

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Percaya diri

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Pada dasarnya pendidikan dilaksanakan bukan sekedar untuk mengejar nilai-nilai, melainkan memberikan pengarahan kepada setiap orang agar dapat bertindak dan bersikap benar sesuai kaidah-kaidah yang dipelajari. Samani (2012: 45) menjelaskan bahwa pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa. Pengertian Pendidikan karakter menurut Kesuma (2012: 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.

Pendidikan karakter semakin hari semakin mendapatkan pengakuan dari masyarakat Indonesia saat ini. Muslich (2011: 29) menerangkan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus yaitu yang melibatkan aspek teori pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Adanya pendidikan karakter, seorang anak akan menjadi cerdas emosinya. Kecerdasan emosi adalah bekal terpenting dalam mempersiapkan anak menyongsong masa depan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dirangkum bahwa pendidikan karakter adalah suatu proses pemberian arahan kepada seseorang untuk mampu mengembangkan dirinya dengan menanamkan aspek pengetahuan, perasaan, dan tindakan. Adanya pendidikan karakter tersebut akan membuat individu memiliki kepribadian yang lebih baik. Pendidikan karakter akan menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting sehingga menjadi kepribadian yang khas sesuai nilai-nilai yang dikembangkan.

b. Pengertian Percaya Diri

Terdapat banyak bentuk pendidikan karakter yang sangat perlu diajarkan dan dikembangkan pada siswa sejak dini. Salah satu bentuk pendidikan karakter yaitu percaya diri. Pengertian percaya diri menurut Aunurrahman (2010:184) yaitu salah satu kondisi psikologis seseorang yang berpengaruh terhadap aktivitas fisik dan mental dalam proses pembelajaran. Rasa percaya diri pada umumnya muncul ketika seseorang akan melakukan atau terlibat di dalam suatu aktivitas tertentu dimana pikirannya terarah untuk mencapai sesuatu hasil yang diinginkannya. Dari dimensi perkembangan, rasa percaya diri dapat tumbuh dengan sehat bilamana ada pengakuan dari lingkungan.

Proses pendidikan dan pembelajaran, baik di lingkungan rumah tangga maupun di sekolah, orang tua atau guru hendaknya dapat

menerapkan prinsip-prinsip pedagogis secara tepat terhadap anak. Dariyo (2011:206) menjelaskan bahwa percaya diri (*self-confidence*) ialah kemampuan individu untuk dapat memahami dan meyakini seluruh potensinya agar dapat dipergunakan dalam menghadapi penyesuaian diri dengan lingkungan hidupnya. Orang yang percaya diri biasanya mempunyai inisiatif, kreatif, dan optimis terhadap masa depan, mampu menyadari kelemahan dan kelebihan diri sendiri, berpikir positif, menganggap semua permasalahan pasti ada jalan keluarnya. Orang yang tidak percaya diri ditandai dengan sikap-sikap yang cenderung melemahkan semangat hidupnya, seperti minder, pesimis, pasif, apatis dan cenderung apriori.

Seseorang mempunyai kemampuan dan bakat yang dimiliki berbeda-beda dengan orang lain. Percaya diri menurut Mustari (2011:61-62) Percaya diri adalah sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya. Percaya diri juga merupakan keyakinan orang atas kemampuannya untuk menghasilkan level-level pelaksanaan yang mempengaruhi kejadian-kejadian yang mempengaruhi kehidupan mereka. Percaya diri adalah keyakinan bahwa orang mempunyai kemampuan untuk memutuskan jalannya suatu tindakan yang dituntut untuk mengurus situasi-situasi yang dihadapi.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwa percaya diri adalah suatu sikap keyakinan terhadap kemampuan

dirinya sendiri dan dapat memahami dan meyakini seluruh potensinya agar dapat dipergunakan dalam menghadapi penyesuaian diri dengan lingkungan hidupnya. Percaya diri itu penting dalam hubungannya dengan percaya pada orang lain. Hanya orang yang mempunyai keyakinan pada dirinya sendiri yang mampu percaya pada orang lain.

c. Indikator Percaya Diri

Terdapat cara-cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan percaya diri. Menurut Lauster (2006:15-16) menjelaskan terdapat sepuluh petunjuk untuk meningkatkan kepercayaan pada diri sendiri, yaitu:

- 1) Mencari sebab-sebab merasa rendah diri setelah itu akan didapatkan cara untuk perbaikan pada kepercayaan diri sendiri.
- 2) Mengatasi kelemahan dan harus memiliki kemauan yang kuat sehingga dapat memandang suatu perbaikan yang kecil sebagai keberhasilan.
- 3) Mengembangkan bakat dan kemampuan lebih baik sehingga kelemahan yang ada menjadi tidak penting lagi.
- 4) Merasa bahagia dengan keberhasilan yang diperoleh dan jangan ragu untuk bangga dengan keberhasilan tersebut.
- 5) Jangan berbuat sesuatu yang tidak sesuai dengan keyakinan diri sendiri.
- 6) Apabila tidak puas dengan pekerjaan yang dilakukan tetapi tidak tahu cara untuk memperbaiki diri, maka kembangkan bakat-bakat melalui suatu hobi.
- 7) Apabila diminta untuk melakukan pekerjaan yang sulit, maka lakukan pekerjaan tersebut dengan rasa optimis.
- 8) Jangan terlalu berharap untuk tercapainya cita-cita, karena cita-cita yang berlebihan itu tidak baik.
- 9) Tidak terlalu sering membandingkan diri sendiri dengan orang lain.
- 10) Jangan beranggapan bahwa apapun yang dilakukan dengan baik oleh orang lain harus dapat dilakukan juga oleh diri sendiri karena tidak ada hasil yang sama dalam tiap bidang.

Menurut Fitri (2012:108) terdapat indikator percaya diri yaitu:

1. Kebebasan melakukan kebutuhan diri sendiri.
2. Mempertimbangkan pilihan dan membuat keputusan sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dirangkum bahwa kepercayaan diri seseorang memang dapat ditingkatkan dan dikembangkan melalui beberapa cara. Perkembangan kepercayaan diri harus diketahui karena dapat membuat kehidupan menjadi lebih baik. Indikator percaya diri antara lain kebebasan melakukan kebutuhan sendiri dan seseorang mampu mempertimbangkan pilihan serta dapat membuat keputusan sendiri.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok untuk mengetahui berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan. Belajar menurut Hamalik (2009:28) yaitu suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Sedangkan menurut Slameto (2010:2) 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.

Seseorang yang telah melakukan suatu proses belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam beberapa aspek tingkah laku.

Mulyasa (2014: 189) menerangkan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Sedangkan menurut Djamarah (2008: 13) pengertian belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat di atas tentang pengertian belajar, maka dapat dirangkum bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan seseorang dalam proses melakukan sebuah perubahan dalam diri sendiri yang terjadi sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dan oranglain. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan kearah yang lebih baik.

b. Pengertian Prestasi belajar

Setelah adanya proses belajar diharapkan ada suatu hasil yang dapat dicapai dengan maksimal yaitu berupa prestasi. Pengertian prestasi belajar menurut Mulyasa (2014: 189) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan prestasi belajar, berupa perubahan-perubahan perilaku.

Belajar dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan sehingga seseorang akan mempelajari apa yang seharusnya dilakukan. Arifin, Z (2013:12) menjelaskan bahwa 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 dari peserta didik. Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dirangkum bahwa prestasi belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh seseorang dalam memperoleh ilmu. Prestasi belajar dapat digunakan sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar dan penting bagi individu dengan memperoleh pengalaman, karena dengan adanya prestasi belajar setiap individu dapat meraih kesuksesan yang diinginkan dalam hal apapun.

c. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dihasilkan setelah adanya kegiatan belajar juga memiliki beberapa fungsi. Menurut Arifin, Z (2012: 12-13) menerangkan bahwa prestasi belajar semakin terasa penting untuk dibahas, karena 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 ektern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator ektern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator kecerdasan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Prestasi belajar tidak terlepas dari beberapa faktor-faktor yang mempengaruhinya. Ahmadi dan Supriono (2013:138) dalam bukunya psikologi belajar mengemukakan, prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.

1. Faktor Internal yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu:
 - a. Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
 - b. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:
 - 1) Faktor intelektual yang meliputi:

- a) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.
- b) Faktor kecakapan nyata yaitu psetasi yang telah dimiliki.
- 2) Faktor non-intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
- c. Faktor kematangan fisik maupun psikis.
- 2. Faktor Ekstenal yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu:
 - a. Faktor sosial yang terdiri atas:
 - 1) Lingkungan keluarga
 - 2) Lingkungan sekolah
 - 3) Lingkungan masyarakat
 - 4) Lingkungan kelompok
 - b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
 - c. Faktor lingkungan fisik seperti fasulitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
 - d. Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

3. IPS di Sekolah Dasar

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) salah satunya adalah mengajarkan kepada peserta didik tentang kehidupan sosial di masyarakat. Sapriya (2011:19) menerangkan bahwa istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain. IPS menurut Susanto, A (2015: 137) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah.

Ilmu pengetahuan sosial membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat. Pengertian IPS menurut Trianto (2011:171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Sedangkan menurut Susanto (2014: 6-7) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Pelajaran IPS di Sekolah Dasar mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik. Menurut Banks (Susanto, 2015:140-141) mendefinisikan pendidikan IPS yaitu:

The social studies that part of the elementary and high school curriculum which has the primary responsibility for helping studies to develop the knowledge, skill, attitude, and values needed to participate in the civic life of their local communities the nation and the world.

Pernyataan tersebut diartikan sebagai pendidikan IPS merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat, negara, dan bahkan di dunia.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat dirangkum bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sosial manusia yang berguna untuk

mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa. Penerapan dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik.

b. Tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa sekolah dasar harus disesuaikan dengan taraf perkembangannya. Demikian pula dalam kaitannya dengan KTSP, pemerintah telah memberikan arah yang jelas pada tujuan dan ruang lingkup pembelajaran IPS (Susanto, 2015:149) menerangkan terdapat beberapa tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, yaitu:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

c. Karakteristik IPS

Karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain. Mata pelajaran IPS menurut Trianto (2010:175) memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik,

kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.

- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

d. Materi Perkembangan Teknologi

Penelitian dilakukan pada materi Perkembangan Teknologi di kelas IV.

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten/Kota dan Provinsi.	2.3 Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

Sumber: Panduan KTSP.

Materi Perkembangan Teknologi merupakan salah satu materi yang ada di kelas IV. Teknologi semakin lama semakin canggih dan mengikuti adanya perkembangan zaman yang semakin modern. Pujiati, Retno Heny (2008: 163-178) materi Perkembangan Teknologi dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Pengertian Teknologi

Teknologi merupakan ilmu yang menggali berbagai ilmu terapan. Teknologi diciptakan untuk mempermudah manusia melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan. Dengan teknologi pekerjaan yang dulunya membutuhkan tenaga yang besar, sekarang bisa dilakukan dengan tenaga kecil. Dengan teknologi pula pekerjaan yang dulunya membutuhkan waktu lama, sekarang hanya butuh waktu yang sangat singkat. Teknologi banyak sekali jenisnya antara lain teknologi produksi, teknologi transportasi dan teknologi komunikasi.

B. Perkembangan Teknologi

1. Perkembangan Teknologi Produksi

Teknologi produksi merupakan alat dan cara yang digunakan manusia untuk menghasilkan barang atau jasa. Masyarakat pada masa lalu sudah dapat memanfaatkan sumber daya alam untuk memenuhi kebutuhan mereka. Namun, teknologi yang digunakannya masih sangat sederhana. Dengan menggunakan alat sederhana, memerlukan tenaga besar dan hasilnya pun terbatas. Ketika ilmu pengetahuan berkembang maka berkembang pula teknologi. Alat-alat yang memudahkan pekerjaan manusia banyak ditemukan. Alat-alat tersebut sangat membantu dalam menyelesaikan pekerjaan manusia. Dengan alat yang lebih modern pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat, ringan, dan hasilnya pun lebih banyak.

a. Jenis teknologi produksi masa lalu dan masa kini

Jenis teknologi produksi berdasarkan jenis kebutuhan pokok manusia dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Teknologi produksi makanan dan obat-obatan

Manusia untuk dapat menikmati sepiring nasi ternyata prosesnya cukup panjang. Nasi berasal dari beras, beras berasal dari tanaman padi. Sebelum ditanami biasanya lahan digemburkan dulu. Pada masa lalu penggemburan tanah dilakukan dengan dicangkul atau dibajak. Mencangkul benar-benar menggunakan tenaga manusia sedangkan membajak sudah dibantu tenaga sapi atau kerbau. Para petani di masa kini, untuk menggemburkan tanah sudah dapat menggunakan alat bermesin. Alat ini disebut traktor. Dengan traktor kegiatan menggemburkan tanah dapat lebih ringan, mudah dan cepat.

Petani saat ini masih saja ada yang menggemburkan sawah dengan cangkul dan bajak. Ketika padi sudah dipanen, butir padi harus dipisahkan dari batangnya. Kulit padi juga harus dipisahkan dengan isinya (beras). Untuk melakukan kedua proses ini orang sekarang juga sudah menggunakan mesin, berbeda dengan zaman dahulu yang masih menggunakan tenaga manual. Untuk memisahkan padi dari batangnya, padi dipukul-pukulkan pada sebatang kayu,

sedangkan untuk memisahkan kulit padi dengan isinya (beras) menggunakan lesung dan alu. Padi ditumbuk hingga mengelupas kulitnya. Seringkali berasnya juga ikut hancur menjadi kecil-kecil, Menumbuk padi dengan lesung banyak dilakukan oleh kaum perempuan.

2) Teknologi produksi pakaian

Untuk memenuhi kebutuhan sandang, masyarakat masa lalu menggunakan alat tenun yang terbuat dari kayu dengan rakitan yang sangat sederhana. Untuk bahan pewarna biasanya digunakan bahan-bahan dari kulit pohon atau daun tanaman yang diracik secara sederhana. Tentu saja pekerjaan ini memerlukan tenaga yang cukup besar dan waktu yang lama. Produk yang dihasilkannya pun tidak banyak.

Masyarakat masa kini sudah dapat memenuhi kebutuhan sandangnya dengan mudah. Alat-alat yang berteknologi modern sudah banyak ditemukan. Pabrik tekstil dengan mesin-mesin modern dapat menghasilkan kain dalam jumlah besar dan kualitas yang tinggi. Bahan baku pembuatan kain pun juga lebih bervariasi, misalnya kapas, bulu biri-biri serta bahan sintetis (buatan). Meskipun demikian, saat ini masih banyak orang yang menggunakan cara dan bahan tradisional. Biasanya harganya justru lebih mahal.

3) Teknologi produksi bahan bangunan

Selain bahan pangan dan bahan sandang, manusia juga memerlukan rumah sebagai tempat tinggal. Segala perlengkapan rumah tangga seperti kursi, tempat tidur, lemari merupakan kebutuhan hidup lainnya yang diperlukan. Masyarakat masa lalu memotong kayu menggunakan kapak dan peralatan sederhana. Waktu yang diperlukan cukup lama untuk mengerjakannya. Sedangkan sekarang orang memotong kayu dapat menggunakan gergaji mesin. Selain lebih cepat hasil yang didapat pun sangat banyak. Selain itu potongan juga lebih rapi. Menyerut pun juga sekarang sudah menggunakan serutan mesin. Tidak seperti dulu yang menggunakan serutan biasa dan menggunakan tenaga manusia lebih besar.

b. Satu bahan menghasilkan beragam produk

Tempe berasal dari kedelai yang diolah. Selain tempe, kedelai juga dapat diolah menjadi makanan lain seperti tahu, kecap, susu, dan keripik. Dalam proses produksi satu bahan dapat diolah menjadi beberapa barang produksi. Selain kedelai, contoh lain adalah kayu. Kayu dapat dibuat menjadi perabot rumah tangga seperti meja, kursi, almari, tempat tidur. Selain itu kayu juga dapat dibuat menjadi kertas, kerangka pensil dan mainan.

2. Perkembangan Teknologi Komunikasi

Komunikasi merupakan kegiatan mengirim dan menerima pesan. Sejak zaman dahulu orang sudah biasa mengadakan komunikasi dengan orang lain. Baik yang berdekatan maupun yang berjauhan tempat tinggalnya. Menyampaikan pesan bisa dengan bicara/lisan, tulisan dan bisa juga dengan isyarat. Mengirim pesan lewat surat merupakan contoh komunikasi dengan tulisan. Contoh pesan dengan isyarat adalah dengan menggunakan bendera, peluit, lampu ataupun asap.

a. Komunikasi lisan

Ketika teknologi belum berkembang seperti sekarang, orang kesulitan berkomunikasi secara lisan dengan orang yang letaknya jauh. Mereka haruslah bertemu terlebih dahulu. Namun kini sangat mudah melakukan komunikasi lisan meskipun letaknya berjauhan. Seseorang dapat berbicara secara langsung kepada orang yang letaknya jauh melalui pesawat telepon. Kemudian dengan kemajuan teknologi semakin banyak tercipta alat-alat komunikasi yang canggih seperti radio, televisi dan internet. Bahkan sekarang dengan teknologi satelit, komunikasi jarak jauh dapat dilakukan tanpa kabel. Yakni dengan alat yang dinamakan telepon seluler.

b. Komunikasi tertulis

Komunikasi tertulis melalui surat dari dulu sampai sekarang masih dilakukan orang. Sebelum ditemukan kertas, biasanya

orang menulis surat pada daun, pelepah pohon atau kulit batang. Surat diantar oleh seorang kurir (pengantar surat). Pada masa lalu mereka mengantar surat dengan berjalan kaki atau menunggang kuda. Masyarakat masa kini menulis di atas kertas dengan cara tulis tangan atau diketik. Surat dapat kita kirim ke tujuan yang jauh tempat tinggalnya melalui kantor pos. Cepat atau lambatnya pengiriman tergantung pada biaya atau perangkoro yang diberikan. Dengan berkembangnya teknologi sekarang kita pun dapat mengirim surat lewat faksimile.

Faksimile merupakan mesin cetak/fotocopy jarak jauh dengan memanfaatkan jaringan telepon. Dengan faksimile surat dapat diterima salinannya secara langsung. Alat komunikasi tertulis lainnya adalah koran, majalah dan buku yang disebut sebagai media cetak. Telepon genggam dan internet juga dapat dimanfaatkan untuk mengirim pesan tertulis yang disebut dengan SMS (*Short Message Service*) dan *e-mail* atau surat elektronik.

3. Perkembangan Teknologi Transportasi

Sebenarnya transportasi sama dengan pengangkutan. Mengangkut adalah memindahkan barang atau orang dari suatu tempat ke tempat lainnya. Alat transportasi adalah alat yang digunakan untuk mengangkut penumpang atau barang. Sejak dahulu orang sudah mengenal alat angkutan walaupun sangat

sederhana. Mereka menggunakan tenaga hewan bahkan tenaga manusia sebagai alat transportasi. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan teknologi transportasi sekarang telah mengalami perubahan yang sangat pesat.

a. Teknologi transportasi masa lalu dan masa kini

Secara garis besar alat transportasi dapat kita kelompokkan menjadi tiga yaitu transportasi darat, air dan udara.

1) Transportasi darat

Masyarakat pada masa lalu menggunakan alat transportasi yang masih sederhana. Sebelum ditemukan mesin, alat transportasi seperti pedati, delman, dan kuda merupakan alat transportasi andalan. Teknologi transportasi tersebut masih menggunakan tenaga hewan dan manusia. Kemampuan jelajahnya juga masih sangat terbatas dan memerlukan waktu yang lama. Sekarang orang masih menggunakan alat transportasi tersebut namun tidak menjadi alat utama. Seringkali kuda dan delman digunakan sebagai sarana rekreasi saja. Sejak ditemukan mesin uap, berkembang pula kendaraan bermesin lainnya. Alat transportasi bermesin seperti sepeda motor, mobil, kereta api merupakan alat transportasi yang modern. Dengan alat transportasi tersebut, jarak jauh dapat ditempuh dalam waktu yang singkat.

2) Transportasi air

Masyarakat pada masa lalu menggunakan alat transportasi air misalnya perahu dayung, rakit, dan perahu layar. Perahu dayung dan rakit digerakkan oleh kekuatan tenaga manusia. Sedangkan perahu layar digerakkan oleh tenaga angin dan tenaga manusia. Seiring dengan ditemukannya mesin bermotor, masyarakat kini menggunakan perahu bermotor dan kapal sebagai alat transportasi air. Kapal-kapal modern dapat mengangkut barang berton-ton serta dapat menempuh jarak yang sangat jauh. Bahkan kini sebuah kapal besar dapat digunakan sebagai landasan pesawat tempur. Kapal ini dinamakan kapal induk.

3) Transportasi udara

Salah satu contoh transportasi udara adalah pesawat terbang. Pesawat terbang merupakan angkutan udara yang sangat canggih. Perjalanan pesawat terbang lebih cepat dibandingkan dengan angkutan darat atau angkutan laut. Sekarang terdapat berbagai jenis alat angkutan udara antara lain helikopter, pesawat tempur serta pesawat penumpang. Bahkan kini manusia dapat menjelajah luar angkasa dengan menggunakan pesawat luar angkasa.

C. Kelebihan dan Kekurangan Teknologi

Teknologi masa lalu maupun masa kini memiliki kelebihan dan kelemahan. Pada penjelasan di atas yang banyak nampak adalah kelemahan teknologi masa lalu dan kelebihan teknologi masa kini.

Misalnya teknologi masa lalu lebih lambat sedangkan teknologi masa kini lebih cepat. Teknologi masa lalu sebenarnya juga memiliki kelebihan. Sebaliknya teknologi masa kini juga memiliki kelemahan. Pada umumnya teknologi masa lalu masih menggunakan tenaga manual yakni hewan, angin ataupun manusia. Selain itu prosesnya juga lama atau lambat. Teknologi masa lalu di sisi lain juga memiliki kelebihan yakni hampir semua bebas polusi. Baik polusi udara, polusi suara maupun polusi lainnya. Sedangkan teknologi masa kini memiliki kelebihan prosesnya cepat. Teknologi masa kini juga memiliki kelemahan yakni menimbulkan polusi. Seperti polusi udara, tanah, air dan suara. Polusi udara menyebabkan napas menjadi sesak.

4. Permainan *Crossword Puzzle*

a. Strategi Pembelajaran Aktif

Proses belajar mengajar dibutuhkan pembelajaran yang aktif agar peserta didik merasa tertarik dan tidak bosan dengan suasana belajarnya di kelas. Menurut Zaini, dkk (2008:1) adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru pelajari. Pembelajaran aktif mengajak peserta didik untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran. Sedangkan menurut Warsono

dan Hariyanto (2013:12) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran diharapkan dapat dilakukan dengan suasana yang menyenangkan agar terlihat lebih menarik. Pengertian pembelajaran aktif (*Active Learning*) menurut Suyadi (2013:36) adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik ataupun peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pengertian strategi pembelajaran aktif di atas, dapat diketahui bahwa strategi pembelajaran aktif adalah sebuah pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

b. Permainan

Anak-anak cenderung lebih menyukai hal-hal yang menyenangkan. Hurlock (1978:320) dalam bukunya menerangkan bahwa “Bermain” (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang

ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Permainan sendiri merupakan bentuk aktivitas sosial yang dominan pada anak-anak, dikarenakan kebanyakan bentuk hubungan sosial dengan teman sebaya dalam tahap ini terjadi dalam bentuk permainan.

Hetherington & Parke dalam bukunya (Desmita, 2009:141) mendefinisikan permainan sebagai “ *A nonserious and self-contained activity engaged in for the sheer satisfaction it brings.* Jadi, permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Bennet (2005:3) menjelaskan bahwa permainan mempunyai fungsi pendidikan dan perkembangan karena memungkinkan anak untuk mengendalikan perilaku mereka dan menerima keterbatasan di dunia nyata, serta melanjutkan perkembangan ego dan pemahaman atas realitas.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dirangkum bahwa permainan merupakan suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan dan memegang peranan penting dalam perkembangan anak. Permainan dapat menumbuhkan semangat anak agar lebih aktif.

c. Pengertian *Crossword Puzzle*

Pembelajaran aktif salah satunya yaitu *Crossword Puzzle*. Menurut Zaini, dkk (2008:71) *Crossword Puzzle* merupakan strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung serta strategi tersebut dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. *Crossword puzzle* merupakan suatu permainan yang memerlukan asah otak, yang menimbulkan rasa penasaran dan memancing percaya diri siswa. Permainan *Crossword puzzle* dilakukan dengan mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk dibagi menjadi dua kategori yaitu mendatar dan menurun tergantung arah kata-kata yang harus diisi.

d. Langkah-langkah *Crossword Puzzle*

Permainan *Crossword Puzzle* dapat diterapkan sesuai langkah-langkah yang sudah ditentukan. Silberman, Melvin L. (2007:246-247) dalam bukunya *Active Learning* menerangkan bahwa langkah-langkah *Crossword Puzzle* antara lain:

1. Langkah pertama adalah mencurahkan gagasan (*brainstorming*) beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran.
2. Susunlah teka-teki silang sederhana, yang mencakup item-item sebanyak yang Anda dapat. Hitamkan kotak-kotak yang tidak Anda perlukan. (catatan: jika terlalu sulit untuk membuat teka-teki silang, diselingi dengan item-item yang menyenangkan, yang tidak berkaitan dengan pelajaran).
3. Buatlah contoh-contoh item-item silang, gunakan diantara macam-macam berikut ini:
 - a) Definisi pendek
 - b) Kategori yang sesuai dengan item

- c) Contoh
- d) Lawan kata
- 4. Bagaikan teka-teki kepada peserta didik, baik secara individual maupun secara tim.
- 5. Tentukan batasan waktu. Serahkan hadiah kepada individu atau tim dengan benda yang paling konkret.

Langkah-langkah tersebut sama dengan langkah-langkah

Crossword Puzzle menurut Zaini, dkk (2008:71) yaitu:

1. Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran.
 2. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
 3. Buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut.
 4. Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik baik individu atau kelompok.
 5. Batasi waktu mengerjakan.
 6. Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.
- e) Kelebihan dan kelemahan *Crossword Puzzle*

Kelebihan *Crossword Puzzle* menurut Sugiharti (2005:40)

antara lain:

- 1) *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang) dapat dibuat sendiri oleh guru, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa dan taraf berpikir siswa.
- 2) *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang) mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan karena siswa dilibatkan dalam permainan yang bersifat menarik yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan belajar siswa.
- 3) Melatih siswa untuk belajar mandiri, karena siswa harus mencari sendiri informasi-informasi berbagai sumber.
- 4) Melatih kemampuan berfikir siswa, karena dibutuhkan ketelitian dalam menyelesaikan Teka-Teki Silang tersebut.
- 5) Melatih konsentrasi.

Selain terdapat kelebihan, ada pula kelemahan permainan

Crossword Puzzle menurut Sugiharti (2005:41) antara lain:

- 1) Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan *Crossword Puzzle* dan jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.
- 2) Suasana kelas akan menjadi ribut, jika guru tidak mampu mengendalikan dan mengarahkan siswa untuk belajar dengan tenang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirangkum bahwa permainan *Crossword Puzzle* merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran aktif yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Siswa diberi tugas oleh guru lalu dikerjakan dengan batasan waktu yang sudah ditentukan. Penerapan permainan tersebut dalam pembelajaran pastilah memiliki kelebihan dan kekurangannya. Permainan *Crossword Puzzle* juga dapat dimainkan secara individu maupun secara kelompok.

5. Media Video

a. Pengertian media pembelajaran

Di dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu mengajarkan materi kepada peserta didik dengan cara penyampaian yang baik dan mudah dipahami yaitu dapat menggunakan sebuah media. Pengertian media menurut Sanjaya, W (2010: 163) secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi pendidikan atau media pembelajaran. Rusman, dkk (2013:60) mendefinisikan

media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Seorang guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran yang ada dengan kreatif untuk proses belajar mengajar. Media pembelajaran menurut Fathurrohman dan Sutikno (2010:65) adalah sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Sedangkan menurut Wena, M (2011:9) media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada siswa, baik berupa orang, alat, ataupun bahan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dirangkum bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain yaitu pengajar kepada peserta didik. Media pembelajaran yang ada sebaiknya dapat digunakan dengan melibatkan siswa agar menuntut siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

b. Media Video

Media terdiri dari beberapa jenis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Rusman, dkk (2013: 63) menerangkan bahwa ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media

yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.

- 2) Media Audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
- 3) Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televise pendidikan, video/televise instruksional, dan program slide suara.
- 4) Kelompok Media Penyaji, terdiri dari grafis, bahan cetak, media proyeksi diam, media audio, media gambar hidup/film, media televise dan multimedia.
- 5) Media objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian melainkan melalui ciri fisiknya sendiri. Sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis komputer.

Bentuk dari media *audio visual* salah satunya adalah video pembelajaran. Media video dapat digolongkan ke dalam jenis media *audio visual* yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Video

Media video memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

Rusman, dkk (2013: 220) menerangkan bahwa media video memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
- 2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.

- 3) Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
- 4) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Media video juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu:

- 1) Jangkauannya terbatas.
- 2) Sifat komunikasinya satu arah.
- 3) Gambarnya relatif kecil.
- 4) Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik.

B. Penelitian yang Relevan

Mengacu dari jurnal yang ditulis oleh Candra Mufti Ali (2015:367-374) yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X SMKN 1 Jetis Mojokerto”. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa: tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memahami fungsi rangkaian resistor pada rangkaian kelistrikan. Jenis penelitian yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Static Group Comparison*, yang termasuk kategori *Quasi Experiment*. Sampel dikelompokkan menjadi dua kelas, yaitu Kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran langsung dengan strategi pembelajaran *crossword puzzle*,

sedangkan kelas kontrol mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran langsung tanpa strategi pembelajaran *crossword puzzle*. *Post – test* diberikan setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar kedua kelas tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) berdasarkan hasil analisis nilai *post-test* dengan uji normalitas dan homogenitas diperoleh bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. (2) berdasarkan analisis nilai *post-test* dengan uji-t satu pihak diperoleh $t_{hitung} = 4,445 > t_{tabel} = 1,6683$ ($\alpha = 0,05$) dengan rata-rata nilai *post - test* kelas eksperimen 86,11 dan kelas kontrol 78,75 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung dengan strategi pembelajaran *crossword puzzle* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Penelitian ini juga diperkuat dari hasil penelitian Jaramillo (2012:213-222) yang berjudul “*Designing and Solving Crossword Puzzle: Examining Efficacy in a Classroom Exercise*” yang menyatakan bahwa: Menggunakan permainan di dalam kelas adalah salah satu cara yang efektif dalam proses belajar mengajar. Pendidik telah menerapkan berbagai strategi pembelajaran dalam rangka meningkatkan efektivitas pengajaran. Salah satu teknik untuk meningkatkan efektivitas pengajaran tersebut adalah dengan menggunakan *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang yang dapat disesuaikan dengan konsep tertentu yang menarik. Permainan menambah fleksibilitas dan minat yang memungkinkan siswa untuk menyesuaikan diri dengan cara-cara dimana

mereka dapat belajar dengan baik. Kegiatan tersebut juga memungkinkan siswa untuk belajar secara kelompok atau individu, untuk menjadi kompetitif atau tidak, untuk menjadi kreatif, dan untuk menciptakan kesenangan di dalam proses pembelajaran. Beberapa keuntungan dalam penggunaan permainan seperti pemecahan teka-teki silang karena dapat membuat siswa berperan aktif, membuat keputusan, memecahkan masalah, dan bereaksi terhadap hasil keputusan sendiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa tertarik dengan teka-teki silang sehingga permainan tersebut merupakan salah satu cara efektif untuk belajar didalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas maka pembelajaran menggunakan Strategi *Crossword Puzzle* dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Strategi *Crossword Puzzle* membuat siswa menjadi lebih aktif dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

C. Kerangka Berpikir

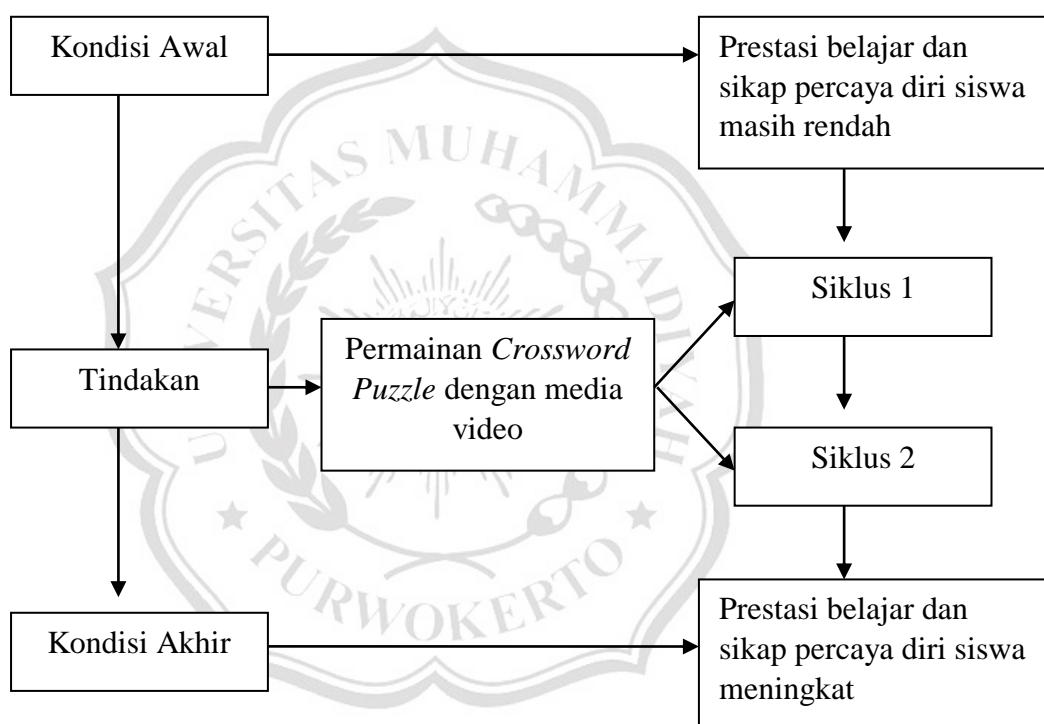
Adanya observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN Karanglo ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, menunjukkan bahwa kondisi awal yang terdapat di kelas IV SD Negeri Karanglo yaitu pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi, sikap percaya diri dan prestasi belajar siswa masih rendah. Prestasi belajar siswa rendah yang

dibuktikan dengan adanya nilai yang masih di bawah standar KKM. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa masih belum terlalu aktif dan belum banyak siswa yang antusias untuk bertanya. Siswa juga masih merasa malu-malu dalam mengeluarkan pendapat dan takut apabila jawabannya salah serta masih tidak berani untuk maju apabila mempresentasikan jawabannya. Hal tersebut membuktikan percaya diri siswa masih kurang dan perlu untuk ditingkatkan kembali. Guru juga menjelaskan bahwa didalam melakukan proses pembelajaran masih jarang menggunakan model dan media yang bervariasi sehingga membuat pembelajaran kurang menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS masih belum berhasil dan sungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran. Adanya permasalahan tersebut, menunjukkan bahwa untuk meningkatkan percaya diri dan prestasi belajar siswa maka guru harus dapat melakukan inovasi pendidikan dalam mata pelajaran IPS dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran aktif melalui permainan *Crossword Puzzle* dengan media video yang dapat memberikan suasana baru pada siswa dalam proses pembelajaran.

Permainan *Crossword puzzle* dilakukan dengan cara mengisi sebuah kotak kosong yang terdiri dari kategori mendatar dan menurun, dilakukan secara individu maupun kelompok serta dibatasi waktu mengerjakannya setelah itu bagi yang paling cepat mengerjakan dan benar akan mendapatkan hadiah. Permainan *Crossword puzzle* membuat siswa menjadi lebih aktif

dalam mengikuti pembelajaran sehingga hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan percaya diri dan prestasi belajar siswa. Selain itu, dengan menggunakan media video suasana pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Adapun skema kerangka berpikir yang dapat peneliti gambarkan dari penelitian ini adalah:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang sudah diuraikan di atas, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini yaitu:

1. Melalui permainan *Crossword Puzzle* dengan media video dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa di kelas IV SD Negeri Karanglo tahun ajaran 2015/2016

2. Melalui permainan *Crossword Puzzle* dengan media video dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi di kelas IV SD Negeri Karanglo tahun ajaran 2015/2016

