

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Belajar**

Oemar Hamalik (2001: 27) mengemukakan pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Slameto (2003: 2) berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Suparwoto (2004: 41) bahwa belajar pada intinya adalah proses internalisasi dalam diri individu yang belajar dapat dikenali produk belajarnya yaitu berupa perubahan, baik penguasaan materi, tingkah laku, maupun keterampilan.

Menurut Winkel belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan

semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya (Purwanto, 2008: 51)

Sedangkan pengertian belajar menurut Mulyani Sumantri & Johar Permana, 1999: 16) belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleks atau perilaku yang bersifat naluriah.

Moh. Surya dikutip oleh Nana Sudjana (2005: 22) mendefinisikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Oemar Hamalik (1993: 280) mengungkapkan empat prinsip belajar yaitu :

- a. Belajar senantiasa harus bertujuan, terarah, dan jelas bagi siswa, karena tujuan akan menuntut dalam belajar,
- b. Belajar yang paling utama adalah untuk berpikir kritis,
- c. Belajar memerlukan pemahaman atas hal – hal yang dipelajari sehingga memperoleh pengertian – pengertian,
- d. Belajar harus disertai keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan dan hasil.

Dari prinsip – prinsip tersebut memberikan penjelasan dalam memaknai belajar dan dapat mengetahui apa saja yang perlu diperhatikan dalam mendukung proses pembelajaran, sehingga pengertian dan pemahaman mengenai makna belajar menjadi lebih jelas dan terarah.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar ada suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang berupa pengetahuan, pemahaman, maupun sikap yang diperoleh melalui proses belajar. Perubahan tingkah laku yang diperoleh merupakan hasil interaksi dengan lingkungan. Interaksi tersebut salah satunya adalah proses pembelajaran yang diperoleh di sekolah. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa dengan belajar seseorang dapat memperoleh sesuatu yang baru baik itu pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

#### **a) Hasil Belajar**

Menurut Nana Sudjana (2005: 20) hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa factor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Sedangkan factor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

Prestasi belajar siswa di sekolah dapat dilihat pada angka raport atau pada daftar nilai ulangan harian, sumatif atau nilai UN pada akhir kelulusan siswa. Ditinjau dari segi didaktis maka penilaian proses belajar sangat penting, karena mereka ingin mengetahui kemajuan yang telah dicapai yang dapat mempengaruhi pekerjaan-pekerjaan sebelumnya, sehingga diharapkan prestasi berikutnya akan lebih meningkat. Dengan mengetahui nilai mereka, setidaknya tidaknya dapat menjadikan motivasi untuk lebih giat dalam belajar sehingga mencapai prestasi yang lebih baik. Sedangkan bagi guru tidak hanya menilai hasil usaha murid saja, tetapi juga sekaligus ia juga menilai hasil usahanya sendiri.

#### **b) Aktivitas Belajar**

Aktivitas merupakan segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik. Aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan tingkah laku. Seseorang melakukan aktivitas belajar dalam keadaan sadar baik dalam fisik maupun mentalnya.

Seseorang dikatakan aktif belajar jika dalam belajarnya mengerjakan sesuatu yang sesuai dengan tujuan belajarnya, memberi tanggapan positif terhadap

suatu peristiwa dan mengalami atau turut merasakan sesuatu dalam proses belajarnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang secara sadar yang meliputi kegiatan fisik maupun mental yang diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang optimal

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan hasil belajar dari Bloom (Purwanto, 2008: 50) yang secara garis besar membaginya dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

### **1. Ranah kognitif**

Ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kawasan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Menurut Bloom secara hirarki tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkatan itu adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6).

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus- rumus

dan lain sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.

- 2) Pemahaman (*comprehension*) yakni kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat melalui penjelasan dari kata-katanya sendiri.
- 3) Penerapan (*application*) yaitu kesanggupan seseorang untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori, dan lain sebagainya dalam situasi yang baru dan kongkret.
- 4) Analisis (*analysis*) yakni kemampuan seseorang untuk menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian tersebut.
- 5) Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berfikir memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola yang baru dan terstruktur.
- 6) Evaluasi (*evaluation*) yang merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. Penelitian disini adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, atas beberapa pilihan kemudian menentukan pilihan nilai atau ide yang tepat sesuai kriteria yang ada.

## **2. Ranah Afektif**

Kratwohl (Purwanto, 2008 : 51) membagi belajar afektif menjadi lima tingkat, yaitu penerimaan (merespon rangsangan), partisipasi, penilaian

(menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan), organisasi (menghubungkan nilai – nilai yang dipelajari), dan internalisasi (menjadikan nilai – nilai sebagai pedoman hidup). Hasil belajar disusun secara hirarki mulai dari tingkat yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Jadi ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai – nilai yang kemudian dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

### **3. Ranah Psikomotorik**

Beberapa ahli mengklasifikasikan dan menyusun hirarki dari hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar disusun berdasarkan urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi hanya dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Simpson (Purwanto, 2008: 51) mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam yaitu, persepsi (membedakan gejala), kesiapan (menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan), gerakan terbimbing (meniru model yang dicontohkan), gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa model hingga mencapai kebiasaan), gerakan kompleks (melakukan serangkaian gerakan secara berurutan), dan kreativitas (menciptakan gerakan dan kombinasi gerakan baru yang orisinal atau asli).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

## 2.2 Pembelajaran IPS

IPS adalah pengetahuan yang menelaah masalah-masalah sosial, khususnya masalah-masalah yang diwujudkan oleh masyarakat Indonesia dengan menggunakan pengertian-pengertian (fakta, konsep, teori) yang berasal dari berbagai bidang pengetahuan keahlian dalam lapangan ilmu-ilmu sosial seperti geografi, antropologi, ekonomi, psikologi sosial dan sejarah.

Tujuan dari mata pelajaran IPS agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya (2), memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan 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, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut : (1) Manusia, tempat dan lingkungan, (2), Waktu, keberlanjutan, dan perubahan (3), System sosial dan budaya (4), perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Dengan demikian ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang merupakan paduan (fusi) dari sejumlah mata pelajaran sosial.



## **2.3 Kajian tentang Pembelajaran Snowball Throwing**

### **a) Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Cooperative mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif terjadi pencapaian tujuan secara bersama-sama yang sifatnya merata dan menguntungkan setiap anggota kelompoknya. Pengertian pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam proses pembelajaran yang memungkinkan kerja sama dalam menuntaskan permasalahan.

Sehubungan dengan pengertian tersebut, Uno Hamzah (2007) menyatakan bahwa Cooperative Learning adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 (empat) sampai 6 (enam) orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Pada dasarnya cooperative learning mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Cooperative Learning juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

## **b) Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Ibrahim, dkk. (2004), tujuan pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum sebagai berikut :

### **1. Hasil belajar akademik**

Pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial. Namun demikian menurut Ibrahim dkk, (3: 2004), bahwa pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja pebelajar dalam tugas - tugas akademik. Para ahli mengemukakan bahwa model ini unggul dalam membantu pembelajaran memiliki konsep-konsep yang sulit. Selain itu, pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada peserta didik kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerjasama menyelesaikan tugas - tugas akademik.

### **2. Penerimaan terhadap perbedaan individu**

Tujuan lain dari model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan terhadap orang yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, maupun kemampuan. Menurut Ibrahim dkk (2004) mengemukakan bahwa kontak fisik di antara orang-orang yang berbeda ras atau kelompok etnis tidak cukup untuk mengurangi kecurigaan dan perbedaan ide. Pembelajaran kooperatif memungkinkan pebelajar yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu dengan yang lain atas

tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu dengan yang lain.

### **3. Pengembangan keterampilan sosial**

Keterampilan sosial amat penting untuk dimiliki oleh masyarakat. Banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan di dalam masyarakat yang secara budaya beragam.

### **4. Lingkungan Belajar dan Sistem Pengelolaan**

Lingkungan belajar untuk pembelajaran kooperatif dicirikan oleh proses demokrasi dan peran aktif peserta didik dalam menentukan apa yang harus dipelajari dan bagaimana mempelajarinya. Jika pembelajaran kooperatif ingin menjadi sukses, materi pembelajaran yang lengkap harus tersedia di berbagai sumber belajar.

Selain unggul dalam membantu peserta didik dan memiliki konsep-konsep sulit, model ini sangat berguna untuk membantu peserta didik menumbuhkan kemampuan kerjasama, berpikir kritis, dan kemampuan membantu teman serta tercapainya tugas yang diberikan kepada kelompok itu. Setiap anggota kelompok harus saling berhubungan, saling memenuhi dan bantu-membantu.

## **2.4 Model Pembelajaran Snowball Throwing**

Metode pembelajaran sangat penting dan berpengaruh sekali terhadap hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran IPS. Dalam hal ini metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak hanya terpaku pada satu metode pembelajaran saja, akan tetapi harus bervariasi yang disesuaikan dengan konsep yang diajarkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama pada guru mata pelajaran IPS. Guru IPS harus memilih dan menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.

Model pembelajaran Snowball Throwing merupakan metode yang dapat digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi tersebut. Pada model pembelajaran Snowball Throwing siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru, kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.

Snowball secara etimologi berarti bola salju, sedangkan Throwing artinya melempar. Snowball Throwing secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Dalam pembelajaran Snowball Throwing, bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab. Snowball Throwing merupakan salah satu model pembelajaran aktif (active learning) yang dalam pelaksanaannya banyak

melibatkan siswa. Peran guru disini hanya sebagai pemberi arahan awal mengenai topik pembelajaran dan selanjutnya penertiban terhadap jalannya proses pembelajaran. Snowball Throwing sebagai salah satu dari model pembelajaran aktif (active learning) pada hakikatnya mengarahkan atensi siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Namun sebagaimana model pembelajaran lainnya, dalam penerapannya pun ada faktor-faktor yang mempengaruhinya antara lain kondisi siswa, waktu yang tersedia, materi yang diajarkan dan tujuan pembelajaran.

Model Pembelajaran Snowball Throwing melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Pesan dalam hal ini adalah berupa pertanyaan – pertanyaan yang telah dibuat oleh siswa. Lemparan pertanyaan tidak menggunakan tongkat seperti model pembelajaran *Talking Stik* akan tetapi menggunakan kertas berisi pertanyaan yang diremas menjadi sebuah bola kertas lalu dilempar kepada siswa lain. Siswa yang mendapat bola kertas lalu membuka dan menjawab pertanyaannya.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Snowball Throwing adalah pembelajaran secara berkelompok, setiap kelompok beranggotakan beberapa siswa dimana setiap siswa membuat pertanyaan yang kemudian dilemparkan kepada kelompok yang lainnya untuk dijawab. Ketika menjawab pertanyaan yang diperoleh harus dijawab oleh masing – masing individu dengan cara berdiri dari tempat duduknya atau maju ke depan kelas.

## **2.5 Langkah-langkah Model Pembelajaran Snowball Throwing**

Langkah–langkah model pembelajaran Snowball Throwing adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan pengantar materi yang akan disajikan, dan KD yang ingin dicapai.
2. Guru membentuk siswa berkelompok, lalu memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
4. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok .
5. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama  $\pm$  15 menit.
6. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian. Ketika menjawab pertanyaan tersebut siswa diminta untuk berdiri dari tempat duduknya atau maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan.
7. Evaluasi.
8. Penutup.

Metode snowball throwing memiliki kelebihan dan kekurangan/kelemahan.

Kelebihan model pembelajaran snowball throwing yaitu :

1. Melatih kesiapan siswa
2. Saling memberikan pengetahuan.

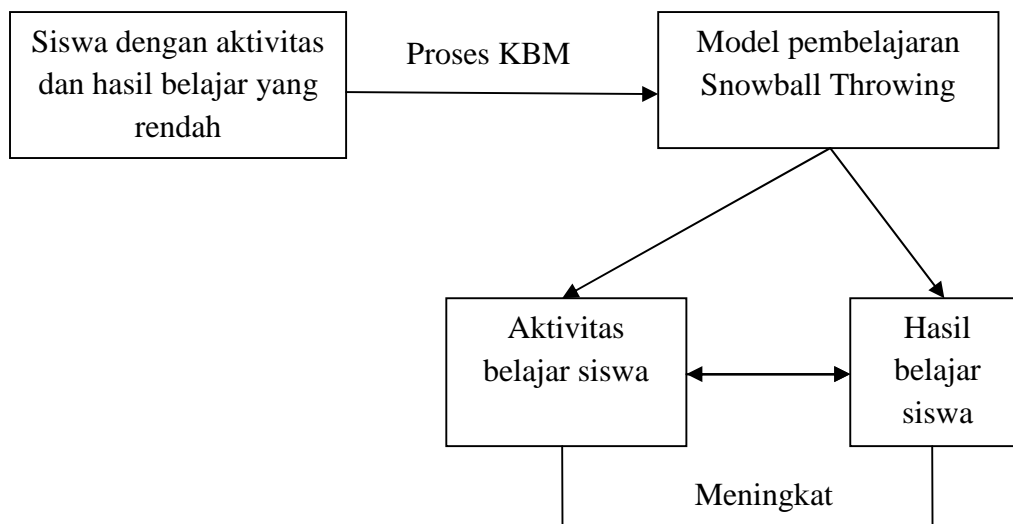
Adapun kekurangan model pembelajaran snowball throwing yaitu :

1. Pengetahuan tidak luas hanya berkisar pada pengetahuan siswa.
2. Tidak efektif.

## **2.6 Kerangka Berpikir**

Siswa dengan aktivitas dan hasil belajar yang rendah menjadi masalah dan harus segera dicari solusi/diperbaiki. Pemecahan ini dilakukan dengan menerapkan metode/model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran aktif yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran Snowball Throwing. Penerapan metode ini dalam pembelajaran IPS melibatkan siswa untuk dapat berperan aktif dengan bimbingan guru, agar kemampuan siswa dalam memahami konsep dapat terarah lebih baik.

Kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka berpikir

## 2.7 Hipotesis

1. Penerapan model pembelajaran Snowball Throwing dapat meningkatkan aktivitas belajar mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 2 Negararatu Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015.
2. Penerapan model pembelajaran Snowball Throwing dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 2 Negararatu Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015.