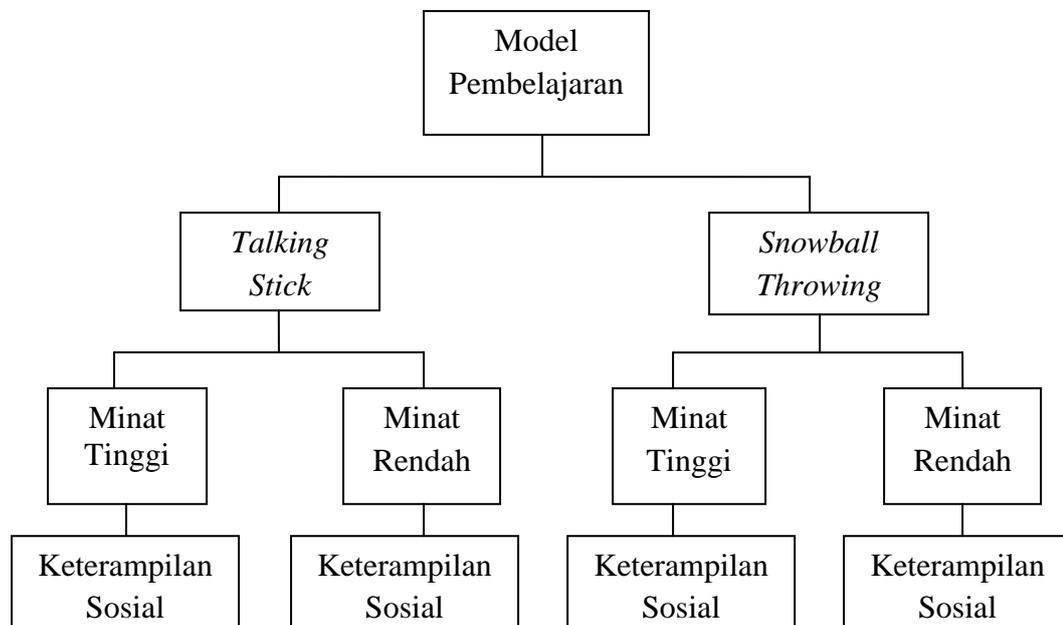
pembelajaran *Snowball Throwing* pada siswa yang minat belajarnya rendah.

4. Adanya interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap keterampilan sosial siswa

Minat merupakan ketertarikan kepada sesuatu yang mampu dijadikan dorongan untuk melakukan suatu aktivitas sehingga mencapai hasil yang maksimal. Suatu minat dapat ditunjukkan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa tersebut menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Siswa yang memiliki minat belajar terhadap pelajaran tertentu cenderung akan memberikan perhatian yang besar terhadap pelajaran tersebut.

Desain penelitian ini dirancang untuk menyelidiki pengaruh dua model pembelajaran, yaitu *Talking Stick* dan *Snowball Throwing* terhadap keterampilan sosial siswa dalam mata pelajaran IPS Terpadu sebagai hasil belajar. Dalam penelitian ini peneliti menduga bahwa ada pengaruh yang berbeda dari perbedaan minat belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan cenderung lebih giat dalam mengikuti model pembelajaran, baik dalam model pembelajaran *Talking Stick* maupun *Snowball Throwing* sehingga akan berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa. Begitu pula sebaliknya, siswa yang memiliki minat belajar rendah akan sulit dalam menerima ide-ide dan cenderung bersikap pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut.



Gambar 1: Paradigma Penelitian

D. Anggapan Dasar Hipotesis

Peneliti memiliki anggapan dasar dalam penelitian ini, yaitu.

1. Seluruh siswa kelas VII MTs Al Fatah Natar Lampung Selatan Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 yang menjadi subjek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama/sejajar dalam mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Kelas yang diberi model pembelajaran *Talking Stick* dan yang diberi model pembelajaran *Snowball Throwing* diajar oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi keterampilan sosial siswa selain minat belajar, model pembelajaran *Talking Stick* dan *Snowball Throwing* diabaikan.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada perbedaan antara keterampilan sosial siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* dan *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS Terpadu.
2. Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan Model *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS Terpadu pada siswa yang minat belajarnya tinggi.
3. Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan Model *Talking Stick* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS Terpadu pada siswa yang minat belajarnya rendah.
4. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap keterampilan sosial siswa.