

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu teknik yang dipilih oleh guru pada proses kegiatan pembelajaran untuk membuat suasana belajar lebih efektif dan menyenangkan. Menurut Warsono (2012: 25) model pembelajaran adalah model yang dipilih dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dilaksanakan dengan suatu sintaks (langkah-langkah yang sistematis dan urut) tertentu. Sedangkan Hanafiah & Suhana (2010: 41) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan tingkah laku peserta didik secara adaptif maupun generatif. model pembelajaran erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teaching style*).

Menurut Soekamto (dalam Trianto 2009: 74) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Selanjutnya menurut Trianto (2009: 75) setiap model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran, selanjutnya diakhiri dengan menutup

pelajaran yang meliputi kegiatan merangkum pokok-pokok pelajaran yang dilakukan siswa dengan bimbingan guru.

Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Arends (dalam Trianto 2009: 76) menyeleksi enam model pembelajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar, yaitu: presentasi, pembelajaran langsung, pembelajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berdasar masalah, dan diskusi kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu model pembelajaran yang mempunyai pola urut/sintaks yang sistematis. Model pembelajaran yang dipilih oleh guru digunakan sebagai pedoman dalam mengajar dan bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan guru bermacam-macam diantaranya yaitu presentasi, pembelajaran langsung, pembelajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berdasar masalah, dan diskusi kelas. Adapun model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif/ *cooperative learning* dalam pembelajaran tematik.

B. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

1. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok dan bekerjasama dalam memecahkan suatu masalah. Menurut Isjoni (2010: 15) *Cooperative learning* berasal

dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Kunandar (2011: 270) mendefinisikan pembelajaran *cooperative* adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan.

Sedangkan Warsono (2012: 161) berpendapat bahwa pembelajaran *cooperative* adalah metode pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa yang bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Slavin (dalam Isjoni 2010: 12) menyatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 dengan struktur kelompok heterogen.

Selanjutnya Isjoni (2010: 86) menyatakan bahwa dalam *cooperative learning* siswa atau peserta didik lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka saling mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan temannya. Melalui diskusi akan terjalin komunikasi dimana siswa saling berbagi ide tau pendapat. Melalui diskusi akan terjadi elaborasi kognitif yang baik sehingga dapat meningkatkan daya nalar, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memberi kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran *cooperative* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara berkelompok untuk memecahkan suatu masalah, yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur

kelompok heterogen. Dalam pembelajaran ini para siswa dapat bekerja bersama saling membantu satu sama lain, berbagi ide atau pendapat, sekaligus dapat melatih sikap dan keterampilan sosial sebagai bekal dalam kehidupan masyarakat.

2. Karakteristik Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* memiliki ciri-ciri tersendiri apabila dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Menurut Isjoni (2010: 20) terdapat beberapa ciri dari *cooperative learning* adalah:

- a) setiap anggota memiliki peran,
- b) terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa,
- c) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya,
- d) guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, dan
- e) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Selanjutnya Slavin (dalam Isjoni 2010: 21) mengemukakan bahwa terdapat tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik *cooperative learning* yaitu penghargaan kelompok, pertanggung jawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil. Menurut Bennet (dalam Isjoni 2009: 60) menyatakan lima unsur yang dapat membedakan *cooperative learning* dengan kerja kelompok yaitu (1) *Positive Interdependence*, yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama antara anggota kelompok, (2) *Interaction face to face*, yaitu interaksi yang langsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara, (3) Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam kelompok sehingga siswa termotivasi untuk membantu temannya, (4) Membutuhkan keluwesan, yaitu menciptakan hubungan antar pribadi,

dan (5) meningkatkan keterampilan bekerjasama dalam memecahkan masalah (proses kelompok).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan karakteristik atau ciri-ciri *cooperative learning* diantaranya adalah pembelajaran dilakukan secara berkelompok, setiap anggota memiliki peran dan tanggung jawabnya masing-masing, terjadi interaksi langsung antar siswa, penghargaan atas kelompok yang telah mencapai nilai terbaik, menciptakan hubungan antar pribadi dan meningkatkan keterampilan bekerjasama dalam pemecahan suatu masalah.

3. Tujuan Model *Cooperative Learning*

Setiap strategi atau model pembelajaran memiliki suatu tujuan yang ingin dicapai, salah satunya yaitu untuk mengaktifkan kegiatan belajar siswa saat proses pembelajaran. Begitu pula pada model *cooperative learning*. Menurut Isjoni (2010: 21) menyatakan bahwa tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Sedangkan Hamdani (2010: 32) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi, yaitu keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompok.

Selanjutnya menurut Ibrahim (dalam Isjoni, 2010: 27) model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran yang dirangkum sebagai berikut:

a) Hasil belajar akademik

Dalam pembelajaran *cooperative* selain bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bersosial adalah untuk memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan, model struktur pembelajaran kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

b) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lainnya adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

c) Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Seperti keterampilan sosial yang penting dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan tujuan model *cooperative learning* adalah agar para siswa dapat melakukan kegiatan bekerja sama, saling menghargai pendapat temannya, memberi kesempatan untuk saling mengemukakan pendapatnya masing-masing, selain itu untuk meningkatkan hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu dan pengembangan keterampilan sosial.

4. Langkah-langkah/Sintaks Model *Cooperative Learning*

Adapun langkah-langkah/sintaks model *cooperative learning* yang dikemukakan oleh Spencer Kagan (dalam Warsono 2012: 183) adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning*

Fase	Perilaku Guru
Fase 1 Menyajikan tujuan pembelajaran dan perangkat pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyiapkan perangkat pembelajaran, memberi motivasi siswa.
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa misalnya dengan cara demonstrasi atau penyajian teks.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa dalam tim belajar	Guru menjelaskan kepada para siswa bagaimana caranya membentuk tim belajar dan membantu seluruh kelompok agar transisi dari situasi kelas total menjadi kelompok berlangsung efisien, tidak gaduh.
Fase 4 Membantu kelompok tim dan kajian tim	Guru membantu tim pembelajaran selama mereka mengerjakan tugasnya
Fase 5 Melaksanakan tes berdasarkan materi kajian	Guru melakukan tes terhadap hasil kerja kelompok
Fase 6 Memberikan penghargaan terhadap kinerja kelompok	Guru memberikan penghargaan baik kepada individu maupun kelompok untuk mengetahui berbagai upaya dan pencapaian kinerjanya

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan langkah-langkah atau sintaks *cooperative learning* terdiri dari 6 fase yaitu fase pertama guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta perangkat pembelajaran, fase kedua guru menyajikan informasi, fase ketiga guru mengorganisasikan siswa dalam tim belajar, fase keempat guru membantu kelompok tim dan kajian tim, fase kelima melaksanakan tes berdasarkan materi kajian, dan fase keenam memberikan penghargaan terhadap kinerja kelompok.

5. Jenis-jenis Model *Cooperative Learning*

Jenis-jenis model *cooperative learning* sangat beragam. Menurut Isjoni (2010: 51) dalam *Cooperative Learning* terdapat beberapa variasi model yang diterapkan, yaitu diantaranya: a) *Student Team Achievement Division* (STAD), b) *Jigsaw*, c) *Group Investigation* (GI), d) *Rotating Trio Exchange*, dan f) *Group Resume*.

Sedangkan menurut Komalasari (2010: 62) menyatakan bahwa terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif yaitu: *Number Head Together* (NHT), *Cooperative Script*, *Student Team Achievement Division* (STAD), *Think Pair Share*, *Jigsaw*, *Snowball Throwing*, *Team Games Tournament*, *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), *Two Stray Two Stray*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran sangat beranekaragam, salah satunya yaitu tipe *think pair share*. Dalam penelitian ini peneliti lebih cenderung

memilih model *cooperative learning* tipe *think pair share*, karena tipe ini dinilai dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

C. Tipe *Think Pair Share*

1. Pengertian Tipe *Think Pair Share*

Model pembelajaran tipe *think pair share* merupakan model pembelajaran kooperatif sederhana yang berarti berfikir-berpasangan-dan berbagi. Warsono (2012: 202) Model *cooperative learning* tipe *think pair share* yang berarti berfikir-berpasangan-berbagi semula dikembangkan oleh Frank Lyman, juga oleh Spencer Kagan bersama Jack Hassard. Model ini oleh Johnson dan Johnson menyebutnya tengoklah pasanganmu (*Turn To Your Partner*). Isjoni (2010: 78) menyatakan bahwa teknik ini memberikan siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan teknik ini adalah optimalisasi partisipasi siswa, yaitu memberi kesempatan delapan kali lebih banyak kepada siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain.

Menurut Huda (2013: 206) menyatakan bahwa Strategi *think pair share* memperkenalkan gagasan tentang waktu ‘tunggu atau berfikir’ (*wait or think time*) pada elemen pembelajaran kooperatif yang saat ini menjadi salah satu faktor ampuh dalam meningkatkan respons siswa terhadap pertanyaan. Sedangkan Menurut Arends (dalam Husaini, 2012. <http://matheducations.blogsopt.com>) menyatakan bahwa:

Model pembelajaran *think pair and share* 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 *think pair and share* dapat memberi murid lebih banyak waktu berfikir, untuk merespon dan saling membantu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tipe *think pair share* adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri, berpikir sendiri mengenai masalah-masalah yang diberikan oleh guru dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan teman, memberikan umpan balik untuk merespon dan saling membantu. Dalam tipe ini siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam bekerjasama dan komunikasi antar siswa. Interaksi yang berlangsung selama proses pembelajaran dapat meningkatkan daya pikir dan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.

2. Langkah-langkah Pembelajaran Tipe *Think Pair Share*

Sama halnya dengan model-model pembelajaran lainnya, Model *cooperative learning* tipe *think pair share* memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Menurut Warsono (2012: 203) Sintaks atau cara kerja pembelajaran tipe adalah sebagai berikut:

- a) Siswa duduk berpasangan,
- b) Guru melakukan presentasi dan kemudian mengajukan pertanyaan,
- c) Mula-mula siswa diberi kesempatan berfikir secara mandiri,
- d) Siswa kemudian saling berbagi (*share*) bertukar pikiran dengan pasangannya untuk menjawab pertanyaan guru,
- e) Guru memandu pleno kecil diskusi, setiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya,

- f) Guru memberikan penguatan tentang prinsip-prinsip apa yang harus dibahas, menambahkan pengetahuan atau konsep yang luput dari perhatian siswa saat berdiskusi dengan pasangannya
- g) Simpulan dan refleksi.

Sedangkan menurut Anita Lie (dalam Ningsih, 2011. eprint.uny.ac.id) menguraikan langkah-langkah pembelajaran tipe *Think Pair Share* adalah sebagai berikut:

- a) Guru membagi siswa dalam kelompok berempat dan memberikan tugas kepada semua kelompok;
- b) Setiap siswa memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut sendiri;
- c) Siswa berpasangan dengan salah satu rekan dalam kelompok dan berdiskusi dengan pasangannya;
- d) Kedua pasangan bertemu kembali dalam kelompok berempat. Siswa mempunyai kesempatan untuk membagikan hasil kerjanya kepada kelompok berempat.

Menurut Huda (2013: 207), langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *think pair share* dalam pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok terdiri dari empat anggota/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 menshare hasil diskusinya.

Sesuai dengan salah satu ciri dari tipe *think pair share* yaitu *pair* (berpasangan), pada dasarnya tipe ini hanya dapat diterapkan pada kelas yang jumlah siswanya genap. Namun, tidak menutup kemungkinan tipe ini juga dapat diterapkan pada kelas yang jumlah siswanya ganjil. Hal ini diperkuat dengan pendapat Kristin (dalam Marbun 2013: 22) menyatakan apabila jumlah siswa pada suatu kelas ganjil, maka guru menggabungkan

siswa tersebut dalam kelompok yang dirasa guru memiliki prestasi belajar rendah, karena akan banyak masukan-masukan atau pendapat dalam menyelesaikan soal-soal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan jumlah kelompok siswa yang ganjil akan digabungkan dengan sebagian kecil siswa yang memiliki prestasi belajar rendah dan pada penelitian ini akan menggunakan langkah-langkah/Sintaks *think pair share* dari teori yang dikemukakan oleh Anita lie dan Huda dalam pembelajaran tematik.

3. Kelebihan dan Kekurangan Tipe *Think Pair Share*

Di dalam model *cooperative learning* tipe *think pair share* memiliki kelebihan sekaligus kekurangan yang harus diperhatikan. Menurut Anita Lie (dalam Ningsih. 2011. eprint.uny.ac.id) memaparkan beberapa kelebihan dari pembelajaran tipe *think pair share* yaitu: (a) meningkatkan partisipasi siswa, (b) cocok untuk tugas sederhana, (c) lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok, (d) Interaksi lebih mudah, dan (e) lebih mudah dan cepat membentuknya.

Selanjutnya menurut Lie (2004: 57), kelebihan tipe *think pair share* adalah sebagai berikut.

- 1) Memungkinkan siswa untuk merumuskan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang diajarkan karena secara tidak langsung memperoleh contoh pertanyaan yang diajukan

oleh guru, serta memperoleh kesempatan untuk memikirkan materi yang diajarkan.

- 2) Siswa akan terlatih menerapkan konsep karena bertukar pendapat dan pemikiran dengan temannya untuk mendapatkan kesepakatan dalam memecahkan masalah.
- 3) Siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena menyelesaikan tugasnya dalam kelompok, dimana tiap kelompok hanya terdiri dari 2 orang.
- 4) Siswa memperoleh kesempatan untuk mempersentasikan hasil diskusinya dengan seluruh siswa sehingga ide yang ada menyebar.
- 5) Memungkinkan guru untuk lebih banyak memantau siswa dalam proses pembelajaran

Sedangkan menurut Huda (2013: 206) menyatakan kelebihan/manfaat tipe *think pair share* antara lain a) memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain, b) mengoptimalkan partisipasi siswa dan c) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain.

Menurut Fadholi (dalam Husaini, 2012. <http://matheducations.blogspot.com>) mengemukakan 5 Kelebihan pembelajaran tipe *think pair and share* sebagai berikut:

- a) Memberi murid waktu lebih banyak untuk berfikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain;
- b) Lebih mudah dan cepat membentuk kelompoknya;
- c) Murid lebih aktif dalam pembelajaran karena menyelesaikan tugasnya dalam kelompok, dimana tiap kelompok hanya terdiri dari 2 orang;
- d) Murid memperoleh kesempatan untuk mempersentasikan hasil diskusinya dengan seluruh murid sehingga ide yang ada menyebar;

- e) Memungkinkan murid untuk merumuskan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang diajarkan karena secara tidak langsung memperoleh contoh pertanyaan yang diajukan oleh guru, serta memperoleh kesempatan untuk memikirkan materi yang diajarkan.

Sedangkan kekurangan dalam pelaksanaan tipe *think pair share* menurut Anita Lie (dalam Ningsih. 2011. eprint.uny.ac.id) menyatakan bahwa kekurangan tipe ini antara lain adalah : (a) banyak kelompok yang melaporkan dan perlu dimonitor, (b) lebih sedikit ide yang muncul, dan (c) jika ada perselisihan, tidak ada penengah. Selanjutnya menurut Fadholi (dalam Husaini. 2012. <http://matheducations.blogspot.com>) mengemukakan 5 Kelemahan tipe *think pair and share* sebagai berikut:

- a) Jumlah murid yang ganjil berdampak pada saat pembentukan kelompok, karena ada satu murid tidak mempunyai pasangan;
- b) Jika ada perselisihan, tidak ada penengah;
- c) Jumlah kelompok yang terbentuk banyak;
- d) Menggantungkan pada pasangan;
- e) Sangat sulit diterapkan di sekolah yang rata-rata kemampuan muridnya rendah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti harus lebih optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan tipe *think pair share* sehingga meminimalisir terjadinya kekurangan-kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan tipe *think pair share* dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri dan bekerjasama dengan teman, dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) guru membagi siswa dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang, 2) guru memberikan tugas kepada setiap kelompok, 3) setiap siswa memikirkan dan mengerjakan tugas

secara individual, 4) kelompok membentuk anggota-anggotanya secara berpasangan, setiap pasangan mendiskusikan hasil pengerjaan individunya, dan 5) kedua pasangan lalu bertemu kembali dalam kelompoknya masing-masing untuk membagikan (*share*) hasil diskusinya.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif. Sadiman (2006: 7) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Briggs (dalam Sadiman 2006: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Menurut Trianto (2010: 199) Media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang

digunakan oleh guru untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran serta merangsang siswa untuk bergairah dalam belajar.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media meliputi semua sumber belajar yang dibutuhkan oleh siswa untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai banyak jenisnya, yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan guru dan diperlukan saat kegiatan belajar berlangsung. Rudi & Breatz (dalam Trianto 2010: 201) mengklasifikasikan media kedalam tujuh komponen media, yaitu: a) media audio visual gerak, b) media audio visual diam, c) media audio semi gerak, d) media visual gerak, e) media visual diam, f) media audio, dan g) media cetak.

Menurut Asyhar (2012: 44) ada empat jenis media pembelajaran, yaitu:

- a) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik, misalnya: media visual non proyeksi (benda realita, model prototif, dan grafis), dan media proyeksi (power point, paint dan auto cad),
- b) Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya mengandalkan indera pendengaran siswa, misalnya: radio, pita kaset suara, dan piringan hitam,
- c) Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan, misalnya: video kaset dan film bingkai,
- d) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran, misalnya: TV dan power point.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa jenis-jenis media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dikelas sangatlah beragam. Guru dapat mempergunakan media tersebut

sesuai dengan kebutuhannya. Dalam hal ini peneliti mempergunakan media visual yang dikhususkan pada media grafis dalam model pembelajaran *cooperative think pair share*. Karena media grafis dinilai dapat mengaktifkan kegiatan belajar siswa pada pembelajaran tematik.

3. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual yang digrafiskan dalam bentuk gambar. Menurut Sadiman (2006: 28) Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, selain itu berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan bila tidak digrafiskan. Hamdani (2010: 188) menyatakan bahwa media grafis yaitu gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan (grafik, chart, poster, kartu).

Menurut Asyhar (2012: 57) media grafis merupakan suatu sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi melalui symbol-simbol visual. Sedangkan Angkowo dan Kosasih (2007: 13) mengemukakan bahwa media grafis merupakan pesan yang akan disampaikan dan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual (menyangkut indera penglihatan). Selanjutnya Hamdani menyebutkan bahwa media grafis termasuk media yang sederhana, mudah dan relative murah apabila dilihat dari segi biayanya. Banyak jenis media grafis diantaranya yaitu, gambar/foto, sketsa, diagaram, bagan (*chart*), dan grafik (*grahs*),

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media grafis dalam penelitian ini adalah

suatu media pembelajaran yang dapat dilihat oleh indera penglihatan melalui simbol-simbol visual, seperti (gambar/foto, sketsa, diagram, bagan (*chart*), grafik (*graphs*), poster dan kartun). Media grafis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media grafis berupa gambar sebagai alat bantu guru menyampaikan pesan, informasi dan materi pelajaran kepada siswa. Adapun indikator media grafis yang dapat dikembangkan dalam penelitian ini adalah (1) mudah dan relatif harganya, (2) menghasilkan pesan yang menarik perhatian siswa, (3) memperjelas sajian ide atau materi pelajaran, (4) dapat mengilustrasikan suatu fakta dengan baik, dan (5) pesan disampaikan melalui simbol-simbol komunikasi visual.

E. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan melalui pengalaman dan latihan terus menerus. Menurut Hamalik (2007: 52) belajar adalah modifikasi atau memperkuat tingkah laku melalui pengalaman dan latihan. Belajar juga diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan Sardiman (2011: 99) Belajar adalah berbuat dan sekaligus merupakan proses yang membuat anak didik harus aktif. Menurut Djamarah (2006: 10) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, artinya tujuan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut

pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Sadiman (2006: 2) mengemukakan bahwa belajar adalah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (*kognitif*) dan keterampilan (*psikomotor*) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (*afektif*). Sedangkan menurut Thobroni (2012: 22) menyatakan bahwa belajar merupakan proses yang terjadi karena dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar selain itu belajar merupakan suatu pengalaman yaitu suatu hasil interaksi antara siswa dan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks atau proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada setiap individu melalui pengalamannya yaitu suatu hasil interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*) dan keterampilan (*psikomotor*).

2. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 23) proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Menurut Dierich yang dikutip Hamalik (dalam Hanafiah & Suhana 2010: 24) menyatakan, aktivitas belajar dibagi kedalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut.

- 1) kegiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain,
- 2) kegiatan-kegiatan lisan (oral), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, member saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi,
- 3) kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan atau mendengarkan radio,
- 4) kegiatan-kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket,
- 5) kegiatan-kegiatan menggambar, yaitu menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta, dan pola,
- 6) kegiatan-kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun,
- 7) kegiatan-kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan,
- 8) kegiatan-kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Sardiman (2011: 100) menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental.

Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu terkait. Menurut Kunandar (2011: 277) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah

keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Indikator aktivitas siswa dapat dilihat dari: pertama, mayoritas siswa beraktivitas dalam pembelajaran, kedua, aktivitas pembelajaran didominasi oleh kegiatan siswa, ketiga mayoritas siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dalam LKS.

Menurut Hamalik (2007: 91) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran memiliki manfaat antara lain: siswa mencari pengalamannya sendiri, memupuk kerjasama yang harmonis dikalangan para siswa yang dapat memperlancar kerja kelompok, siswa belajar berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, dapat memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistis dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis, pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagai mana kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, maka yang dimaksud dengan aktivitas belajar dalam penelitian ini adalah seluruh rangkaian kegiatan siswa pada proses pembelajaran yang melibatkan aspek fisik maupun pikiran dalam bentuk sikap, pikiran dan perhatian untuk memahami dan menguasai materi pelajaran. Aktivitas belajar siswa dapat dilihat melalui mayoritas siswa beraktivitas, aktivitas pembelajaran didominasi oleh siswa dan mayoritas siswa mampu

mengerjakan tugas. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah partisipasi, minat, perhatian dan presentasi. Dari indikator tersebut dapat dikembangkan dalam penelitian ini adalah (1) mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, (2) tertib terhadap intruksi yang diberikan oleh guru, (3) antusias/semangat dalam mengikuti pelajaran, (4) menampakkan keceriaan dan kegembiraan dalam belajar, (5) melakukan kerjasama dengan anggota kelompok, (6) Menunjukkan sikap jujur (7) merespon aktif pertanyaan dari guru, (8) mengajukan pertanyaan, (9) aktif mengerjakan tugas, dan (10) mengikuti semua tahapan pembelajaran dengan baik.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil atau nilai yang diperoleh siswa setelah selesai mengerjakan berbagai tes baik tes lisan maupun tulisan, akan tetapi hasil belajar bukan hanya penilaian terhadap tes saja melainkan segala perubahan perilaku seorang siswa secara keseluruhan melalui berbagai banyak pengalaman. Menurut Hamalik (2007: 33) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Sedangkan Nasution (dalam Kunandar 2011: 276) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Sedangkan menurut Kunandar (2011, 276) hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa

setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi atau belum. Menurut Suprijono (dalam Thobroni, 2012: 22) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sejalan dengan merujuk pemikiran Gagne (dalam Thobroni, 2012: 22-23) menyatakan bahwa hasil belajar berupa hal-hal yang berkaitan dengan (1) informasi verbal yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan, (2) keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang, (3) strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya, (4) keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerakan jasmani dan (5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tertentu.

Tujuan dari hasil belajar dapat dilihat dari tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif menitikberatkan pada proses intelektual. Bloom (dalam Hamalik 2007: 80-81) mengemukakan 6 jenjang tujuan dari ranah kognitif yaitu dari pengetahuan, pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis (pengkajian), sintesis, dan penilaian (evaluasi), sedangkan pada ranah afektif yaitu penerimaan (*receiving*), sambutan (*responding*), menilai (*valuing*), organisasi (*organization*) dan karakterisasi (menghayati). Sedangkan ranah psikomotor menurut Hamalik (2007: 82) menyatakan bahwa keterampilan psikomotor adalah yang

menunjukkan pada gerakan-gerakan jasmaniah dan kontrol jasmaniah. Kecakapan-kecakapan fisik dapat berupa pola-pola gerakan atau keterampilan fisik yang khusus atau urutan keterampilan

Sejalan dengan Benyamin Bloom (dalam Sudjana, 2010: 23) menyatakan bahwa

hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: (1) gerakan reflex (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), (2) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, (3) kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain, (4) kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan, (5) gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, dan (6) kemampuan berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif yang interpretatif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar dalam penelitian ini adalah adanya perubahan tingkah laku yang terjadi pada setiap siswa yang belajar setelah melaksanakan proses pembelajaran, perubahan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Adapun indikator yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu pada aspek kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Pada aspek afektif meliputi sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri. Sedangkan pada aspek psikomotor meliputi peniruan, manipulasi, pengalamiahan dan artikulasi. Dalam indikator psikomotor dapat dikembangkan dalam penelitian ini adalah: menggambar, menemukan atau mengumpulkan, dan membuat atau merancang.

F. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Trianto (2010: 78) pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Contohnya tema “air” dapat ditinjau dari mata pelajaran IPA dikaitkan dengan matematika. Lebih luas lagi tema itu dapat ditinjau dari mata pelajaran seperti IPS, bahasa, dan seni.

Pembelajaran tematik memiliki prinsip-prinsip dasar yang harus diperhatikan. Prinsip-prinsip tersebut terangkum dalam Trianto (2010:85-86) menyebutkan pembelajaran tematik dapat diklasifikasikan menjadi:

- a) prinsip penggalian tema, artinya tema-tema yang saling rumpang tindih dan ada keterkaitan menjadi target utama dalam pembelajaran,
- b) prinsip pengelolaan pembelajaran, artinya guru harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran,
- c) prinsip evaluasi, merupakan penilaian dalam pembelajaran tematik dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan evaluasi dirinya disamping bentuk evaluasi lainnya, dan
- d) prinsip reaksi, artinya guru harus bereaksi terhadap aksi siswa dalam semua peristiwa dalam satu kesatuan yang utuh dan

bermakna, serta guru hendaknya menemukan kiat-kiat untuk memunculkan hal yang dicapai melalui dampak pengiring.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Dalam penerapannya pembelajaran tematik harus memperhatikan prinsip-prinsipnya, yaitu: prinsip penggalan tema, prinsip pengelolaan pembelajaran, prinsip evaluasi, dan prinsip reaksi.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang berbeda bila dibandingkan dengan pembelajaran pada mata pelajaran yang dilakukan secara terpisah-pisah. Menurut Depdiknas (dalam Trianto 2010: 91) pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas antara lain:

- a) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar,
- b) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa,
- c) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama,
- d) Membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa,
- e) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya,
- f) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Selain itu terdapat karakteristik-karakteristik lainnya yang terangkum dalam Depdiknas (dalam Trianto 2010: 91-92) yaitu: a)

pembelajaran tematik harus berpusat pada siswa, b) pembelajaran tematik harus memberikan pengalaman langsung kepada siswa, c) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, d) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, e) pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel), dan f) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan karakteristik yang dikemukakan ahli di atas, bahwa pembelajaran tematik jika diterapkan pada anak usia sekolah dasar (SD) akan memberikan banyak manfaat diantaranya yaitu dapat memberikan pengalaman yang bermakna dan berkesan kepada siswa, karena pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia SD, dan dapat Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

G. Bidang Kajian Ilmu dalam Pembelajaran Tematik

1. Bahasa Indonesia

Pendidikan Bahasa diberikan kepada masyarakat sejak lahir sampai hayat. Dengan adanya bahasa dapat memudahkan orang lain dalam memahami suatu ilmu. Selain itu Bahasa Indonesia merupakan bahasa kesatuan masyarakat Indonesia sebagai bahasa pemersatu bangsa yang digunakan manusia sebagai sarana berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut Resmini, dkk., (2006: 35) fungsi pembelajaran bahasa Indonesia antara lain: (1) sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa, (2) sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan bahasa Indonesia dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, (3) sarana peningkatan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, (4) sarana penyebaran pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan sesuai dengan konteks

berbagai masalah, dan (5) sarana pengembangan kemampuan intelektual.

Bahasa Indonesia memiliki banyak fungsi salah satunya yaitu sebagai sarana peningatan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Sehingga menjadikan Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran pokok diberbagai jenjang pendidikan, terutama pendidikan di sekolah dasar. Menurut Hartati, dkk., (2006: 197) mata pelajaran bahasa Indonesia di SD merupakan mata pelajaran yang strategis, karena dengan bahasalah pendidikan dapat mentransformasikan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan informasi kepada siswa tanpa bahasa tidak mungkin para siswa dapat menerima atau dengan baik.

Dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 menyatakan bahwa Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, selain itu Mata pelajaran Bahasa Indonesia berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa dan membantu siswa dalam menunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS adalah suatu mata pelajaran yang berhubungan dengan lingkungan sosial siswa. IPS merupakan penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial yang meliputi ilmu geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi, politik hukum dan budaya. Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 menyatakan bahwa Ilmu IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Menurut Djahiri (dalam Sapriya, 2006: 7), IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. Sedangkan menurut Supriatna (2006: 50) menyatakan bahwa di dalam pembelajaran, IPS mengembangkan keterampilan sosial karena banyaknya isu-isu sosial dalam kehidupan sehari-hari siswa. Keterampilan dengan sikap sosial positif melalui membiasakan siswa mempraktekan sikap positif tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa IPS adalah Ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan masyarakat, mengkaji segala fenomena yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat yang didalam pembelajarannya menekankan pada pengembangan keterampilan-keterampilan sosial. Pada jenjang SD/MI

IPS mempunyai cabang-cabang ilmu sosial yang memuat materi geografi, sejarah, sosial, dan ekonomi.

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Mata pelajaran IPA adalah suatu ilmu pengetahuan yang berhubungan langsung dengan alam sekitar seorang manusia.

Menurut Sutrisno (2007: 19) IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (*correct*) pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar (*True*), dan dijelaskan dengan penalaran yang shahih (*valid*) sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul (*truth*). Jadi IPA mengandung tiga hal: proses (usaha manusia memahami alam semesta), prosedur (pengamatan yang tepat dan prosedurnya benar), dan produk kesimpulannya betul.

Menurut Herlen (dalam Widodo, 2010: 46) terdapat beberapa jenis keterampilan proses IPA, yaitu: a) mengamati, b) hipotesis, c) memprediksi, d) meneliti, e) menafsirkan data & menarik kesimpulan dan f) berkomunikasi. Sedangkan menurut Asy'ari (2006: 7) menyatakan bahwa sains sebagai pengetahuan manusia tentang alam yang diperoleh dengan cara terkontrol.

IPA diberikan pertama kali di jenjang sekolah dasar Menurut permendiknas No. 22 tahun 2006 menyatakan bahwa.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Saling temas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini guna memenuhi serta dapat membantu kehidupan manusia dalam pemecahan masalah-masalah yang dihadapi.

4. Matematika

Matematika adalah mata pelajaran yang berhubungan dengan angka-angka, logis dan sistematis. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada tingkat Sekolah Dasar (SD/ Madrasah Ibtidaiyah (MI). Menurut Aisyah, dkk (2007: 1–2) pembelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Sedangkan Menurut Johnson dan Rising (Suwangsih, 2006: 4) matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol yang padat, lebih berupa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi.

Selanjutnya menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006: 3) mengungkapkan bahwa:

Matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenenin*. Berdasarkan asal katanya, matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan ide-ide atau hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak. Matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir secara nalar dan berguna untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

5. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes)

Penjasorkes merupakan pendidikan yang menekankan pada aktivitas fisik. Menurut Boloy dan field (dalam Tarigan 2010: 2) mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai proses yang menguntungkan kalau penyesuaian diri belajar gerak, neuro muscular, intelektual social, kebudayaan baik emosional dan etika sebagai akibat yang timbul melalui pilihannya yang baik aktivitas fisik yang menggunakan sebagian besar otot tubuh.

Menurut Nash (dalam Tarigan 2010: 2) mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai sebuah aspek dari proses pendidikan keseluruhan dengan menggunakan menekankan aktivitas yang mengembangkan fitness organ tubuh control neuro muscular, kekuatan intelektual dan pengendalian emosi.

Menurut Woot (dalam Tarigan 2010: 46) mendefinisikan pendidikan kesehatan adalah sejumlah pengalaman yang berpengaruh secara menguntungkan terhadap kebiasaan, sikap dan pengetahuan yang ada hubungannya dengan kesehatan perseorangan, masyarakat dan bangsa. Kesemuanya ini

dipersiapkan dalam rangka mempermudah diterimanya sukarela perilaku yang akan meningkatkan atau memelihara kesehatan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penjasorkes adalah suatu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang SD yang melibatkan penggunaan aktivitas fisik atau otot dalam kegiatan pembelajarannya yang berpengaruh terhadap kebiasaan, sikap, kesehatan perseorangan, kekuatan intelektual, dan pengendalian emosi.

H. Penilaian Otentik (*Authentic Assessment*)

1. Pengertian Penilaian Otentik

Penilaian otentik adalah suatu penilaian yang dilakukan terhadap tugas-tugas siswa menyangkut proses dan hasil belajar. Nurgiyantoro (2011: 22) penilaian merupakan proses sistematis dalam pengumpulan, analisis, dan penafsiran informasi untuk membuat keputusan. Dalam hal ini penilaian yang dimaksud dalam membuat keputusan adalah penilaian dalam proses kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan kurikulum 2013, pada pembelajaran tematik penilaian yang dipakai adalah penilaian otentik. Menurut Nurgiyantoro (2011: 25) penilaian otentik lebih menekankan pada pemberian tugas yang menuntut pembelajar menampilkan, mempraktikan, atau mendemonstrasikan hasil pembelajarannya yang mencerminkan hasil pembelajarannya yang mencerminkan kebutuhan di dunia nyata secara bermakna sekaligus menunjukkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan dalam suatu mata pelajaran.

Sedangkan Mueller (dalam Nurgiyantoro 2011: 23) menyatakan bahwa penilaian otentik merupakan satu bentuk tugas yang menghendaki pembelajar untuk menunjukkan kinerja di dunia nyata secara bermakna yang merupakan penerapan esensi pengetahuan dan keterampilan. Kunandar (2013: 35) menyatakan bahwa penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrument penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di Standar Kompetensi (SK), atau Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Sedangkan menurut Hanafiah & Suhana (2010: 70) penggunaan penilaian autentik, yaitu menantang peserta didik agar dapat mengaplikasikan berbagai informasi akademis baru dan keterampilannya ke dalam situasi kontekstual secara signifikan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penilaian otentik adalah penilaian yang lebih menekankan pada pemberian tugas yang menuntut siswa untuk mendemonstrasikan hasil pembelajarannya dalam dunia nyata secara bermakna yang menunjukkan penguasaan ilmu pengetahuan serta keterampilan dalam suatu mata pelajaran.

2. Karakteristik Penilaian Otentik (*Authentic Assessment*)

Penilaian otentik memiliki karakteristik atau ciri-ciri yang berbeda dengan penilaian yang lainnya. Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 76) menyebutkan beberapa karakteristik dari penilaian autentik (*authentic assessment*) sebagai berikut.

- a) Penilaian dilakukan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung,
- b) Aspek yang diukur adalah keterampilan dan performansi, bukan mengingat fakta apakah peserta didik belajar? Atau apa yang sudah diketahui peserta didik?,
- c) Penilaian dilakukan secara berkelanjutan, yaitu dilakukan dalam beberapa tahapan periodik, sesuai dengan tahapan waktu dan bahasannya, baik bentuk formatif maupun sumatif,
- d) Penilaian dilakukan secara integral, yaitu menilai berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai satu kesatuan utuh,
- e) Hasil penilaian digunakan sebagai *feedback*, yaitu untuk keperluan pengayaan (*enrichment*) standar minimal telah tercapai atau mengulang (*remedial*) jika standar minimal belum tercapai.

Sedangkan Kunandar (2013: 39) menyebutkan bahwa karakteristik *authentic assessment* adalah sebagai berikut: a) Bisa digunakan untuk formatif maupun sumatif, b) mengukur keterampilan dan performansi, c) berkesinambungan dan terintegrasi, dan d) dapat digunakan sebagai *feedback*.

I. Pendekatan Ilmiah (*Scientific Approach*)

Perancangan kurikulum 2013, pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran yaitu pendekatan ilmiah (*Scientific Approach*), Karena pendekatan ini lebih efektif hasilnya jika diimplementasikan didalam kelas dibandingkan dengan pendekatan tradisional, yaitu meningkatnya kemampuan siswa dari aspek pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotor*).

Kemendikbud (2013: 4) menyatakan bahwa Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran. Untuk mata

pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan ilmiah (*scientific approach*) adalah pendekatan yang digunakan dengan melalui tahapan mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) menentukan kelompok diskusi siswa yang terdiri dari 4-5 anggota, (2) Memberikan tugas individu pada setiap kelompok, dengan mengamati gambar, mempertanyakan materi yang disajikan oleh guru dan menalar tahap (*think*), (3) Kelompok membentuk anggotanya secara berpasangan dan mencoba, mempertanyakan tugas dengan pasangan tahap (*pair*), (4) Pasangan bertemu kembali dalam kelompok, mencoba, menalar dan menyimpulkan materi dengan kelompok inti tahap (*share*), dan (5) kelompok menyajikan materi secara klasikal. Dengan demikian, pendukung pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah gabungan dari pendekatan *scientific* dengan dukungan tipe *think pair share* dan media grafis.

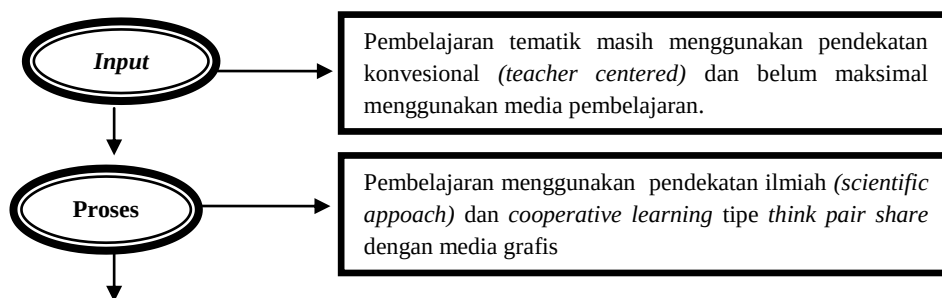
J. Kerangka Berpikir

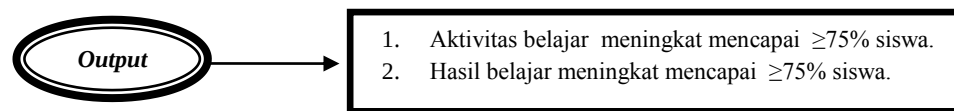
Pembelajaran tematik adalah kegiatan belajar yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Dalam pembelajaran tematik yang telah diterapkan di kelas tentunya akan membosankan jika dalam implementasinya guru masih menggunakan pendekatan yang konvensional seperti guru terlalu sering berceramah kepada siswa, tidak menggunakan

media bervariasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya melakukan modifikasi pembelajaran melalui suatu model/strategi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, menghidupkan suasana belajar, sehingga siswa bergairah dan termotivasi dalam belajarnya.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih model *cooperative learning* tipe *think pair share* dengan media grafis yang diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Diharapkan model ini menjadi alternatif yang baik untuk meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa. Karena pada model ini siswa diberi kesempatan untuk bekerja mandiri yaitu berfikir tentang masalah-masalah yang diberikan oleh guru terkait dengan materi pembelajaran, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk bekerja sama, saling berdiskusi dan saling membantu dengan teman sebayanya sehingga terjadi umpan balik. Selanjutnya hasil diskusinya dapat dipresentasikan (*share*) didalam kelas.

Selain menggunakan pembelajaran tipe *think pair share*, peneliti juga menggunakan media grafis sebagai pendukung kegiatan pembelajaran, diharapkan proses belajar mengajar lebih efektif dan menyenangkan. Berdasarkan uraian di atas, dapat digambarkan dalam bagan kerangka berpikir sebagai berikut:





Gambar. 1 Kerangka Berpikir

K. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas ialah “Apabila dalam pembelajaran tematik guru menerapkan model *cooperative learning* tipe *think pair share* dengan media grafis pada siswa kelas IVB SDN 6 Metro Pusat dengan memperhatikan langkah-langkahnya secara tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa”.