

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pembahasan Teori**

##### **1. Percaya Diri**

Percaya diri merupakan salah satu sikap yang diajarkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan pendidikan karakter. Percaya diri sangat penting bagi setiap orang, karena rasa percaya diri orang akan merasa yakin dan mampu untuk mencapai sesuatu. Menurut Bandura dalam Rahman dan Sofan (2014: 14) seseorang yang memiliki sikap percaya diri tinggi cenderung akan berhasil bagaimanapun kemampuan yang ia miliki. Seseorang yang mempunyai keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki, akan mempengaruhi seseorang dalam bertindak untuk mencapai setiap keinginan yang diharapkan. Seseorang yang percaya diri apabila berinteraksi dengan orang tidak malu dan tidak merasa minder.

Rasa percaya diri merupakan salah satu kondisi psikologis seseorang yang berpengaruh terhadap aktivitas fisik dan mental dalam proses pembelajaran (Aunurrahman, 2010:184). Rasa percaya diri pada umumnya muncul ketika seseorang akan melakukan atau terlibat di dalam suatu aktivitas tertentu dimana pikirannya terarah untuk mencapai sesuatu hasil yang diinginkannya. Orang yang memiliki percaya diri akan menganggap dirinya mampu untuk melakukan sesuatu yang diinginkannya tanpa ragu-ragu.

Berdasarkan dilihat dari dimensi perkembangan, rasa percaya diri dapat tumbuh dengan sehat bilamana ada pengakuan dari lingkungan. Itulah sebabnya maka di dalam proses pendidikan dan pembelajaran, baik di lingkungan rumah tangga maupun di sekolah, orang tua atau guru hendaknya dapat menerapkan prinsip-prinsip pedagogis secara tepat terhadap anak. Mendidik dengan memberikan penghargaan dan pujian jauh lebih baik dari pada mendidik dengan cara mencemooh dan mencela. Bilamana orang tua maupun guru berupaya mendidik anak dengan pujian dan penghargaan maka anak akan tumbuh dengan percaya diri. Namun bilamana mereka dididik dengan cela dan cemoohan maka ada kecenderungan anak menyesali diri dan merasa bersalah. Akibatnya anak-anak tidak memiliki kemampuan mengeksplorasi kemampuannya dan tidak lagi memiliki keberanian yang cukup untuk melakukan sesuatu.

Sikap percaya, yakin, atau harapan akan berhasil mendorong individu bertindak untuk meraih suatu cita-cita yang diimpikan. Menurut Prayitno dalam Rahman dan Sofan (2014: 14) menyatakan bahwa siswa yang memiliki sikap percaya diri dan memiliki penilaian positif tentang dirinya cenderung menampilkan prestasi yang baik secara terus-menerus. Orang yang percaya diri akan selalu menunjukkan keberanian, aktif dan tanggung jawab dalam melakukan sesuatu. Sikap percaya diri ini perlu ditanamkan kepada siswa untuk mendorong mereka agar berusaha dengan maksimal guna mencapai keberhasilan yang optimal

Ciri-ciri orang yang mencerminkan memiliki rasa percaya diri menurut Dariyo (2007: 206) yaitu “mempunyai inisiatif, kreatif, dan optimis, serta mampu menyadari kelemahan dan kelebihan diri sendiri, berpikir positif. Orang yang tidak memiliki percaya diri ditandai dengan sikap yang cenderung melemahkan semangat hidupnya, seperti minder, pesimis, dan pasif”. orang yang tidak percaya diri merasa dirinya tidak mampu untuk melakukan sesuatu, sehingga siswa terlihat pasif di dalam kelas. Berbeda dengan pendapat dari Mustari (2014: 57) orang yang mempunyai percaya diri diantaranya yakni :

- a. Memiliki keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri  
Seseorang yang percaya diri akan mempunyai rasa optimis, yakin dapat melakukan atau mencapai sesuatu dengan baik.
- b. Keberanian  
Orang yang percaya diri, berani tampil untuk melakukan sesuatu hal dihadapan orang lain tanpa rasa takut atau malu. Berani menyatakan pendapat di depan teman-temannya.
- c. Kemandirian  
Orang yang memiliki percaya diri akan menyelesaikan suatu hal tanpa bantuan orang lain dan akan bertanggung jawab untuk menyelesaikannya. Contohnya : pada saat mengerjakan soal tidak mencontek pekerjaan teman yang lainnya.
- d. Tidak ragu-ragu akan tindakan yang dipilihnya  
Orang yang percaya diri tetap merasa tenang dan optimis dalam melakukan suatu tindakan dengan baik. Tidak ragu-ragu, tidak takut ataupun canggung ketika melakukan kegiatan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa orang yang memiliki percaya diri menurut Mustari adalah memiliki keyakinan akan kemampuannya, memiliki keberanian, kemandirian serta tidak ragu-ragu dalam bertindak. Percaya diri dikembangkan agar menjadi lebih baik dan maksimal melalui beberapa cara yang dapat digunakan untuk

mempengaruhi sikap percaya diri menurut Rahman dan Sofan (2014: 14)

adalah sebagai berikut :

- 1) Membantu siswa menyadari kekuatan dan kelemahan diri serta menanamkan pada siswa gambaran diri positif terhadap diri sendiri.
- 2) Menggunakan suatu patokan atau standar yang memungkinkan siswa dapat mencapai keberhasilan.
- 3) Memberi tugas yang sukar tetapi realistis untuk diselesaikan atau sesuai dengan kemampuan siswa. Misalnya memberi tugas dimulai dari yang mudah berangsur ke tugas yang sukar, dengan begitu dapat menanamkan rasa percaya diri pada siswa (Keller & Suzuki, 2004).
- 4) Memberi kesempatan kepada siswa secara mandiri dalam belajar dan melatih suatu keterampilan.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang percaya diri dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah sikap yakin yang timbul dari dalam diri akan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkannya. Oleh karena itu, peneliti menggunakan sumber dari Mustari (2014: 57) yang dirumuskan menjadi beberapa indikator yang akan digunakan dalam penelitian untuk mendeteksi sikap percaya diri siswa, yaitu :

- a. Memiliki keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri.
- b. Keberanian.
- c. Kemandirian dalam mengerjakan suatu hal.
- d. Tidak ragu-ragu akan tindakan yang dipilihnya.

## 2. Prestasi Belajar

### a. Pengertian Belajar

Ada beberapa pengertian belajar yang dikemukakan oleh para pemikir pendidikan dalam Rahman dan Sofan (2014:46) diantaranya yaitu:

1. Ernest R. Hilgard, belajar adalah suatu proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan karena mereaksi terhadap suatu keadaan (karena adanya latihan).
2. Menurut HC Witherington, belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatukan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian.
3. Robert Gagne menyatakan, belajar adalah suatu proses untuk memperoleh modifikasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku yang diperoleh dari instruksi.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu (Rahman dan Sofan, 2014:26). Menurut Witherington dalam Rahman dan Sofan (2014:26) menyebutkan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai suatu pola-pola respons yang berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, kecakapan dan pemahaman.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses kegiatan yang berkesinambungan yang dimulai dari sejak lahir dan terus-menerus berlangsung seumur hidup yang hasil belajarnya ditunjukkan dengan aktivitas-aktivitas adanya perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen sebagai akibat dari interaksi dan pengalaman dengan lingkungannya.

b. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang dalam kegiatan proses belajar mengajar. Istilah “ prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan “ hasil belajar” (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik (Arifin, 2012:12). Prestasi belajar menurut Sudijono (2011: 434) adalah

Prestasi belajar adalah pencapaian peserta didik yang dilambangkan dengan nilai-nilai hasil belajar pada dasarnya mencerminkan sampai sejauh mana tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik dalam pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditentukan bagi masing-masing mata pelajaran atau bidang studi.

Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa yang berkenaan aspek kognitif, setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan suatu instrumen yang relevan. Hal tersebut sependapat dengan Syah (2011: 216) berpendapat bahwa: ”prestasi belajar berasal dari hasil

belajar siswa yang mengarah pada ranah kognitif pada proses pembelajaran”. Prestasi belajar siswa untuk mengukur pemahaman siswa dengan adanya evaluasi yang diwujudkan dalam bentuk angka. Evaluasi belajar sangat penting dilakukan, karena untuk mengetahui persentase siswa dalam mencapai ketuntasan belajar terhadap materi yang telah diajarkan, untuk melanjutkan materi selanjutnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah pencapaian hasil belajar siswa terhadap suatu materi yang telah diajarkan dalam bentuk angka. Prestasi belajar tersebut mempunyai manfaat bagi guru diantaranya yaitu sebagai tolak ukur untuk melanjutkan materi berikutnya, mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi, dan lain sebagainya.

Tinggi rendahnya prestasi seseorang dipengaruhi oleh dari dalam diri siswa atau luar diri siswa dalam mencapai hasil belajar tersebut. Secara umum, menurut Rahman dan Sofan (2014: 31) prestasi atau hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal yaitu faktor-faktor yang ada didalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa. Yang tergolong faktor internal adalah :

1. Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh dan sebagainya.

2. Faktor psikologis baik bersifat bawaan maupun keturunan yang meliputi :
  - a. Faktor intelektual terdiri atas :
    - 1) Faktor potensial , yaitu intelegensi dan bakat.
    - 2) Faktor aktual, yaitu kecakapan nyata dan prestasi.
  - b. Faktor intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional, dan lainnya.
3. Faktor kematangan baik fisik maupun psikis, yang tergolong faktor eksternal ialah:
  - a. Faktor sosial yang terdiri atas:
    - 1) Faktor lingkungan keluarga
    - 2) Faktor lingkungan sekolah
    - 3) Faktor lingkungan masyarakat
    - 4) Faktor kelompok
  - b. Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan lainnya.
  - c. Faktor lingkungan fisik seperti: fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan lainnya.
  - d. Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

Setiap akhir pembelajaran, guru biasanya melakukan evaluasi untuk mengetahui prestasi belajar siswa dalam memahami suatu materinya. Prestasi belajar siswa tidak lupa dipengaruhi oleh



beberapa faktor yang ada dari dalam diri siswa maupun luar diri siswa. Apabila faktor dalam diri siswa sangat baik dan faktor luar diri siswa juga menunjang, maka akan memperoleh prestasi belajar yang sangat memuaskan dan begitu juga sebaliknya.

### **3. Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu. Rusman (2014: 54) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memerhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tema adalah pokok pikiran yang menjadi pokok pembicaraan. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya.

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Model pembelajaran tematik dapat menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang mengacu pada suatu tema. Tema tersebut mempunyai fungsi sebagai penyatu berbagai mata pelajaran yang membentuk keterkaitan satu dengan lainnya. Pembelajaran tematik memberikan pembelajaran yang bermakna dan dapat mengarahkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses.

Model pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran di Sekolah Dasar, menurut Rusman (2014: 258) pembelajaran tematik mempunyai beberapa karakteristik diantaranya yaitu:

1. Berpusat pada siswa  
Pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*), sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
2. Memberikan pengalaman langsung  
Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa. Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas  
Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran  
Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh.
5. Bersifat fleksibel
6. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model yang digunakan di SD di kelas rendah. Model pembelajaran tematik tersebut mempunyai

beberapa karakteristik salah satunya yaitu pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan belajar sambil bermain. Model tersebut diharapkan dapat membentuk percaya diri siswa dalam aktivitas pembelajaran, karena siswa belajar sambil melakukan sesuatu sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang sudah direncanakan.

#### **4. Tema Permainan**

Mata pelajaran yang dipadukan dalam tema permainan ada tiga mata pelajaran, namun dalam penelitian tindakan kelas ini akan memfokuskan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS. Mata pelajaran yang terkait dalam tema permainan diantaranya yaitu:

##### **a. Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Susanto (2013: 137) mengatakan IPS adalah ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang berespek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini.

Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat

melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan IPS menurut Banks dalam Susanto (2013:140) bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat, negara bahkan dunia.

Jadi pendidikan IPS merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Pendidikan IPS tidak hanya memberikan aspek pengetahuan saja melainkan memberikan bekal sikap dan keterampilan siswa dalam menjalani kehidupan baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Tujuan pembelajaran IPS yang dikemukakan oleh Susanto (2013: 145) 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”. Ruang lingkup materi pelajaran IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah yang tercantum dalam kurikulum menurut Depdiknas 2006, sebagai berikut :

- a. Manusia, tempat dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.

- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi, dan kesejahteraan.

Tabel 2.1 Materi Pembelajaran

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang	2.4 Mengetahui Sejarah Uang 2.5 Mengetahui penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan

b. Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan, juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulis. Penggunaan bahasa dalam berinteraksi dapat dibedakan menjadi dua yaitu lisan dan tulisan. Dalam berinteraksi hal yang terpenting adalah memiliki kemampuan berbahasa. Kemampuan itu digunakan untuk menyalurkan pesan. Pesan itu dapat berupa ide, keinginan, perasaan, ataupun informasi. Menurut Susanto (2013: 243) mengemukakan kemampuan berbahasa lisan meliputi kemampuan berbicara dan menyimak, sedangkan kemampuan bahasa tulisan meliputi kemampuan membaca dan menulis.

Standar isi Bahasa Indonesia menurut BSNP 2006 dalam Susanto (2013: 245) yaitu pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan

untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Kemampuan berbahasa tulis salah satunya yaitu menulis. Kegiatan menulis merupakan suatu proses berpikir atau bernalar untuk menghasilkan tulisan yang baik dan mudah dipahami oleh pembaca sehingga pesan atau informasi tersebut dapat tersampaikan. Oleh karena itu, menulis merupakan kombinasi antara proses dan produk.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu bagian yang wajib diajarkan dalam jenjang pendidikan. Pembelajaran bahasa Indonesia tersebut mengarahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dengan kaidah atau aturan yang baik dan benar. Selain itu, dapat menambah perbendaharaan kata pada diri siswa dalam menciptakan sebuah produk karya sastra dan meningkatkan keterampilan dalam berbagai macam seperti berbicara, membaca dan sebagainya.

Tabel 2.2 Materi Pembelajaran

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Menulis 8 mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi.	8.2 menulis puisi berdasarkan gambar dengan pilihan kata yang menarik.

c. Matematika

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Susanto (2013:183) matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol tersebut.

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Menurut Depdiknas dalam Susanto (2013: 189), kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar diantaranya yaitu:

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.

- 4) Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antarsatuan, dan penaksiran pengukuran.
- 5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikannya.
- 6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara sistematis.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang diajarkan dalam jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Pembelajaran matematika diajarkan dari tingkat yang paling mudah hingga tingkat yang sulit, sehingga pembelajaran matematika mempunyai tingkatan dan diajarkan dari hal yang konkrit terlebih dahulu. Matematika sangat penting untuk dipelajari karena berkaitan dengan masalah di kehidupan sehari-hari mulai dari kegiatan jual beli dan lainnya.

Tabel 2.3 Materi Pembelajaran

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
5.Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah.	5.3 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang.

## 5. Media Permainan *Word Square*

Penggunaan media dalam proses pembelajaran perlu dilaksanakan, karena melalui media tersebut siswa akan tertarik dan berminat untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif. Istilah media menurut Solihatin



(2011: 22) berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Sama halnya dengan pernyataan menurut Daryanto dalam Ratnawati (2016) yang memaparkan tentang media pembelajaran sebagai berikut:

media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang didesain secara khusus yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang perhatian maupun minat siswa dalam belajar. Media mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran. Diharapkan dengan adanya media dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami suatu konsep, materi yang diajarkan.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media mempunyai beberapa tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Secara umum tujuan penggunaan media menurut Qonitah (2013: 126) adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi siswa. Tujuan penggunaan media secara khusus adalah memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar, menumbuhkan sikap dan

keterampilan, menciptakan situasi belajar yang bermakna, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Word Square*.

*Word square* terdiri dari dua kata yaitu: *word* dan *square*. *Word* berarti kata, sedangkan *square* berarti persegi. Jadi *word square* adalah sebuah bentuk persegi yang penuh kata-kata. Menurut Suyatno dalam Ratnawati (2016: 191) *word square* adalah sejumlah kata yang disusun dalam kotak persegi sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan (*horizontal*), ke bawah (*vertikal*), dan diagonal.

Langkah-langkah membuat media permainan *word square* menurut Taniredja, Efi dan Sri (2011: 115) adalah sebagai berikut:

a. Membuat kotak sesuai keperluan

Kotak yang dimaksud disini adalah kotak-kotak dalam tabel yang tiap kotaknya berisikan huruf-huruf yang diinginkan, huruf-huruf tersebut letaknya berdekatan sehingga sebagian membentuk kata yang merupakan jawaban dari suatu soal tersebut. Sedang huruf lain berfungsi sebagai pengecoh.

b. Buat soal sesuai tujuan pembelajaran khusus

Soal-soal yang dibuat harus sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus agar tidak melenceng dari materi yang sedang dilaksanakan, sesuai dengan kemampuan siswa dan dapat tercapai dengan maksimal.

Cara membuatnya mirip dengan teka-teki silang, tapi dalam *word square* jawabannya sudah ada hanya disamarkan dengan menambahkan

kotak tambahan dengan sembarang huruf sebagai pengecoh. Adanya permainan ini diharapkan siswa dapat tertarik dan tidak bosan dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

## B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan terkait dengan penelitian ini mengenai pembelajaran tematik diantaranya yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ratnawati (2016) yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran *Word Square* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI.IS.1 dalam Penguasaan Kosa Kata Materi *Teks Report* Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada MAN Rukoh Kota Banda Aceh" mengemukakan hasil penelitiannya yaitu pembelajaran menggunakan media *word square* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI dalam penguasaan kompetensi dasar menggunakan ragam bahasa tulis dalam teks berbentuk report. Hasil belajar siswa pada akhir siklus I, ketuntasan belajar yang dicapai sebesar 56% (14 siswa) nilai rata-rata yang diperoleh 72,8, sedangkan pada akhir siklus II ketuntasan belajar yang dicapai sebesar 92% dengan jumlah siswa yang tuntas 23 siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas 2 siswa, dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II yaitu 78,7.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Henderson dan Edward (2010) yang berjudul "*Effects of Thematically integrated Mathematics instruction on Student of Mexican Descent*". Hasil penelitian tentang efek dari pengajaran yang terintegrasi secara tematis dalam matematika terhadap

sikap, prestasi, dan motivasi dalam matematika di kalangan siswa sekolah menengah di Meksiko bahwa pembelajaran tematik yang dilakukan di kelas eksperimen dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika, selain itu juga melalui pembelajaran tematik dapat meningkatkan prestasi belajar matematika pada kelas eksperimen.

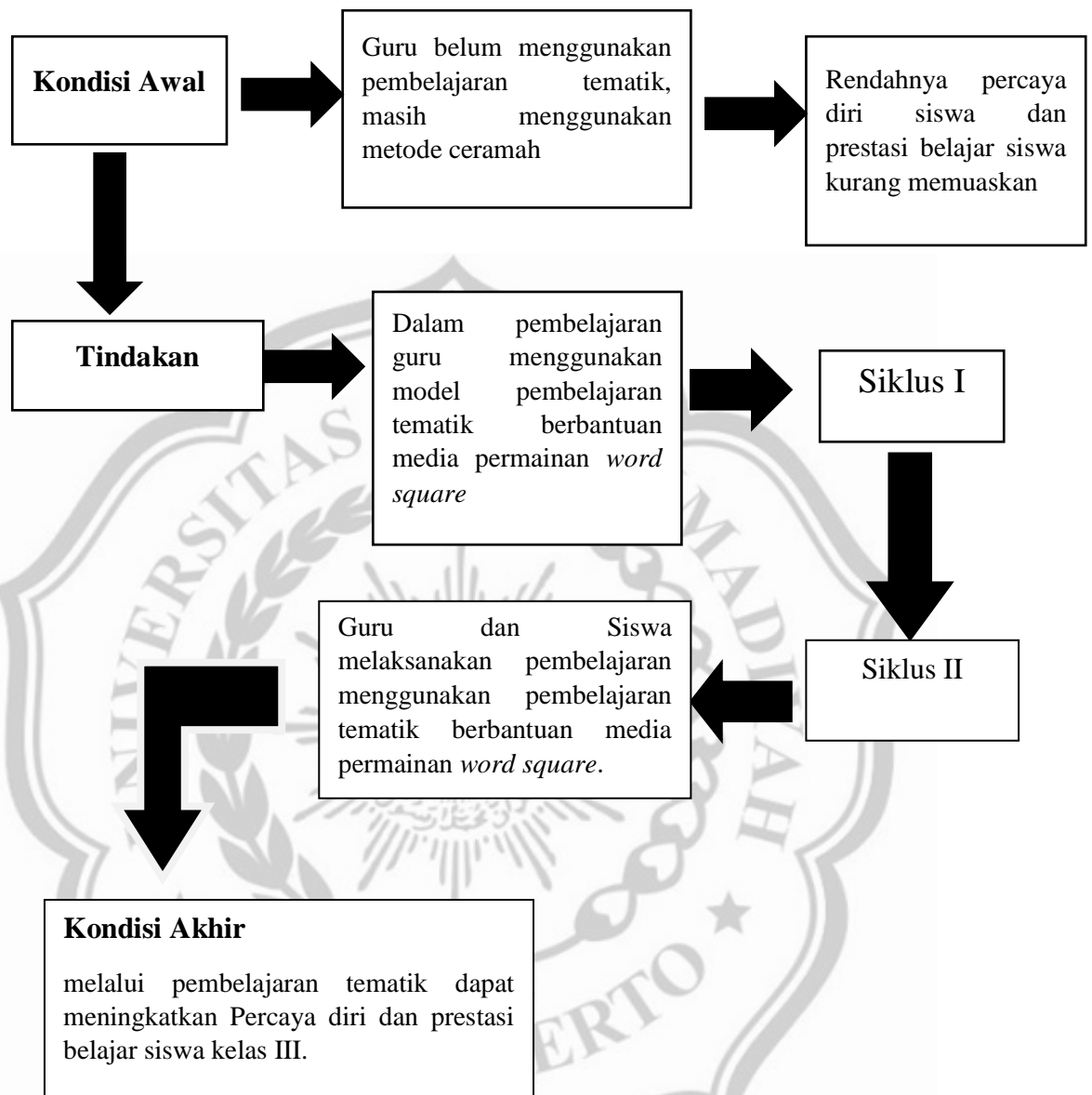
3. Penelitian yang dilakukan oleh Al-Hebaish (2012) yang berjudul "*The Correlation between General Self-Confidence and Academic Achievement in the Oral Presentation Course*" menjelaskan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara percaya diri dan prestasi belajar dalam kursus presentasi lisan. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa ada korelasi positif dan signifikan antara kepercayaan diri dan prestasi akademik. Mereka yang memiliki nilai tinggi di GSCQ juga memiliki nilai tinggi dalam tes prestasi lisan. Instruktur bahasa direkomendasikan untuk meningkatkan membangun kepercayaan diri siswa mereka agar dapat mengembangkan prestasi lisan mereka.

Peneliti mempunyai perbedaan penelitian dari penelitian sebelumnya yaitu peneliti berupaya untuk meningkatkan sikap percaya diri dan prestasi belajar melalui model pembelajaran tematik berbantuan penggunaan media permainan *Word Square*. Penelitian sebelumnya meneliti prestasi belajar matematika, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini mengenai prestasi belajar IPS.

### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dibuat oleh peneliti berdasarkan latar belakang masalah yang telah diperoleh melalui pengamatan dan wawancara tidak terstruktur kepada guru kelas bahwa prestasi belajar siswa dan percaya diri siswa yang masih rendah. Rendahnya percaya diri dilihat dari pasifnya siswa di kelas tersebut, ragu-ragu dalam bertindak, kurang inisiatif, sedangkan rendahnya prestasi belajar IPS dilihat dari banyaknya siswa yang belum tuntas pada nilai UTS dan UAS sesuai dengan KKM yang ditetapkan yaitu 68. Terkait permasalahan tersebut, peneliti bersama guru merencanakan upaya yang akan dilakukan yaitu melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pembelajaran tematik berbantuan media permainan *word square*.

Peneliti berharap penerapan pembelajaran tematik berbantuan media *word square* dapat meningkatkan prestasi belajar dan percaya diri siswa kelas III di SD Negeri 1 Tamansari, Karanglewas. Model tersebut diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar dan percaya diri siswa, karena model pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang bermakna dan siswa yang terlibat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran akan membuat diri siswa tersebut terbentuk rasa percaya dirinya sehingga mereka yakin akan kemampuan untuk meraihnya sehingga prestasi belajar dapat meningkat. Dari penjelasan tersebut dibuatlah kerangka pikir penelitian ini sebagai berikut:



Bagan 2.1

Kerangka pikir penelitian

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan deskripsi tentang teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan :

1. Penggunaan model pembelajaran tematik berbantuan permainan *word square* dapat meningkatkan percaya diri siswa kelas III SD Negeri 1 Tamansari.
2. Penggunaan model pembelajaran tematik berbantuan media permainan *word square* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 1 Tamansari.

