

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan teori

1. Kerja Keras

a. Pengertian Kerja Keras

Kerja keras memiliki makna tidak mudah menyerah dan selalu berupaya untuk mengatasi kendala yang ada. Pengertian kerja keras menurut Listyarti (2012: 6) bahwa “Kerja keras adalah Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya”. Kesuma (2012: 17) mengatakan bahwa “Kerja keras adalah suatu istilah yang melingkupi suatu upaya yang terus dilakukan (tidak pernah menyerah) dalam menyelesaikan pekerjaan/yang menjadi tugasnya sampai tuntas”. Pengertian Kerja Keras dapat disimpulkan adalah sikap bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dan mengatasi hambatan belajar dengan sebaik-baiknya serta menambah informasi baik dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran.

Kerja keras merupakan kunci kesuksesan siswa. Guru bisa menginformasikan tidak ada orang yang akan berhasil tanpa kerja keras dalam pembelajaran. Karakter Kerja keras dapat diintegrasikan dalam pembelajaran dengan melibatkan siswa secara individual dan kelompok dalam sejumlah tema pembelajaran. Semua aktivitas belajar

siswa dilakukan dengan kerja keras. Tahap yang dapat dilakukan guru untuk mengaplikasikan kerja keras dalam kegiatan pembelajaran menurut Hidayati (2018: 159) di antaranya:

- 1) Pada tahap awal guru bisa memberikan informasi berupa artikel bagi siswa tentang manfaat orang yang berhasil dengan bekerja keras. Informasi tersebut bisa diperoleh melalui artikel mengenai biografi orang yang sukses.
- 2) Guru selanjutnya bisa meminta siswa mengamati gambar yang terdapat dalam buku siswa dan bisa menceritakan mengenai manfaat bekerja keras tersebut bagi dirinya dan orang lain.
- 3) Guru bisa melakukan evaluasi dengan menanyai siswa mengenai kegiatan kerja keras yang dilakukannya.

Kegiatan pembelajaran tersebut apabila dijalankan dengan baik, maka akan berjalan dengan maksimal. Guru bisa melakukan tanya jawab kepada siswa tentang manfaat dan pentingnya kerja keras pada saat melakukan aktivitas pembelajaran.

b. Karakteristik Kerja Keras

Kegiatan yang dilakukan seseorang tanpa menyerah merupakan kerja keras. Karakteristik kerja keras menurut Kesuma (2012: 19-20) adalah perilaku seseorang yang dicirikan oleh kecenderungan berikut:

- 1) Merasa risau jika pekerjaannya belum terselesaikan sampai tuntas;
- 2) Mengecek/memeriksa terhadap apa yang harus dilakukan/apa yang menjadi tanggungjawabnya dalam suatu jabatan/posisi;
- 3) Mampu mengelola waktu yang dimilikinya;
- 4) Mampu mengorganisasi sumber daya yang ada untuk menyelesaikan tugas dan tanggung jawabnya.

Karakteristik kerja keras dari paparan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki kerja keras tinggi akan berusaha

untuk menyelesaikan pekerjaannya dengan baik dan tepat waktu, serta menggunakan sumber daya yang ada semaksimal mungkin.

c. Indikator Kerja Keras

Indikator merupakan suatu ukuran atau karakteristik yang menunjukkan suatu ketercapaian suatu kompetensi yang sudah ada. Indikator kerja keras adalah suatu ukuran, tolok ukur atau karakteristik dari meningkatnya kerja keras yang ada dalam diri seseorang yang dapat diamati. Indikator sangat diperlukan agar setiap pelaku sebuah kegiatan dapat mengetahui sejauh mana kegiatan yang dilakukannya telah berkembang atau berubah.

Indikator kerja keras siswa menurut Lickona, T. (2015: 313) dapat dilihat pada Tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator Kerja Keras

Definisi Variabel	Indikator kerja keras
Kerja Keras adalah sikap bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dan mengatasi hambatan belajar dengan sebaik-baiknya.	Sikap menghargai kesempatan untuk belajar.
	Komitmen untuk berjuang yang terbaik untuk pendidikan.
	Kemampuan menunda kepuasan untuk meraih sasaran masa depan.
	Ketekunan saat putus asa atau gagal.
	Pola pikir masyarakat umum mengenai bekerja memengaruhi kehidupan orang lain.
	Perhatian untuk keunggulan.

Simpulan indikator kerja keras di atas adalah selalu menghargai kesempatan untuk belajar, melakukan pekerjaan dengan baik, tidak mudah merasa puas, dan tidak mudah putus asa.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Proses belajar dapat terjadi di suatu lingkungan masyarakat. Nichol (Aunurrahman, 2011: 33) mengatakan bahwa “belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk di dalamnya belajar bagaimana seharusnya belajar”. Gagne (Suprijono, 2014: 2) menjelaskan bahwa “belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah”. Belajar adalah proses perubahan perilaku dari belum bisa menjadi bisa secara sadar dan alamiah.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar setiap orang berbeda-beda. Hamdu (2011: 83) menjelaskan tentang prestasi belajar adalah “tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar”. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah melakukan evaluasi. Good dan Chien (Adiputra S, 2017: 151) mengatakan bahwa “Prestasi belajar adalah perolehan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh materi pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai numerik yang ditugaskan oleh guru”. Prestasi belajar adalah pengetahuan yang dicapai seseorang setelah melakukan usaha-usaha belajar dan diwujudkan dengan nilai tes atau nilai numerik.

c. Fungsi Prestasi Belajar

Ada banyak hal yang menjadi fungsi dari prestasi belajar siswa. Arifin, Z (2013: 12-13) mengemukakan fungsi utama prestasi belajar sebagai berikut:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemusatan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia.”
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi sebagai inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan siswa. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan siswa di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan sebagai indikator daya serap (kecerdasan) siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa menjadi fokus utama yang harus diperhatikan. Karena siswalah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Fungsi prestasi belajar dari paparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan indikator pengetahuan yang dikuasai siswa baik intern maupun ekstern dari suatu institusi pendidikan. Prestasi belajar juga merupakan hasil dari kegiatan pembelajaran yang ditempuh siswa selama proses pembelajaran. Prestasi belajar umumnya dinyatakan dalam angka atau huruf sehingga dapat dibandingkan dengan satu kriteria.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar sebaik-baiknya. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Dalyono (2010: 55) yaitu (1) Faktor Internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yang mempengaruhi belajar. Contohnya kesehatan, intelegensi, minat dan motivasi, cara belajar. (2) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang yang mempengaruhi belajar. Contohnya keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Simpulan tentang faktor internal dan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dalam menerima informasi yang disampaikan. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi belajar. Siswa belajar dari apa yang dilihat dan dirasakannya sesuai dengan lingkungan tempat tinggalnya.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara berkelompok atau interaksi antar siswa. Pengertian Pembelajaran Kooperatif menurut Suprijono, A (2014: 54) adalah “Konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang

lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”. Slavin (2009: 4) mengatakan bahwa “pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran”. Pembelajaran Kooperatif merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Simpulan Pengertian pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan kerjasama dalam kelompok dan dipimpin oleh guru.

b. Ciri-ciri pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri menurut Isjoni (2011: 20) sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota memiliki peran masing-masing.
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung antar siswa.
- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.
- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal setiap kelompok.
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok jika diperlukan.

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif dari paparan ahli di atas adalah setiap anggota dalam pembelajaran kooperatif memiliki peran masing-masing, setiap anggota kelompok saling berinteraksi dan bertanggung jawab atas kelompoknya. Guru berperan mengembangkan keterampilan kelompok dan berinteraksi dengan kelompok jika diperlukan.

c. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif bersifat kerjasama dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif ini dapat membuat siswa termotivasi, senang dalam mengikuti pelajaran/tidak jenuh untuk berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Proses pembelajaran tidak hanya belajar dari guru kepada siswa, namun siswa dapat saling membelajarkan sesama teman atau siswa lainnya. Siswa mendapat kesempatan yang lebih luas untuk mempraktikkan sikap dan perilaku berpartisipasi pada situasi sosial yang bermakna bagi siswa. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif terdiri dari enam fase menurut Suprijono (2014: 65) dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

FASE-FASE	PERILAKU GURU
Fase 1: <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa siap belajar.
Fase 2: <i>Present Information</i> Menyajikan Informasi.	Mempresentasikan informasi kepada siswa secara verbal.
Fase 3: <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisir siswa ke dalam tim-tim belajar.	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien.
Fase 4: <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar.	Membantu tim-tim belajar selama siswa mengerjakan tugasnya.
Fase 5: <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi.	Menguji pengetahuan siswa mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6: <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan.	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

Simpulan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif adalah pada fase pertama guru menjelaskan maksud dan tujuan pembelajaran kooperatif. Fase kedua, guru menyampaikan informasi secara verbal. Fase ketiga, guru memberikan penjelasan tentang cara pembagian tim. Guru menjelaskan bahwa peserta didik harus bekerja sama di dalam kelompok. Fase keempat, guru mendampingi kelompok selama mengerjakan tugasnya. Fase kelima, guru melakukan evaluasi. Fase keenam, guru memberikan apresiasi atau penghargaan atas usaha dan prestasi siswa.

4. Model Pembelajaran *Probing-Prompting Learning*

a. Pengertian *Probing-Prompting Learning*

Model pembelajaran perlu diterapkan dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Menurut Komalasari (2011: 56) mengatakan “Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru”. Soekamto (Hamruni, 2012: 8) mengemukakan bahwa

Model pembelajaran adalah Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”. Simpulan Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tersusun secara sistematis sebagai pedoman bagi guru yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran.

Model yang digunakan yaitu *Probing-Prompting Learning*. *probing* adalah penyelidikan dan pemeriksaan, sementara *prompting* adalah mendorong atau menuntun. Jacobsen (2009: 182) menjelaskan tentang *probing* dan *prompting* yaitu:

Prompting melibatkan penggunaan isyarat-isyarat, atau petunjuk-petunjuk, yang digunakan untuk membantu siswa menjawab dengan benar. Proses *Probing*, guru berusaha membuat siswa-siswanya membenarkan atau paling tidak menjelaskan lebih jauh tentang jawaban-jawaban mereka, dengan cara demikian dapat meningkatkan kedalaman pembahasan.

Pengertian *probing-prompting* menurut Diartini, R (2017: 59) adalah “Pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan baru yang sedang dipelajari”. Siswa mengkonstruksi konsep-prinsip dan aturan menjadi pengetahuan baru dan dengan demikian pengetahuan baru tidak diberitahukan.

Pembelajaran *probing-prompting* sangat erat kaitannya dengan pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan pada saat pembelajaran ini disebut *probing question*. Suherman (Diasputri, 2013: 1104) mengatakan bahwa:

Probing question adalah pertanyaan yang bersifat menggali untuk mendapatkan jawaban lebih dalam dari siswa yang bermaksud untuk mengembangkan kualitas jawaban, sehingga jawaban berikutnya lebih jelas, akurat dan beralasan.

Pada proses pembelajaran, *Probing question* dapat memotivasi siswa untuk mendalami suatu masalah sehingga siswa mampu mencapai jawaban yang tepat. Proses tanya jawab dalam pembelajaran

dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif. Siswa tidak bisa menghindar proses pembelajaran, karena setiap saat siswa bisa dilibatkan dalam proses tanya jawab.

b. Langkah-langkah Model *Probing-Prompting Learning*

Langkah-langkah pembelajaran *probing-prompting* dijabarkan melalui tujuh tahapan Teknik *probing* yang kemudian dikembangkan dengan *prompting* menurut Sudarti (Huda M, 2018: 281) sebagai berikut:

- 1) Guru menghadapkan siswa pada situasi baru, misalkan dengan membeberkan gambar, rumus, atau situasi yang mengandung permasalahan.
- 2) Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskan permasalahan.
- 3) Guru mengajukan persoalan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus (TPK) atau indikator kepada seluruh siswa.
- 4) Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil.
- 5) Menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan.
- 6) Jika jawabannya tepat, maka guru meminta tanggapan kepada siswa lain tentang jawaban tersebut untuk meyakinkan bahwa seluruh siswa terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Namun, jika siswa tersebut mengalami kemacetan jawaban atau jawaban yang diberikan kurang tepat, tidak tepat, atau diam, maka guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan lain yang jawabannya merupakan petunjuk jalan penyelesaian jawaban. Kemudian, guru memberikan pertanyaan yang menuntut siswa berpikir pada tingkat yang lebih tinggi, hingga siswa dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator. Pertanyaan yang diajukan pada beberapa siswa yang berbeda agar seluruh siswa terlibat dalam seluruh kegiatan *probing-prompting*.
- 7) Guru mengajukan pertanyaan akhir pada siswa yang berbeda untuk lebih menekankan bahwa TPK/indikator tersebut benar-benar telah dipahami oleh seluruh siswa.

Teknik *Probing* memiliki tiga tahapan. Rosnawati (Suharsono, 2015: 282) menjelaskan ketiga tahapan yaitu:

- 1) Pada kegiatan awal, guru menggali pengetahuan prasyarat yang sudah dimiliki siswa dengan menggunakan teknik *Probing*;
- 2) Pada kegiatan inti, guru mengembangkan materi pembelajaran menggunakan teknik *Probing*;
- 3) Pada Kegiatan akhir, teknik *Probing* digunakan oleh guru untuk mengetahui keberhasilan siswa setelah ia selesai melakukan kegiatan inti.

Simpulan tahapan teknik *Probing* di atas adalah pada awal kegiatan guru menggali pengetahuan yang dimiliki siswa, guru mengembangkan materi pembelajaran dalam kegiatan ini dan di akhir kegiatan guru mengetahui keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan inti.

c. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Probing-Prompting*

Pembelajaran *Probing-Prompting Learning* memiliki beberapa kelebihan menurut Suyitno (Diasputri A, 2013: 1105) yaitu adanya keterlibatan atau partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat tercipta komunikasi secara langsung baik antar siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa, dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pelajaran dapat terjaga sampai akhir pelajaran.

Model *Probing-Prompting Learning* juga memiliki beberapa kekurangan menurut Suharsono (2015: 282) sebagai berikut: 1) siswa

merasa takut, ketika guru kurang mendorong siswa untuk berani bertanya atau menjawab; 2) tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berfikir dan mudah dipahami siswa; 3) memerlukan waktu yang lama; 4) untuk jumlah siswa yang banyak, tidak cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada tiap siswa; 5) dapat menghambat cara berpikir siswa ketika siswa tidak bebas berkreasi.

5. Media Pembelajaran Roputar

a. Media Pembelajaran

Media dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sadiman (2008: 7) mengatakan bahwa:

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Peranan Media dalam pembelajaran sangat penting. Kemp & Dayton (Sanjaya W, 2012: 72-73) mengatakan bahwa terdapat kontribusi yang sangat penting dalam penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan di manapun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah kearah yang positif.

Pentingnya penggunaan media dari paparan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menjadi semakin menarik, terstandar, interaktif, dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun dengan waktu yang dapat diperpendek dan peran guru berubah kearah yang lebih positif.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran menurut Sanjaya, W (2012: 73-75) memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- 1) Fungsi Komunikatif, Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- 2) Fungsi Motivasi, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
- 3) Fungsi Kebermaknaan 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.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi, melalui pemanfaatan media, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa.
- 5) Fungsi Individualitas, siswa datang dari latar belakang yang berbeda baik dilihat dari status sosial ekonomi maupun dari latar belakang pengalamannya, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun tidak sama.

Simpulan tentang fungsi media di atas adalah media pembelajaran dapat memudahkan komunikasi antara guru dan siswa, meningkatkan motivasi, penyampaian informasi menjadi lebih bermakna, mampu menyamakan persepsi dan mampu melayani kebutuhan setiap individu yang berbeda.

c. Media Roputar (Roda Putar Pintar)

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu media Roputar. Media pembelajaran Roputar (Roda Putar Pintar) adalah sebuah media berbentuk roda atau lingkaran yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa bagian yang didalamnya terdapat kartu soal. Roda dibagi menjadi 6 bagian yang diberi simbol nomor. Pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa dan dicantumkan dalam bentuk nomor.

Penggunaan Media Roputar ini melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Melalui penggunaan Media Roputar memudahkan siswa untuk mengingat kembali materi-materi yang telah dipelajari dengan desain yang menarik. Kelebihan penggunaan Media Roputar, sebagai berikut:

- 1) Siswa semakin antusias untuk mengikuti pembelajaran.
- 2) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 3) Lebih memudahkan Siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga membuat suasana kelas lebih menyenangkan.
- 4) Media ini tidak hanya digunakan untuk satu pelajaran saja, tetapi dapat digunakan untuk semua mata pelajaran karena kartu soal dapat diganti.

Kekurangan penggunaan Media Roputar ini yaitu harus menyediakan banyak pertanyaan. Pembelajaran menggunakan Media Roputar dapat dilaksanakan dengan cara, sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi menjadi 4-6 Kelompok secara heterogen
- 2) Perwakilan kelompok maju kedepan untuk memutar roda putar dan melihat angka yang ditunjuk jarum ketika putaran roda berhenti, siswa menyebutkan angka yang ditunjukkan jarum, lalu mengambil soal yang terdapat pada kotak sesuai dengan angka tersebut.
- 3) Siswa berdiskusi untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- 4) Setelah selesai menjawab siswa mempresentasikan jawabannya di depan kelas.

6. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Probing-Prompting Learning* berbantuan Media Roputar

Pembelajaran pada tema 8 memerlukan model dan media pembelajaran agar siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Upaya yang dilakukan yaitu menggunakan model pembelajaran *Probing-Prompting Learning* berbantu media Roputar. Langkah-langkah pembelajarannya dapat dilihat pada tabel 2.3 berikut:

Tabel 2.3 Langkah-Langkah Model PPL Berbantu Media Roputar

No	Langkah-langkah Model <i>Probing-Prompting Learning</i> berbantu media Roputar
1	Guru membagi siswa menjadi 4-6 kelompok secara heterogen.
2	Guru meminta salah satu siswa maju ke depan untuk memutar roda putar dan melihat angka yang ditunjuk jarum ketika putaran berhenti, siswa menyebutkan angka yang ditunjukkan jarum, lalu mengambil soal yang terdapat pada bank soal sesuai dengan angka tersebut.
3	Siswa memberikan soal yang dipilih kepada guru.
4	Guru mengajukan pertanyaan kepada seluruh siswa.
5	Guru menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil.
6	Guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut.
7	Jika jawaban tepat, maka guru meminta tanggapan kepada siswa lain tentang jawaban tersebut untuk meyakinkan bahwa seluruh siswa terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Namun, jika siswa tersebut mengalami kemacetan jawaban atau jawaban yang diberikan kurang tepat, tidak tepat atau diam, maka guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan lain yang jawabannya merupakan petunjuk jalan penyelesaian jawaban.
8	Guru memberikan pertanyaan yang menuntut siswa berpikir pada tingkat yang lebih tinggi, hingga siswa dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan indikator.
9	Guru meminta siswa mengambil soal kembali dan mengajukan pertanyaan pada siswa untuk lebih menekankan bahwa indikator tersebut benar-benar telah dipahami oleh seluruh siswa.

7. Karakteristik Kelas IV

Pendidikan Sekolah Dasar terdapat dua tingkat kelas yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah dimulai dari kelas I sampai kelas III, sedangkan kelas tinggi dimulai dari kelas IV sampai kelas VI. Dari tingkatan tersebut tentunya setiap siswa memiliki karakter individual yang berbeda-beda baik secara fisik, kemampuan berpikir, sosial, bahasa, sikap, moral dan sebagainya. Perkembangan kognitif menurut Piaget (Santrock. J. W, 2010: 48) ada empat, yaitu:

- a. Tahap Sensorimotor (dari kelahiran sampai usia 2 tahun)
Bayi membangun pemahaman dengan mengoordinasikan pengalaman indrawi dan tindakan fisik. Bayi melangkah maju

- dari tindakan instingual dan refleksi saat baru saja lahir ke pemikiran simbolis menjelang akhir tahap ini.
- b. Tahap Pra-Operasional (Usia 2 sampai 7 tahun)
Siswa mulai merepresentasikan dunia dengan kata dan gambar. Kata dan gambar ini merefleksikan peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui koneksi informasi indrawi dan tindakan fisik.
 - c. Tahap Operasional Konkret (Usia 7 sampai 11 Tahun)
Siswa kini bisa bernalar secara logis tentang kejadian-kejadian konkret dan mampu mengklasifikasi objek ke dalam kelompok yang berbeda-beda.
 - d. Tahap Operasional Formal
Remaja berpikir secara lebih abstrak, idealistis dan logis.

Usia rata-rata siswa kelas IV sekolah dasar adalah 10 tahun sesuai teori perkembangan kognitif Piaget berada pada tahap Operasional Konkret dimana siswa sudah mampu bernalar secara logis tentang kejadian-kejadian yang dialami secara konkret dan mampu mengklasifikasi objek ke dalam kelompok yang berbeda-beda. Contohnya bila diberi benda berbeda ukuran, mereka dapat mengurutkannya dari benda yang ukurannya paling kecil ke paling besar. Siswa mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya. Seperti siswa tidak lagi menganggap gelas yang lebar tapi pendek lebih sedikit isinya dibandingkan gelas yang kecil tapi tinggi. Ketika siswa belajar materi pelajaran, mereka memerlukan alat bantu berupa gambar untuk mempermudah pemahaman dan memiliki gambaran yang sebenarnya tentang materi yang sedang dipelajari. Siswa kelas IV belum mampu berpikir secara abstrak. Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, (2018: 6-7) bahwa “guru memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*) dari

hal-hal yang konkret menuju ke abstrak”. Melalui pembelajaran yang konkret diharapkan Kerja keras dan Prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik semakin meningkat.

B. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.4 berikut ini:

Tabel 2.4 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

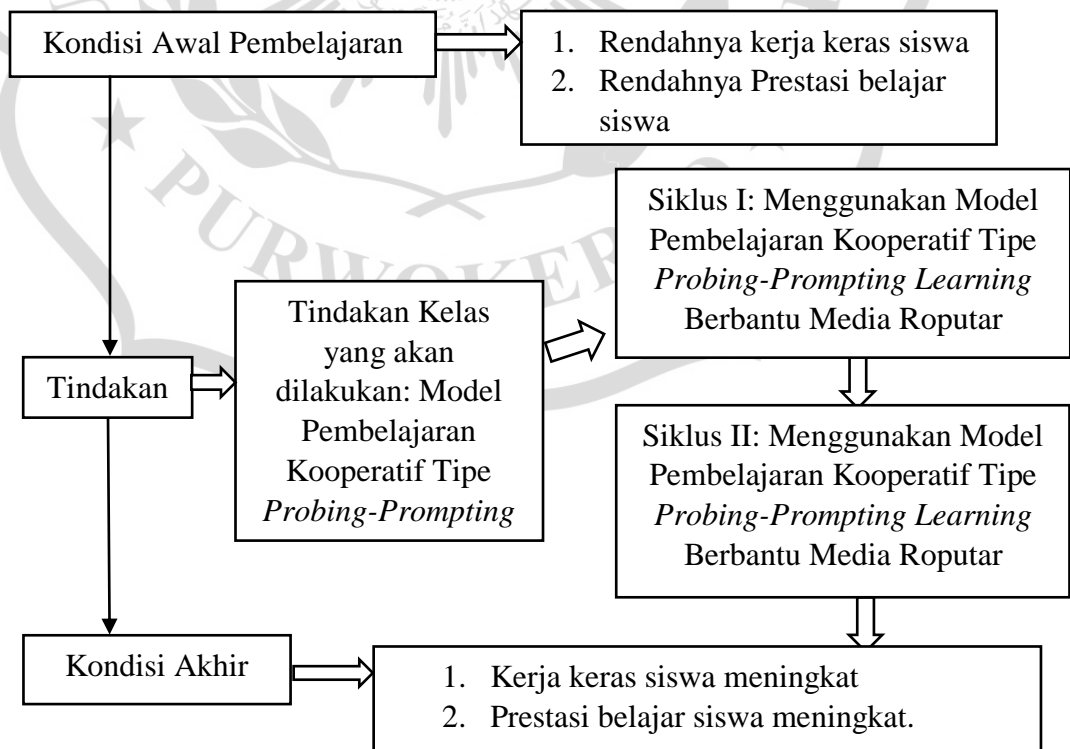
No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Kosko, K.	2016	<i>Primary Teachers' Choice of Probing Questions: Effects of MKT and Supporting Student Autonomy</i>	Membahas penggunaan <i>Probing Questions</i> .	Penelitian terdahulu untuk meningkatkan hasil belajar Matematika.
2.	Diartini, R	2017	Penggunaan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Probing Prompting Learning</i> Berbantu Media <i>Flash Card</i> terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu.	Model pembelajaran yang diterapkan sama yaitu model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Probing Prompting Learning</i> mampu meningkatkan hasil belajar IPS.	Penelitian terdahulu menggunakan Media <i>Flash Card</i> dan penerapan model untuk meningkatkan Hasil Belajar.
3.	Purnamansari, E.	2018	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Probing-Prompting Learning</i>	Model Pembelajaran yang diterapkan sama yaitu Model	Penelitian terdahulu untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa SMP.

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			<i>terhadap hasil belajar siswa.</i>	Pembelajaran <i>Probing-Prompting Learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar PPKN.	
4.	Marceillina, D.	2019	<i>The Use of Probing Prompting Learning (PPL) and Inside Outside Circle (IOC) Model to Learning Outcome of Plane Figure Material</i>	Model pembelajaran yang digunakan sama yaitu Model <i>Probing Prompting learning</i> .	Membahas perbedaan antara model IOC (<i>Inside Outside Circle</i>) dan PPL (<i>Probing-Prompting learning</i>) pada materi gambar pesawat.
5.	Kurniadewi, N.	2019	Penggunaan Media Roda Putar <i>Puzzle</i> Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar.	Media yang digunakan sama yaitu Media Roda Putar pada pembelajaran IPS.	Penelitian terdahulu menggabungkan Media Roda Putar dan <i>Puzzle</i> .

Simpulan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Probing-Prompting Learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar Matematika, IPS, PKN dan materi pesawat. Peneliti tertarik untuk meningkatkan kerja keras dan prestasi belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Probing-Prompting Learning* berbantu Media Roputar (Roda Putar Pintar) pada tema 8. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran IPS dan PKN yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 3 Sempor.

C. Kerangka Pikir

Keberhasilan siswa dalam belajar dapat diukur dengan Prestasi belajar yang diperoleh selama mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar. Kondisi awal di kelas IV SD N 3 Sempor menunjukkan adanya kendala seperti rendahnya kerja keras dan prestasi belajar siswa. Jika diberikan tugas oleh guru siswa tidak mengerjakannya tepat waktu bahkan ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru. Peneliti melakukan kolaborasi dengan guru untuk memperbaiki pembelajaran di kelas berupa tindakan yang dilakukan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Probing-Prompting Learning* berbantu media Roputar. Penelitian akan dilaksanakan dalam dua siklus dan jika belum berhasil maka akan dilanjutkan siklus berikutnya. Hasil akhir yang diharapkan dalam pembelajaran yaitu kerja keras dan prestasi belajar siswa meningkat. Kerangka berpikir penelitian dapat dilihat dalam Gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan kelas sebagai berikut:

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Probing-Prompting Learning* berbantu Media Roputar dapat meningkatkan Kerja Keras Siswa pada Tema 8 Kelas IV SD N 3 Sempor.
2. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Probing-Prompting Learning* berbantu Media Roputar dapat meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Tema 8 Kelas IV SD N 3 Sempor.

