

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Pendidikan Karakter

###### a. Pengertian Pendidikan Karakter

Menurut Aunillah (2011: 18), pendidikan karakter adalah sebuah sistem yang menamakan nilai-nilai karakter pada peserta didik, yang mengandung komponen pengetahuan, kesadaran individu, tekad, serta adanya kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, maupun bangsa, sehingga akan terwujud *insan kamil*.

Menurut Kesuma dkk. (2011: 5) pendidikan karakter adalah pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh yang didasarkan pada suatu nilai tertentu yang dirujuk oleh sekolah.

Berdasarkan berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan penanaman watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian yang menjadi ciri khas seseorang. Pendidikan karakter juga mengandung komponen pengetahuan, kesadaran seseorang untuk menjalankan nilai-nilai, baik kepada Tuhan, diri sendiri sesama manusia, maupun lingkungan.

#### b. Langkah-Langkah Pendidikan Karakter

Menurut Fitri (2012: 52), terdapat lima langkah yang bisa ditempuh untuk pendidikan karakter, yaitu:

- 1) Merancang dan merumuskan karakter yang ingin dibelajarkan pada siswa.
- 2) Menyiapkan sumber daya dan lingkungan yang dapat mendukung program pendidikan karakter melalui integrasi mata pelajaran dengan indikator karakter yang dibelajarkan, pengelolaan suasana kelas berkarakter, dan menyiapkan lingkungan sekolah yang sesuai dengan karakter yang ingin dibelajarkan di sekolah.
- 3) Meminta komitmen bersama (kepala sekolah, guru, karyawan, dan wali murid) untuk bersama-sama ikut melaksanakan program pendidikan karakter serta mengawasinya.
- 4) Melaksanakan pendidikan karakter secara kontinu dan konsisten.
- 5) Melakukan evaluasi terhadap program yang sudah dan sedang berjalan.

#### c. Tujuan Pendidikan Karakter

Benninga (1991: 68) menjelaskan tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar sebagai berikut:

*Within an integrated approach to character development, these broad goals are appropriate for the elementary years*

- 1) *To promote development away from egocentrism toward more consistent relations of cooperation and mutual respect.*
- 2) *To lay the foundations of good character, defined as habits of moral thinking, moral feeling, and moral action (so that children come to judge what is right, care deeply about it, and act accordingly).*

- 3) *To develop, in the classroom and school, a moral community based on fairness, caring, and democratic participation-both as a moral good in itself and as a support system for the character development of each individual.*

Dalam pernyataannya tersebut Benninga menjelaskan bahwa tujuan pendidikan karakter adalah mendidik anak agar tidak egois dan mau bekerjasama, menanamkan karakter baik sebagai kebiasaan, dan menanamkan sifat adil dan peduli pada sesama.

Walberg dan Wynne (Aspin dan Chapman, 2007: 298) menjelaskan tentang bagaimana pencapaian pendidikan karakter yang baik *“a good character is a goal in reach of more children than academic achievement and should thus be a higher priority, because it reduces alienation from schooling”*. Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pencapaian siswa yang baik lebih penting dari pada pencapaian akademik.

#### d. Prinsip Pengembangan Pendidikan Karakter

Fitri (2012: 32-34) menjelaskan ada empat prinsip yang digunakan dalam pengembangan budaya dan karakter bangsa yaitu:

- 1) Berkelanjutan; mengandung makna bahwa proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa merupakan sebuah proses panjang, dimulai dari peserta didik masuk sampai selesai dari satuan pendidikan.
- 2) Melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah; mensyaratkan bahwa proses pengembangan nilai-nilai

budaya dan karakter bangsa dilakukan melalui setiap mata pelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler.

- 3) Nilai tidak diajarkan tetapi dikembangkan; mengandung makna bahwa materi nilai budaya dan karakter bangsa bukanlah bahan ajar biasa.
- 4) Proses pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan, prinsip ini menyatakan bahwa proses pendidikan nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan oleh peserta didik, bukan oleh guru

## 2. Mandiri

### a. Pengertian Kemandirian

Salah satu dari 18 karakter bangsa adalah Mandiri. Mandiri adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas (Mustari, 2011: 93). Orang yang mandiri adalah orang yang cukup-diri (*self-suffecient*). Yaitu orang yang mampu berpikir dan berfungsi secara independent, tidak perlu bantuan orang lain, tidak menolak resiko dan memaksa masalah, bukan hanya masalah-masalah yang dihadapinya. Orang seperti itu akan percaya pada keputusannya sendiri, jarang membutuhkan orang lain untuk meminta pendapat atau bimbingan orang lain. Orang yang mandiri dapat menguasai kehidupannya sendiri dan dapat menangani apa saja dari kehidupan ini yang ia hadapi.

Menurut Desmita (2011: 185) kemandirian adalah kemampuan untuk mengendalikan dan mengatur pikiran, perasaan, dan tingkah laku sendiri secara bebas serta berusaha sendiri untuk mengatasi perasaan-perasaan malu serta keragu-raguan.

Berdasarkan penjelasan para ahli mengenai pengertian kemandirian, maka dapat disimpulkan bahwa kemandirian adalah kemampuan seseorang untuk mengatur dan menyelesaikan masalah dan mencukupi kebutuhannya tanpa banyak bantuan dari orang lain. Hal ini bukan berarti hidup secara individu, melainkan sesuatu yang dapat dilakukan sendiri maka tidak perlu merepotkan orang lain.

#### b. Indikator Kemandirian

Kemandirian biasanya ditandai dengan kemampuan menentukan nasib sendiri, kreatif dan inisiatif, mengatur tingkah laku, bertanggung jawab, mampu menahan diri, membuat keputusan-keputusan sendiri serta mampu mengatasi masalah tanpa ada pengaruh dari orang lain (Desmita, 2011: 185). Desmita menyatakan bahwa kemandirian mengandung pengertian:

- 1) Suatu kondisi di mana seseorang memiliki hasrat bersaing untuk maju demi kebaikan dirinya sendiri
- 2) Mampu mengambil keputusan dan inisiatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi
- 3) Memiliki kepercayaan diri dan melaksanakan tugas-tugasnya
- 4) Bertanggungjawab atas apa yang dilakukannya.

Menurut Steiberg (Desmita, 2011: 186) menjelaskan tentang kemandirian sebagai berikut:

*The first emotional autonomy-that aspect of independence related to changes in the individual's close relationship, especially with parent. The second behavioral autonomy-the capacity to make independent decisions and follow through with them. The third characterization involves an aspect of independence reffered to as value autonomy-which is more than simply being able to resist pressures to go along with the demands of other; it means having a set a principles about right and wrong, about what is important and what is not.*

Jadi, menurut steiberg kemandirian memiliki 3 karakteristik, yaitu

- 1) Kemandirian emosional, yakni aspek kemandirian yang menyatakan perubahan kedekatan hubungan emosional antar individu.
- 2) Kemandirian tingkah laku, yakni suatu kemampuan untuk membuat keputusan tanpa tergantung pada orang lain.
- 3) Kemandirian nilai, yakni kemampuan memaknai seperangkat prinsip tentang benar dan salah, tentang apa yang penting dan tidak penting.

Kesten (Broad, 2006: 120) mengemukakan pendapatnya tentang definisi kemandirian belajar sebagai berikut:

*That learning in which the learner, in conjunction with relevant others, can make the decisions necessary to meet the learner's own needs. These decisions ought to be made within the bounds of social acceptability and by self-directed, self-motivated, willing learners.*

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa kemandirian belajar dapat didefinisikan sebagai kondisi saat seseorang mampu membuat keputusan yang dibutuhkan untuk menemukan kebutuhannya sendiri tanpa bantuan orang lain dalam aktivitas belajarnya.

c. Upaya Mengembangkan Kemandirian

Desmita (2011: 190) memaparkan bahwa kemandirian adalah kecakapan yang berkembang sepanjang rentang kehidupan individu yang sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor pengalaman dan pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan di sekolah perlu melakukan upaya pengembangan kemandirian peserta didik, diantaranya:

- 1) Mengembangkan proses belajar mengajar yang demokratis, yang memungkinkan anak merasa dihargai.
- 2) Mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam pengambilan keputusan dan dalam berbagai kegiatan sekolah.
- 3) Memberi kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan, mendorong rasa ingin tahu mereka.
- 4) Penerimaan positif tanpa syarat kelebihan dan kekurangan anak, tidak membedakan anak yang satu dengan yang lain.
- 5) Menjalin hubungan yang harmonis dan akrab dengan anak.

Menurut Mustari (2011: 97), cara-cara hidup modern sangat diperlukan agar tidak ketinggalan dan terlindas oleh bangsa-bangsa lain, perlu mengembangkan diri dalam hal:

- 1) Informasi: kita harus membudayakan untuk selalu menghargai informasi. Tanpa ada informasi kita tidak bisa berbuat apa-apa.

2) Teknologi: sedapat mungkin kita harus mengerti akan teknologi. Tidak gagap teknologi. Teknologi akan selalu lebih memudahkan kita untuk bersikap mandiri.

3) Spesialisasi: zaman ini adalah zaman spesialisasi. Tanpa kekhususan kemampuan pada diri kita, diri kita adalah nol, tak bernilai. Demikian karena orang menggunakan kita karena kita berkemampuan khusus.

d. Implementasi Peningkatan Kemandirian Siswa

Dalam penelitian yang akan dilakukan, kemandirian yang ditingkatkan adalah kemandirian belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kemandirian belajar siswa perlu ditingkatkan dengan alasan supaya siswa menjadi lebih mandiri dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga mereka tidak memiliki sifat ketergantungan dengan siswa lainnya, khususnya dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Dengan meningkatnya karakter kemandirian belajar pada siswa, maka diharapkan siswa akan lebih percaya pada kemampuan dirinya sendiri, serta lebih berani dalam menyampaikan pendapat dan mengerjakan soal yang diberikan.

### 3. Prestasi

a. Pengertian Prestasi

Menurut Arifin (2012:12) 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 pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik.

Arifin (2012: 12) juga menjelaskan bahwa prestasi belajar memiliki 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, yang merupakan kebutuhan umum manusia.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan, dengan asumsi bahwa prestasi belajar dapat dijadikan sebagai pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dan berperan sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan siswa di masyarakat.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa menjadi fokus utama

yang harus diperhatikan karena siswa lah yang diharapkan menyerap seluruh materi pokok pelajaran.

Menurut Hamdani (2011 : 138), prestasi pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktifitas, sedangkan belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu yaitu perubahan tingkah laku. Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan tes atau instrumen yang relevan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari usaha yang telah dicapai dalam kegiatan belajar yang berupa perubahan tingkah laku (pengetahuan, sikap, dan ketrampilan) yang dapat diukur dengan menggunakan alat ukur atau penilaian. Atau dapat berarti prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dalam mempelajari mata pelajaran yang dapat diukur dengan alat penilaian dan hasilnya dapat diwujudkan dalam bentuk angka

#### b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi

Slameto (2010: 54), menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor ada di luar individu.

- 1) Faktor intern dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu:
  - a) Faktor jasmaniah yang terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh;
  - b) Faktor psikologis yang terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan;
  - c) Faktor kelelahan
- 2) Sedangkan faktor ekstern dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu:
  - a) Faktor keluarga yang terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan;
  - b) Faktor sekolah yang terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah;
  - c) Faktor masyarakat yang terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Macneil (2009: 77) menjelaskan bahwa "*Comparisons between school climate and student achievement can help school principals' focus their efforts to improve student achievement*". Penjelasan ini mengungkapkan bahwa iklim sekolah yang baik dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

#### 4. Belajar

##### a. Pengertian Belajar

Slameto(2010 : 2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Slameto (2010 : 3-5) memberikan ciri-ciri tentang perubahan tingkah laku yang terjadi dalam belajar sebagai berikut :

- 1) Terjadinya secara sadar;
- 2) Bersifat kontiniu dan fungsional;
- 3) Bersifat positif dan aktif;
- 4) Bukan bersifat sementara;
- 5) Bertujuan dan terarah;
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku;

Menurut Djamarah (2010: 1), belajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikerenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan.

Menurut Crow dalam Sagala (2010: 13), belajar ialah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap-sikap. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi

kembali materi yang dipelajarinya, maka belajar seperti ini disebut “rote learning”. Kemudian, jika yang telah dipelajari itu mampu disampaikan dan diekspresikan dalam bahasa sendiri, maka disebut “overlearning”.

Suprijono (2011: 4) menjelaskan beberapa prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

*Pertama*, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri :

- 1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari;
- 2) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya;
- 3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup;
- 4) Positif atau berakumulasi;
- 5) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan;
- 6) Permanen atau tetap;
- 7) Bertujuan dan terarah;
- 8) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

*Kedua*, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

*Ketiga*, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa definisi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan seseorang dari yang belum bisa menjadi bisa, dari yang belum mengerti menjadi mengerti. Perubahan dalam belajar itu meliputi adanya perbedaan tingkah laku dalam pendidikan yang diperoleh dari pengalaman dan berlatih menerapkan apa yang diajarkan untuk menjadi yang lebih baik dari sebelumnya.

b. Tujuan Belajar

Suprijono (2011: 5) menjelaskan bahwa tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan ketrampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effect*. Bentuknya berupa, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, dan sebagainya.

## 5. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di tingkat SD/MI/SDLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga masyarakat yang

menghargai nilai-nilai sosial, bertanggung jawab, mencintai lingkungan alam, dan menjadi warga dunia yang cinta damai.

Trianto (2010: 171), menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Frost dan Rowland (1969: 452), menjelaskan pengertian Ilmu pengetahuan sosial sebagai berikut:

*The social studies is the school subject that obtains its content from the social science and applies it to achieving sound human relation. Some of social sciences are anthropology, economics, geography, history, political science, and sociology.*

Dari pengertian para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPS adalah suatu mata pelajaran tentang kehidupan sosial. Beberapa ilmu sosial antara lain adalah sosiologi, sejarah, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

#### b. Tujuan IPS

Trianto (2010: 176), menjelaskan bahwa tujuan ilmu pengetahuan sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat.

#### c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/ MI Semester II Tentang Mengenal perkembangan teknologi

produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

**Tabel 2.1** SK dan KD IPS Kelas IV SD/MI Semester II

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.	<p>2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.</p> <p>2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.</p> <p>2.3. Mengenal perkembangan teknologi produksi komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya</p> <p>2.4. Mengenal permasalahan sosial di daerahnya</p>

Pengajaran IPS hendaknya diarahkan agar siswa mampu secara mandiri menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru serta masalah sosial yang ada di sekitarnya. Untuk itu guru perlu menggunakan metode dan teknik yang tepat dalam kegiatan belajar di kelas guna meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan teknik pembelajaran *Fish Bowl*.

## 6. Teknik pembelajaran *Fish Bowl*

### a. Pengertian Teknik Pembelajaran

Menurut Warsono dan Hariyanto (2012: 36) teknik pembelajaran adalah implementasi dari metode pembelajaran yang secara nyata berlangsung di dalam kelas, merupakan kiat atau taktik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teknik pembelajaran juga dapat diartikan sebagai penjabaran dari strategi pembelajaran. Salah satu contoh dari teknik pembelajaran adalah teknik pembelajaran aktif individual.

Teknik pembelajaran aktif individual adalah teknik yang pada umumnya diwujudkan dalam metode pemberian tugas mandiri, membuat puisi, membuat rangkuman, membuat sinopsis, tugas membaca, membuat peta konsep, membuat diagram pohon, meringkas, membuat pertanyaan, dan lain-lain, yang dapat dikerjakan siswa secara mandiri.

Teknik pembelajaran aktif individual, menurut Paulson dan Faust dalam Warsono dan Hariyanto (2012: 34) memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat diterapkan dengan mudah, kelebihan tersebut yaitu:

- 1) Tidak memerlukan pengaturan kembali ruang kelas.
- 2) Tidak memerlukan pengaturan terhadap aliran proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 3) Dapat memberikan umpan balik terhadap guru tentang pemahaman para siswa serta daya ingat mereka terhadap materi yang telah diterangkan oleh guru.

- 4) Dapat menggabungkan beberapa teknik karena tidak membutuhkan waktu lama.
- 5) Dapat juga diterapkan dalam pembelajaran kolaboratif ataupun pembelajaran kooperatif.

b. Teknik Pembelajaran Mangkuk Ikan atau Akuarium (*Fish Bowl*)

1) Pengertian Teknik Pembelajaran *Fish Bowl*

Teknik pembelajaran *Fish Bowl* adalah sebuah teknik pembelajaran aktif individual yang menggunakan kartu berisi pertanyaan dari siswa dan kemudian dikumpulkan ke dalam sebuah mangkuk ikan. Dalam teknik pembelajaran ini, guru memberikan kartu indeks (*index card*) pada masing-masing siswa, dan masing-masing, dan masing-masing siswa diminta untuk menuliskan sebuah pertanyaan di atas kartu indeks tersebut terkait bahan ajar yang baru saja diterimannya. Siswa dapat menuliskan pertanyaan dan mengumpulkan kartu indeks yang telah ditulis dengan pertanyaan tersebut dan mengumpulkannya dalam mangkuk ikan atau akuarium kosong yang disediakan oleh guru.

Contoh kartu indeks untuk pertanyaan seperti tertera dalam gambar 2.1 berikut,

Nama Siswa	: .....	Kelas	: .....
Mata Pelajaran	: .....		
Pokok Bahasan	: .....		
Pertanyaan	: .....		
.....			
.....			
.....			
.....			

**Gambar 2.1** Contoh kartu indeks pertanyaan

Kemudian guru secara acak mengambil sejumlah kartu indeks yang sudah ditulisi dengan pertanyaan tersebut, dan dapat menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan itu atau meminta seluruh kelas untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh salah satu temannya sendiri. Jika memiliki sering menggunakan kartu indeks semacam ini, guru akan memiliki bank kartu indeks yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu.

Teknik pembelajaran *Fish Bowl* juga merupakan pengembangan dari teknik *Activity Cards* yang dikembangkan Savage dan Armstrong. *Activity Cards* sendiri menurut Savage (1996: 182) mengandung pengertian sebagai berikut:

*Activity cards describe choices pupils have as they decide how to go about learning assigned tasks. Each cards focuses on one learning objective and suggest kinds of tasks students might complete to master the material.*

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *activity cards* bertujuan agar siswa lebih menguasai materi. *Activity Cards* dapat digunakan dalam berbagai cara. Menurut Savage (1996: 182) menjelaskan bahwa

*Activity cards can be used in several ways. One approach to assign certain cards to individual pupils based on their special needs and interest. Another is to allow pupils to select cards focusing on a particular part of topic being studied.*

Perbedaan dari keduanya adalah *Fish Bowl* berisi pertanyaan sedangkan *Activity Cards* berisi perintah, akan tetapi dalam pengembangannya keduanya dapat digunakan dalam

berbagai cara tergantung dari penggunaannya. Contoh kartu yang digunakan dalam *activity cards* menurut Savage dan Amstrong yang membedakannya dari *Fish Bowl* adalah sebagai berikut:

<p><i>Topics: Goods and Services</i></p> <p><i>Grade level:.....</i></p> <p><i>Purpose: The pupil will identify businesses that provide goods and those that provide service.</i></p> <p><i>Activities</i></p> <p>1.....</p> <p>.....</p> <p>2.....</p> <p>.....</p>
--

**Gambar 2.2 Contoh Activity Cards**

- 2) Kelebihan Teknik Pembelajaran *Fish Bowl*
  - a) Dapat diterapkan dengan mudah karena tidak memerlukan pengaturan kembali ruang kelas.
  - b) Tidak memerlukan pengaturan kembali terhadap aliran proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
  - c) Dapat memberikan umpan balik kepada guru tentang pemahaman para siswa serta daya ingat mereka terhadap materi yang baru diterangkan
  - d) Meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar.
  - e) Dapat digabungkan dengan teknik lain karena tidak memerlukan waktu yang lama.

3) Kelemahan Teknik Pembelajaran *Fish Bowl*

- a) Dapat terjadi soal yang sama antara satu siswa dengan siswa yang lainnya
- b) Teknik ini merupakan teknik individual, sehingga tidak melatih kerjasama antar siswa.
- c) Suasana kelas kurang aktif karena lebih mementingkan kerja individu.
- d) Dapat terjadi penjiplakan soal dari buku LKS atau buku paket pegangan siswa.

4) Langkah-langkah Teknik Pembelajaran *Fish Bowl*

- a) Guru menjelaskan materi dari mata pelajaran pada hari tersebut secara umum.
- b) Guru membagikan rangkuman berisi materi kepada siswa
- c) Setelah materi selesai dijelaskan dan dibaca oleh siswa, guru membagikan kartu indeks kepada masing-masing siswa.
- d) Masing-masing siswa diminta untuk menuliskan sebuah pertanyaan mengenai materi tadi di atas kartu indeks tersebut
- e) Siswa diminta untuk mengumpulkan kartu indeks yang sudah diisi pertanyaan tersebut.
- f) Guru secara acak mengambil sejumlah kartu indeks yang berisi pertanyaan tersebut
- g) Guru meminta salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut, atau meminta seluruh kelas untuk menjawab pertanyaan dari temannya.

- h) Langkah terakhir yaitu guru memberikan kesimpulan terhadap materi.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian oleh Sri Lestari Handayani (2011) tentang “Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Active Learning Dengan Strategi Three Stage *Fish bowl* Decision Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Tekanan dan Aktivitas Siswa SMP Kelas VIII” terbukti bahwa penggunaan teknik pembelajaran *Fish Bowl* telah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian peningkatan hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen sebesar 0,469 (sedang), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,298 (rendah). Uji satu pihak yang digunakan untuk menganalisis diperoleh thitung sebesar 3,533 dan tabel sebesar 1,665 dengan taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran aktif dengan Three-stage Fishbowl Decision efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Berdasarkan hasil penelitian eksperimen tersebut, mencoba menerapkan hasil eksperimen tersebut ke dalam bentuk penelitian tindakan kelas mengingat kelebihan-kelebihan dari three stage fish bowl untuk meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar siswa di kelas IV SD N 3 Jinkang.

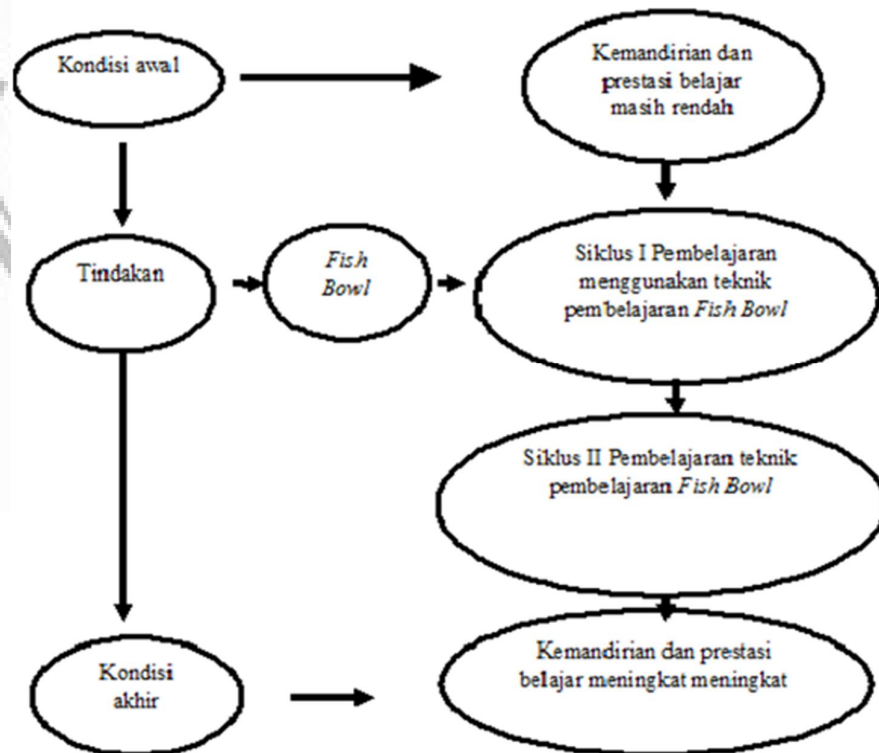
## **C. Kerangka Pikir**

Belajar merupakan suatu kegiatan untuk membentuk atau merubah tingkah laku. Kegiatan belajar tentunya ada kegiatan belajar dan mengajar

yang dilakukan oleh guru dan murid. Perubahan tingkah laku akan terjadi jikaguru menyiapkan atau merencanakan berbagai pengalaman belajar yang akan diberikan pada peserta didik dan pengalaman belajar tersebut harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Inovasi pembelajaran mutlak diperlukan untuk mencapai keberhasilan belajar. Hal ini dikarenakan inovsi berguna agar transfer ilmu dari guru ke murid lebih mudah. Salah satu usaha inovatif tersebut ialah penggunaan teknik pembelajaran *Fish Bowl* dalam proses belajar mengajar guna menciptakan suasana kelas yang menyenangkan untuk belajar.

Berikut ini adalah kerangka berpikir yang telah disusun untuk pembelajaran IPS melalui teknik pembelajaran *Fish Bowl*:



Gambar 2.3 Kerangka Pikir Penelitian

Dilihat dari kerangka di atas maka diharapkan akan dapat meningkatkan rasa kemandirian dan prestasi belajar karena kerangka ini memungkinkan siswa untuk mencari tahu materi yang akan dipelajari pada saat sebelum proses pembelajaran di kelas.

#### **D. Hipotesis**

Teknik pembelajaran *Fish Bowl* dapat meningkatkan kemandirian siswa di SD Negeri 3 Jingsang pada materi mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Peningkatan prestasi belajar siswa akan dapat ditingkatkan pada materi mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya di SD Negeri 3 Jingsang.