

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Kreativitas Belajar

###### a. Pengertian kreativitas belajar

Tujuan program atau sasaran kreativitas belajar siswa biasanya disebut sebagai prioritas. Dasar pertimbangan rasional mengapa kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan adalah karena kreativitas harus dilihat terpisah dari mata pelajaran lainnya, hendaknya kreativitas meresap dalam seluruh kurikulum dan iklim kelas melalui faktor-faktor seperti sikap menerima keunikan individu untuk bekal hidup pada saat dewasa nanti. Meningkatkan kreativitas merupakan bagian integral dari kebanyakan program untuk anak berbakat serta penanaman karakter pada siswa. Menurut Samani (2012: 45) proses memberikan tuntunan kepada siswa untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa merupakan arti pendidikan karakter yang perlu ditanamkan.

Banyak orang menganggap bahwa kreativitas hanya dapat diajarkan apabila dikaitkan dengan bidang subjek mata pelajaran tertentu. Kreativitas dapat diajarkan dalam konteks yang “*content free*”, lepas dari bidang materi tertentu atau dapat diletakan dengan konten atau bidang subjek khusus. Kekreatifan yang umum dan “*content free*” kreativitas mempunyai tujuan: a) meningkatkan

kesadaran kreativitas, b) memperkuat sikap kreatif, seperti menghargai gagasan baru, c) mengajarkan teknik menemukan gagasan dan memecahkan masalah secara kreatif, dan d) melatih kemampuan kreatif secara umum.

Menurut Munandar (2009: 45) kreativitas adalah ungkapan ekspresi dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah hal yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan dan bakat-bakat siswanya, tetapi tidak semua siswa melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama atau mempunyai minat sama. Guru hendaknya harus mampu membantu siswa menemukan kreativitas siswa dan memberikan penghargaan kepadanya.

★ Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun bila mempunyai kemauan kuat dalam dirinya sendiri atau motivasi internal untuk menghasilkan sesuatu. Pembawaan bakat dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula terhambat jika berada dalam lingkungan yang tidak menunjang. Keluarga, sekolah, lingkungan pekerjaan maupun dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap serta perilaku kreatif individu atau kelompok individu Morrison (1988: 470) berpendapat bahwa: “*Children must be*

*encouraged to think and to dream. As teachers we must allow students to opportunity, the time, and the avenues to express their thoughts, feelings and ideas".* Siswa harus didorong untuk berpikir supaya dapat mengetahui kemampuan yang ada dalam diri. Guru hendaknya memberikan kesempatan, waktu, dan pengarahan agar dapat mengekspresikan pikiran, perasaan, dan ide-ide yang mereka miliki sendiri.

Mengembangkan kreativitas pada anak perlu diberikan dengan cara membuat kesibukan diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Kebebasan yang diberikan kepada anak dapat menjadi hal penting untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Terciptanya produk kreatif akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai selanjutnya Savage (1996: 244) berpendapat bahwa:

*Creative thinking helps us adapt to change. Experts believe that the pace of change is accelerating. Hence, helping pupils develop creative-thinking strategies that will allow them to accommodate to conditions we cannot imagine today will be useful to them throughout their lives.*

Berpikir kreatif dapat membantu beradaptasi dengan perubahan lingkungan. Para ahli percaya bahwa laju perkembangan perubahan itu cepat. Siswa berusaha mengembangkan strategi berpikir kreatif dengan dibimbing guru yang akan membantu mereka untuk melihat kondisi seperti ini dan berguna bagi mereka sepanjang hidup. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, kedua kondisi mendorong “*press*” seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kesibukan, kegiatan kreatif.

Sukmadinata (2009: 104) mengemukakan kreativitas pada dasarnya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri berpikir kreatif maupun berpikir afektif, serta karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada. Kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat disebut kreativitas.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu dengan berbeda-beda bakat dalam diri serta lingkungan pendukung yang mampu menghasilkan suatu karya, produk atau gagasan baru belum pernah ada sebelumnya. Keberhasilan untuk melakukan hal tersebut dipengaruhi oleh kemauan yang ada dalam dirinya sendiri ataupun

dari luar. Individu mempunyai kemauan berupa motivasi internal berupa keinginan besar untuk bisa melakukan suatu hal baru. Kemauan dari luar yang menjadikan keberhasilan berpikir kreatif dipengaruhi oleh keluarga dan lingkungan sekitar.

b. Karakteristik Kreativitas

Munandar (2009: 192) mengemukakan karakteristik berpikir kreatif dapat dilihat melalui:

1) Berpikir Lancar, yaitu orang yang mampu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan agar mampu memecahkan masalah. 2) Berpikir Luwes (fleksibel), yaitu orang yang mampu menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam, mampu mengubah cara atau arah pemikiran yang berbeda-beda. 3) Berpikir Orisinal, orang yang mampu memberikan jawaban yang tidak lazim, yang lain dari pada yang lain, yang jarang diberikan kebanyakan orang. 4) Berpikir Terperinci (elaborasi), orang yang mampu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, dan memperluas suatu gagasan.

c. Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Satiadarma (2003: 110) bahwa ciri-ciri orang kreatif:

1) Rasa ingin tahu yang mendorong individu lebih banyak mengajukan pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek dan situasi serta membuatnya lebih peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti, 2) Memiliki imajinasi yang hidup, yaitu

kemampuan memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi, 3) Merasa tertantang oleh kemajuan yang mendorongnya untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, 4) Sifat berani mengambil resiko, yang membuat orang kreatif tidak takut gagal atau mendapat kritik. Sifat menghargai bakat-bakatnya sendiri yang sedang berkembang.

Selanjutnya Munandar (2009: 71) berpendapat bahwa ciri-ciri kepribadian kreatif, antara lain: 1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik, 3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, 4) Bebas dalam menyatakan pendapat, 5) Mempunyai rasa keindahan yang dalam, 6) Menonjol dalam salah satu bidang seni, 7) Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang, 8) Mempunyai rasa humor yang luas, 9) Mempunyai daya imajinasi, 10) Orisinal dalam ungkapan dan dalam pemecahan masalah.

Uraian ciri-ciri kreativitas di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat indikator untuk meningkatkan kreativitas belajar IPS di SD Negeri 3 Pliken yaitu: 1) Selalu ingin mengetahui hal baru, 2) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, 3) Mempunyai daya imajinasi, 4) Mampu melihat masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, 5) Orisinal dalam ungkapan dan pemecahan masalah, maka dapat dijabarkan melalui tabel sikap kreativitas berikut:

**Tabel 2.1** Sikap kreativitas siswa

No.	Indikator	Kegiatan Siswa
1.	Selalu ingin mengetahui hal baru	1. Kegiatan ini akan terlihat pada saat guru sedang menyampaikan pelajaran ada siswa yang belum mengerti maka siswa yang selalu ingin mengetahui hal baru akan bertanya kepada guru dan pada saat berdiskusi akan senang mendapat tugas baru
2.	Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah	2. Kegiatan ini akan terlihat pada saat diskusi mengerjakan LKS, apabila ada teman yang mengungkapkan gagasan kurang tepat maka siswa tersebut akan menambahkan gagasan yang lain
3.	Mempunyai daya imajinasi	3. Kegiatan ini akan terlihat pada saat siswa menggunakan imajinasinya dalam melakukan diskusi

		untuk menyusun <i>puzzle</i>
4.	Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang	4. Kegiatan ini akan terlihat pada saat siswa melakukan diskusi terdapat berbagai pendapat untuk menyelesaikan tugas tersebut
5.	Orisinal dalam ungkapan dan dalam pemecahan masalah	5. Kegiatan ini akan terlihat pada saat siswa menyampaikan pendapat merupakan pendapat sendiri dan sebelumnya belum pernah ada

Sumber: Observasi Siswa

Indikator kreativitas yang telah ada akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Gunanya untuk mengetahui kreativitas yang dimiliki oleh setiap individu. Panduan mengenai indikator tersebut dibutuhkan sebagai pedoman. Kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu berbeda-beda sehingga akan menghasilkan data yang berbeda.

## 2. Prestasi Belajar

### a. Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2010: 146) pengertian belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari

interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Individu yang tadinya tidak tahu dan menjadi tahu. Kemudian Slameto (2010: 2) berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Kemudian Sagala (2010: 14) belajar juga dipahami sebagai suatu prilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Orang yang tidak belajar, maka responnya menurun. Belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan: a) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan b) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Orang setelah belajar akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Ditegaskan bahwa belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, dan menjadi kapabilitas baru.

Uraian pengertian belajar di atas maka dapat diartikan bahwa belajar adalah proses interaksi yang dilakukan oleh individu baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah yang mampu mengubah kemampuan awal yang sebelumnya belum mengetahui setelah melalui proses interaksi tersebut akan mengetahui hal yang baru. Hasil dari

belajar dapat berupa tingkah laku yang lebih baik atau pengetahuan kognitif .

b. Pengertian Prestasi Belajar

Arifin (2012: 12) berpendapat bahwa kata “prestasi” berasal dari bahasa belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Istilah “prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan “hasil belajar” (*learning outcome*). Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran faktor kognitif setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan.

Menurut Hamdani (2011: 138) prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Prestasi pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktivitas, adapun belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yaitu perubahan tingkah laku. Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar, kemudian Gay (1976: 144) berpendapat bahwa:

*Achievement tests measure the current status of individuals with respect to proficiency in given areas of knowledge or skill. Standardized achievement tests are carefully developed to include measurement of objectives common to many school systems. They measure knowledge of facts, concepts, and principles. An individual's level of achievement is compared to the norm, or average score, for his or her grade or age level.*

Prestasi digunakan untuk mengukur kemampuan atau ketrampilan diri seseorang dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan tes prestasi yang bertujuan supaya bisa mengetahui tercapainya pemahaman tentang fakta, konsep, dan prinsip-prinsip yang dimiliki berbeda oleh setiap siswa dalam suatu sekolah. Tingkat prestasi seseorang disamakan dengan norma-norma atau rata-rata nilai untuk membedakan tingkat umur siswa.

Tingkat kemampuan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar disebut prestasi belajar. Keberhasilan seseorang dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai setiap bidang mata pelajaran setelah mengalami proses belajar mengajar dan setelah diadakan evaluasi. Hasil evaluasi dapat memperlihatkan tinggi-rendahnya prestasi belajar siswa. Prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama antara lain:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu, termasuk kebutuhan siswa dalam suatu program pendidikan

- 3) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan
- 4) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap (kecerdasan) siswa

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Hamdani (2011: 139) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar berasal dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal) yaitu:

1) Faktor internal (dari dalam siswa)

a) Kecerdasan (inteligensi)

Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Kemampuan ini sangat ditentukan oleh tinggi-rendahnya inteligensi yang normal selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan sebaya. Perkembangan ini ditandai oleh kemajuan-kemajuan yang berbeda antara satu anak lainnya sehingga anak pada usia tertentu sudah memiliki tingkat kecerdasan lebih tinggi dibandingkan dengan kawan sebayanya. Faktor inteligensi merupakan suatu hal yang tidak diabaikan dalam kegiatan belajar-mengajar.

Inteligensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psikologi untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan cara yang tepat. Sebenarnya

inteligensi bukan persoalan kualitas otak saja, melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya. Memang harus diakui bahwa peran otak dalam hubungannya dengan inteligensi manusia lebih menonjol daripada peran organ-organ tubuh lainnya, lantaran otak merupakan “menara pengontrol” hampir seluruh aktivitas manusia. Tingkat kecerdasan atau inteligensi (IQ) siswa tidak dapat diragukan lagi sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

b) Faktor Jasmaniah atau faktor fisiologis

Kondisi jasmaniah atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Faktor jasmaniah meliputi pancaindra yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya ketika mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna.

c) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons (*response tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Sikap (*attitude*) siswa yang positif, pada mata pelajaran yang disajikan merupakan pertanda awal yang baik bagi proses belajar tersebut. Sikap negatif siswa terhadap mata pelajaran yang disajikan jika diiringi kebencian kepada mata pelajaran

dapat menimbulkan kesulitan belajar siswa. Sikap terhadap ilmu pengetahuan yang bersifat *conversing* tidak menimbulkan kesulitan belajar tapi prestasi yang dicapai siswa kurang memuaskan.

d) Minat

Minat keterkaitannya dengan perasaan terutama perasaan senang dapat dikatakan minat itu terjadi karena perasaan senang pada sesuatu. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran jika menyukai mata pelajaran, siswa akan belajar dengan senang hati tanpa rasa beban.

e) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Bakat dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak bergantung pada upaya pendidikan dan pelatihan.

f) Motivasi

Motivasi adalah segala upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu hal, dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar kesuksesan belajarnya selanjutnya. Zimbardo (1980: 255) berpendapat bahwa:

*Motivated behavior is not seen as aimless or random but as directed specifically toward (or away from) relevant stimuli. The behavior tends to be organized into general patterns. And most importantly, motivated behavior is enduring.*

Perilaku termotivasi tidak dilihat tanpa tujuan tetapi diarahkan untuk mencapai harapan belajar yang diinginkan. Perilaku seseorang yang termotivasi cenderung memiliki pola-pola seperti biasa tetapi dalam diri terdapat harapan belajar yang harus dicapai. Motivasi yang telah tertanam merupakan hal penting. Kuat lemahnya motivasi belajar turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Motivasi belajar perlu diusahakan terutama yang berasal dari dalam diri dengan cara memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus dihadapi untuk mencapai cita-cita. Faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar.

## 2) Faktor Eksternal (dari luar siswa)

Menurut Syah (2010: 135) bahwa faktor yang terdiri atas dua macam faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

### a) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial seperti para guru, tenaga kependidikan dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik memperlihatkan suri teladan yang baik dan rajin

khususnya dalam hal belajar. Lingkungan siswa adalah masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut. Kondisi masyarakat di lingkungan kumuh yang serba kekurangan dan anak-anak pengangguran.

#### b) Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Kondisi seperti itu dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Waktu yang digunakan siswa untuk belajar yang selama ini sering dipercaya berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa tidak perlu dihiraukan. Waktu bukan hal yang penting dalam belajar melainkan kesiapan sistem memori siswa dalam menyerap, mengelola, dan menyimpulkan item-item informasi dan pengetahuan yang dipelajari.

Disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan usaha dalam waktu tertentu. Siswa dapat memperoleh hasil belajar tersebut setelah melakukan proses belajar di dalam kelas. Keberhasilan dapat dilihat melalui tes berupa angka maupun perbuatan kearah yang lebih baik. Hasil yang diperoleh masing-masing siswa juga berbeda berdasarkan kemampuan yang dimiliki dalam diri sendiri.

### 3. Model Pembelajaran Kooperatif

#### a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Solihatin (2008: 4) bahwa *Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan suatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. *Cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membentuk diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok selanjutnya Hetherington (1999: 558) berpendapat bahwa:

*Cooperative learning involves small groups of students who work together to master learning material. Often the group is heterogeneous, with children of different gender, abilities, and ethnic backgrounds working together on common problems. No one is obviously more knowledgeable at the outset or singled out to lead the group.*

Pembelajaran kooperatif melibatkan siswa untuk saling bekerja sama dengan dibentuk kelompok-kelompok kecil untuk menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Kelompok dibagi berdasarkan perbedaan dari jenis kelamin, kemampuan, dan latar

belakang etnis untuk melakukan diskusi kelompok. Pemilihan ketua atau pemimpin kelompok tidak ada ketentuan.

Keberhasilan belajar menurut model kooperatif learning bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar itu akan semakin baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok belajar kecil yang terstruktur dengan baik. Melalui belajar dari teman sebaya dan dibawah bimbingan guru, maka proses penerimaan dan pemahaman siswa akan semakin mudah dan cepat terhadap materi yang dipelajari.

Selanjutnya Isjoni (2011: 16) *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.

Menurut Suprijono (2012: 54) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk

membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksud, tetapi tetap siswa yang lebih dominan dalam pembelajaran.

#### b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Menurut Isjoni (2011: 41) tidak semua kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Pencapaian hasil maksimal perlu adanya lima karakteristik yang harus diterapkan. Lima karakteristik tersebut adalah:

- 1) Saling Ketergantungan Positif untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, guru perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota bisa mencapai tujuan mereka. Siswa yang kurang mampu tidak akan merasa minder terhadap teman lain karena mereka juga memberikan sumbangan nilai. Siswa akan merasa terpacu untuk meningkatkan usaha mereka dan dengan demikian menaikkan nilai mereka. Siswa yang lebih pandai juga tidak akan merasa dirugikan karena rekannya yang kurang mampu juga telah memberikan bagian sumbangan mereka.
- 2) Tanggung Jawab perorangan penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran *cooperative learning* maka setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Kunci keberhasilan metode kerja kelompok adalah persiapan guru dalam penyusunan tugasnya.

Guru yang efektif dalam model pembelajaran *cooperative learning* membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan

tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan.

- 3) Tatap muka setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para guru untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya daripada hasil pemikiran satu kepala saja. Hasil kerja sama ini jauh lebih besar daripada jumlah hasil masing-masing anggota. Para anggota kelompok perlu diberi kesempatan untuk saling mengenal dan menerima satu sama lain dalam kegiatan tatap muka dan interaksi pribadi.
- 4) Komunikasi antar anggota menghendaki agar para siswa dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Keterampilan komunikasi dalam kelompok ini juga merupakan proses panjang. Siswa tidak bisa diharapkan langsung menjadi komunikator yang handal dalam waktu sekejap. Proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.
- 5) Evaluasi proses kelompok, guru perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Waktu evaluasi ini tidak perlu diadakan setiap kali

ada kerja kelompok, tetapi bisa diadakan selang beberapa waktu setelah beberapa kali guru terlibat dalam kegiatan pembelajaran *cooperative learning*.

Menurut Slavin (2009: 26) terdapat enam karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Tujuan kelompok kebanyakan pembelajaran kooperatif menggunakan beberapa tujuan kelompok. Pembelajaran tim siswa, ini bisa berupa sertifikat atau rekognisi lainnya yang diberikan kepada tim yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.
- 2) Tanggung jawab individual dilaksanakan dalam dua cara. Pertama adalah dengan menjumlahkan skor kelompok atau nilai rata-rata kuis individual atau penilaian lainnya, seperti dalam model pembelajaran siswa. Kedua adalah spesialisasi tugas, di mana tiap siswa diberikan tanggung jawab khusus untuk sebagian tugas kelompok.
- 3) Kesempatan sukses yang sama karakteristik unik dari pembelajaran tim siswa ini adalah penggunaan metode skor yang memastikan semua siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam timnya.
- 4) Kompetisi tim tahap pembelajaran ini menggunakan kompetisi antartim sebagai sarana untuk memotivasi siswa untuk bekerja sama dengan anggota timnya.

- 5) Spesialisasi tugas adalah untuk melaksanakan subtugas terhadap masing-masing anggota kelompok.
- 6) Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok kebanyakan pembelajaran kooperatif menggunakan pengajaran yang mempercepat langkah kelompok, mengadaptasi terhadap kebutuhan individual.

Menurut Isjoni (2011: 24) terdapat keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran kooperatif adalah:

- 1) Saling ketergantungan yang positif, 2) adanya dalam merespon perbedaan individu, 3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, 4) suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, 5) terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru, dan 6) memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

#### 4. Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together*

##### a. Pengertian pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together*

Lie (2010: 59) berpendapat bahwa pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Siswa dapat terdorong dan meningkatkan semangat dalam berpikir menyelesaikan tugas mereka. Pembelajaran tipe ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik selanjutnya Savage (1996: 207) berpendapat bahwa:

*This approach introduces pupils to the idea of group. Scoring and individual account ability. We begin by organizing pupils*

*into groups of four or five, and we give each pupil a number. We then present a question or problem to the entrance class. Each group must discuss the question or problem. We tell pupils that they must make sure that every member of the group knows the answer. After an allocated period of time, we call a number and the pupils in each group with that number raise their hands. If they are able to give the correct response, their team gets a point.*

Siswa dikenalkan pada bekerja kelompok. Kemampuan dari individu yang berbeda digabungkan menjadi satu kelompok. Kelompok dibentuk yang terdiri dari empat atau lima siswa, dan kemudian tiap anggota kelompok diberikan nomor. Guru memberikan pertanyaan atau masalah untuk dipecahkan. Kelompok yang telah dibentuk harus mampu mendiskusikan pertanyaan atau masalah yang telah diberikan dengan benar tidak lupa bahwa setiap anggota kelompok harus mengetahui hasil diskusi semua. Diskusi juga diberikan waktu, setelah waktu diskusi habis maka salah satu nomor dipanggil untuk menjawab pertanyaan dengan mengangkat tangan. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan maka kelompoknya akan mendapatkan nilai.

Menurut Suyatno (2009: 53) berpendapat bahwa salah satu pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* mempunyai langkah sebagai berikut:

- 1) Mengarahkan
- 2) Membuat kelompok heterogen dan tiap siswa memiliki nomor tertentu

- 3) Memberikan persoalan materi bahan ajar (untuk tiap kelompok sama tapi untuk tiap siswa tidak sama sesuai dengan nomor siswa lain, tiap siswa dengan nomor sama mendapat tugas yang sama) kemudian bekerja kelompok
- 4) Mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan nomor siswa yang sama sesuai dengan masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas
- 5) Mengadakan kuis individual dan membuat skor perkembangan tiap siswa
- 6) Mengumumkan hasil kuis dan memberikan *reward*

Menurut Trianto (2009:82) sebagai pengganti pertanyaan langsung kepada seluruh kelas, guru menggunakan 4 langkah *Numbered Heads Together* yaitu:

- 1) Langkah -1: Penomoran

Guru membagi ke dalam kelompok beranggotakan 3 sampai 5 orang secara heterogen dan kepada setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 5.

- 2) Langkah -2: Pengajuan pertanyaan

Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi dan spesifik dalam bentuk kalimat tanya.

3) Langkah -3: Berpikir bersama

Guru menyatakan pendapat terhadap jawaban pertanyaan itu dan menyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban tersebut.

4) Langkah -4: Pemberian jawaban

Guru menyebut nomor tertentu kemudian siswa yang nomornya dipanggil mengacungkan tangannya dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.

5) Langkah -5: Presentasi Hasil Kerja

Guru menyuruh kelompok yang paling banyak bisa menjawab pertanyaan maju ke depan kelas untuk menampilkan hasil karya yang telah disusun.

Pedoman penilaian penghargaan kelompok pada model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) masih mengacu pada pedoman penilaian dalam STAD, sebab sampai saat ini belum ada pedoman penilaian yang secara khusus untuk perhitungan nilai kelompok. Sehingga dalam penelitian ini perhitungan skor peningkatan (point kemajuan) individu dihitung berdasarkan skor awal, yaitu didasarkan pada nilai *pretest*. Berdasarkan skor awal setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya berdasarkan skor tes yang diperolehnya.

Perhitungan skor peningkatan individu pada penelitian ini diambil dari penskoran peningkatan individu yang dikemukakan Slavin, E. (2009: 159) seperti pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2.2** Pedoman Pemberian Skor Perkembangan Individu

Skor Kuis/Evaluasi	Poin Kemajuan
Lebih dari 10 point di bawah skor awal	5
10-1 point di bawah skor awal	10
Skor awal sampai 10 point di atas skor awal	20
Lebih dari 10 point di atas skor awal	30
Kertas jawaban sempurna (terlepas dari skor awal)	30

Format lembar penyekoran kuis ditunjukkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.3** Contoh Format Lembar Penskoran Kuis

No.	Siswa	Tgl: .....			Tgl: .....		
		Kuis: .....			Kuis: .....		
		Skor awal	Skor kuis	Skor peningkatan	Skor awal	Skor kuis	Skor peningkatan
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

Sumber: Slavin, E.R. 2010: 162

Perhitungan skor tim dilakukan dengan cara menjumlahkan masing-masing skor peningkatan individu dan hasilnya dibagi sesuai jumlah anggota kelompok. Pemberian penghargaan diberikan berdasarkan perolehan skor rata-rata yang dikategorikan pada tiga tingkatan yaitu tim baik, tim hebat, dan tim super. Langkah-langkah penentuan dan penghargaan skor tim adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.4** Kriteria Penghargaan Tim

Kriteria Rata-Rata Tim (x)	Predikat
$0 \leq x \leq 5$	-
$5 \leq x \leq 15$	Tim Baik
$15 \leq x \leq 25$	Tim Hebat
$25 \leq x \leq 30$	Tim Super

Sumber: Trianto, 2009: 72

b. Selanjutnya Hamdani (2011: 90) mengemukakan kelebihan pembelajaran tipe *Numbered Heads Together* yaitu:

- 1) Setiap siswa menjadi siap untuk menerima pertanyaan dari guru.
- 2) Siswa dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
- 3) Siswa yang pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai.

Selanjutnya Savage (1996: 207) berpendapat bahwa:

*The advantage of this approach is that all the group members must share and must listen if they want their group to do well. This is really a form of a tutorial group and helps a large number of pupils review and discuss important questions in a minimum amount of time.*

★ Keuntungan dari pendekatan ini adalah diharapkan semua anggota kelompok harus berbagi pendapat dan diskusi dengan baik. Kelompok ini bisa disebut sebagai tutor sebaya karena siswa yang belum bisa mengerjakan tugas akan dibantu oleh siswa yang lebih mampu dengan batasan waktu tertentu.

c. Menurut Hamdani (2011: 90) kelemahan pembelajaran tipe *Numbered Heads Together* yaitu:

- 1) Kemungkinan nomor yang dipanggil, akan dipanggil lagi oleh guru.
- 2) Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru.

3) Siswa yang tidak dipanggil akan merasa kecewa.

Kelemahan yang dimiliki oleh model pembelajaran di atas dapat digantikan dengan kelebihan dari model pembelajaran tersebut. Guru dalam melakukan proses belajar mengajar hendaknya harus memperhatikan kelemahan yang dimiliki oleh model tersebut sehingga mampu menutupi kelemahan tersebut dengan kelebihan yang dimiliki.

Disimpulkan bahwa berdasarkan kelebihan dan kelemahan yang ada dapat dibuat supaya kedua hal tersebut saling melengkapi dalam pelaksanaan pembelajaran. Kelebihan yang ada dapat membuat siswa dalam mengikuti pelajaran menjadi aktif dalam berpendapat. Kelemahan yang ada bisa digunakan untuk mengantisipasi dalam melaksanakan pembelajaran sehingga pada saat pembelajaran kelemahan tersebut akan dihindari.

## 5. Media Gambar

### a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasalatin *medius* yang secara harafiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang

melakukan peran mediasi, mulai dari guru, sampai kepada peralatan penting canggih, dapat disebut media. Menurut Arsyad (2007: 3) media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran

Menurut Hamdani (2011: 72) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran harus meningkatkan memberikan kemudahan kepada siswa dalam menerima pesan. Merangsang apa yang sudah dipelajari, selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.

Pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu benda yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa atau penerima informasi sehingga selalu berpusat terhadap informasi yang sedang disampaikan, serta mampu menyerap dan menangkap informasi berupa pesan yang diberikan oleh pengirim informasi.

b. Menurut Arsyad (2007: 12) fungsi media dapat disebutkan sebagai berikut:

- 1) Fungsi Atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- 2) Fungsi Afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi Kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

#### c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Media berbasis visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi.

#### d. Media *Puzzle*

Menurut Wahyuni (2010: 3) berpendapat bahwa media *puzzle* adalah media visual dua dimensi yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual tentang segala sesuatu sebagai pindahan dari wujud yang sebenarnya. Media *puzzle* yang baik hendaknya mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas berpikir anak. *Puzzle* dapat diartikan sebuah permainan yang bisa dilakukan secara kelompok. Terbuat dari gambar yang dilapisi dengan kertas karton untuk dapat direkatkan pada papan flanel. Gambar dibuat potongan-potongan supaya bisa diacak oleh siswa melatih kecepatan dan ketelitian serta kreativitas anak dalam menyusunnya. Waktu permainan tidak terbatas, tetapi dalam penggunaan kali ini waktu tetap dibatasi. Permainan ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

- 1) Mampu menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa,
- 2) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa, 3) Melatih strategi berpikir kreatif dalam bekerja sama antar siswa, 4) Menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa, 5) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa, 6) Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa, 7) Menghibur para siswa di dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan salah satu jenis media visual berupa gambar yang didalamnya berisi suatu gambar yang menyampaikan informasi sesuai

dengan materi diajarkan. Disajikan dalam bentuk potongan-potongan gambar secara acak untuk disusun oleh siswa.

e. Langkah Permainan

Nisak (2011: 110) mengemukakan pendapat tentang langkah-langkah permainan *puzzle* sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok
- 2) Siswa mendapat amplop yang berisi potongan-potongan gambar yang telah disediakan guru
- 3) Berikan waktu secukupnya kepada siswa
- 4) Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil membentuk gambar utuh, menyelesaikan LKS yang telah diberikan
- 5) Diskusikan gambar dalam amplop dan mengerjakan LKS secara baik dan benar
- 6) Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang memenangkan permainan

6. Pembelajaran IPS SD

Ilmu-ilmu sosial, studi sosial bukan merupakan bidang keilmuan atau disiplin akademis, melainkan lebih merupakan suatu bidang pengkajian tentang gejala dan masalah sosial. Mengkaji masalah-masalah sosial tentunya studi sosial lebih bersifat praktis daripada akademis teoritis. Didasarkan pada bentuk gejala dan masalah sosial yang sifatnya lebih menghendaki pemecahan secara langsung dan mendesak. Pendekatan yang digunakan bersifat interdisipliner, multidisipliner, dan terpadu

(*integrated*). Bentuk dari studi sosial lebih banyak menunjukkan sebagai program studi gabungan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu kemudian NCSS (Savage 1996: 10) berpendapat bahwa:

*Definition of social studies states an important emphasis on content from academic disciplines. Though some content in social studies programs is drawn from many fields, programs today continue to place particularly heavy emphases on information drawn from history and such social science discipline as geography, political science, economics, sociology, anthropology, psychology, archaeology, and law. For this text, we have chosen to label the academic content component of the social studies program history and social science education.*

Definisi ilmu sosial menyatakan pentingnya penekanan pada disiplin akademik. Pemikiran mengenai ilmu sosial berasal dari banyak bidang. Penekanan disiplin ilmu sosial diambil dari disiplin ilmu sejarah, geografi, ilmu politik, ekonomi, sosiologi, antropologi, psikologi, arkeologi, dan hukum. Catatan itu berasal dari isi komponen dari program belajar sosial, sejarah dan ilmu pendidikan sosial.

Trianto (2010: 171) berpendapat bahwa Ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.

Karakteristik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, istilah pendidikan IPS dalam menyelenggarakan pendidikan di Indonesia masih relatif baru digunakan. Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan

antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat tempat anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi dilingkungan sekitarnya. Selanjutnya Trianto (2010: 171) mengemukakan pendapat bahwa karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik dengan uraian sebagai berikut:

- a. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, pendidikan, dan agama.
- b. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik tertentu.
- c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan.

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil setiap mengatasi masalah yang

terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun menimpa masyarakat kemudian Jarolimek (1982: 15) berpendapat bahwa:

*The education of children always assumes that they are being prepared for some kind of social context as adults. Teachers prepare children for adult statuses and roles that are at the present time unknown. The mental image that theachers have of the future are usually an extension of the world of today; that is, we assume that children will need about the same knowledge and skills in the future that the adults of today need.*

Pendidikan anak-anak selalu mengasumsikan bahwa mereka sedang dipersiapkan untuk mampu menghadapi permasalahan sosial yang akan dihadapi dikemudian hari seperti orang dewasa. Guru memberikan bekal kepada anak-anak yang belum pernah diberikan sebelumnya pada saat ini. Citra mental guru hendaknya merupakan cerminan seseorang pada masa depan. Anak-anak membutuhkan pengetahuan, keterampilan pada masa yang akan datang serta yang sudah dimiliki orang dewasa sebelumnya.

Trianto (2010: 176) mengemukakan tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai berikut:

- a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.

- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dimasyarakat.
- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
- f. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
- g. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
- h. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya "*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*" dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
- i. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah gabungan ilmu pengetahuan dari berbagai studi yang diajarkan sejak dini kepada semua anak sesuai dengan fakta

lingkungan masyarakat untuk melatih siswa memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

#### 7. Dimensi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Selanjutnya Sapriya (2011: 48) berpendapat bahwa program pendidikan IPS yang komprehensif adalah program yang mencakup empat dimensi yaitu:

##### a. Dimensi Pengetahuan (*Knowledge*)

Secara konseptual, pengetahuan (*Knowledge*) hendaknya mencakup: (1) Fakta, (2) Konsep, dan (3) Generalisasi yang dipahami oleh siswa. Fakta adalah data yang spesifik tentang peristiwa, objek, orang dan hal-hal yang terjadi (peristiwa). Pembelajaran IPS, diharapkan siswa dapat mengenai berbagai jenis fakta khususnya yang terkait dengan kehidupannya. Guru perlu mengupayakan agar fakta disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas masing-masing sehingga mampu berkontribusi terhadap pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Konsep merupakan kata-kata atau frase yang mengelompok, berkategori, dan memberi arti terhadap kelompok fakta yang berkaitan. Generalisasi merupakan suatu ungkapan atau pernyataan dari dua atau lebih konsep yang saling terkait. Generalisasi memiliki tingkat kompleksitas isi, disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

##### b. Dimensi Keterampilan (*Skills*)

Pendidikan IPS sangat memerhatikan dimensi ketrampilan disamping pemahaman dalam dimensi pengetahuan. Kecakapan mengolah dan menerapkan informasi merupakan ketrampilan yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat demokratis.

c. Dimensi Nilai (*Values*)

Nilai merupakan sesuatu yang berharga, yang dimaksud disini adalah seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang telah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat tertentu yang terungkap ketika berpikir atau bertindak. Nilai dipelajari sebagai hasil dari pergaulan atau komunikasi antar individu dalam kelompok seperti keluarga, himpunan keagamaan, kelompok masyarakat atau persatuan dari orang-orang yang satu tujuan.

d. Dimensi Tindakan (*Action*)

Tindakan sosial merupakan dimensi IPS yang penting karena tindakan dapat memungkinkan siswa menjadi peserta didik yang aktif. Mereka pun dapat belajar dengan konkret dan praktis. Belajar dari apa yang diketahui dan terpikirkan tentang isu-isu sosial untuk dipecahkan.

4. Materi IPS pada Pokok Bahasan mengenai kegiatan ekonomi di Indonesia

Berdasarkan silabus Ilmu Pengetahuan Sosial SD Negeri 3 Pliken, materi semester ganjil kelas V mencakup standar kompetensi yang berkaitan dengan menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah

yang berskala nasional pada masa Hindhu, Budha dan Islam, keragaman, kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia. Dipilih kompetensi dasar untuk penelitian materi tentang mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia sesuai dengan permasalahan yang ada dalam kelas tersebut. Materi yang akan diberikan dijadikan untuk 4 kali pertemuan dengan topik dalam penyampaian berbeda setiap kali pertemuan. Pertama akan menyampaikan topik pelajaran tentang jenis usaha yang ada dalam masyarakat. Kedua akan menyampaikan topik pelajaran tentang jenis usaha yang dikelola sendiri dan kelompok. Ketiga akan menyampaikan topik pelajaran tentang cara menghargai kegiatan setiap orang dalam berusaha. Keempat akan menyampaikan topik pelajaran tentang pengelompokan kegiatan ekonomi. Kompetensi dasar ini akan dijabarkan kedalam indikator yang diharapkan siswa dituntut untuk dapat mampu: a. Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang ada dalam masyarakat yang meliputi: pertanian, perkebunan, peternakan, perikanan, kehutanan, pertambangan, b. Menjelaskan jenis-jenis usaha yang ada dalam masyarakat, c. Mengidentifikasi jenis usaha yang dikelola sendiri dan kelompok meliputi usaha yang dikelola sendiri adalah usaha pertanian, industri kecil, usaha perdagangan, usaha jasa. Usaha yang dikelola kelompok meliputi: firma, CV, PT, BUMN, dan Koperasi, d. Memberikan contoh usaha yang dikelola sendiri dan kelompok, e. Menjelaskan cara menghargai kegiatan setiap orang dalam berusaha yang meliputi: tidak menghina orang karena pekerjaannya, tidak

mengganggu usaha orang lain, tidak iri terhadap keberhasilan orang lain, melakukan persaingan yang sehat, f. Memberi contoh cara menghargai kegiatan setiap orang dalam berusaha, g. Mengidentifikasi pengelompokan kegiatan ekonomi, h. Menyebutkan contoh pengelompokan kegiatan ekonomi meliputi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan oleh Yurike Bayu Aji pada tahun 2012 Universitas Muhammadiyah Purwokerto dengan judul “Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar IPS Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Kelas V SDN 1 Kedungbenda” disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Dibuktikan dengan hasil motivasi belajar siswa pada siklus I ke siklus II diperoleh hasil penelitian dengan presentase sebesar 67,87% kriteria termotivasi menjadi 86,13% dengan kriteria sangat termotivasi. Untuk prestasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal 65,22% menjadi 91,30%.
2. Penelitian Titie Juliantine dalam jurnal pada tahun 2009 Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul “Pengembangan Kreativitas Siswa melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri dalam Pendidikan Jasmani”. Disimpulkan bahwa terdapat kreativitas siswa dilihat dari

sebelum diberikan model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani yaitu sebesar 63,7 %, sedangkan sesudah diberikan model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani kreativitas siswa menjadi sebesar 83,5 %. Untuk ciri *non aptitude* sebelum diberikan implementasi model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani kreativitas siswa yaitu sebesar 63,9 %, sedangkan sesudah diberikan implementasi model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani kreativitas siswa menjadi sebesar 81,2 %.

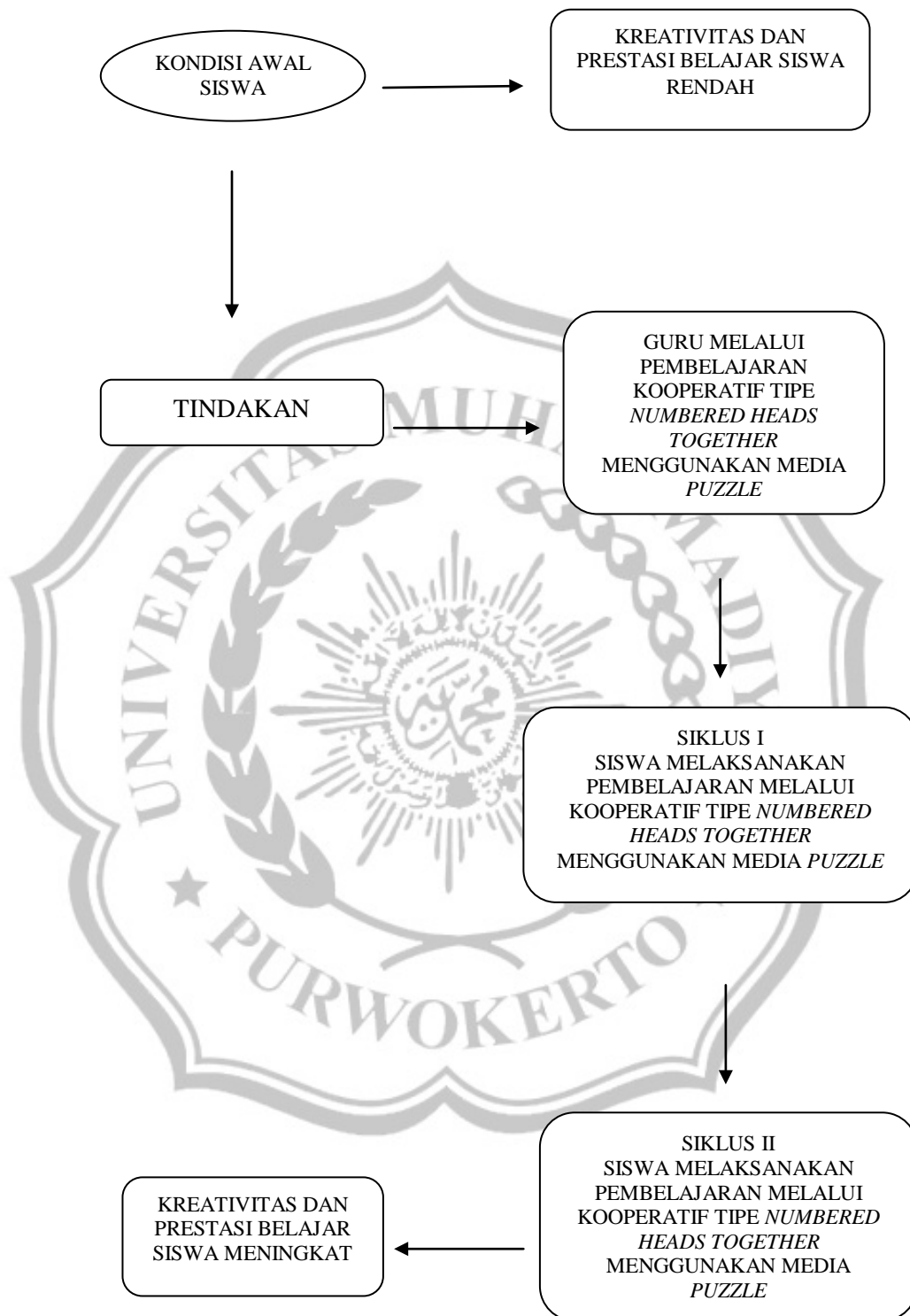
Berdasarkan penelitian di atas maka pada penelitian ini akan dilakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* menggunakan media *puzzle*.

### C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru di dalam kelas sangat berpengaruh terhadap kondisi berlangsungnya proses belajar. Kemampuan setiap siswa berbeda antara satu dengan yang lain, sehingga dalam menyampaikan materi harus sesuai dengan keadaan kelas. Diharapkan cara penyampaian dilakukan berbeda dari yang selama ini telah dilakukan oleh banyak orang. Penggunaan strategi, pendekatan, metode, model yang didukung oleh media akan mampu membangun kondisi pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Uraian permasalahan yang ada sesuai dengan keadaan di SD Negeri 3 Pliken diharapkan akan mampu meningkat dengan menggunakan tindakan. Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk selalu siap dan aktif dalam menerima serta menjawab pertanyaan dari guru. Melatih siswa untuk mampu mengungkapkan gagasan yang dimiliki didepan orang banyak tanpa harus merasa malu. Rasa ingin mengetahui hal baru semakin mendalam pada diri setiap siswa, sehingga mampu menghasilkan ide-ide baru yang kreatif. Secara skematis kerangka berpikir adalah:





**Gambar 2.1** Skema Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas IPS tentang masalah yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi di Indonesia kelas V SD Negeri 3 Pliken.
2. Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS tentang masalah yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi di Indonesia kelas V SD Negeri 3 Pliken.

