

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *THE POWER OF TWO* DENGAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR
IPS SISWA KELAS V SDN 1 METRO TIMUR
2016/2017**

(Skripsi)

Oleh

NUR WIDIANTOKO



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *THE POWER OF TWO* DENGAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN 1 METRO TIMUR 2016/2017

Oleh

NUR WIDIANTOKO

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur, dengan ketuntasan hasil belajar siswa memiliki kategori rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Metro Timur. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *non-equivalen control group design*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Alat pengumpul data berupa soal pilihan jamak yang sebelumnya telah diujikan dan dianalisis dengan validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data berupa kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dengan SPSS didapat bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kata kunci: hasil belajar, IPS, media grafis, *the power of two*.

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *THE POWER OF TWO* DENGAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR
IPS SISWA KELAS V SDN 1 METRO TIMUR
2016/2017**

Oleh

NUR WIDIANTOKO

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *THE POWER OF TWO* DENGAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN 1 METRO TIMUR 2016/2017**

Nama Mahasiswa : **Nur Widiantoko**

No. Pokok Mahasiswa : 1313053117

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

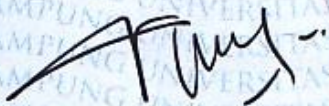


MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dra. Nelly Astuti, M.Pd.
NIP 19600311 198803 2 002

Drs. Supriyadi, M.Pd.
NIP 19591012 198503 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dra. Nelly Astuti, M.Pd.

Sekretaris : Drs. Supriyadi, M.Pd.

Penguji Utama : Dra. Asmaul Khair, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dra. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19907221986031003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 21 Juni 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Widiyantoko
NPM : 1313053117
Program Studi : S 1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *The Power of Two* dengan Media Grafis terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Metro Timur 2016/2017” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, April 2017

Yang membuat Pernyataan



Nur Widiyantoko
NPM 1313053117

RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di desa Sumber Baru, Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 27 November 1994. Peneliti adalah anak kedua dari pasangan Bapak Suparman dan Ibu Wakijem.

Peneliti memulai pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Sumber Baru tahun 2002 dan lulus pada tahun 2007. Peneliti menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Seputih Banyak diselesaikan tahun 2010 kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Kotagajah diselesaikan tahun 2013. Tahun 2013 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa FKIP Program Studi PGSD Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

MOTTO

“Dan barangsiapa menaati Allah dan Rosul (Muhammad), maka mereka itu akan bersama-sama dengan orang yang diberikan nikmat oleh Allah, (yaitu) para nabi, para pencinta kebenaran, orang-orang yang mati syahid dan orang-orang saleh. Mereka itulah teman yang sebaik-baiknya”

(QS. An-Nisa' 04: 69)

“Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

(QS. Al Baqarah 02: 153)

“Belajar untuk menjadi lebih baik”

(Nur Widiyantoko)

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah Allah SWT berikan sehingga saya dapat menyelesaikan karya sederhana yang semoga bermanfaat bagi diri saya dan orang lain. Ya Allah, ku persembahkan karya ini untuk:

1. Orang tua tercinta bapak Suparman dan Ibu Wakijem, terimakasih atas segala kasih sayang, do'a yang di berikan dan segala usaha yang telah dilakukan demi peneliti. Saya hanya bisa berdo'a agar Allah selalu memberi kasih sayang kepadamu, sebagaimana engkau telah mengasihi dan menyayangi sejak kecil. Aamiin.
2. Kakak tersayang dan tercinta Eko Budi Sastoto, semoga karya ini menjadi bukti perjalanan awal dari kehidupan adikmu menjadi seorang manusia yang berguna bagi agama, bangsa dan negara, Aamiin.
3. Keluarga besarku di Seputih Banyak dan Seputih Raman yang senantiasa memotivasi serta selalu mendoakan kelancaran studi hingga skripsi ini terselesaikan.
4. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan motivasi luar biasa, saya ucapkan terimakasih. Hanya Allah yang bisa membalas kebaikan kalian semua, dan semoga Allah memberikan balasan yang lebih baik. Aamiin.
5. Almamaterku tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *The Power of Two* dengan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Metro Timur 2016/2017”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M. Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Muncarno, M. Pd., selaku Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung.

5. Ibu Dra. Asmaulhair, M. Pd., Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat.
6. Ibu Dra. Nelly Astuti, M. Pd., Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran dan memberikan saran yang sangat bermanfaat.
7. Bapak Drs. Supriyadi, M. Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran di sela kesibukan beliau.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S 1 PGSD Kampus B FKIP yang turut andil dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
9. Ibu Masdiana, S. Pd. SD., Kepala SD Negeri 1 Metro Timur, serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah banyak membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
10. Ibu Mursimah, S.Pd. SD., teman sejawat yang banyak membantu peneliti dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
11. Bapak Harnanto, A. Ma, teman sejawat yang banyak membantu peneliti dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
12. Siswa-siswa SDN 1 Metro Timur yang telah membantu dan bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
13. Sahabat seperjuangan dalam menulis skripsi: Muhammad Khoirudin, Fadjrin, Fitri Martias Diningsih, Nurul Suparni, Made Melsa Helma Hera, Ni Made Sukerti Sari, Ni Wayan Setiawati, Mareta Ulfa, Komang Kumara Ratih, Luvirta Tyas M., Evi Nur Indah Sari, yang selalu memberikan semangat serta

motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

14. Keluarga Besar Kosan yang selalu memberikan semangat serta motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini : Mas Nur Dwi Nugroho, Arif Budiman, Gusti Ayu Rini, Rizky Pratiwi, Dewa Gede Tri Kasta, Made Winarta, Arif Hidayat, M. Lucky Candra, Rellisa Dewi Zita, Rensi Githa Sella.
15. Sahabat perjuangan dari SMA yang senantiasa memberikan semangat serta motivasi untuk menjalani kehidupan dan menyelesaikan skripsi ini : Rahmat Wika Kencana, Egy Rinaldi, Bayu Setyo Prayogi, Agus Cipto Kurniawan, Hafidz Arkan, Danu Priambodo, Rizky Purnama, Dwi Agustina Dmayanti, Gita Ayu Pratiwi.
16. Tutor BBQ *Follow Up* Akh Joko, Akh Pazar, Akh Irwan yang memberikan pelajaran tentang agama dan selalu mengingat dengan sang pencipta. Wahyu, Aji, Hanif, Ilham, Ramadhan, Mahmudan, Anwar, Fajar yang rutin mengikuti Ligo.
17. Rekan laki-laki PGSD angkatan 2013 yang selalu menghibur, memberikan pengalaman dan kebersamaan dalam melaksanakan perkuliahan : Fadjrin, M. Septo Wahidin, M. Isroi Subariyanti, M. Khoirudin, Nugroho Bachtiar, Mujianto, Fransiskus Alpendi, Irwan Setiawan, Sahdi Saputra, Agus Tri Wibowo, Ade Kurniawan, Wanda Zulkodar, Yitzak Adi Prasetya, Wisnu Dwi Saputra, Okinando Sugara, Abdurrachman, Aditya Agung Permana, Ragil Alif Utama, Adi Rara Kuyana, Darma Dutta, Fajar.

18. Seluruh rekan-rekan S 1 PGSD angkatan 2013, yang telah berjuang bersama demi masa depan yang cerah, kalian akan menjadi cerita terindah di masa depan.

19. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

Metro, April 2017
Peneliti

Nur Widiyantoko

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang dan Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	11
1. Pengertian IPS.....	11
2. Karakteristik IPS.....	12
3. Tujuan IPS	13
B. Belajar dan Pembelajaran	14
1. Pengertian Belajar.....	14
2. Hasil Belajar	16
3. Pengertian Pembelajaran.....	17
4. Pembelajaran IPS SD.....	18
C. Strategi Pembelajaran Aktif.....	19
1. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif.....	19
2. Pengertian Pembelajaran Aktif	20
3. Tujuan Pembelajaran Aktif.....	22
4. Macam-macam Strategi Pembelajaran Aktif	23
D. Strategi Pembelajaran Aktif tipe <i>The Power of Two</i>	24
1. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif tipe <i>The Power of Two</i>	24

2. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Aktif tipe <i>The Power of Two</i>	25
3. Kelebihan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>The Power of Two</i>	27
E. Media Pembelajaran.....	29
1. Pengertian Media	29
2. Pengertian Media Pembelajaran	30
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	31
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	32
F. Media Grafis	33
1. Pengertian Media Grafis	33
2. Jenis-jenis Media Grafis	34
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis	35
G. Kinerja Guru	37
H. Penelitian yang Relevan.....	38
I. Kerangka Berfikir	39
J. Hipotesis Penelitian	41

III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
1. Tempat Penelitian	44
2. Waktu Penelitian	44
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....	44
1. Variabel Penelitian	44
2. Definisi Operasional Variabel.....	45
D. Populasi dan Sampel.....	47
1. Populasi Penelitian	47
2. Sampel Penelitian.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	48
F. Instrumen Penilaian	50
1. Instrumen Tes.....	50
a. Uji Coba Instrumen Tes	50
b. Uji Persyaratan Instrumen Tes.....	51
1) Validitas	51
2) Reliabilitas	53
G. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	55
1. Uji Persyaratan Analisis Data	55
a. Uji Normalitas.....	55
b. Uji Homogenitas	56
2. Analisis Data Hasil Belajar	57
3. Pengujian Hipotesis.....	59

IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	61
B. Pelaksanaan Penelitian	62
1. Persiapan Penelitian	62
2. Uji Coba Instrumen Penelitian	62
3. Pelaksanaan Penelitian	62
4. Pengambilan Data Penelitian	63
C. Deskripsi Data Penelitian	63
D. Analisis Data Penelitian	64
E. Penilaian Kinerja Guru	68
F. Uji Persyaratan Analisis Data	69
1. Uji Normalitas	69
2. Uji Homogenitas	71
3. Pengujian Hipotesis	72
G. Pembahasan	73
V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	78
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.....	4
2. Jadwal pelaksanaan penelitian	44
3. Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar siswa	49
4. Interpretasi koefisien korelasi nilai r.....	52
5. Hasil analisis validitas butir soal tes kognitif.....	52
6. Koefisien reliabilitas KR 20.....	54
7. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa	58
8. Rubrik Skor Penilaian Kinerja Guru	58
9. Kategori Penilaian Kinerja Guru.....	59
10. Deskripsi data rata-rata hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen	64
11. Nilai <i>pretest</i> siswa kelas V A dan V B.....	65
12. Nilai <i>posttest</i> siswa kelas V A dan V B	66
13. Penggolongan nilai <i>N-Gain</i> siswa kelas VA dan VB	67
14. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas VA.....	69
15. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas V B.....	70
16. Uji Normalitas <i>posttest</i> kelas VA.....	70
17. Uji Normalitas <i>posttest</i> kelas VB.....	70
18. Uji homogenitas <i>pretes</i> kelas VA dan VB	71

17. Uji homogenitas <i>posttest</i> kelas VA dan VB.....	72
19. Uji hipotesis hasil belajar siswa	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konsep Variabel	40
2. Desain Eksperimen.....	42
3. Diagram batang perbandingan nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas Kontrol dan eksperimen.....	66
4. Perbandingan nilai rata-rata <i>N-Gain</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas	84
2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	85
3. Surat Keterangan dari Fakultas.....	86
4. Surat Pemberian Izin Penelitian	87
5. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas VA	88
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas VB.....	89
7. Surat Keterangan Penelitian	90
8. Pemetaan SK dan KD	91
9. Silabus Pembelajaran.....	94
10. RPP Kelas Kontrol.....	98
11. RPP Kelas Eksperimen.....	104
12. Format Kisi-kisi Uji Instrumen.....	111
13. Hasil Uji Validitas	112
14. Hasil Uji Reliabilitas	114
15. Tabel Nilai r <i>Product Moment</i>	116
16. Format Kisi-kisi Soal.....	117
17. Soal <i>Pretest</i>	118
18. Soal <i>Posttest</i>	121

Lampiran	Halaman
19. Kunci Jawaban Soal.....	124
20. Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Kontrol	125
21. Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Eksperimen.....	126
22. Instrumen Penilaian Kinerja Guru	127
23. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	139
24. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	140
25. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	141
26. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	142
27. Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	143
28. Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	145
29. Uji Hipotesis	147
30. Dokumentasi Penelitian	148

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang dan Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam memajukan suatu bangsa. Pendidikan dapat mengatasi seluruh aspek yang menjadi permasalahan dan mampu meningkatkan kemampuan serta daya saing suatu bangsa di mata dunia. Kemajuan suatu bangsa dapat ditentukan oleh kemajuan pendidikannya, melalui pendidikan suatu bangsa dapat berdiri dengan mandiri, kuat dan berdaya saing tinggi dengan cara membentuk generasi muda yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakarakter, cerdas, serta memiliki keterampilan. Hal tersebut sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Amri (2013: 214) tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berakarakter, sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Pendidikan memberikan pengetahuan dan membentuk sikap seseorang melalui lingkungan sekitar

dalam proses menuju dewasa, sehingga dengan pendidikan dapat memberikan bekal seseorang untuk menjadi manusia yang seutuhnya.

Sistem pendidikan di Indonesia menggunakan satuan pendidikan untuk mengelompokkan kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan setiap siswa. Terdapat beberapa satuan pendidikan yang akan dilalui seseorang dalam memperoleh pendidikan, yaitu Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Perguruan Tinggi. Terkait pelaksanaan pada Pendidikan Dasar, Suharjo (2006: 1) mengungkapkan bahwa pendidikan di SD dimaksudkan sebagai upaya pembekalan kemampuan dasar siswa berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Pelaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan kurikulum sebagai acuan atau aturan yang telah ditetapkan. Tujuannya yaitu agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

Kurikulum sebagai pedoman pelaksanaan pendidikan harus mampu mengembangkan potensi dalam diri siswa. Kurikulum yang saat ini sedang dijalankan adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013. KTSP dalam PP RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan ayat (15) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan, Depdiknas (2005: 17).

Kurikulum KTSP mencakup semua mata pelajaran yang ada di sekolah dasar, termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS mempelajari tentang kehidupan manusia dan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud yaitu manusia yang ada di sekitar seperti keluarga, tetangga, dan masyarakat sekitar. Menurut Susanto (2014: 10) IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisa gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Setelah mempelajari IPS, seorang warga negara akan menjadi manusia yang reflektif, terampil dan peduli. Reflektif berarti dapat berpikir kritis dan mampu membuat keputusan-keputusan untuk memecahkan masalah atas dasar bukti-bukti terbaik yang dapat diperolehnya. Terampil berarti mempunyai sejumlah keterampilan untuk menolong seseorang di dalam mengambil keputusan dan memecahkan masalah. Sikap peduli berarti kemampuan untuk menyelidiki kehidupan sosial, menelaah isu-isu yang penting, melaksanakan hak-hak, dan tanggungjawabnya sebagai anggota masyarakat.

Como dan Snow dalam Kasim (2008) menilai bahwa model pembelajaran IPS yang diimplementasikan saat ini masih bersifat konvensional sehingga siswa sulit memperoleh pelayanan secara optimal. Kegiatan pembelajaran yang konvensional membuat siswa merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran dan materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik oleh

siswa, sehingga akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Permasalahan tersebut juga terjadi di SD Negeri 1 Metro Timur, Kota Metro. Berdasarkan hasil observasi dan studi dokumentasi yang dilakukan penulis pada bulan November 2016, diperoleh informasi bahwa hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 1 Metro Timur banyak yang belum memenuhi KKM.

Hasil belajar IPS yang diperoleh disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Data hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur

Kelas	Jumlah siswa	Siswa tuntas	Siswa belum tuntas	KKM	Tuntas (%)	Belum tuntas (%)	\bar{X}
VA	25	13	12	75	52	48	73,52
VB	24	10	14	75	41.67	58,33	73,77

Sumber: Dokumentasi nilai ulangan tengah semester

Tabel 1 di atas, menunjukkan bahwa siswa kelas V masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada kelas VA, persentasi ketuntasan hasil ulangan tengah semester yaitu 52%, sedangkan pada kelas VB 41.67%. Secara umum, hasil ulangan tengah semester siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur tergolong masih rendah. Mulyasa (2013: 131) menyatakan bahwa suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh siswa di kelas telah mencapai KKM.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa di kelas VB SD Negeri 1 Metro Timur, terlihat kegiatan pembelajaran di kelas kurang efektif, pada awal pembelajaran guru memulai pembelajaran dengan berdoa kemudian

mengabsen kehadiran siswa. Guru hanya membaca buku paket, menjelaskan pelajaran, sedangkan siswa menulis pada buku tulis masing-masing dan pada saat guru menerangkan materi banyak siswa yang mengobrol serta kurang memperhatikan ketika dijelaskan. Melihat fakta-fakta pada saat pembelajaran IPS diketahui bahwa penggunaan strategi pembelajaran masih kurang bervariasi.

Siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran IPS. Kekurangaktifan siswa disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru lebih banyak menjelaskan dibandingkan dengan melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran di kelas belum menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton sehingga siswa merasa jenuh dan bosan serta pembelajaran kurang menyenangkan, siswa mudah lupa dengan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Oleh karena itu guru perlu mengadakan perubahan, dari pembelajaran yang membosankan menjadi menyenangkan.

Diperlukan alternatif strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat, motivasi, kreatifitas dan percaya diri siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Johnson, Johnson & Holubec dalam Mustafa (2012: 45) *learning is something students do, not something that is done to students*. Artinya yaitu kegiatan belajar adalah hasil siswa melakukan sesuatu, bukan sesuatu yang dilakukan untuk siswa. Seluruh siswa dituntut untuk aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, melakukan

secara langsung kegiatan sehingga mampu mendorong pengembangan potensi yang dimiliki siswa secara maksimal. Salah satu strategi pembelajaran yang mampu membuat siswa untuk berpartisipasi secara aktif adalah strategi pembelajaran tipe *the power of two*.

Menurut Silberman (2016: 153) belajar kekuatan berdua (*The Power of Two*) merupakan tipe strategi *active learning*, aktivitas ini digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan menegaskan manfaat dari sinergi yakni, dua kepala adalah lebih baik daripada satu. *The power of two* ini mencakup berbagai keterampilan yang akan dikembangkan, seperti kemampuan bertanya, kemampuan menjawab soal, dan kemampuan memimpin dalam sebuah kelompok kecil. Peneliti mencoba strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS. Strategi ini mengajak siswa untuk bekerjasama dengan teman yang lain dalam kegiatan pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan dengan cara aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi diketahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum memanfaatkan media secara maksimal, meskipun sudah terdapat media pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan memusatkan pikiran pada materi pelajaran yang disampaikan. Bertolak dari hal tersebut, peneliti menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Media grafis merupakan salah satu alat yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi. Menurut Hamdani (2011: 250) media grafis merupakan media visual, sebagaimana halnya media lain, media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan. Media grafis

memiliki beberapa jenis, diantaranya yaitu gambar atau foto, sketsa, diagram dan poster. Menurut Sadiman, dkk (2009: 29-30), salah satu kelebihan media grafis adalah memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.

Mengacu pada uraian di atas, peneliti ingin melihat lebih lanjut pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *The Power of Two* dengan Media Grafis terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

Ditinjau dari latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Pembelajaran berlangsung dengan suasana yang membosankan dan kurang menarik perhatian.
4. Pembelajaran belum menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan.
5. Rendahnya hasil belajar IPS.
6. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yang diteliti, yakni rendahnya hasil belajar IPS siswa pada ranah kognitif kelas V SD Negeri 1 Metro Timur tahun pelajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Ditinjau dari pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni, “Apakah terdapat pengaruh pada penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Metro Timur tahun pelajaran 2016/2017?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian harus memiliki arah dan hasil yang jelas, perlu ditetapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Metro Timur tahun pelajaran 2016/2017

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

Dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis diharapkan menumbuhkan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Memperluas pengetahuan guru mengenai strategi pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan siswa serta dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kualitas mengajar guru.

3. Bagi sekolah

Menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran di SD Negeri 1 Metro Timur.

4. Bagi peneliti

Menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai strategi pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen dan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis.

5. Bagi pembaca

Sarana untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa serta menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.

4. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Metro Timur semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari tentang segala bentuk interaksi yang dilakukan oleh manusia dalam bermasyarakat. Susanto (2014: 137) mendefinisikan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Menurut Somantri dalam Susilawati dan Rustiati (2013: 3) pendidikan IPS adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada pendidikan dasar dan menengah. Sedangkan Sapriya (2009: 194) mengemukakan bahwa IPS merupakan sintesis antara disiplin ilmu pendidikan dengan disiplin ilmu-ilmu sosial untuk tujuan pendidikan, maka materi yang dipelajari siswa adalah materi yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pendidikan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah perpaduan dari beberapa disiplin ilmu sosial yang disederhanakan dan diorganisasikan untuk pembelajaran di sekolah. Penyederhanaan dan pengorganisasian tersebut disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan siswa.

2. Karakteristik IPS

IPS memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan disiplin ilmu lain. Menurut Sapriya (2009: 7) salah satu karakteristik IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan tersebut dapat berupa aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Trianto (2010: 174-175) mengemukakan beberapa karakteristik IPS sebagai berikut:

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

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik IPS adalah bersifat dinamis dan berasal dari perpaduan beberapa disiplin ilmu sosial. Materi yang terdapat pada IPS disesuaikan dengan kebudayaan, adat istiadat dan kebiasaan suatu wilayah tertentu yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

3. Tujuan IPS

Secara rasional tujuan IPS yaitu memberikan pengetahuan dalam mengambil keputusan ketika menghadapi masalah pada interaksi sosial kehidupan bermasyarakat. Tujuan IPS di tingkat SD yaitu untuk mengembangkan dan melatih keterampilan dasar siswa agar mampu bermasyarakat dengan baik. Menurut Trianto (2010: 176) tujuan IPS 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.

Sapriya (2009: 12) menjelaskan bahwa IPS di tingkat sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledges*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi/masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Mata pelajaran IPS menurut Permendiknas No 22 Tahun 2006 bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dalam kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tujuan IPS

yaitu:

- (1) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.
- (2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
- (3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- (4) Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional, maupun global.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah mengembangkan siswa untuk mampu berpikir kritis dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi di dalam masyarakat. Menjadi manusia yang menguasai pengetahuan (*knowledges*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*).

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan usaha yang dilakukan secara terus menerus oleh individu dalam rangka memperoleh pengetahuan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar tidak memiliki batasan-batasan tertentu, dimanapun,

kapanpun dan siapapun kegiatan belajar dapat terjadi dalam kehidupan bermasyarakat. Orang tua, tetangga dan masyarakat sekitar dapat menjadi tempat untuk belajar dan mencari pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahui. Belajar pada pendidikan formal menggunakan satuan pendidikan untuk mengelompokkan siswa dalam memperoleh pengetahuan, hal ini terjadi karena belajar dalam pendidikan formal memiliki aturan tertentu dan disesuaikan dengan tingkat kematangan dan kemampuan berpikir individu.

Saefuddin dan Berdiati (2014: 8) mendefinisikan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan menurut Susanto (2014: 4) bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Menurut Sadiman dalam Musfiqon (2012: 3) belajar adalah suatu proses 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. Cronbach dalam Suprijono (2012: 2) mengemukakan bahwa *learning is shown by a change in behavior as a result of experience* (belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dari serangkaian kegiatan yang mengakibatkan perubahan perilaku. Belajar membuat seseorang memperoleh konsep, gagasan, pemahaman dan pengetahuan baru untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Suprijono (2012: 5) hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Sedangkan menurut Susanto (2014: 1) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut pembelajaran. Secara garis besarnya dibagi menjadi tiga jenis, yaitu: (a) pengetahuan dan pengertian (*kognitif*); (b) keterampilan dan kebiasaan (*skill*); dan (c) sikap dan cita-cita (*afektif*).

Menurut Bloom dalam Thobroni (2015: 21-22) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Domain Kognitif mencakup:
 - a. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan);
 - b. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh);
 - c. *Applikation* (menerapkan);
 - d. *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan);
 - e. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru);
 - f. *Evaluating* (menilai).

2. Domain Afektif mencakup:
 - a. *Receiving* (sikap menerima);
 - b. *Responding* (memberikan respons);
 - c. *Valuing* (nilai);
 - d. *Organization* (organisasi);
 - e. *Characterization* (karakterisasi).
3. Domain Psikomotor mencakup:
 - a. *Initiatory*;
 - b. *Pre-routine*;
 - c. *Routinized*;
 - d. Keterampilan produktif, teknik, fisik, social, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotor. Hasil belajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini hanya pada ranah kognitif.

3. Pengertian Pembelajaran

Menurut Amri (2015: 33) pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut Saefuddin dan Berdiati (2014: 8) pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif dan pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru.

Khanifatul (2013: 14) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru atau pendidik untuk membuat siswa atau

peserta didik belajar (mengubah tingkah laku untuk mendapatkan kemampuan yang baru) yang berisi suatu sistem atau rancangan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Isjoni (2013: 14) pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Dalam kegiatan pembelajaran diharapkan terjadi perubahan positif pada siswa dan pada akhir kegiatan pembelajaran siswa memperoleh keterampilan, kecakapan serta pengetahuan baru.

4. Pembelajaran IPS SD

Pembelajaran IPS di SD memadukan cabang-cabang ilmu sosial (geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi). Menurut Susanto (2013: 36) pola pembelajaran IPS di SD hendaknya lebih menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pemahaman, nilai, moral, dan keterampilan-keterampilan sosial pada siswa.

Bruner dalam Sapriya (2009: 38) menjelaskan bahwa terdapat tiga prinsip pembelajaran IPS di SD, yaitu (a) pembelajaran harus berhubungan dengan pengalaman serta konteks lingkungan sehingga dapat mendorong mereka untuk belajar, (b) pembelajaran harus terstruktur sehingga siswa belajar dari hal-hal mudah kepada hal-hal yang sulit, dan (c) pembelajaran harus disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa dapat melakukan eksplorasi sendiri dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD masih mempelajari hal-hal yang sederhana dimana tujuan utamanya yaitu agar siswa memiliki keterampilan-keterampilan sosial untuk dapat berinteraksi sosial dan menempatkan dirinya dalam lingkungan masyarakat. Kegiatan pembelajarannya perlu dibuat sedemikian rupa agar siswa mampu mengkonstruksikan pengetahuan dengan lingkungan tempat tinggalnya serta terstruktur dari mempelajari hal-hal yang mudah ke hal-hal yang sulit.

C. Strategi Pembelajaran Aktif

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran menjadi hal penting yang perlu dipertimbangkan dalam melakukan pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran diperlukan oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Amri (2015: 50) strategi pembelajaran diartikan sebagai urutan langkah atau prosedur yang digunakan guru untuk membawa siswa dalam suasana tertentu untuk mencapai tujuan belajarnya.

Menurut Uno (2007: 3) strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik siswa yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Khanifatul (2013 : 15) menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana, cara pandang, cara pikir dan pola pikir guru dalam mengorganisasikan isi pelajaran, penyampaian pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2006: 126) strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Berdasarkan pengertian strategi pembelajaran yang telah dikemukakan di atas, peneliti dapat menyimpulkan strategi pembelajaran adalah suatu prosedur yang digunakan guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat akan memberikan dampak yang baik bagi hasil belajar siswa.

2. Pengertian Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif memiliki pengaruh dalam mengatasi siswa yang pasif dalam proses belajar mengajar. Seluruh siswa dituntut untuk mengikuti setiap tahapan yang telah diinstruksikan oleh guru. Menurut Machmudah dalam Amri (2015: 1) pembelajaran aktif merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi sesama siswa maupun siswa dengan pengajar pada proses pembelajaran tersebut. Sedangkan menurut Uno (2013: 206) strategi pembelajaran yang aktif dalam proses pembelajaran adalah siswa diharapkan aktif terlibat dalam

kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya.

Rusman (2012: 324) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya.

Silberman (2016: 23) mengemukakan gagasan yang disebut Paham Belajar Aktif.

- a. Yang saya **dengar**, saya lupa.
- b. Yang saya dengar dan **lihat**, saya sedikit ingat.
- c. Yang saya dengar, lihat dan **pertanyakan** atau **diskusikan** dengan orang lain, saya mulai paham.
- d. Dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan **terapkan**, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan.
- e. Yang saya **ajarkan** kepada orang lain, saya kuasai.

Prince dalam Dong Chen (2013: 14) berpendapat bahwa pembelajaran aktif melibatkan dua hal bagi peserta didik: peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mereka belajar dengan melakukan; aktif berpartisipasi dalam membangun pengetahuan sehingga lebih dalam dan lebih gigih mengetahui serta terlibat dalam pembelajaran. Sesuai dengan pendapat di atas, Zaini (2008: xiv) berpendapat bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Belajar aktif mengajak peserta didik untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, baik itu mental maupun fisiknya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu pembelajaran yang menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, baik dari segi mental

maupun fisiknya. Pembelajaran aktif melibatkan seluruh siswa untuk ikut serta dalam pembelajaran secara aktif tanpa terkecuali.

3. Tujuan Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif memiliki pengaruh yang banyak kepada siswa untuk memberikan kemudahan dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Uno (2013: 76) menjelaskan tujuan pembelajaran aktif agar dapat mendorong aktivitas mental mereka untuk berpikir, menganalisa, menyimpulkan, dan menemukan pemahaman konsep baru dan mengintegrasikannya dengan konsep yang sudah mereka ketahui sebelumnya.

Menurut Rusman (2012: 324) tujuan pembelajaran aktif adalah memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan mensintesis, serta melakukan penilaian terhadap berbagai peristiwa belajar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa belajar dengan melakukan, menggunakan indera mereka, menjelajahi lingkungan, baik lingkungan berupa benda, tempat serta peristiwa di sekitar-sekitar mereka.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan tujuan pembelajaran aktif yaitu menciptakan kegiatan belajar siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan melalui kegiatan belajarnya. Dengan siswa aktif dalam pembelajaran akan membuat siswa lebih paham akan materi

pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

4. Macam-macam Strategi Pembelajaran Aktif

Strategi pembelajaran aktif sama dengan strategi lain yang memiliki macam-macam tipe pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Menurut Silberman (2016: 65-299) banyak jenis strategi pembelajaran aktif yang disesuaikan dengan tipe-tipe strateginya antara lain:

- 1) Strategi pembentukan tim yaitu bertukar tempat, resume kelompok, prediksi, iklan televisi, dll.
- 2) Strategi penilaian sederhana yaitu pertanyaan penilaian, penilaian instan, pertanyaan yang dimiliki siswa, sampel perwakilan, dll.
- 3) Strategi keterlibatan belajar langsung yaitu bertukar pendapat, berbagi pengetahuan secara aktif, kembali ke tempat semula, dll.
- 4) Strategi kegiatan belajar satu kelas penuh yaitu tim pendengar, pengajar sinergis, pengajar terarah, membuat catatan dengan bimbingan, dll.
- 5) Strategi stimulus diskusi kelas yaitu debat aktif, rapat dewan kota, keputusan terbuka tiga tahap, dll.
- 6) Strategi pengajuan pertanyaan yaitu belajar berawal dari pertanyaan, pertanyaan yang disiapkan dan pertanyaan pembalikan peran.
- 7) Strategi belajar bersama yaitu kekuatan dua orang (*the power of two*), kuis tim, turnamen belajar, dll.
- 8) Strategi pengajaran sesama siswa yaitu pemberitaan, poster, studi kasus buatan siswa, dll.
- 9) Strategi belajar mandiri yaitu imajinasi, peta pemikiran, jurnal belajar, dll.
- 10) Strategi belajar yang efektif yaitu mengetahui yang sebenarnya, penilaian diri secara aktif, peraga peran, dll.
- 11) Strategi pengembangan keterampilan yaitu formasi regu tembak, memperagakan caranya, pengamatan dan pemberian masukan secara aktif, dll.
- 12) Strategi peninjauan kembali yaitu pencocokan kartu index, peninjauan ulang topik, teka teki silang, dll.
- 13) Strategi penilaian sendiri yaitu mempertimbangkan kembali, galeri belajar, dll.
- 14) Strategi perencanaan masa depan yaitu tetapkanlah belajar, stiker yang sangat lengket, dengan ini saya tetapkan bahwa, dll.
- 15) Strategi ucapan perpisahan yaitu papan *scrabble* perpisahan,

menjalin hubungan, foto bersama dan ujian akhir.

Menurut Zaini (2008: 1-98) dalam strategi pembelajaran aktif terdapat berbagai macam tipe strategi yang dapat diterapkan di kelas antara lain:

- a. *The power of two*, yaitu kekuatan dua kepala;
- b. *Prediction guide*, yaitu tebak pelajaran;
- c. *Reading guide*, yaitu panduan membaca;
- d. *Assessment search*, yaitu menilai kelas;
- e. *Index card match*, yaitu mencari pasangan;
- f. *Listening teams*, yaitu tim pendengar;
- g. *Giving questions getting answers*, yaitu memberi pertanyaan mendapat jawaban;
- h. *Active knowledge sharing*, yaitu saling tukar pengetahuan;
- i. *Questions student have*, pertanyaan dari siswa, dll.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, strategi pembelajaran aktif memiliki banyak sekali tipe yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih satu tipe strategi yaitu strategi *the power of two* untuk diteliti pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Tipe *the power of two* memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dengan pasangannya atau pasangan lain untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan guru.

D. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *The Power of Two*

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *The Power of Two*

Strategi *the power of two* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan jalinan komunikasi dengan teman. Strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengoreksi dan melihat hasil pekerjaan

teman untuk selanjutnya mencari jawaban yang paling tepat jika terdapat perbedaan. Siswa dengan teman disampingnya bertukar hasil jawaban untuk dikoreksi secara bersama-sama.

Menurut Silberman (2016: 173) strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* merupakan aktivitas yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan menegaskan manfaat dari sinergi, yakni bahwa dua kepala adalah lebih baik dari satu. Menurut Sutikno (2014: 132) kekuatan berdua atau *the power of two* adalah kegiatan dilakukan untuk meningkatkan kegiatan kolaboratif dan mendorong munculnya keuntungan dari sinergi itu. Menurut Sanjaya (2008: 126) *the power of two* artinya menggabungkan kekuatan dua orang. Menggabungkan kekuatan dua orang dalam hal ini adalah membentuk kelompok kecil, masing-masing terdiri dari dua orang. Kegiatan ini dilakukan agar muncul sinergi itu, yaitu dua orang atau lebih itu lebih baik dari pada satu orang.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan kerjasama dua orang siswa secara bersinergi. Pendapat lebih dari satu orang akan memiliki tingkat kebenaran lebih tinggi, karena lebih banyak pengetahuan yang dikumpulkan.

2. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *The Power of Two*

Strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* ditujukan untuk

mengkolaborasi dua orang siswa untuk saling menguatkan pembelajaran dalam memperoleh hasil belajar yang benar. Sama halnya dengan strategi pembelajaran lain, dalam strategi *the power of two* memiliki langkah- langkah kegiatan dalam proses belajar.

Menurut Zaini (2008: 52) langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* adalah sebagai berikut:

- a. Ajukan satu atau lebih pertanyaan yang menuntut perenungan dan pemikiran. Beberapa contoh diantaranya:
 - Mengapa terjadi perbedaan paham dan aliran di kalangan umat Islam?
 - Mengapa peristiwa dan kejadian buruk menimpa orang-orang baik?
 - Apa arti khusyu yang sebenarnya?
- b. Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara individual.
- c. Setelah semua peserta didik menjawab dengan lengkap semua pertanyaan, mintalah mereka untuk berpasangan dan saling bertukar jawaban satu sama lain dan membahasnya.
- d. Mintalah pasangan tersebut untuk membuat jawaban baru untuk setiap pertanyaan, sekaligus memperbaiki jawaban individu mereka.
- e. Ketika semua pasangan telah menulis jawaban-jawaban baru bandingkan jawaban setiap pasangan di dalam kelas.

Silberman (2016: 173) menyatakan langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* yaitu sebagai berikut:

1. Berikan siswa satu atau beberapa pertanyaan yang memerlukan perenungan dan pemikiran. Berikut adalah beberapa contohnya:
 - Bagaimanakah tubuh kita mencerna makanan?
 - Apakah pengetahuan itu?
 - Apa proses “yang seharusnya” itu?
 - Bagaimana kemiripan otak manusia dengan komputer?
 - Mengapakah hal-hal buruk terjadi pada orang baik?
2. Perintahkan siswa untuk menjawab pertanyaan secara perseorangan.
3. Setelah semua siswa menyelesaikan jawaban mereka, aturlah menjadi sejumlah pasangan dan perintahkan mereka untuk berbagi jawaban satu sama lain.

4. Perintahkan pasangan untuk membuat jawaban baru bagi tiap pertanyaan, memperbaiki tiap jawaban perseorangan.
5. Bila semua pasangan telah menuliskan jawaban baru, bandingkan jawaban dari tiap pasangan dengan pasangan lain di dalam kelas.

Menurut Amri (2015: 44) langkah-langkah yang harus ditempuh dalam strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* adalah sebagai berikut:

1. Ajukan pertanyaan satu atau lebih yang menuntut perenungan dan pemikiran.
2. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut secara individual.
3. Kemudian minta kepada mereka berpasangan dan saling bertukar jawaban dan membahasnya.
4. Mintalah pasangan tersebut membuat jawaban baru untuk setiap pertanyaan dan sekaligus memperbaiki jawaban individual.
5. Mintalah masing-masing pasangan untuk menjawab dan bandingkan jawaban setiap pasangan tersebut.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* merupakan salah satu strategi aktif karena melibatkan semua siswa untuk ikut serta dalam proses pembelajaran. Guru perlu melakukan perencanaan dan melaksanakan pembelajaran secara baik agar hasil belajar dapat maksimal. Peneliti memilih langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* menurut pendapat Silberman untuk diterapkan dalam proses pembelajaran hal ini dikarenakan dalam langkah-langkah dijelaskan secara rinci tahapan kegiatannya.

3. Kelebihan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *The Power of Two*

Strategi *the power of two* sama dengan strategi-strategi lainnya, yang memiliki kelebihan dan kelemahan ketika diimplementasikan pada proses

pembelajaran. Menurut Nasucha (2014) menyatakan bahwa kelebihan dan kelemahan dari strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* adalah sebagai berikut:

Kelebihan *the power of two* adalah:

- a. Strategi ini membangkitkan siswa untuk menuangkan pikiran.
- b. Melatih menghargai pendapat orang lain.
- c. Relatif dapat diterapkan pada semua mata pelajaran.
- d. Bisa dikombinasikan dengan strategi lain yang relevan.
- e. Permasalahan bisa saja dimunculkan oleh siswa.

Sedangkan kelemahan *the power of two* adalah:

- a. Guru harus mengawasi siswa karena dimungkinkan siswa mengobrol.
- b. Membutuhkan waktu yang lama jika semua kelompok mempresentasikan hasilnya.
- c. Siswa akan merasa kesulitan jika mendapatkan teman yang kurang pintar.

Menurut Niswah (2014) kelebihan dan kelemahan dari strategi *the power of two* adalah sebagai berikut.

Kelebihan *the power of two* adalah:

- a. Siswa tidak terlalu tergantung pada guru, tapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri.
- b. Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-akata secara verbal dan membandingkan ide atau gagasan orang lain.
- c. Membantu anak agar dapat bekerjasama dengan orang lain dan menyadari segala keterbatasannya serta menerima segala kekurangannya.
- d. Membantu siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam melaksanakan tugasnya.
- e. Meningkatkan motivasi dan memberikan rangsanagn untuk berfikir.

Sedangkan kelemahan *the power of two* adalah:

- a. Kadang-kadang bisa terjadi adanya pandangan dari berbagai sudut bagi masalah yang dipecahkan, bahkan mungkin pembicaraan menjadi menyimpang, sehingga memerlukan waktu yang panjang.

- b. Dengan adanya pembagian kelompok secara berpasang-pasangan membuat pembelajaran kurang kondusif.
- c. Dengan adanya kelompok, siswa yang kurang bertanggungjawab dalam tugas, membuat mereka lebih mengandalkan pasangannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya yaitu meningkatkan motivasi dan rangsangan untuk berfikir, mengembangkan kemampuan dalam mengembangkan ide dan melatih siswa untuk bekerjasama dengan teman yang lain. Kelemahannya yaitu guru harus mengawasi siswa karena siswa dimungkinkan untuk mengobrol dan membutuhkan waktu yang lama jika semua kelompok mempresentasikannya.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan seseorang dalam menyampaikan suatu informasi kepada orang lain. Sanjaya (2012: 57) menyatakan bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer, dan lain sebagainya. Menurut Hamdani (2011: 243) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang digunakan meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2016: 3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos dalam Daryanto (2016: 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media merupakan perantara yang digunakan seseorang untuk menyampaikan informasi tertentu kepada pendengar. Media memberikan kemudahan bagi pendengar untuk lebih memahami apa yang disampaikan oleh pemberi informasi.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sundayana (2014 :6) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Selanjutnya, Gagne dalam Sanjaya (2012: 60) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah pelbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Gerlach dalam Sanjaya (2012: 60) menyatakan bahwa media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi

yang memungkinkan bagi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Pada hakikatnya suatu alat tentu memiliki fungsi tertentu, begitu pula dengan media yang merupakan alat untuk menyampaikan materi. Menurut Sanjaya (2012 :73) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi komunikatif, yaitu media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan, yaitu melalui penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
- d. Fungsi penyamaan persepsi, yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- e. Fungsi individualitas, yaitu pemanfaatan media berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut Arsyad dalam Sundayana (2014 :9) ada tiga fungsi utama media pembelajaran, yaitu:

1. Memotivasi minat atau tindakan, untuk memenuhi fungsi motivasi, media pengajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama dan hiburan.
2. Menyajikan informasi, isi dan bentuk penyajian ini bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama atau teknik motivasi.
3. Memberi instruksi, untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran terjadi.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi antara lain (a) memotivasi, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi. Media pembelajaran dapat mendukung kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Heinich, Molenda, & Russel (dalam Sanjaya 2012: 125) mengemukakan jenis dan klasifikasi media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- a. Media yang tidak diproyeksikan
 1. Realita, yaitu benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar atau biasa disebut benda yang sebenarnya.
 2. Model, yaitu benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya.
 3. Grafis, yaitu gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan (grafik, *chart*, poster, kartun).
 4. Display, yaitu medium yang penggunaannya dipasang di tempat tertentu, sehingga dapat dilihat informasi dan pengetahuan di dalamnya.

- b. Media yang diproyeksikan (*project media*)
 - 1. OHP
 - 2. Slide
 - Media semacam ini diperlukan layar khusus untuk memproyeksikannya.
- c. Media audio
 - 1. Audio kaset,
 - 2. Audio vision,
 - 3. Aktif audio vision
- d. Video dan film
- e. Multimedia berbasis komputer
Computer assisted instructional (pembelajaran berbasis komputer)
- f. Multimedia kit
Perangkat praktikum

Berdasarkan uraian jenis media pembelajaran di atas, maka peneliti memilih menggunakan media grafis sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Media grafis memiliki tampilan yang menarik sehingga siswa akan tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan.

F. Media Grafis

1. Pengertian Media Grafis

Graphics berasal dari bahasa Yunani: *graphikos* yang berarti melukis atau menggambarkan dengan garis-garis. Menurut Sanjaya (2012: 157) media grafis adalah media yang dapat mengomunikasikan data dan fakta, gagasan serta ide-ide melalui gambar dan kata-kata. Sedangkan, Hamdani (2011: 250) bahwa media grafis berfungsi menarik perhatian, memperjelas sajian ide yang ditampilkan, mengilustrasikan atau menghias fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan apabila tidak digrafiskan. Selanjutnya menurut Daryanto (2016: 19) media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan atau

simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan dan merangkum ide, data atau kejadian.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media grafis adalah media dua dimensi berupa gambar dan kata-kata yang digunakan menyampaikan data, fakta dan gagasan tertentu. Tampilan media grafis yang menarik dapat memusatkan perhatian anak kepada materi pembelajaran.

2. Jenis-jenis Media Grafis

Jenis-jenis media grafis menurut Sanjaya (2012: 159) sebagai berikut.

- a. Bagan
Bagan atau *chart* adalah media grafis untuk menyajikan pesan pembelajaran dengan mengombinasikan unsur tulisan, gambar dan foto menjadi kesatuan yang bermakna dengan maksud untuk menyederhanakan bahan pelajaran yang kompleks agar mudah dipahami.
- b. Poster
Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi pesan tersebut.
- c. Karikatur
Karikatur atau kartun adalah media grafis yang mengungkapkan ide atau sikap dan pandangan terhadap seseorang, kondisi, kejadian atau situasi tertentu.
- d. Grafik
Grafik adalah media grafis yang dapat memvisualisasikan perkembangan atau keadaan tertentu secara sederhana dan ringkas melalui garis dan gambar.
- e. Gambar dan Foto
Gambar dan foto merupakan media yang umum dipakai untuk berbagai macam kegiatan pembelajaran. Gambar yang baik bukan hanya dapat menyampaikan saja tetapi dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir serta dapat mengembangkan kemampuan imajinasi siswa.

Menurut Daryanto (2016: 19) Jenis-jenis media grafis meliputi:

- a. Sketsa
Adalah gambar sederhana
- b. Gambar
Adalah bahasa bentuk/rupa yang umum

- c. Grafik
Adalah pemakaian lambang visual untuk menjelaskan suatu perkembangan suatu keadaan
- d. Bagan
Adalah penyajian ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan.
- e. Poster
Merupakan perpaduan antara gambar dan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan atau ide-ide lain.
- f. Kartoon dan karikatur
Adalah gambaran tentang seseorang, suatu buah pikiran atau keadaan dapat dituangkan dalam bentuk lukisan yang lucu
- g. Peta dasar
Adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi.
- h. Transparasi OHP
Adalah suatu karya grafis yang dibuat di atas sehelai plastik yang tembus pandang kemudian diproyeksikan ke layar dengan proyektor OHP.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media grafis merupakan suatu media yang dapat menggambarkan keadaan tertentu secara sederhana. Seorang guru perlu menyiapkan media grafis secara tepat agar siswa tidak mengalami salah persepsi dalam memahami media yang digunakan.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis

Setiap media tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, sehingga penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Begitu pula dengan media grafis yang memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan dan kelemahan media grafis menurut Daryanto (2013: 19) yaitu:

Kelebihan yang dimiliki media grafis adalah bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, dapat menyampaikan rangkuman, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya, sedikit memerlukan informasi tambahan, dapat membandingkan suatu perubahan, dapat divariasikan antara media satu dengan yang

lainnya. Sedangkan kelemahan media grafis adalah tidak dapat menjangkau kelompok besar, hanya menekankan persepsi indera penglihatan saja, tidak menampilkan unsur audio dan *motion*.

Menurut Sadiman, dkk (2009: 29-30) kelebihan dan kelemahan media grafis yaitu:

a. Kelebihan

- 1) Sifatnya konkret, lebih realistis dalam menunjukkan pokok masalah.
- 2) Mengatasi batasan ruang dan waktu misalnya gambar/foto, tidak semua benda/peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas.
- 3) Mengatasi keterbatasan pengamatan, yang tak mungkin dapat dilihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.
- 4) Memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
- 5) Harganya murah, mudah dibawa serta digunakan.
- 6) Untuk sketsa dapat dibuat secara tepat sementara guru menerangkan.

b. Kelemahan

- 1) Media grafis hanya menekankan persepsi indera mata atau visual.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk digunakan dalam kelompok besar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media grafis memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihanya yaitu lebih konkret, realistis, dan mampu mengatasi batasan ruang waktu. Sedangkan kekurangannya yaitu ukurannya sangat terbatas untuk digunakan dalam kelompok besar.

G. Kinerja Guru

Guru sebagai seorang yang profesional bertugas sebagai pendidik, yang keprofesionalannya akan berimbas pada hasil belajar siswa. Guru diharapkan untuk terus menerus meningkatkan kinerjanya, sehingga pembelajaran menjadi berkualitas dan memberikan kontribusi yang maksimal terhadap tujuan pembelajaran. Susanto (2013: 29) kinerja guru merupakan prestasi, hasil, kemampuan yang dicapai atau diperlihatkan oleh guru dalam melaksanakan tugas pendidikan dalam pembelajaran.

Rusman (2014: 50) kinerja guru sebagai wujud perilaku guru dalam proses pembelajaran yang dimulai dari merencanakan pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menilai hasil belajar. Adapun aspek yang diamati, meliputi: membuka pembelajaran, apersepsi dan motivasi, menyampaikan kompetensi dan rencana pembelajaran, penguasaan materi pelajaran, penerapan metode pembelajaran yang menarik, pemanfaatan sumber belajar dan menutup pembelajaran.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 28 ayat 3 menyebutkan bahwa kompetensi guru sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan anak usia dini, meliputi:

1. Kompetensi pedagogik, merupakan kemampuan pemahaman terhadap siswa, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan pengembangan siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Adapun sub kompetensi pedagogik, yaitu: aspek potensi siswa, teori belajar dan pembelajaran, strategi, kompetensi dan isi, serta merancang pembelajaran, menata latar pembelajaran, melaksanakan asesmen proses dan hasil, dan pengembangan akademik dan non akademik.

2. Kompetensi kepribadian, merupakan kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, berwibawa dan berakhlak mulia. Adapun sub kompetensi kepribadian yaitu: norma hukum dan sosial, rasa bangga, konsisten dengan norma, mandiri dan etos kerja, berpengaruh positif dan disegani, norma religius dan diteladani, serta jujur.
3. Kompetensi profesional, merupakan penguasaan keilmuan bidang studi dan langkah kajian kritis pendalaman isi bidang studi. Adapun sub kompetensi profesional, yaitu: paham materi, struktur, konsep, metode keilmuan yang menaungi, menerapkan dalam kehidupan sehari-hari, metode pengembangan ilmu telaah, kritis, kreatif dan inovatif terhadap bidang studi.
4. Kompetensi sosial, merupakan kemampuan guru berkomunikasi dan bergaul dengan siswa, kolega dan masyarakat. Adapun sub kompetensi sosial, yaitu: menarik empati, kolaboratif, suka menolong, menjadi panutan, komunikatif dan kooperatif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kinerja guru adalah wujud unjuk kerja atau perilaku guru dalam melaksanakan perencanaan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian hasil belajar, sehingga guru dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran. Guru harus memiliki empat kompetensi untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran yaitu pedagogik, kepribadian, profesional dan sosial.

H. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Maulida (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *The Power of Two* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 9 Tapung”. Rhapna Maulida menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* terhadap hasil belajar matematika siswa. Besar pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* adalah sebesar 16,25%.

2. Apriliyanti (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Teknik *The Power of Two* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Ika Apriliyanti menyimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Perolehan nilai rata-rata hasil belajar matematika pada kelompok eksperimen adalah 64,83 dengan ketuntasan belajar 63,33% (kategori baik). Sedangkan perolehan nilai-rata-rata hasil belajar matematika pada kelompok kontrol adalah sebesar 55,30 dengan ketuntasan belajar 40% (kategori kurang).

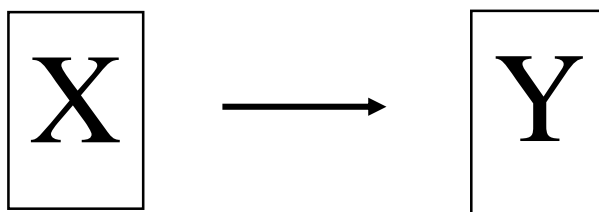
Berdasarkan kedua penelitian di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif mengalami peningkatan setelah peneliti menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti melakukan penelitian eksperimen dan menguji apakah terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.

I. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan gambaran pemikiran untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono (2014: 60) kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Seperti yang telah

diungkapkan dalam kajian pustaka, peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat. Sebab strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada aktivitas belajar siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Penggunaan pembelajaran aktif tipe *the power of two* akan lebih optimal jika dipadukan dengan media grafis. Media grafis adalah media pembelajaran visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan. Pemilihan jenis media grafis juga perlu diperhatikan agar sesuai dengan kebutuhan dan materi yang akan disampaikan.

Berdasarkan pokok pemikiran di atas, memungkinkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konsep Variabel.

Keterangan:

X = Strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis

Y = Hasil belajar siswa

→ = Pengaruh

Berdasarkan gambar 1 alur kerangka pikir dapat dideskripsikan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis yang diterapkan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat siswa lebih mudah menguasai dan menghayati materi pelajaran karena siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Keikutsertaan secara aktif siswa dalam proses pembelajaran memungkinkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir.

Sugiyono (2014: 64) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, terdapat dua hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

- H₀ : Tidak ada pengaruh pada penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.
- H_a : Terdapat pengaruh pada penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.

Peneliti memiliki satu hipotesis dalam penelitian ini, hipotesis penelitian yang diajukan adalah “terdapat pengaruh pada penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur”.

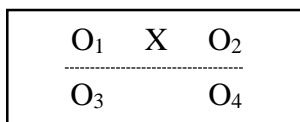
III. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Objek penelitian ini adalah pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis (X) terhadap hasil belajar siswa (Y). Strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* menjadi satu variabel dengan media grafis.

Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalen control group design*. Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan. Pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Menurut Sugiyono (2012: 116) desain dalam penelitian *non-equivalen control group design* ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Eksperimen.

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O_2 = nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O_3 = nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O_4 = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

X = perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis

Pretest sebelum melakukan perlakuan baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O_1 , O_3) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai $O_2 - O_1$ sedangkan pada kelompok kontrol tidak diperlakukan apapun.

Setelah diketahui tes awal dan tes akhir maka dihitung selisihnya yaitu:

$$O_2 - O_1 = Y_1$$

$$O_4 - O_3 = Y_2$$

Keterangan:

Y_1 = Hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis

Y_2 = Hasil belajar siswa tanpa perlakuan.

Kemudian *gain score* tersebut dianalisis menggunakan t_{test}

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Metro Timur, beralamatkan di Jalan Jendral Ahmad Yani no. 86 Kecamatan Metro Timur Kota Metro.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali dengan kegiatan pengamatan pada awal bulan November 2016. Pembuatan instrumen dilakukan pada bulan November 2016 dengan tujuan untuk digunakan pada pembelajaran semester genap 2016/2017. Pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Jadwal pelaksanaan penelitian

No	Waktu pelaksanaan	Kegiatan	Kelompok
1	November 2016	Pengamatan	-
2	Januari 2017	Pengujian Instrumen	-
3	Februari 2017	<i>Pretest- Treatment- Posttest</i>	Kelas Eksperimen (V B)
4	Februari 2017	<i>Pretest- Non Treatment- Posttest</i>	Kelas Kontrol (V A)

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 61) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini memiliki dua macam variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel independen atau variabel bebas: Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, dan *antecedent*, dalam bahasa Indonesia sering disebut juga sebagai variabel bebas. Sugiyono, (2012: 61) menjelaskan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis (X).
- b. Variabel dependen atau variabel terikat: Sugiyono (2012: 61) mengungkapkan bahwa variabel dependen sering disebut juga sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuen, dan dalam bahasa Indonesia disebut juga sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa (Y).

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Untuk memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih, definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis

Strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* merupakan suatu kegiatan pembelajaran dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2 orang

siswa, dalam kelompok kecil tersebut siswa bertukar pikiran mengenai pendapat yang dimiliki masing-masing siswa untuk dipadukan. Kegiatannya menuntut siswa untuk mengemukakan pendapat dan menerima pendapat orang lain sehingga dapat bekerjasama secara bersinergi untuk memperoleh jawaban yang paling benar lalu mampu memupuk kerjasama, menghargai pendapat orang lain, merangsang siswa untuk berpikir dan mengungkapkan ide. Kegiatannya diawali dengan memberikan pertanyaan kepada setiap siswa, lalu siswa berpasangan dan bertukar jawaban dengan pasangan masing-masing, kemudian siswa menyatukan jawaban, dan jawaban dari tiap pasangan dibandingkan dengan jawaban pasangan lain. Dalam penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two*, peneliti menggunakan media grafis dalam menerangkan materi pembelajaran. Media grafis merupakan media dua dimensi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media grafis dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, selain itu mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran dengan mudah karena menampilkan inti pokok materi pada tampilan grafis.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari suatu proses kegiatan pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar dapat mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar diukur melalui kegiatan tes, baik tes

tertulis, lisan maupun perbuatan. Peneliti menggunakan tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan salah satu hal yang perlu mendapat perhatian dengan seksama apabila peneliti ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat. Menurut Sugiyono (2012: 8117), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur yang berjumlah 49 orang siswa.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling yang digunakan adalah *nonprobability sampling*. Selanjutnya Sugiyono (2012: 122) menjelaskan *nonprobability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Jumlah

seluruh sampel yang digunakan adalah 49 orang siswa dari kelas VA dan VB, karena jumlah sampel kurang dari 100 orang maka jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sugiyono (2013 :124) menyatakan bahwa sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai hasil.

Kelompok eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VB. Alasan mengapa kelas VB dijadikan sebagai kelompok eksperimen karena presentase ketuntasan kelas VB lebih rendah dari kelas VA. Jadi peneliti memberi pengaruh terhadap kelas VB melalui penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis, sedangkan kelas VA dijadikan kelas kontrol dengan menerapkan metode ceramah pada pembelajaran IPS.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik observasi dilakukan peneliti pada saat melaksanakan penelitian pendahuluan. Selain itu teknik ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kinerja guru dalam pembelajaran.

2. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nilai siswa dari dokumentasi nilai ulangan tengah semester. Selain itu, teknik ini

juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar pada saat penelitian berlangsung.

3. Teknik tes

Digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai-nilai hasil belajar siswa pada ranah kognitif, untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPS. Tes dilaksanakan pada awal pembelajaran sebelum siswa mendapatkan materi (*pretest*) dan di akhir pembelajaran setelah siswa mendapatkan materi (*posttest*).

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar siswa

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Ranah Kognitif	No. Butir sebelum validasi	No. Butir sesudah validasi	No. Soal
Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	Mendeskrripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajah Belanda dan Jepang.	Menjelaskan sebab masuknya penjajah datang ke Indonesia	C1	1, 3, 11, 14, 22, 35	1, 11, 14, 22	1, 5, 7, 14,
		Menjelaskan sistem kerja paksa dan penarikan pajak yang memberatkan rakyat	C2	8, 10, 12, 16, 18, 21, 30, 31	8, 10, 12, 8, 21, 30, 31	2, 4, 6, 10, 13, 18, 19,
		Menjelaskan perjuangan para tokoh daerah dalam upaya mengusir penjajah Belanda	C2	2, 4, 5, 6, 7, 9, 13, 15, 17, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 32, 33, 34	9, 15, 17, 19, 20, 25, 26, 29, 33	3, 8, 9, 11, 12, 15, 16, 17, 20

F. Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Instrumen Tes

Tes merupakan salah satu cara untuk mendapatkan hasil belajar siswa. Menurut Sanjaya (2014: 251) tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0.

Penulis menggunakan instrumen tes untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan yang merupakan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis di Kelas VB SD Negeri 1 Metro Timur pada pembelajaran IPS.

a. Uji Coba Instrumen Tes

Instrumen tes yang telah tersusun, kemudian diujicobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Uji coba instrumen tes dilakukan untuk mendapatkan persyaratan soal *pretest* dan *posttest*, yaitu validitas dan reliabilitas. Uji coba instrumen tes akan dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Metro Timur. Alasan peneliti menggunakan SD Negeri 2 Metro Timur sebagai uji coba instrumen tes karena memiliki wilayah regional, kurikulum, serta akreditasi yang sama dengan SD Negeri 1 Metro Timur.

b. Uji Persyaratan Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji instrumen tes, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Hal-hal yang dianalisis mencakup:

1) Validitas

Valid berarti instrumen yang telah diujicobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Yusuf (2014: 234-235) validitas suatu instrumen yaitu seberapa jauh instrumen itu benar-benar mengukur apa (objek) yang hendak diukur. Validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi merupakan modal dasar dalam suatu instrumen penelitian, sebab kesahihan/validitas isi akan menyatakan keterwakilan aspek yang diukur dalam instrumen.

Agar instrumen memiliki validitas isi maka kita dapat menyusun kisi-kisi instrumen terlebih dahulu sebelum instrumen itu sendiri dikembangkan. Kisi-kisi tersebut dapat dijadikan pedoman dalam penyusunan instrumen tes sesuai dengan materi yang ingin kita ukur. Untuk mengukur tingkat validitas soal, digunakan rumus korelasi *point biserial* melalui bantuan program *microsoft office excel 2013*, dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{pbis} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = koefisien korelasi *point biserial*

M_p = mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi
 M_t = mean skor total
 S_t = simpangan baku
 p = proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
 q = $1-P$
 (Sumber: Kasmadi, 2014: 157)

Tabel 4. Interpretasi koefisien korelasi nilai r.

Besar koefisien korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono, 2014: 257)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid. Untuk mencari validitas soal tes kognitif, dilakukan uji coba soal pada siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Timur dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 35 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus korelasi *point biserial* dengan bantuan program *microsoft office excel* 2013. Hasil analisis diperoleh butir soal yang valid sebanyak 20 butir soal dan 15 butir soal yang tidak valid/drop. Berikut data lengkap hasil analisis validitas butir soal tes kognitif.

Tabel 5. Hasil analisis validitas butir soal tes kognitif

No Item		Nilai Validitas	Kriteria	No Item		Nilai Validitas	Kriteria
Lama	Baru			Lama	Baru		
1	1	0,491	Valid	21	13	0,498	Valid
2		0,365	Drop	22	14	0,547	Valid

No Item		Nilai Validitas	Kriteria	No Item		Nilai Validitas	Kriteria
Lama	Baru			Lama	Baru		
3		-0,571	Drop	23		-0,315	Drop
4		0,344	Drop	24		-0,03	Drop
5		-0,051	Drop	25	15	0,566	Valid
6		0,32	Drop	26	16	0,526	Valid
7		0,119	Drop	27		0,243	Drop
8	2	0,569	Valid	28		0,305	Drop
9	3	0,487	Valid	29	17	0,48	Valid
10	4	0,493	Valid	30	18	0,589	Valid
11	5	0,498	Valid	31	19	0,619	Valid
12	6	0,513	Valid	32		0,178	Drop
13		0,137	Drop	33	20	0,482	Valid
14	7	0,452	Valid	34		0,218	Drop
15	8	0,507	Valid	35		-0,19	Drop
16		0,241	Drop				
17	9	0,49	Valid				
18	10	0,469	Valid				
19	11	0,507	Valid				
20	12	0,589	Valid				

Ket: $r_{\text{tabel}} = 0,444$

2) Reliabilitas

Ketepatan suatu hasil pengukuran dalam penelitian akan ditentukan oleh berbagai faktor, antara lain oleh konsistensi, stabilitas, atau ketelitian alat ukur yang digunakan. Yusuf (2014: 242) menjelaskan bahwa reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Penelitian ini menggunakan pengujian reliabilitas instrumen jenis *internal consistency*, yang dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja. Suatu tes dikatakan

reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap atau relatif sama. Untuk menghitung reliabilitas soal tes maka digunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas tes
 p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
 q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
 $\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q
 n = banyaknya/jumlah item
 S = standar deviasi dari tes
(Sumber: Arikunto, 2012: 115)

Reliabilitas instrumen dihitung dengan bantuan program *MS Excel* 2013. Indeks reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Koefisien reliabilitas KR 20

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,8-1	Sangat Kuat
2	0,6-0,79	Kuat
3	0,4-0,59	Sedang
4	0,2-0,39	Rendah
5	0-0,19	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto, 2006: 276)

Hasil uji reliabilitas tes kognitif dari jumlah soal yang valid dengan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) melalui bantuan program *microsoft office excel* 2013 diperoleh hasil $r_{hitung} = 0,89$. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan koefisien reliabilitas dari Arikunto dan diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut

mempunyai kriteria reliabilitas sangat kuat sehingga soal tersebut dapat dipergunakan dalam penelitian ini.

G. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, dapat digunakan rumus menurut Meltzer dalam Khasanah (2014: 39) sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut:

Tinggi : $0,7 \leq N-gain \leq 1$

Sedang : $0,3 \leq N-gain < 0,7$

Rendah : $N-gain < 0,3$

Kemudian *gain score* tersebut dianalisis menggunakan *t test*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Ada beberapa cara yang

digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain: dengan kertas peluang normal, uji *Chi* Kuadrat, uji Liliefors, dengan teknik Kolmogorov-Smirnov, dan (*Statistical Product and Service Solution*) SPSS.

Peneliti menggunakan program statistic SPSS 20 dalam pengujian normalitas data. Gunawan (2013: 77) menjelaskan langkah-langkah penggunaannya sebagai berikut:

- a. Buka program SPSS
- b. Entry data atau buka file data yang akan akan dianalisis
- c. Pilih menu berikut: *Analyze* → *Descriptives Statistics* → *Explore* → *Ok*
- d. Setelah muncul kotak dialog uji normalitas, selanjutnya pilih y sebagai *dependent list*; pilih x sebagai *factor list*, jika ada lebih dari 1 kelompok data, klik *Plots*; pilih *normality test with plots*; dan klik *continue*, lalu *ok*.

Uji normalitas dengan menggunakan bantuan paket program SPSS

menghasilkan 4 jenis keluaran yaitu processing summary, descriptives, test of normality, dan Q-Q plots. Keluaran yang digunakan dari proses penghitungan ialah test of normality. Pengambilan keputusan dari uji normalitas adalah jika Sig. > 0,050 maka data berdistribusi normal, jika Sig. < 0,050 maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama. Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan tahap analisis data lanjutan. Uji homogenitas dalam

penelitian ini menggunakan program SPSS 20. Adapun langkah-langkah pengujiannya seperti yang dijelaskan oleh Gunawan (2013: 85) sebagai berikut:

- a. Buka file data yang akan dianalisis
- b. Pilih menu berikut ini: *Analyze* → *Descriptives Statistics* → *Explore*
- c. Pilih y sebagai *dependent list* dan x sebagai *factor list*
- d. Klik tombol *plots*
- e. Pilih *lavene test*, untuk *untransformed*
- f. Klik *continue* lalu *ok*.

Untuk keluaran test of homogeneity of variance selanjutnya ditafsirkan dengan memilih salah satu statistik, yaitu statistik yang didasarkan pada rata-rata (*Based of Mean*). Pengambilan keputusan dari uji homogenitas adalah jika Sig. > 0,050 maka variansi pada tiap kelompok sama (homogen), jika Sig. < 0,050 maka variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

2. Analisis Data Hasil Belajar

Nilai ketuntasan belajar siswa dapat dicari menggunakan rumus sebagai berikut:

- a. Nilai ketuntasan belajar siswa secara individu ini diperoleh dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan

R = skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = skor maksimum dari tes

100 = bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

b. Nilai rata-rata kelas diperoleh dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh kelas

ΣX = total nilai yang diperoleh siswa

ΣN = Jumlah siswa

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 40)

c. Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal, dapat dicari dengan

rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100 \%$$

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

Tabel 7. Persentase Ketuntasan hasil belajar siswa.

No	Rentang Nilai (%)	Kategori
1	≥ 85	Sangat tinggi
2	65 – 84	Tinggi
3	45 – 64	Sedang
4	25 – 44	Rendah
5	< 24	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

d. Penilaian Kinerja Guru

Rumus penilaian kinerja guru dalam mengajar.

$$NK = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NK = Nilai kinerja yang dicari atau yang diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum yang ditentukan

100 = Bilangan tetap

Tabel 8. Rubrik Skor Penilaian Kinerja Guru

Nilai Angka	Nilai Mutu	Indikator
1	Sangat Kurang	Tidak dilaksanakan oleh guru dan guru sangat tidak menguasai.

2	Kurang2 Baik	Dilaksanakan dengan kurang baik, melakukan dengan banyak kesalahan dan guru terlihat kurang menguasai.
3	Cukup Baik	Dilaksanakan dengan cukup baik, melakukan dengan sedikit kesalahan dan guru terlihat cukup menguasai.
4	Baik	Dilaksanakan dengan baik, melakukan tanpa kesalahan dan guru terlihat menguasai.
5	Sangat Baik	Dilaksanakan dengan sangat baik, melakukan dengan sempurna dan guru terlihat profesional.

(Sumber: Purwanto, 2012: 112)

Tabel 9. Katagori Penilaian Kinerja Guru

No.	Skor	Rentang Nilai	Katagori
1	5	81 – 100	Sangat baik
2	4	61 – 80	Baik
3	3	41 – 60	Cukup baik
4	2	21 – 40	Kurang baik
5	1	0 – 20	Sangat kurang

(Sumber: Purwanto, 2012: 112)

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis ditujukan untuk membuktikan dugaan sementara peneliti. Priyatno (2010: 93) *independent sampel t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang independen.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program statistik SPSS 20. dengan mengadaptasi langkah-langkah analisis SPSS yang dijelaskan Gunawan (2013: 116-117) adalah sebagai berikut.

- 1) Buka program SPSS yang sudah terpasang di komputer, lalu masukan A dan B pada variabel *view*
- 2) Masukan data hasil penelitian pada kolom yang sesuai pada data *view*
- 3) Pilih menu *Analyze* → *Compare Mean* → *Paired-Samples t-Test*

- 4) Pindahkan variabel Diklat (A) dan Non Diklat (B) ke kolom yang sesuai pada kotak dialog *Paired Samples t-Test* lalu pilih *Ok*.

Analisis menggunakan SPSS sedikit berbeda dengan perhitungan manual, perhitungan menggunakan SPSS yang dilihat adalah nilai p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai sig.= (*2-tailed*). Dengan aturan keputusan, jika nilai sig. > 0.05 , maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sebaliknya jika nilai sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan program statistik SPSS 20 diperoleh nilai *sig* (*2-tailed*) 0,036, ($0,036 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Hasil perhitungan tersebut dapat menjelaskan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

1. Bagi Sekolah, strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 1 Metro Timur.
2. Bagi guru, strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dapat digunakan sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses

pembelajaran. Media grafis dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menarik perhatian siswa.

3. Bagi siswa, strategi pembelajaran aktif tipe *the power of two* dengan media grafis dapat diterapkan untuk menarik minat siswa dan membuat siswa mengingat kembali pelajaran yang telah diterima.
4. Bagi pihak lain atau peneliti lanjutan, yang ingin menerapkan perangkat pembelajaran yang telah digunakan oleh peneliti, sebaiknya terlebih dahulu dianalisis kembali apakah cocok untuk diterapkan, terutama dalam hal alokasi waktu, fasilitas pendukung termasuk media pembelajaran, dan karakteristik siswa yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. PT Prestasi Pustakarya. Jakarta.
- . 2015. *Implementas Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustakarya. Jakarta.
- Apriliyanti, Ika. 2010. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Teknik The Power of Two Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Repository.uinjkt.ac.id. Diakses pada tanggal 23 Februari 2017 pukul 16.18 WIB.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi (Revisi VD)*. Rineka Cipta. Jakarta.
- . 2005. *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan*. Depdiknas. Jakarta.
- Cheng, Gwo Dong, dkk. *Self-Observation Model Employing an Instinctive Interface for Classroom Active Learning*. <http://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.17.2.14>. diakses pada tanggal 23 Februari 2017.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Gava Media. Yogyakarta.
- . 2016. *Media Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Gunawan, Muhamad Ali. 2013. *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing. Yogyakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia. Bandung.
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani. Yogyakarta.
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

- Kasim, Meilani. 2008. *Macam-macam Model Pembelajaran untuk Mengatasi Masalah Pendidikan IPS di SD*. <https://meilankasim.wordpress.com/2008/11/29/model-pembelajaran-ips/>. Diakses pada tanggal 11 Desember 2016 pukul 17:27 WIB.
- Kasmadi dan Sunariah, Nia Siti. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. AR-RUZZ MEDIA. Jogjakarta.
- Khasanah, Faridatul. 2014. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Metro Timur*. Universitas Lampung.
- Maulida, Rhapna. 2013. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe The Power of Two Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 9 Tapung*. <http://Repository.uin-suska.ac.id/2759/>. Diakses pada tanggal 23 Februari 2017 pukul 16.11 WIB.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. PT Prestasi Pustakarya. Jakarta.
- Mustafa, ER. *The Effects of Active Learning on Foreign Language Self-Concept and Reading Comprehension Achievement*. International Journal on New Trends in Education and Their Implications. Vol. 3, No. 4, October, 2012.
- Nasucha, Arif Fajar. 2014. *Strategi The Power of Two*. <https://aktif-learning.blogspot.co.id/2014/05/the-power-of-two.html?m=1/>. Diakses pada tanggal 17 Januari 2017 pukul 23:26 WIB.
- Niswah, Arif Fajar. 2014. *Strategi The Power of Two*. <http://sejatiningraos.blogspot.co.id/2014/06/pembelajaran-kelompok-power-of-two.html?m=1/>. Diakses pada tanggal 17 Januari 2017 pukul 23:45 WIB.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 mengenai Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*. Gava Media. Yogyakarta.
- Purwanto, Ngalm. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Ridwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian*. Alfabeta. Bandung

- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- , 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sadiman, Arief. 2009. *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Saefuddin & Ika Berdiati. 2014. *Pembelajaran Efektif*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media. Jakarta.
- Sapriya, dkk. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. UPI Press. Bandung.
- , 2009. *Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- , 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media. Jakarta.
- , 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta.
- , 2014. *Penelitian Pendidikan*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Silberman, Melvin L. 2016 *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif/Raisul Muttaqien*. Nuansa Cendekia. Bandung.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta. Bandung.
- , 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- , 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Depdiknas. Jakarta.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta. Bandung.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- , 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.

- Susilawati & Ita Rustati. 2013. *Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. UPI Press. Bandung.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Tim Penyusun . 2009. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika. Jakarta.
- , 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. BSNP. Jakarta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Uno, Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara. Jakarta
- & Nurdin Mohamad. 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Winataputra, Udin. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Yusuf, A, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Kencana. Jakarta.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani. Yogyakarta