

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

##### **2.1.1 Pengertian IPS**

Mata pelajaran di sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran pokok, salah satunya yaitu mata pelajaran IPS. Sapriya, dkk (2006: 3) menjelaskan IPS merupakan perpaduan dari pilihan konsep ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, budaya dan sebagainya yang diperuntukkan sebagai pembelajaran pada tingkat persekolahan. Menurut A. Kosasih Djahiri (dalam Sapriya, dkk., 2006: 7) IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan. Sedangkan menurut Rosdijati, dkk (2010: 58) IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di tingkat SD/MI/SDLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis tentang berbagai fakta, konsep, dan generalisasi sosial yang ada di masyarakat. Selain itu, IPS juga mempelajari hubungan manusia yang menyangkut tingkah laku manusia didalam kehidupan bermasyarakat.

### 2.1.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Setiap pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya tujuan pembelajaran dapat dijadikan sebagai arah untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses belajar mengajar.

Kurikulum 2006 menjelaskan bahwa pembelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Solihatin & Raharjo (2007: 14) pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar pada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. Sedangkan menurut Hasan (dalam Supriatna, dkk., 2007: 5) tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan membekali

siswa agar dapat mengembangkan kemampuan diri yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat diterapkan di dalam kehidupannya. Dalam pembelajaran IPS diharapkan guru dapat mendidik dan memberi bekal kepada siswa dengan pengetahuan dan keterampilan agar dapat bermanfaat bagi kehidupannya.

### **2.1.3 Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di SD**

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Setiap mata pelajaran memiliki ruang lingkup yang berbeda-beda. Ruang lingkup dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai pembatas dalam menyampaikan materi pembelajaran.

IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Dengan pertimbangan bahwa manusia dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD (Massofa, wordpress.com: 2010).

Kurikulum 2006 menjelaskan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS di SD yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3)

sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dengan adanya ruang lingkup, diharapkan guru dalam menyampaikan materi disesuaikan dengan jenjang pendidikan anak.

## **2.2 Belajar**

### **2.2.1 Teori Belajar**

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa itu. Ada beberapa Teori-teori belajar yang melandasi model pembelajaran yaitu teori belajar konstruktivisme, teori belajar perkembangan kognitif Piaget, teori penemuan Jerome Bruner, dan teori pembelajaran perilaku (Trianto, 2011: 28-39). Salah satu teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Menurut Hanafiah (2010: 62) teori konstruktivisme diprakarsai oleh Piaget dan Vigotsky. Pada dasarnya teori konstruktivisme dalam belajar merupakan salah satu pendekatan yang lebih berfokus kepada peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Trianto (2011: 28) menjelaskan teori konstruktivisme memiliki satu prinsip yang paling penting yaitu guru tidak hanya sekadar memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya.

Menurut Winataputra, dkk (2007: 6.7) perspektif konstruktivisme pada pembelajaran di kelas dilihat sebagai proses 'konstruksi' pengetahuan oleh siswa. Perspektif ini mengharuskan siswa bersikap aktif. Dalam proses ini siswa mengembangkan gagasan atau konsep baru berdasarkan analisis dan pemikiran ulang terhadap pengetahuan yang diperoleh pada masa lalu dan masa kini.

Sejalan dengan pendapat Winataputra, Piaget (dalam Rusman, 2011: 202) mengemukakan bahwa belajar merupakan sebuah proses aktif dan pengetahuan disusun di dalam pikiran siswa. Dengan menyusun pengetahuan siswa di dalam pikirannya, ini sesuai dengan karakteristik teori konstruktivisme.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai dengan pembelajaran kooperatif yaitu teori konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa dalam belajar siswa dituntut untuk membangun pengetahuannya sendiri dan guru berperan sebagai fasilitator. Di samping itu, guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa melainkan juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya.

### **2.2.2 Motivasi Belajar**

Motivasi berpangkal dari kata “motif”, yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan (Fathurrohman, 2010: 19). Motivasi sebagai daya penggerak dapat diartikan sebagai suatu daya atau upaya yang ada di dalam diri siswa sehingga dapat memberikan dorongan dalam kegiatan belajar dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Hanafiah (2010: 26) motivasi belajar merupakan kekuatan, daya pendorong, atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dari peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan

perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan menurut Uno (2007: 23) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Motivasi yang ada dalam diri siswa dapat berpengaruh terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa. Menurut Sudjana (2011: 61) keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dalam motivasi belajar yang ditunjukkan oleh para siswa pada saat melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Hal ini dapat dilihat dalam hal: minat, semangat, tanggung jawab, reaksi dan rasa senang siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa, motivasi belajar merupakan suatu kekuatan atau dorongan baik dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa yang dapat merubah perilaku siswa dalam belajar. Dengan adanya perubahan perilaku pada diri siswa ke arah yang lebih baik dapat dijadikan indikator bahwa siswa memiliki motivasi belajar.

### **2.2.3 Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan salah satu aspek utama bagi keberhasilan dalam belajar. Motivasi dianggap penting dalam upaya belajar dan pembelajaran dilihat dari segi fungsi dan nilainya atau manfaatnya.

Hamalik (2011: 108) mengemukakan 3 fungsi motivasi yaitu: (1) mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, (2) motivasi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, (3) motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang.

Sedangkan menurut Hanafiah (2010: 26) ada 4 fungsi motivasi yaitu sebagai berikut.

1. Motivasi merupakan alat pendorong terjadinya perilaku belajar peserta didik.
2. Motivasi merupakan alat untuk memengaruhi prestasi belajar peserta didik.
3. Motivasi merupakan alat untuk memberikan direksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.
4. Motivasi merupakan alat untuk membangun sistem pembelajaran lebih bermakna.

Menurut Sardiman (2011: 85) adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan melahirkan prestasi yang baik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa, fungsi motivasi yaitu sebagai pendorong dan penggerak untuk mengarahkan siswa untuk lebih baik lagi dalam belajarnya sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Motivasi yang terbaik yaitu motivasi yang timbul dari diri siswa itu sendiri.

#### **2.2.4 Prinsip Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh di dalam proses belajar mengajar. Motivasi pada dasarnya memiliki prinsip-prinsip di dalam penerapannya.

Menurut Kennet H. Hoover (dalam Hamalik, 2011: 114) ada beberapa prinsip-prinsip motivasi belajar, yaitu: (1) pujian lebih efektif daripada hukuman, (2) motivasi yang bersumber dalam diri individu lebih efektif daripada motivasi dari luar, (3) pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi belajar, (4) teknik dan prosedur pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (5) motivasi yang kuat erat hubungannya dengan kreativitas.

Menurut Hanafiah (2010: 27) prinsip-prinsip motivasi belajar, yaitu: (1) peserta didik memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda, (2) motivasi belajar peserta didik yang satu dapat merambat kepada peserta didik yang lain, (3) motivasi belajar peserta didik akan berkembang jika disertai dengan implementasi keberagaman metode.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip motivasi belajar, yaitu: (1) motivasi intrinsik siswa dalam belajar akan lebih baik daripada motivasi ekstrinsik, (2) metode pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) motivasi belajar siswa akan berkembang jika disertai pujian dari pada hukuman.

### **2.2.5 Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut



kemampuan yang dimiliki siswa (Kosasih, 2007: 50). Menurut Sudjana (2011: 3) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sejalan dengan pendapat Sudjana, Suprijono (2010: 7) menjelaskan hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja. Sedangkan menurut Gagne dalam (Suprijono, 2011: 6) hasil belajar merupakan informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap. Sardiman (2011: 84) menjelaskan bahwa hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka akan berhasil pula pelajaran itu. Jadi, motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dari proses pembelajaran melalui evaluasi. Evaluasi dapat dijadikan sebagai alat ukur atau pertimbangan untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa.

## **2.3 Model *Cooperative Learning***

### **2.3.1 Pengertian Model *Cooperative Learning***

Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Model-model pembelajaran memiliki banyak variasi, salah satunya yaitu model

*Cooperative Learning*. Menurut Rusman (2011: 202) *Cooperative Learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 5 orang. Sejalan dengan pendapat Rusman, Komalasari (2011: 62) menjelaskan bahwa *Cooperative Learning* adalah suatu strategi pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat *heterogen*. Sedangkan menurut Slavin (2005: 4) *Cooperative Learning* merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membutuhkan kerja sama tim atau kelompok yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 6 orang dengan struktur kelompok bersifat *heterogen* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan pembelajaran kooperatif, diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

### **2.3.2 Karakteristik Model *Cooperative Learning***

Strategi *Cooperative Learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara berkelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Rusman (2011: 204) menjelaskan

ada empat hal penting dalam strategi *Cooperative Learning*, yakni: (1) adanya peserta didik dalam kelompok, (2) adanya aturan main dalam kelompok, (3) adanya upaya belajar dalam kelompok, (4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok

Menurut Slavin (2005: 10) ada tiga konsep penting *Cooperative Learning*, yaitu penghargaan tim, tanggung jawab individu, dan kesempatan sukses yang sama. Sedangkan menurut Rusman (2011: 207) ada empat karakteristik atau ciri-ciri *Cooperative Learning*, yaitu (1) pembelajaran secara tim, (2) didasarkan pada manajemen kooperatif, (3) kemauan untuk bekerja sama, (4) keterampilan bekerja sama.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa karakteristik *Cooperative Learning* yaitu adanya kerja sama dalam kelompok, adanya kompetensi yang harus dicapai dalam kelompok, dan adanya penghargaan kelompok. Dengan adanya karakteristik ini, dapat membedakan model *Cooperative Learning* dengan model pembelajaran lainnya.

### **2.3.3 Prosedur Model *Cooperative Learning***

*Cooperative Learning* seperti halnya model pembelajaran yang lainnya mempunyai karakteristik dan langkah-langkah dalam penerapannya. Rusman (2011: 212) menjelaskan ada empat prosedur atau langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) penjelasan materi, (2) belajar kelompok, (3) Penilaian, (4) pengakuan tim.

Penerapan *Cooperative Learning* membutuhkan kreativitas. Dalam pembelajaran kooperatif guru berperan sebagai fasilitator. Menurut Ibrahim, dkk (dalam Trianto, 2011: 66) terdapat enam langkah utama di dalam *Cooperative Learning*, yaitu: (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) menyajikan informasi, (3) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok, (4) membimbing kelompok bekerja dan belajar, (5) evaluasi, (6) memberikan penghargaan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah *Cooperative Learning* yaitu: (1) guru menyampaikan materi pembelajaran, (2) guru mengorganisasikan siswa kedalam kelompok, (3) guru membimbing siswa dalam kelompok bekerja dan belajar, (4) guru memberikan evaluasi, (5) guru memberikan penghargaan. Dengan adanya langkah-langkah tersebut, *Cooperative Learning* dapat diterapkan dengan benar dan tepat dalam pembelajaran.

#### **2.3.4 Model-model *Cooperative Learning***

Pembelajaran kooperatif mempunyai banyak variasi dalam penerapannya. Semua pembelajaran kooperatif pada dasarnya sesuai dengan prinsipnya. Menurut Komalasari (2011: 62) terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif yaitu: model *Jigsaw*, Berpikir berpasangan berbagi, STAD, NHT, TGT, *Make A Match*, *Role Playing*, *Scramble*, *Inquiry* dan lain-lain.

Menurut Suprijono (2010: 89) pembelajaran kooperatif memiliki banyak variasi. Ada beberapa jenis model kooperatif yaitu: *Jigsaw*, *Group Investigation*, *Two Stay Two Stray*, *Make A Match*, STAD dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki banyak variasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Salah satu model kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu model *Scramble*.

## **2.4 Model Cooperative Learning Tipe Scramble**

### **2.4.1 Pengertian Model Cooperative Learning Tipe Scramble**

Model *Cooperative Learning* merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang mempunyai banyak tipe yang bervariasi, salah satunya yaitu model *Cooperative Learning* tipe *Scramble*. Menurut Komalasari (2011: 84) model *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan/pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban/pasangan konsep yang dimaksud.

Sejalan dengan pendapat Komalasari, Widodo (dalam wordpress.com: 2009) mengemukakan model pembelajaran *Scramble* adalah suatu model pembelajaran dengan membagikan kartu soal dan kartu jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia namun dengan susunan yang acak dan siswa bertugas mengoreksi (membolak-balik huruf) jawaban.

Yusiriza (dalam wordpress.com: 2011) menjelaskan model *Scramble* merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model *Scramble* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk lebih kreatif dan teliti dalam mencari jawaban dengan menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak. Model pembelajaran *Scramble* dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sebab model *Scramble* menuntut siswa untuk lebih kreatif dan teliti.

#### **2.4.2 Keunggulan dan Kelemahan Model *Cooperative Learning* Tipe *Scramble***

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* memiliki keunggulan dan kelemahan seperti halnya dengan model-model pembelajaran yang lainnya. Menurut Sriudin ([www.sriudin.com](http://www.sriudin.com): 2011) model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* memiliki keunggulan dan kelemahan yaitu, sebagai berikut.

Kelebihan model pembelajaran *Scramble*:

1. memudahkan mencari jawaban.
2. mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut.
3. semua siswa terlibat.
4. kegiatan tersebut dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
5. melatih untuk disiplin.

Kekurangan model pembelajaran *Scramble*:

1. siswa kurang berfikir kritis.
2. bisa saja mencontek jawaban teman lainnya.
3. mematikan kreativitas siswa.
4. siswa tinggal menerima bahan mentah.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat diketahui kelebihan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* yaitu memudahkan mencari jawaban dan mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Sedangkan kelemahan model *Cooperative*

*Learning* tipe *Scramble* terletak pada keakuratan pemerolehan jawaban siswa, bisa saja siswa hanya mencontek jawaban teman lainnya.

### **2.4.3 Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* Tipe *Scramble***

Model-model pembelajaran mempunyai langkah-langkah dalam penerapannya. Dalam penerapan langkah-langkah model pembelajaran dapat dimodifikasi sehingga lebih menarik dan bermakna dalam pembelajaran. Komalasari (2011: 84) menjelaskan ada beberapa langkah model *Scramble*, yaitu: Guru menyajikan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, kemudian guru membagikan lembar kerja kepada siswa. Sedangkan menurut Hanafiah (2010: 53) langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model *Scramble*, yaitu: (1) guru membuat pertanyaan yang sesuai dengan indikator pembelajaran, (2) guru membuat jawaban yang diacak hurufnya, (3) guru menyajikan materi, (4) guru membagikan lembar kerja kepada siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajaran model *Scramble* sebagai berikut.

1. Guru mempersiapkan lembar kerja yang sesuai dengan indikator pembelajaran berupa pertanyaan dan jawaban yang diacak hurufnya.
2. Guru menyampaikan materi pembelajaran.
3. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa.
4. Guru memberikan lembar kerja berupa pertanyaan dan jawaban yang diacak hurufnya kepada setiap kelompok.

5. Setiap kelompok mengerjakan lembar kerja yang telah diberikan oleh guru.
6. Guru bersama siswa membahas lembar kerja secara bersama-sama.

## **2.5 Media Pembelajaran**

### **2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Fathurrohman dan Sutikno, 2010: 65). Menurut Gagne (dalam Sadiman, dkk., 2006: 6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Lebih lanjut Sadiman, dkk (2006: 7) menjelaskan media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena siswa akan lebih tertarik dalam pembelajaran.

### **2.5.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**



Media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Musfiqon (2012: 33) menjelaskan pemakaian media dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Musfiqon (2012: 35) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu: (1) meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, (2) meningkatkan gairah belajar siswa, (3) meningkatkan minat dan motivasi belajar, (4) menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan, (5) mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam, (6) mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran, (7) meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Hamalik (dalam Sukiman, 2012: 41) pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik.

Daryanto (2010: 5) menjelaskan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dan manfaat, yaitu: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalisme, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, (3) menimbulkan gairah belajar, (4) mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Dengan media pembelajaran siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

### **2.5.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran mempunyai banyak variasi. Menurut Winataputra, dkk (2007: 5.13) ada beberapa jenis media pembelajaran yaitu: (1) media visual seperti media grafis dan media realia, (2) media audio seperti radio dan perekam suara, (3) media audio-visual seperti video dan slide suara.

Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam media auditif, visual dan media audiovisual. Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan seperti gambar. Media audio visual yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film bingkai suara (Fathurrohman & Sutikno, 2010: 67- 68).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai banyak jenis. Dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar guru perlu memperhatikan media yang digunakan sesuai dengan materi serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis diantaranya, media visual, media audio dan media audio visual.

#### **2.5.4 Media Grafis**

Penerapan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media pembelajaran memiliki banyak jenis, salah satunya yaitu media grafis. Menurut Daryanto (2010: 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 mengikhtisarkan,

menggambarkan dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Sedangkan menurut Winataputra, dkk (2007: 5.14) media grafis merupakan media pandang dua dimensi yang dirancang khusus untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran.

Secara umum media grafis berfungsi sebagai penyalur pesan dari sumber ke penerima pesan. Sedangkan secara khusus media grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan (Musfiqon, 2012: 73).

Daryanto (2010: 19) menjelaskan karakteristik media grafis dapat dilihat berdasarkan ciri-cirinya, kelebihan dan kelemahan yang dimilikinya, serta jenis-jenisnya, ciri-ciri media grafis yaitu media dua dimensi sehingga hanya dapat dilihat dari bagian depan saja, media visual diam sehingga hanya dapat diterima melalui indra mata. Kelebihan yang dimiliki media grafis, yaitu: bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, dapat menyampaikan rangkuman, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, membandingkan suatu perubahan, dapat divariasikan antara media satu dengan media yang lain. Kelemahan media grafis yaitu tidak dapat menjangkau kelompok besar, dan hanya menekankan persepsi indra penglihatan saja.

Media grafis terdiri dari beberapa jenis yaitu: grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik (Winataputra, dkk., 2007: 5.14). Media grafis memiliki banyak jenis, dalam penggunaannya disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Menurut Daryanto (2010: 20) media grafis terdiri dari beberapa jenis, diantaranya:

1. Sketsa merupakan gambar sederhana.
2. Gambar adalah bahasa bentuk/rupa yang umum.
3. Grafik adalah pemakaian lambang visual untuk menjelaskan suatu perkembangan suatu keadaan.
4. Bagan merupakan penyajian ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan.

5. Poster merupakan perpaduan antara gambar dan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan, atau ide-ide lain.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media grafis merupakan media yang disajikan secara visual dengan menggunakan garis, gambar atau tulisan untuk menggambarkan sesuatu. Karakteristik media grafis yaitu membutuhkan alat indra mata sebagai perantara penerima pesan. Media grafis memiliki kelebihan dan kelemahan, kelebihan media grafis yaitu sederhana, dapat menarik perhatian, ekonomis, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta dapat divariasikan dengan media yang lainnya. Sedangkan kelemahan media grafis yaitu hanya menekankan pada indra penglihatan saja. Ada beberapa jenis media grafis yaitu gambar, grafik, bagan, dan poster yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

## **2.6 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan sebagai berikut: "Apabila dalam pembelajaran IPS menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dengan menggunakan media grafis sesuai langkah-langkah yang tepat, maka motivasi dan hasil belajar siswa kelas IVB SD Negeri 8 Metro Barat dapat meningkat."

