

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda. Rasa ingin tahu yang dimiliki oleh siswa kelas IVA SD Negeri 1 Sokawera masih tergolong rendah. Kebanyakan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, kurang bersemangat dalam belajar, tidak memperhatikan guru pada saat mengajar, tidak membaca buku bacaan yang terkait dengan pembelajaran, dan jarang yang melakukan tanya jawab dengan guru. Diketahui dengan rasa ingin tahu yang masih rendah, maka penelitian ini akan menekankan kepada siswa agar lebih aktif dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Untuk meningkatkan rasa ingin tahu dibutuhkan pengertian rasa ingin tahu dan indikator keberhasilan rasa ingin tahu supaya dapat mendukung terlaksananya pembelajaran.

Rasa ingin tahu adalah rasa yang dimiliki setiap manusia. Menurut Muchlas Samani (2011: 119) keingintahuan (*Couriosity*) adalah keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam atau peristiwa sosial yang sedang terjadi. Pendapat senada dikemukakan oleh Kemendikbud (2010) rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar. Kedua pendapat tersebut didukung oleh Mohamad Mustari (2011: 103) ingin tahu

adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

Uraian pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu, dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu. Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih dalam dan meluas dari suatu yang dipelajari, dilihat dan didengar serta dari kejadian sosial yang sedang terjadi.

Rasa ingin tahu termasuk dalam nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan pusat kurikulum (2010) indikator rasa ingin tahu di Sekolah Dasar di kelompokkan berdasarkan kelas. Indikator tersebut tersaji pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Indikator Keberhasilan Karakter Rasa Ingin Tahu

Nilai	Indikator	
	1-3	4-6
Rasa ingin tahu	Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran.	Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
	Bertanya kepada sesuatu tentang gejala alam yang baru terjadi.	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi
	Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari radio atau televisi.	Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar.
	Bertanya tentang berbagai peristiwa yang dibaca dari media cetak.	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.

Sumber : Menurut Kementerian Badan Pendidikan Nasional Badan Peneliti dan Pusat Kurikulum Jakarta, (2010)

Dari tabel di atas adalah indikator rasa ingin tahu yang akan menjadi indikator dalam pembuatan kisi-kisi angket. Dalam penelitian ini rasa ingin tahu untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantu media *Flipchart* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa di SDN 1 Sokawera. Penilaian rasa ingin tahu diukur dengan menggunakan angket rasa ingin tahu.

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas IVA SDN 1 Sokawera masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), karena dalam pembelajaran siswa masih pasif dalam pembelajaran, kurang bersemangat dalam belajar, kurang melakukan tanya jawab dengan guru tentang materi pembelajaran sehingga guru yang berperan aktif dalam pembelajaran, belum maksimalnya guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga rasa ingin tahu siswa menjadi rendah. Dengan prestasi belajar yang belum memenuhi KKM, maka penelitian ini akan menekankan pada proses pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Diantaranya dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan yang dapat melibatkan siswa untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS materi materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.

Dalam hal ini peneliti akan mengetahui seberapa besar keinginan belajar siswa SDN 1 Sokawera pada mata pelajaran IPS materi materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Oleh karena itu diperlukan soal evaluasi untuk mengetahui prestasi belajar yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dilambangkan melalui mata pelajaran atau lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru (Arifin 2010: 12). Menurut Hamdani (2011: 138-189) prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar.

a. Prinsip-Prinsip Pengukuran Prestasi Belajar

Prestasi belajar dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar. Menurut Gronlund (Azwar, 2013: 18-21) merumuskan beberapa prinsip dasar dalam pengukuran prestasi belajar sebagai berikut :

1. Tes prestasi harus mengukur hasil belajar yang telah dibatasi secara jelas sesuai dengan tujuan instruksional.

Prinsip ini menjadi langkah pertama dalam menyusun tes prestasi belajar, yaitu langkah pembatasan tujuan ukur. Identifikasi dan pembahasan tujuan ukur harus bersumber dan mengacu pada tujuan instruksional yang telah digariskan bagi suatu program.

2. Tes prestasi harus mengukur suatu sampel yang representatif dari hasil belajar dan materi yang mencakup oleh program intruksional atau pengajaran.

Maksud sampel hasil belajar dalam hal ini adalah perwujudan soal tes dalam bentuk butir-butir yang mewakili kesemua pertanyaan mengenai materi pelajaran yang secara teoritik mungkin ditulis.

3. Tes prestasi harus berisikan butir-butir dengan tipe yang paling cocok guna mengukur hasil belajar yang di inginkan.

Hasil belajar yang hendak di ukur akan menentukan tipe perilaku yang harus diterima sebagai bukti tercapainya tujuan intruksional yang telah ditetapkan.

4. Tes prestasi harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan penggunaan hasilnya.

Perhatian lebih ditunjukkan pada respon atau jawabannya yang diberikan siswa pada butir-butir tertentu sedangkan skor keseluruhan menjadi berkurang penting peranannya. Pusat perhatian akan tertuju pada kesalahan-kesalahan yang biasa dilakukan oleh siswa bukan berusaha membuat item guna mengukur efektivitas program pengajaran, karena tes seperti ini tujuan utamanya adalah untuk mendeteksi masalah-masalah kesukaran belajar maka taraf kesukaran butir-butirnya pun dibuat rendah.

5. Realibilitas tes prestasi harus diusahakan setinggi mungkin dan hasil ukurnya harus ditafsirkan dengan hati-hati.

Informasi mengenai reliabilitas suatu tes haruslah menjadi salah satu pertimbangan penting dalam melakukan interpretasi hasil ukur tes yang bersangkutan. Adanya laporan mengenai koefisien reliabilitas setiap tes perlu juga dilengkapi dengan laporan besarnya skor standar dalam pengukuran.

6. Tes prestasi harus dapat digunakan untuk meningkatkan belajar pada anak didik.

Tujuan utama pengukuran prestasi belajar, baik formatif maupun sumatif adalah membantu mereka dalam belajar haruslah dapat dikomunikasikan kepada para siswa. Apabila para siswa telah dapat memandang tes sebagai sarana yang mendorong siswa, disamping sebagai dasar pemberian angka atau nilai raport, maka fungsi tes sebagai motivator dan pengarah dalam belajar telah tercapai.

Dari uraian pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tes prestasi dapat dilihat secara lebih proposional dalam arti menyadari sesuatu yang diharapkan siswa sehingga dapat memanfaatkan hasilnya semaksimal mungkin, kemudian menyadari pula keterbatasannya sehingga dapat mengembangkan tes prestasi dengan cara yang lebih baik serta tidak memberi interpretasi yang kurang berhati-hati.

b. Fungsi Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran dilakukan, dari pengertian di atas prestasi belajar mempunyai fungsi. Menurut Zainal Arifin (2010: 12-13) Prestasi belajar (*achievement*) mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain:

1. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
2. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan 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 dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik 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 faktor intern dalam arti prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat.
5. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri, tetapi merupakan hasil berbagai faktor yang melatarbelakanginya. Dalam memahami prestasi belajar perlu didalami faktor-faktor yang mempengaruhi. Menurut Hamid Darmadi (2010: 187) ada 2 faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu:

- a) Faktor eksternal yaitu menyangkut hubungan antar manusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial.
- b) Faktor internal yaitu menurut Brata dalam Hamid Darmadi (2010: 189) mencakup :
 - (a) Faktor-faktor fisiologis yaitu menyangkut keadaan jasmani atau fisik individu yang dapat dibedakan menjadi dua yaitu keadaan jasmani pada umumnya dan keadaan fungsi-fungsi jasmani tertentu terutama pada panca indera.
 - (b) Faktor- faktor psikologis, yang berasal dari dalam diri seperti integensi, minat, sikap, dan motivasi.

Dari uraian pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah pengukuran dari penilaian kognitif seseorang sebagai hasil proses belajar yang mengakibatkan perubahan diri yang dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. Di antaranya adalah faktor intern yaitu meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis, sedangkan faktor ekstern yaitu meliputi hubungan antar manusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial.

Prestasi belajar yang belum mencapai KKM yang disebabkan oleh faktor intern maupun ekstern. Usaha untuk meningkatkan prestasi belajar siswa salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TPS diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar karena model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa

untuk bekerja sendiri maupun bekerjasama dengan siswa untuk menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* siswa kelas IVA SDN 1 Sokawera.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Cooperative Learning berasal dari kata *Cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau tim. *Cooperative Learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda (Isjoni, 2011: 12). Pendapat tersebut senada yang dikemukakan oleh Daryanto dan Rahardjo (2012: 241) model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Siswa yang ada di dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.

Kedua pendapat didukung oleh Anita Lie (2008: 29) model pembelajaran *Cooperative Learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok, ada unsur-unsur dasar pembelajaran *Cooperative Learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *Cooperative Learning* dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif.

Pelaksanaan model *Cooperative Learning* membutuhkan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok pembelajaran. *Cooperative Learning* dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar yang lebih baik, sikap tolong menolong dalam beberapa perilaku sosial. Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *Cooperative Learning* adalah agar siswa dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk mengungkapkan pendapat siswa secara berkelompok.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan cara berkelompok tetapi lebih diarahkan atau dibimbing guru. Pembelajaran kooperatif ini kegiatan aktif dengan pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa pada saat berkelompok dan siswa bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya. Dalam penelitian ini *cooperative learning* digunakan sebagai strategi belajar dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *think pair share* di kelas IVA SDN 1 Sokawera.

a. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran pasti mempunyai tujuan pembelajaran tersendiri. Dalam pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2005: 34) bahwa struktur tujuan kooperatif adalah menciptakan sebuah situasi di mana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih sukses. Meraih tujuan personal siswa, anggota

kelompok harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apapun guna membuat kelompok siswa berhasil, dan mungkin yang lebih penting mendorong anggota satu kelompoknya untuk melakukan usaha maksimal. Pendapat senada dikemukakan oleh Isjoni (2011: 21) tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *Cooperative Learning* adalah agar siswa dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat siswa secara berkelompok. Pembelajaran ini mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah semua jenis kerja kelompok tetapi di dalam pembelajaran ini lebih terbimbing oleh guru. Kelompok terdiri dari yang bekerja saling bantu membantu didalam pembelajarannya. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok dengan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif, siswa dapat terlibat langsung secara aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi komunikasi yang berkualitas dan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Tujuan utama dalam *Cooperative Learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya untuk saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk mengemukakan pendapatnya. Tiga konsep sentral yang menjadikan karakteristik *Cooperative Learning* sebagaimana dikemukakan Slavin dalam Isjoni (2011: 22) yaitu:

1. Penghargaan kelompok

Cooperative learning menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu dan saling peduli.

2. Pertanggungjawaban kelompok

Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggungjawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.

3. Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan

Cooperative Learning menggunakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Menggunakan metode skoring ini setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

c. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif belum dilakukan secara optimal dikarenakan banyak guru yang belum memahami sintak model pembelajaran kooperatif. Sebagai guru wajib memahami sintak model pembelajaran kooperatif. Menurut Agus Supriyono (2014: 65) ada 6 fase dalam pembelajaran kooperatif, tersaji pada tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.2 Fase Dalam Pembelajaran Kooperatif

FASE-FASE	PERILAKU GURU
Fase 1 : <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik.	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar.
Fase 2 : <i>Present information</i> Menyajikan informasi	Memperpresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3 : <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik 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 peserta didik mengerjakan tugasnya

Fase 5: <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik 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

Dari tabel di atas, fase dalam pembelajaran kooperatif ada 6 fase yaitu menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik untuk siap dalam pembelajaran, menyajikan informasi, mengorganisir siswa ke dalam tim-tim belajar, membantu kerja tim dan belajar, mengevaluasi hasil kerja siswa dan memberikan pengakuan atau penghargaan terhadap usaha dan prestasi belajar siswa secara individu maupun kelompok.

d. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Menurut Sharan dalam Isjoni berpendapat (2011: 23) siswa yang belajar menggunakan metode *Cooperative Learning* akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung dari rekan sebaya. Pendapat senada dikemukakan oleh Stahl dalam Isjoni yaitu (2011: 24) melalui model *Cooperative Learning* siswa dapat memperoleh pengetahuan, kecakapan sebagai pertimbangan untuk berpikir dan menentukan serta berbuat dan berpartisipasi sosial.

Kedua pendapat tersebut didukung oleh Jarolimek & parker (1993) dalam Isjoni (2011: 24) mengatakan keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran *Cooperative Learning* adalah:

1. Saling ketergantungan yang positif.
2. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu.
3. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.
4. Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan.
5. Terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antar siswa dengan guru.
6. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Menurut Isjoni (2011: 25) kelemahan model pembelajaran *Cooperative Learning*, yaitu:

- 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang.
- 2) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, biaya yang cukup memadai.
- 3) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- 4) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa lain menjadi pasif.

Dalam hal ini penjelasan di atas untuk membantu peneliti merancang pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai langkah-langkah pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Dengan menggunakan model Kooperatif ini diharapkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dapat meningkat.

4. Cooperative learning tipe *Think Pair Share*

Model *Think Pair Share* ditekankan untuk mengukur rasa ingin tahu siswa dan prestasi belajar siswa. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengukur rasa ingin tahu siswa yaitu menggunakan angket rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa diukur dengan menggunakan soal tes evaluasi yang akan diberikan setiap akhir siklus.

Think Pair Share merupakan model pembelajaran kooperatif yang memberi waktu untuk berpikir dan merespons serta saling bantu satu sama lain. Menurut Trianto (2009: 81) Strategi *Think Pair Share* atau berpikir berpasangan berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Strategi *Think Pair Share* ini berkembang dari penelitian belajar kooperatif dan waktu tunggu. Pertama kali dikembangkan oleh Frang Lyman dan Koleganya di Universitas Maryland sesuai yang di kutip Arends, menyatakan bahwa *Think Pair Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Diskusi membutuhkan peraturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *Think Pair Share* dapat memberi siswa lebih banyak waktu untuk berpikir, untuk merespon dan saling membantu. Guru memperkirakan

hanya melengkapi penyajian singkat atau siswa membaca tugas, atau situasi yang menjadi tanda tanya. Guru memilih menggunakan *Think Pair Share* untuk membandingkan tanya jawab kelompok keseluruhan. Guru menggunakan langkah-langkah (fase) berikut:

a) Langkah 1 : Berpikir (*Thinking*)

Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pembelajaran, dan siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atau masalah. Siswa membutuhkan penjelasan bahwa berbicara atau mengerjakan bukan bagian berpikir.

b) Langkah 2 : Berpasangan (*Pair*)

Selanjutnya guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah siswa peroleh. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban jika suatu pertanyaan yang diajukan atau menyatukan gagasan apabila suatu masalah khusus yang diidentifikasi. Secara normal guru memberi waktu tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan.

c) Langkah 3 : Berbagi (*Sharing*)

Pada langkah akhir, guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan. Hal ini efektif untuk berkeliling ruangan dari pasangan ke pasangan dan melanjutkan sampai sekitar sebagai pasangan mendapat kesempatan untuk melaporkan. Arends disaur Tjokrodihardjo (dalam Trianto 2010: 82).

Pendapat senada dikemukakan oleh Suprijono (2014: 91) seperti namanya *Thinking*, pembelajaran diawali dengan guru mengajukan pertanyaan atau isu terkait dengan pelajaran untuk dipikirkan siswa. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan jawabannya.

Pairing, pada tahap ini guru meminta siswa berpasang-kelompok. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok-kelompok untuk berdiskusi. Diharapkan diskusi ini dapat memperdalam makna dari jawaban yang telah dipikirkan melalui intersubjektif dengan kelompoknya.

Hasil diskusi intersubjektif di tiap-tiap kelompok hasilnya dibicarakan dengan kelompok seluruh kelas. Tahap ini dikenal dengan *Sharing*. Dalam kegiatan ini diharapkan terjadi tanya jawab yang mendorong pada pengkonstruksian pengetahuan secara integratif. Siswa dapat menemukan struktur dari pengetahuan yang dipelajarinya.

Apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk motivasi yang baik dan harus tepat. Pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar sekaligus akan membangkitkan harga diri.

Pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berhasil apabila guru merumuskan masalah pada awal pembelajaran, yang memberikan makna bagi siswa, dan menimbulkan rasa penasaran siswa, sehingga mereka tertarik mencari solusi. Model pembelajaran ini sangat membantu rasa ingin tahu siswa yang kelak sangat berguna bagi pengetahuan siswa, menemukan banyak masalah, dan siswa mampu memecahkan masalah tersebut bersama dengan teman lainnya

5. Kelebihan Dan Kekurangan Tipe *Think Pair Share*

Menurut Aris Shoimin (2014: 211-212) Kelebihan tipe *Think Pair Share* yaitu:

1. *Think Pair Share* mudah diterapkan diberbagai jenjang pendidikan dan dalam setiap kesempatan.
2. Menyediakan waktu berpikir untuk meningkatkan kualitas respons siswa.
3. Siswa menjadi lebih aktif dalam berpikir mengenai konsep dalam mata pelajaran.
4. Siswa dapat belajar dari siswa lain.
5. Setiap siswa dalam kelompoknya mempunyai kesempatan untuk berbagi atau menyampaikan idenya.

Kekurangan tipe *Think Pair Share* yaitu:

1. Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor.
2. Lebih sedikit ide yang muncul.
3. Jika ada perselisihan, tidak ada penengah

Berdasarkan permasalahan yang ada di SDN 1 Sokawera, maka guru memerlukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, salah satu model pembelajaran yang inovatif adalah model kooperatif tipe *Think Pair Share*. Tipe *Think Pair Share* ini diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi

belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di kelas IVA SDN 1 Sokawera. Karena dalam pembelajaran tersebut siswa dapat aktif dalam pembelajaran, memberikan makna bagi siswa, dan menimbulkan rasa penasaran siswa, sehingga mereka tertarik mencari solusi. Model pembelajaran ini sangat membantu rasa ingin tahu siswa yang kelak sangat berguna bagi pengetahuan siswa, menemukan banyak masalah, dan siswa mampu memecahkan masalah tersebut bersama dengan teman lainnya. Dalam penelitian ini *Think Pair Share* digunakan sebagai model pembelajaran yang digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa.

6. Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kegiatan pembelajaran IPS di SDN 1 Sokawera materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi, proses pembelajaran dilakukan dengan guru memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media flipchart, lalu guru memberikan pertanyaan lalu siswa mengerjakan secara individu lalu bertukar pikiran dengan teman sebangku. Lalu guru membentuk beberapa kelompok kecil lalu siswa mengerjakan LKS secara berkelompok.

Setelah semua kelompok selesai mengerjakan setiap kelompok maju untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya dan kelompok lain wajib menanggapi jawaban dari kelompok yang maju. Dengan media

flipchart diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi karena pembelajaran lebih menarik dan materi pembelajaran diselingi dengan gambar-gambar yang menarik.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 (Permendiknas No. 20 Tahun 2006) disebutkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan sosiologi, ekonomi, sejarah, dan geografi. Pendapat senada dikemukakan oleh Trianto (2011: 171) IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Djahiri dalam Ahmad Susanto (2013: 137), hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga diciptakan nilai-nilai. Hakikat IPS di Sekolah Dasar (SD) memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin, karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.

Pendidikan IPS di SD merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya dan membina suatu masyarakat yang baik. IPS juga merupakan mata pelajaran yang digunakan di sekolah.

a) Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Ada beberapa tujuan pendidikan IPS yang mengambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang lebih luas, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan ilmu-ilmu sosial dikembangkan atas dasar pemikiran suatu disiplin ilmu, sehingga tujuan pendidikan nasional dan tujuan pendidikan institusional menjadi landasan pemikiran mengenai tujuan pendidikan ilmu nasional.

Adapun tujuan pembelajaran IPS di SD menurut Munir dalam Ahmad Susanto (2003 :150), sebagai berikut :

1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat.
2. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian.
4. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Pemerintah telah memberikan arah yang jelas pada tujuan dan ruang lingkup pembelajaran IPS, yaitu :

1. Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir.

Dalam hal ini penjelasan di atas tentang mata pelajaran IPS, peneliti menggunakan mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang peneliti teliti. Alasan memilih mata pelajaran IPS dikarenakan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPS yang masih kurang. Dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantu media *Flipchart* diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar dalam mata pelajaran IPS.

b) Materi perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi

SK dan KD mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi disajikan pada tabel 2.3 berikut:

Tabel 2.3 SK dan KD IPS kelas IV semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.	<ul style="list-style-type: none"> - Membandingkan jenis-jenis teknologi untuk berproduksi, berkomunikasi dan transportasi yang digunakan masyarakat pada masa lalu dan masa kini. - Membuat diagram alur tentang proses produksi dari kekayaan alam yang tersedia. - Memberikan contoh bahan baku yang dapat diolah menjadi beberapa barang produksi, komunikasi dan transportasi.

Tabel di atas merupakan SK dan KD materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Pengertian teknologi menurut Sritanti Indriani (2015: 117) adalah keseluruhan sarana atau alat yang digunakan manusia untuk menghasilkan barang dan jasa yang diperlukan manusia.

1. Perkembangan Teknologi Produksi

Teknologi Produksi adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk membuat barang-barang yang kita pakai dalam pemenuhan kebutuhan manusia. Teknologi sudah ada sejak zaman dahulu dan

mengalami perkembangan dari masa ke masa. Teknologi modern yang ada sekarang ini berbeda dengan teknologi sederhana yang biasa dipakai orang pada zaman dahulu. Teknologi digunakan melakukan kegiatan produksi, yaitu kegiatan yang menghasilkan suatu barang atau jasa. Contoh kegiatan produksi adalah pertanian yang menghasilkan bahan seperti beras, sayur dan buah-buahan.

1) Teknologi Produksi Tradisional

Teknologi tradisional adalah teknologi yang menggunakan alat yang sederhana untuk membuat barang. Pada masa lalu, orang memanfaatkan peralatan sederhana, belum dikenal mesin atau peralatan modern. Namun sampai saat ini masih ada beberapa yang menggunakan alat sederhana untuk usaha produksi.

2) Teknologi Produksi Modern

Produksi barang dengan teknologi modern tampak pada penggunaan teknologi tinggi atau canggih untuk menghasilkan barang. Teknologi canggih banyak menggunakan mesin atau robot. Mesin atau robot adalah hasil olah pikir manusia yang selalu berkembang. Manusia selalu mencari alternatif cara guna memenuhi kebutuhan tersebut dengan cara mudah, cepat dan baik. Keunggulan dan kelemahan produksi masa lalu dan masa kini disajikan dalam tabel 2.4 berikut:

Tabel 2.4 Keunggulan dan Kelemahan Produksi Masa Lalu dan Masa Kini

Teknologi Produksi Masa Lalu	Teknologi Produksi Masa Kini
<p>A. Keunggulan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alat atau bahan mudah didapat dari alam sekitar dan harga lebih murah. 2. Menyerap banyak tenaga kerja 3. Pembuatannya sederhana dan mudah 4. Bebas polusi udara dan suara 5. Tidak menimbulkan bahaya besar jika terjadi kerusakan alat. 6. Dapat dirakit sendiri 7. Hemat energi listrik 	<p>A. Keunggulan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas barang lebih bagus 2. Hasil produksi jumlahnya lebih banyak dan cepat 3. Peralatan semakin berkembang 4. Kebutuhan konsumen menjadi tercukupi 5. Bisa meningkatkan pendapatan negara
<p>B. Kelemahan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas produksi kurang bagus 2. Hasil yang dicapai tidak banyak 3. Harga bisa menjadi mahal karena jumlahnya sedikit 	<p>B. Kelemahan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Harga mesin mahal 2. Kurang menyerap tenaga kerja 3. Menimbulkan polusi udara dan suara 4. Limbahnya mencemari lingkungan

Tabel di atas menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi produksi masa lalu dan masa kini secara rinci. Keunggulan dan kelemahan teknologi produksi masa lalu yaitu keunggulannya alat atau bahan mudah didapat dari alam dan masih menggunakan alat sederhana, kelemahannya kualitas produksi kurang bagus dan hasil yang dicapai tidak banyak. Keunggulan dan kelemahan teknologi produksi modern yaitu keunggulannya kualitas lebih bagus dan menggunakan tenaga mesin, kelemahannya menimbulkan polusi udara, harga mahal.

2. Perkembangan Teknologi Komunikasi

Komunikasi artinya hubungan. Alat komunikasi artinya alat untuk melakukan hubungan. Komunikasi berarti juga kegiatan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita. Komunikasi dilakukan antara dua orang atau lebih sehingga pesan atau berita yang dimaksud dapat dipahami.

Komunikasi ada yang langsung dan tidak langsung, adanya teknologi komunikasi, informasi, dan hiburan atau lainnya bisa terpenuhi. Oleh sebab itu teknologi komunikasi sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa.

1) Teknologi Komunikasi Tradisional

Sejak zaman dahulu sudah dilakukan komunikasi. Alat komunikasi yang digunakan sederhana, yang dinamakan teknologi komunikasi tradisional. Contoh: bedug, bendera, asap dan burung merpati.

2) Teknologi Komunikasi Modern

Teknologi komunikasi mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi komunikasi modern telah berkembang sangat cepat seperti HP, internet. Secara garis besar alat komunikasi modern dibagi menjadi dua media komunikasi cetak dan elektronik. Contoh media komunikasi cetak: sura kabar, majalah, dan telegram.

Contoh media komunikasi elektronik: radio, televisi, HP, internet. Keunggulan dan kelemahan teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini tersaji dalam tabel 2.5 berikut:

Tabel 2.5 Keunggulan dan Kelemahan Teknologi Komunikasi Masa Lalu dan Masa Kini

Teknologi Komunikasi Masa lalu	Teknologi Komunikasi Masa Kini
<p>A. Keunggulan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dibuat dari alat dan bahan yang sederhana. 2. Memanfaatkan kekuatan alam dan hewan 3. Biaya pembuatan lebih murah dan lebih mudah 4. Bebas dari berbagai polusi. 5. Semua orang bisa memanfaatkannya 	<p>A. Keunggulan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengiriman berita lebih cepat 2. Membuat orang lebih komunikatif 3. Dengan alat canggih kita bisa melihat dan mendengarkan peristiwa di seluruh dunia tanpa harus pergi ke tempat tersebut. 4. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kepentingan manusia.
<p>B. Kelemahan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengiriman berita butuh waktu lama. 2. Membutuhkan keuletan untuk membuat alat komunikasi 3. Berita kadang-kadang tidak sesuai dengan yang dikehendaki pengirim 4. Pengiriman berita mudah terganggu cuaca 	<p>B. Kelemahan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Biaya pembuatan lebih tinggi sehingga harga produksi mahal 2. tidak semua orang mampu memanfaatkannya. 3. sering menimbulkan polusi suara. 4. Membuat pola hidup boros.

Tabel di atas menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini. Keunggulan dan kelemahan teknologi komunikasi yaitu keunggulannya dibuat dari

alat dan bahan sederhana, biaya lebih murah dan bebas polusi, kelemahannya pengiriman berita mudah terganggu cuaca, pengiriman lama. Keunggulan teknologi komunikasi masa kini yaitu alat lebih canggih, kualitas lebih bagus, kelemahannya menimbulkan polusi suara, harga mesin mahal.

3. Perkembangan Teknologi Transportasi

Transportasi adalah pengangkutan barang atau orang dari suatu tempat ke tempat lain. Transportasi biasa menggunakan kendaraan, untuk memenuhi kebutuhannya manusia memerlukan alat angkutan untuk membawa barang atau orang. Misal untuk berbelanja, bekerja dan sebagainya. Teknologi transportasi adalah teknologi yang berkaitan dengan kendaraan. Transportasi memiliki 3 jenis yaitu darat, laut dan udara.

1) Transportasi Darat

Seiring dengan perkembangan zaman, manusia mulai memanfaatkan hewan, seperti kuda, lembu, dan unta untuk mengangkut barang-barang. Setelah manusia menemukan roda, manusia kemudian membuat kereta yang ditarik oleh hewan, sehingga barang yang diangkut semakin banyak. Masa selanjutnya berkembang angkutan penumpang dan barang. Ada pula sepeda dengan roda tiga yang disebut becak.

Pada tahun 1770, James Watt menemukan mesin uap tahun 1813 Baron Drais menemukan sepeda. Hasil penemuan itu dikembangkan dan dipadukan menjadi sepeda motor dan mobil. Transportasi darat yang lain ialah kereta api. Kereta api mempunyai kekuatan 10 kali kekuatan truk dan bus. Kereta api berjalan di atas jalan khusus yang disebut rel. Pada masa lalu digerakkan dengan tenaga uap sehingga kekuatannya sangat terbatas. Sekarang kereta api sudah menggunakan tenaga listrik dan diesel sehingga kecepatannya meningkat.

2) Transportasi Air

Mula-mula orang membuat rakit dari kayu atau bambu yang dapat mengapung untuk transportasi di perairan. Akan tetapi, rakit itu tidak bergerak cepat dan tidak dapat mengangkut banyak muatan. Orang kemudian membuat sampan dengan cara melubangi gelondongan kayu yang besar. Sampan dipasang layar agar melaju cepat. Perahu layar yang mengandalkan kekuatan angin. Sejalan dengan ditemukannya mesin uap, perahu atau kano kemudian dilengkapi mesin sehingga dapat melaju lebih cepat. Kapal bermesin kemudian dikembangkan menjadi berbagai jenis kapal sesuai dengan keperluannya.

3) Transportasi Udara

Perhubungan melalui udara dimulai pada abad pertengahan ketika orang mulai mencoba membuat balon gas yang sangat besar dan dapat terbang dengan mengangkat tiga sampai empat penumpang. Percobaan Zappelin diikuti oleh para ahli yang dikenal sebagai perintis kapal terbang. Para ahli yang dikenal sebagai perintis kapal terbang. Para ahli adalah Wright bersaudara dari Amerika Serikat yang berhasil membuat kapal terbang sederhana. Berbagai penemuan baru dalam bidang teknologi sangat berpengaruh pada perkembangan kapal terbang. Sampai saat ini kapal terbang sudah dibuat dengan berbagai macam bentuk dan ukuran. Kapal terbang menjadi alat perhubungan yang modern dengan kecepatan berpuluh-puluh kali lipat kendaraan darat dan air. Keunggulan dan kelemahan teknologi transportasi masa lalu dan masa kini tersaji pada tabel 2.6 berikut:

Tabel 2.6 Keunggulan dan Kelemahan Teknologi Transportasi Masa Lalu dan Masa Kini

Teknologi Transportasi Masa Lalu	Teknologi Transportasi Masa Kini
<p>A. Keunggulan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peralatan sederhana 2. Memanfaatkan tenaga manusia, hewan dan kekuatan alam. 3. Biaya atau harga relatif murah. 4. Tidak perlu jalan memadai 5. Tidak menimbulkan bahaya, polusi, dan hemat energi. 	<p>A. Keunggulan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai kecepatan yang tinggi. 2. Bentuk, model dan warna yang sangat bagus. 3. Memperlancar usaha dan rencana manusia 4. Teknologi sangat canggih

<p>B. Kelemahan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alat-alat mudah rusak. 2. Bergantung pada alam. 3. Kekuatan kurang baik. 	<p>B. Kelemahan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Harga relatif mahal 2. Risiko kecelakaan lebih tinggi 3. Menimbulkan pencemaran udara, suara, dan lingkungan. 4. Membutuhkan jalan yang memadai. 5. Bahan bakar yang tak dapat diperbaharui.
---	---

Tabel di atas menjelaskan keunggulan dan kelemahan transportasi masa lalu dan masa kini. Keunggulan dan kelemahan transportasi masa lalu yaitu peralatan sederhana, biaya relatif murah, kelemahannya alat mudah rusak, bergantung pada alam. Sedangkan keunggulan dan kelemahan teknologi transportasi masa kini yaitu keunggulannya mempunyai kecepatan tinggi, teknologi sangat canggih, kelemahannya harga relatif mahal, risiko kecelakaan lebih tinggi.

Materi pelajaran IPS ini akan diajarkan sesuai dengan siklus yang telah direncanakan yaitu selama 2 siklus. Setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan. Media yang digunakan adalah media *flipchart*.

7. Media

Salah satu faktor pendukung keberhasilan belajar siswa yaitu adanya media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar menerima pengetahuan, sikap, dan ketrampilan (Anitah, 2008: 2).

Media pembelajaran berarti suatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan. Menurut Gearlanch & Ely dalam Arsyad (2007: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Dapat disimpulkan media adalah setiap orang, bahan, alat, manusia dan materi yang dapat menciptakan kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Salah satu faktor pendukung keberhasilan belajar siswa yaitu adanya media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Menentukan jenis media harus cermat, jangan dipaksakan karena tujuan menggunakan media bukan menyulitkan siswa dalam memahami konsep. Media yang digunakan dalam materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi adalah media *flipchart*.

a. Media *Flipchart*

Flipchart adalah lembaran-lembaran kertas yang disatukan menggunakan benda khusus (Penjepit, Spiral) sehingga menyerupai album atau kalender. Lembaran-lembaran kertas inilah yang akan diisi dengan informasi-informasi atau pesan-pesan baik berupa gambar maupun simbol-simbol yang dicantumkan dalam bentuk visual. Adapun cara membuatnya sebagai berikut:

- a. Siapkan kayu untuk membuat kerangka dudukan dengan kakikaknya berjumlah tiga untuk sandaran dengan panjang 1.5m.

- b. Siapkan triplek yang tebal berbentuk persegi panjang berukuran antara 60-90 cm sebagai alas kertas.
- c. Pada bagian atas kayu penyangga penggunaan penjepit kertas.
- d. Menyiapkan ringkasan materi untuk ditulis kertas manila lalu dijepit di papan *flipchart*.
- e. Tulis ringkasan materi dalam kertas manila.
- f. Jepitkan materi pada kayu penyangga bagian atas.
- g. *Flipchart* siap digunakan.

Dalam hal ini penjelasan di atas tentang media *flipchart*, akan digunakan peneliti sebagai media pembelajaran pada saat penelitian. Dengan menggunakan media *flipchart* diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang penerapan model pembelajaran *think pair share* dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran *think pair share* cukup efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Dedi Firmanto, Sarengat dkk (2015 : 7) tentang Pengaruh Model Kooperatif *Learning tipe Think Pair Share* terhadap hasil belajar IPS SD, yang merupakan jenis penelitian eksperimen di SD Negeri 2 Rukti Harjo di Provinsi Lampung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *think pair share* berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa kelas IV yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Juniza, Arcat dkk (2014: 3) tentang Pengaruh Pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* terhadap Hasil belajar Matematika Siswa Kelas IX SMPN !

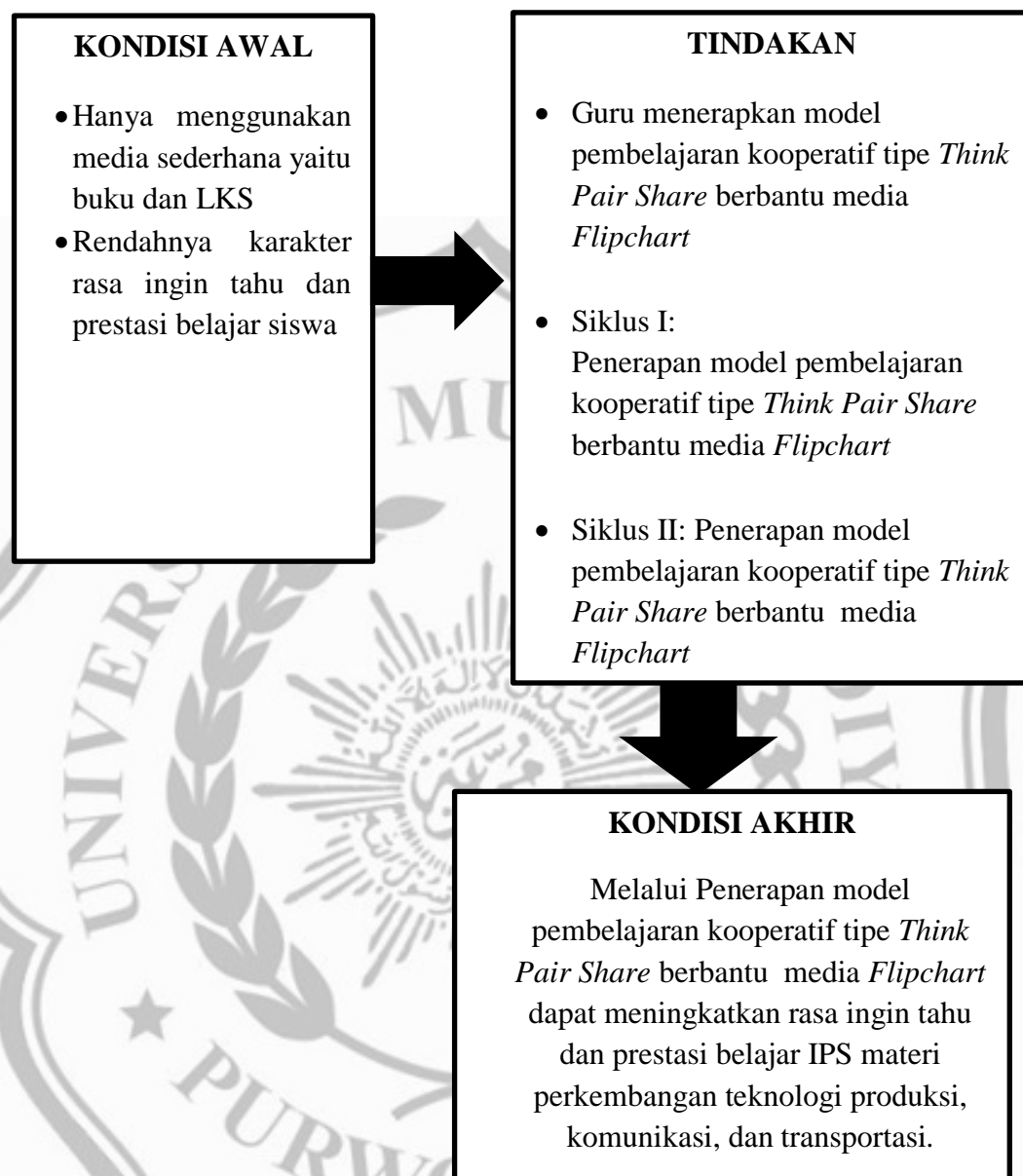
Kepenuhan Hulu. Penelitian eksperimen ini membuktikan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Think Pair Share* berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar Matematika siswa.

Penelitian di atas relevan dengan penelitian ini karena menerapkan model kooperatif tipe *Think Pair Share* dalam pembelajaran. Jika penelitian di atas menggunakan penelitian eksperimen maka penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas.

C. Kerangka Pikir

Penerapan metode pembelajaran *Think Pair Share* berbantu media *flipchart* merupakan salah satu wujud aplikasi model pembelajaran kooperatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. *Think Pair Share* berbantu media *flipchart* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri, setelah itu siswa diajak untuk bertukar pikiran dengan teman sebangkunya untuk mendiskusikan hasil jawaban. Setelah mendiskusikan jawaban siswa memberikan jawaban kepada kelompok teman yang lain dan didiskusikan bersama-sama dengan kelompok yang lain untuk menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Dengan metode pembelajaran ini diharapkan dapat mengembangkan keingintahuan terhadap materi pembelajaran siswa secara optimal. Berkembangnya rasa ingin tahu siswa akan berdampak positif bagi pencapaian prestasi belajar siswa yang maksimal.

Penggunaan metode pembelajaran ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa, seperti terlihat pada gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

Gambar 2.1 menunjukkan bahwa kondisi awal sebelum menggunakan model kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantu media *flipchart* karakter rasa ingin tahu dan prestasi belajar kurang sesuai dengan yang diharapkan. Pada siklus I dan siklus II dilakukan suatu tindakan dengan model pembelajaran

Think Pair Share berbantu media *flipchart* maka rasa ingin tahu dan prestasi belajar menjadi meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dirumuskan hipotesis tindakan :

1. Model Pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantu media *Flipchart* dapat meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa kelas IV SD Negeri 1 Sokawera.
2. Model Pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantu media *Flipchart* dapat meningkatkan Prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Sokawera.

