

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pendidikan Karakter

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Karakter dalam istilah serapan dari bahasa Inggris yaitu character. Karakter dimaknai sebagai cara berfikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Definisi karakter menurut Neufeld dan David B. Guralnik (dalam Masnur, 2011) adalah *distinctive trait, distinctive quality, moral strength, the pattern of behavior found in an individual or group*. Kesuma A (dalam masnur 2007: 80) menyatakan bahwa karakter sama dengan kepribadian, kepribadian yang dianggap sebagai “ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan”. Prof. Suyaanto Ph.D (dalam Masnur, 2011) menyatakan bahwa karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi cirri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2008) karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan akhlak / budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lainnya. Menurut Hill (dalam bukunya Masnur, 2011) mengatakan'' *character determines someone's private thought and someone's actions done. Good character is the inward motivation to do what is right, according to the highest standart of behavior, in everys situation''*.

Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap bertanggung jawab setiap akibat dari keputusannya. Sebagai identitas atau jati diri suatu bangsa karakter merupakan nilai dasar perilaku yang menjadi acuan tata nilai interaksi antar manusia. Secara universal berbagai karakter dirumuskan sebagai nilai hidup bersama berdasarkan atas pilar : kedamaian, menghargai, kerja sama, kebebasan, kebahagiaan, kejujuran, kerendahan hati, kasih sayang, tanggung jawab, kesederhanaan, toleransi, dan persatuan.

Karakter di maknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan yang membedakannya dengan orang lain serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen

pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil. Menurut Scerenko (dalam bukunya Samani 2011 : 42). Pendidikan karakter telah menjadi sebuah pergerakan pendidikan yang mendukung pengembangan sosial, pengembangan emosional, dan pengembangan etik para siswa, merupakan suatu upaya proaktif yang dilakukan baik oleh sekolah maupun pemerintah untuk membantu siswa mengembangkan inti pokok dari nilai etik dan nilai-nilai kinerja seperti kepedulian, kejujuran, kerajinan, keuletan dan ketabahan, tanggung jawab, menghargai diri sendiri dan orang lain.

Pendidikan karakter juga dapat didefinisikan sebagai pendidikan yang mengembangkan karakter yang mulia dari peserta didik dengan mempraktekkan dan mengajarkan nilai-nilai moral dan pengambilan keputusan yang beradab dan hubungan dengan sesama manusia maupun hubungannya dengan Tuhan. Jadi pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntutan pada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga serta rasa dan karsa. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik buruk dan

mewujudkan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.

b. Rasa Ingin tahu

Rasa ingin tahu dalam dunia pendidikan sangatlah penting, seperti yang di kemukakan oleh Berlyne dalam jurnal Thomas Reio yang berjudul: Effects of curiosity on socialization-related learning(1997:6) "*Curiosity A state of increased arousal response, promoted by a stimulus high in uncertainty and lacking in information, resulting in exploratory behavior and the search for information*". Artinya keadaan meningkatnya semangat yang timbul karena stimulus yang tak tentu dan kurangnya informasi karena usaha mencari sebuah informasi.

Menurut Mustari (2011:103), ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang di pelajarnya, di lihat, dan di dengar. Rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui (Hadi dan Permata, 2010:3). Dapat di simpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah dorongan yang menjadikan seseorang ingin mengetahui hal-hal yang belum pernah atau belum dimengerti sebelumnya.

c. Sumber rasa ingin tahu

1. Kebutuhan

Rasa ingin tahu muncul dari kesadaran kita akan kondisi

masyarakat yang terdapat di sekitar kita ataupun sesuatu yang kita alami sehari-hari. Rasa ingin tahu dan penasaran bisa kita alami jika ada suatu persoalan yang belum terselesaikan. Ketidakmampuan ini biasanya disebabkan karena pengetahuan dan sumber daya yang minim. Kondisi yang demikian dapat mendorong kita untuk mencari jawaban atau solusi persoalan tersebut.

2. Keanehan

Keanehan berasal dari kata dasar “aneh”. Kata ini memiliki makna sesuatu yang dianggap tidak sesuai dengan kebiasaan atau aturan yang disepakati (Hadi dan Permata, 2010:10–12), Mengembangkan rasa ingin tahu pada anak, kebebasan si anak itu sendiri harus ada untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunya. Kita tidak bisa begitu saja menghardik mereka ketika kita tidak tahu atau malas saat mereka bertanya. Cara untuk mengembangkan rasa ingin tahu adalah kita berikan kepada mereka cara-cara untuk mencari jawaban. Misalnya, apabila pertanyaannya tentang bahasa Inggris, berilah kepada anak itu kamus; apabila pertanyaannya tentang pengetahuan berilah mereka Ensiklopedia. Rasa ingin tahu membuat bekerjanya otak kanan dan otak kiri. Yang satu adalah kemampuan untuk memahami dan mengantisipasi informasi, sedang yang lain adalah menguatkannya dan mengencangkan memori jangka panjang untuk informasi baru yang mengejutkan (Mustari, 2011: 105).

d. Jenis – jenis rasa ingin tahu

Menurut Hadi dan Permata (2010:6-9), menjelaskan tentang jenis-jenis rasa ingin tahu:

1. Rasa ingin tahu yang negatif
2. Rasa ingin tahu yang positif

e. Merangsang rasa ingin tahu

Untuk merangsang rasa ingin tahu dapat dengan dengan cara:

1. Tertarik pada sesuatu

Ada dua cara untuk menilai suatu fenomena sebagai sesuatu yang menarik. Pertama, lihat secara mendetail, melihat detail berfungsi untuk mendapatkan data tambahan. Kedua, kaitkan suatu fenomena atau kejadian satu sama lain. Bila ada persoalan yang menurut kita janggal, maka doronglah diri kita agar kita berhasrat untuk mengetahuinya.

2. Membutuhkan pengetahuan

Dengan menyadari bahwa ilmu pengetahuan dapat membantu kita menyelesaikan persoalan yang dihadapi. Rasa ingin tahu yang di tindaklanjuti dengan upaya mencari jawaban atas pertanyaan, merupakan hakikat dari rasa butuh akan ilmu pengetahuan. Cara ini akan memuaskan diri sendiri.

3. Peduli pada lingkungan sekitar

Kembangkan kepedulian atas masyarakat dengan tidak bersikap egois. Sikap ini akan meningkatkan rasa ingin tahu. Jika kita peduli pada permasalahan di lingkungan sekitar kita, kita akan

berusaha membantu mencari solusi permasalahan.

f. Indikator rasa ingin tahu

Adapun indikator keberhasilan karakter Rasa Ingin Tahu untuk kelas dan sekolah menurut Sulistyowati, E. (2012:74), yaitu:

Tabel 1.1 Indikator Keberhasilan Rasa ingin tahu di Kelas dan di Sekolah.

| | Indikator Kelas | Indikator Sekolah |
|-----------------|--|---|
| Rasa ingin tahu | <ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu • Eksplorasi lingkungan secara terprogram • Tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau elektronik) | <ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan media informasi dan komunikasi • Memfasilitasi warga sekolah dalam bereksplorasi dalam semua bidang. |

Dari tabel 1.1 maka dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan rasa ingin tahu belajar siswa itu apabila dalam kelas itu tercipta rasa ingin tahu dimulai dari siswa tertarik dengan pembelajaran dan media yang tersedia.

g. Tujuan pendidikan karakter

Pendidikan karakter dalam setting sekolah memiliki tujuan sebagai berikut menurut Kesuma (2011):

- 1) Memperkuat dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian/ kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan
- 2) Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah

- 3) Membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar Siswa

Menurut Gagne (dalam Hamdani, 2011:138) menyatakan bahwa prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap, dan ketrampilan. Menurut Bloom (dalam Hamdani, 2011:138) hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor.

Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang di ukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Jadi, prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami mengenai makna kata *prestasi* dan *belajar*. 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. Dengan demikian, prestasi belajar adalah hasil yang di peroleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang di miliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang di nyatakan dalam bentuk nilai atau rapor setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Menurut Hamdani (2011:139-146) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua, yakni:

- 1) Faktor Internal adalah faktor yang berasal dari siswa. Faktor internal ini meliputi:
 - a) Kecerdasan (Intelegensi) adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Menurut Kartono (dalam Hamdani, 2011:139), kecerdasan merupakan salah satu aspek yang penting dan sangat menentukan berhasil tidaknya studi seseorang. Kalau seorang murid mempunyai tingkat kecerdasan normal atau di

atas normal, secara potensial ia dapat mencapai prestasi yang tinggi. Jelaslah bahwa intelegensi yang baik atau kecerdasan yang tinggi merupakan faktor yang sangat penting bagi anak dalam usaha belajar.

- b) Faktor Jasmani atau faktor fisiologis sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Uzer dan Lilis (dalam Hamdani, 2011:140), mengatakan bahwa faktor jasmaniah yaitu panca indra yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, berfungsinya kelenjar yang membawa kelainan tingkah laku.
- c) Sikap, yaitu suatu kecendrungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang, atau benda dengan suka, tidak suka, atau acuh tak acuh. Sikap seseorang dapat di pengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan.
- d) Minat adalah suatu kecendrungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus, minat ini erat kaitannya dengan perasaan, terutama perasaan senang. Dapat dikatakan minat itu terjadi karena perasaan senang pada sesuatu.
- e) Bakat adalah kemampuan potensial 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.

f) Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar.

2) Faktor eksternal menurut Slameto 1995 (dalam Hamdani, 2011:143), faktor ekstern yang dapat mempengaruhi belajar adalah keadaan keluarga, keadaan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

a) Keadaan keluarga, keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan kecil, tetapi bersifat menentukan dalam ukuran besar, yaitu pendidikan bangsa, negara, dan dunia. Adanya rasa aman dalam keluarga sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Rasa aman itu membuat seseorang terdorong untuk belajar secara aktif karena rasa aman merupakan salah satu kekuatan pendorong dari luar yang menambah motivasi untuk belajar. Oleh karena itu orang tua harusnya menyadari bahwa pendidikan dimulai dari keluarga. Hal ini karena anak memerlukan waktu, tempat, dan keadaan yang baik untuk belajar.

b) Keadaan sekolah, sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan

keberhasilan belajar siswa. Menurut Kartono 1995 (dalam Hamdani, 2011:144), guru diuntut untuk menguasai bahan pelajaran yang akan diajarkan dan memiliki tingkah laku yang tepat dalam mengajar. Oleh sebab itu, guru harus menguasai bahan pelajaran yang disajikan dan memiliki metode yang tepat dalam mengajar.

- c) Lingkungan masyarakat juga merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan. Lingkungan alam sekitar sangat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi anak sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan tempat ia berada.

Dapat di katakan lingkungan membentuk kepribadian anak karena dalam pergaulan sehari-hari, seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya. Apabila anak bertempat tinggal dilingkungan yang temanya rajin belajar, anak tersebut akan ikut rajin belajar, tapi sebaliknya jika anak bertempat tinggal dilingkungan yang temanya malas belajar, maka anak tersebut akan terpengaruh malas untuk belajar juga.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Blazely dkk, 1997 (dalam Hamdani, 2011:145) Menyebutkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi di sekolah masih banyak

menggunakan pendekatan pembelajaran yang kurang memperhatikan kebutuhan dan pengembangan potensi siswa serta cenderung bersifat sangat teoretis, peran guru masih sangat dominan (teacher centered); dan gaya mengajar cenderung bersifat satu arah. Akhirnya, proses pembelajaran yang terjadi hanya sebatas pada penyampaian informasi, kurang terkait dengan lingkungan sehingga siswa tidak mampu memanfaatkan konsep kunci keilmuan dalam proses pemecahan masalah kehidupan yang di alami siswa sehari-hari.

c. Faktor –faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Syah, M (2008:138), menyebutkan ada berbagai faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu :

a. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)

Faktor internal meliputi keadaan kondisi jasmani (fisiologis), dan kondisi rohani (psikologis). Adapun yang tergolong faktor internal adalah :

a) Faktor Jasmaniah (*fisiologis*)

Yang termasuk faktor jasmaniah adalah penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dll. Keadaan fisik yang sehat dan segar serta kuat akan menguntungkan dan memberikan hasil

belajar yang baik. Tetapi keadaan fisik yang kurang baik akan berpengaruh siswa dalam keadaan belajarnya.

b) Faktor psikologis

Yang termasuk dalam faktor psikologis adalah :

a. Faktor Intelektif

- Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat
- Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki

b. Faktor Non-Intelektif

Faktor non-intelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penguasaan diri.

c. Faktor Kematangan Fisik maupun Psikis

b. Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa)

Faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan, baik sosial dan non sosial dan faktor instrumenta. Adapun yang termasuk golongan faktor eksternal adalah:

a. Faktor Sosial, yang terdiri dari :

1. Lingkungan Keluarga
2. Lingkungan Sekolah
3. Lingkungan Masyarakat
4. Lingkungan Kelompok

- b. Faktor budaya, seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian
- c. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim
- d. Faktor Lingkungan spiritual atau kegemaran

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa di sekolah sifatnya relatif, artinya dapat berubah setiap saat. Hal ini terjadi karena prestasi belajar siswa sangat berhubungan dengan faktor yang mempengaruhinya, faktor-faktor tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Kelemahan salah satu faktor, akan dapat mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar. Dengan demikian, tinggi rendahnya prestasi belajar yang dicapai siswa di sekolah didukung oleh faktor internal dan faktor eksternal seperti tersebut di atas.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif menurut Slavin (1995 : 17) adalah model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, di mana pada saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (peer teaching). Dalam melakukan proses belajar-mengajar guru tidak lagi mendominasi seperti lazimnya pada saat ini, sehingga siswa dituntut

untuk berbagi informasi dengan siswa lainnya dan saling belajar mengajar sesama mereka.

Sharan (Isjoni, 2010 : 23) mengemukakan bahwa siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan di dukung dari rekan sebaya. Pembelajaran kooperatif juga menghasilkan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berfikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba berbagai informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran orang lain.

Menurut Slavin dalam Solihatin dan Raharjo (2009:4) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat hetrogen. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktifitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

a. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Prosedur pembelajaran kooperatif secara umum dapat di jelaskan (Sholihatin dan Raharjo, 2008:10-11) sebagai berikut :

- a. Langkah pertama adalah merancang rencana program pembelajaran. Pada langkah ini guru harus mempertimbangkan dan menetapkan target pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
- b. Langkah kedua, dalam aplikasi pembelajaran di kelas, guru harus merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan siswa dalam belajar secara bersama dalam kelompok-kelompok kecil.
- c. Langkah ketiga, dalam melakukan observasi terhadap kegiatan siswa, guru harus mengarahkan dan membimbing siswa, baik secara individual maupun kelompok, baik dalam memahami materi maupun mengenai sikap dan perilaku siswa selama kegiatan belajar berlangsung.
- d. Langkah keempat, guru memberikan kesempatan kepada siswa dari masing-masing kelompok untuk mempersentasikan hasil kerjanya.

b. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Keunggulan pembelajaran kooperatif

- Siswa tidak terlalu menguntungkan pada guru akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa lain.
- Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata dan membandingkannya dengan ide orang lain

- Menumbuhkan sikap respek pada orang lain, menyadari akan segala perbedaan
- Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan ranah harga diri, hubungan interpersonal, keterampilan mengelola waktu dan sikap positif
- Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar
- Meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir dan berguna untuk pendidikan jangka panjang
- Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa sendiri, siswa dapat menerapkan teknik pemecahan masalah tanpa takut membuat kesalahan karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompok
- Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi nyata.

Kelemahan pembelajaran kooperatif

- Keberhasilan dalam mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang
- Di bandingkan dengan pembelajaran langsung menggunakan pembelajaran kooperatif siswa kurang cepat memahami yang seharusnya di pahami.

4. Model pembelajaran *Snowball Throwing*

a). Pembelajaran *Snowball Throwing*

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe dan model pembelajaran, salah satunya adalah tipe pembelajaran *Snowball Throwing*. Pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang bermuara pada pembelajaran aktif yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa. Secara etimologi *Snowball* artinya bola salju sedangkan *throwing* artinya melempar. Jadi, *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju.

Pembelajaran *Snowball throwing* (bola salju) merupakan kertas yang berisikan pertanyaan yang di buat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk di jawab. Dalam pembelajaran ini, guru membentuk kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapatkan tugas dari guru. Kemudian, masing-masing siswa membuat pertanyaan yang di bentuk seperti bola (kertas pertanyann), lalu di lempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang di peroleh.

Adapun langkah-langkah pertanyaan dengan menggunakan pembelajaran *Snowball throwing* adalah sebagai berikut (Suyatno, 2009 : 125) adalah:

1. Guru menyampaikan materi yang di sajikan
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang di sampaikan oleh guru kepada temannya
4. Kemudian setiap siswa di berikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah di jelaskan oleh ketua kelompok
5. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut di buat seperti bola dan di lempar dari satu siswa ke siswa lainnya selama kurang lebih dari 15 menit
6. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian
7. Evaluasi
8. Penutup

b). Keunggulan dan Kelemahan Metode Snowball Throwing

Keunggulan metode snowball throwing :

- 1) Melatih kesiapan siswa dalam merumuskan pertanyaan dengan bersumber pada materi yang diajarkan serta saling memberikan pengetahuan
- 2) Siswa lebih memahami dan mengerti secara mendalam tentang materi pelajaran yang dipelajari. Hal ini disebabkan karena siswa mendapat penjelasan dari teman sebaya yang secara khusus disiapkan oleh guru serta mengerahkan penglihatan, pendengaran, menulis dan berbicara mengenai materi yang didiskusikan dalam kelompok.
- 3) Dapat membangkitkan keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan kepada teman lain maupun guru
- 4) Melatih siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya dengan baik
- 5) Merangsang siswa mengemukakan pertanyaan sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan dalam pelajaran tersebut
- 6) Dapat mengurangi rasa takut siswa dalam bertanya kepada teman maupun guru
- 7) Siswa akan lebih mengerti makna kerjasama dalam menemukan pemecahan suatu masalah
- 8) Siswa akan lebih memahami makna tanggung jawab
- 9) Siswa akan lebih bisa menerima keragaman atau heterogenitas suku, sosial, budaya, bakat dan intelegensi.

- 10) Siswa akan terus termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya.

Kelemahan pembelajaran Snowball Throwing

- 1) Pengetahuan tidak luas hanya berfokus pada pengetahuan sekitar siswa. Artinya hasil yang diperoleh dari pembelajaran tergantung pada siswa sendiri
- 2) Pembelajaran dengan pembelajaran ini kurang efektif karena membutuhkan waktu yang relatif lama, sehingga guru perlu membuat perencanaan yang matang sebelum menerapkan pembelajaran Snowball Throwing agar pembelajaran berjalan dengan lancar dan tercapai hasil yang diinginkan.

1. Ilmu pengetahuan sosial (IPS SD)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Sardjiyo, dkk (2009:26) ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempengaruhi, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Mata pelajaran IPS memuat materi yang cukup luas. Melalui mata pelajaran IPS siswa di arahkan, di bimbing, dan di bantu untuk menjadi warga negara indonesia dan warga dunia yang efektif. Dalam era globalisasi ini, ilmu pengetahuan sosial di

rancang untuk membangun dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan masyarakat.

b. Ruang Lingkup IPS

Hardini dan Puspita (2012: 174) juga berpendapat Ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut

- a. Manusia, tempat dan lingkungan
- b. Waktu berkelanjutan dan perubahan
- c. Sistem sosial
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

IPS yang diajarkan di SD terdiri atas dua bahan kajian pokok: pengetahuan sosial dan sejarah. Bahan kajian pengetahuan sosial mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi, dan pemerintahan. Bahan kajian sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga masa kini.

Menurut Hardini dan Puspitasari (2012: 173-174), pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan kehidupannya.
- 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, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, Nasional dan global.

Karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat di simpulkan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran sosial yang mempelajari kehidupan sosial masyarakat.

c. Materi Kegiatan Ekonomi dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam

1. Standar Kompetensi : Menenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan teknologi di lingkungan, kabupaten atau kota dan propinsi
2. Kompetensi Dasar : Menenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya
3. Indikator :
 - a. Menyebutkan perkembangan kegiatan ekonomi di Indonesia
 - b. Mengidentifikasi tiga jenis kebutuhan dalam kegiatan ekonomi

c. Menyebutkan factor lingkungan yang mempengaruhi kegiatan ekonomi

Materi yang dijadikan obyek penelitian di fokuskan pada materi kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam.

Materi pokok ini meliputi :

- 1) Macam-macam kegiatan ekonomi penduduk di lingkungan sekitar
- 2) Kegiatan memanfaatkan Sumber Daya Alam
 - a). Kegiatan produksi : kegiatan yang dapat menghasilkan barang atau pun jasa.
 - b). Kegiatan distribusi : kegiatan menyalurkan barang dari produsen ke konsumen.
 - c). Kegiatan konsumsi : kegiatan manusia memakai barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhannya
- 3) pengaruh kondisi alam terhadap kegiatan ekonomi.
 - a) Mata pencaharian penduduk pantai adalah nelayan, petani tambak, petani garam.
 - b) Mata pencaharian penduduk dataran rendah adalah petani, pedagang.
 - c) Mata pencaharian penduduk dataran tinggi adalah petani perkebunan
 - d) Mata pencaharian penduduk di perkotaan adalah pedagang, guru, dokter.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang pernah dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar IPS diantaranya PTK yang dibuat oleh Azaika Hafidyaningtyas pada tahun 2011 dengan judul “ Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Snowball Throwing Pada Materi Perkembangan Teknologi Transportasi, Darat, Udara, dan Air Di Kelas IV SD Negeri Malang” dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar IPS siswa melalui model pembelajaran kooperatif model Snowball Throwing. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Malang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan melalui suatu tahapan-tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan tindakan, observasi- evaluasi dan refleksi. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pelaksanaan tentang pembelajaran perkembangan teknologi, transportasi darat,air, dan udara setelah menggunakan model snowball throwing dapat mengoptimalkan semua komponen dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran melalui model tersebut hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra tindakan. Siklus I ke siklus II rata-rata kelas pada pra tindakan yaitu 64,55 sedangkan rata-rata kelas pada siklus I yaitu 81,60 dan rata-rata kelas pada siklus II yaitu 92,44. Terdapat pra tindakan dan tindakan siklus I sebanyak 17,05% antara rata-rata kelas siklus I dan siklus II juga ada peningkatan sebanyak 10,84% jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat 32%, dari hasil penelitian ini diharapkan guru dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

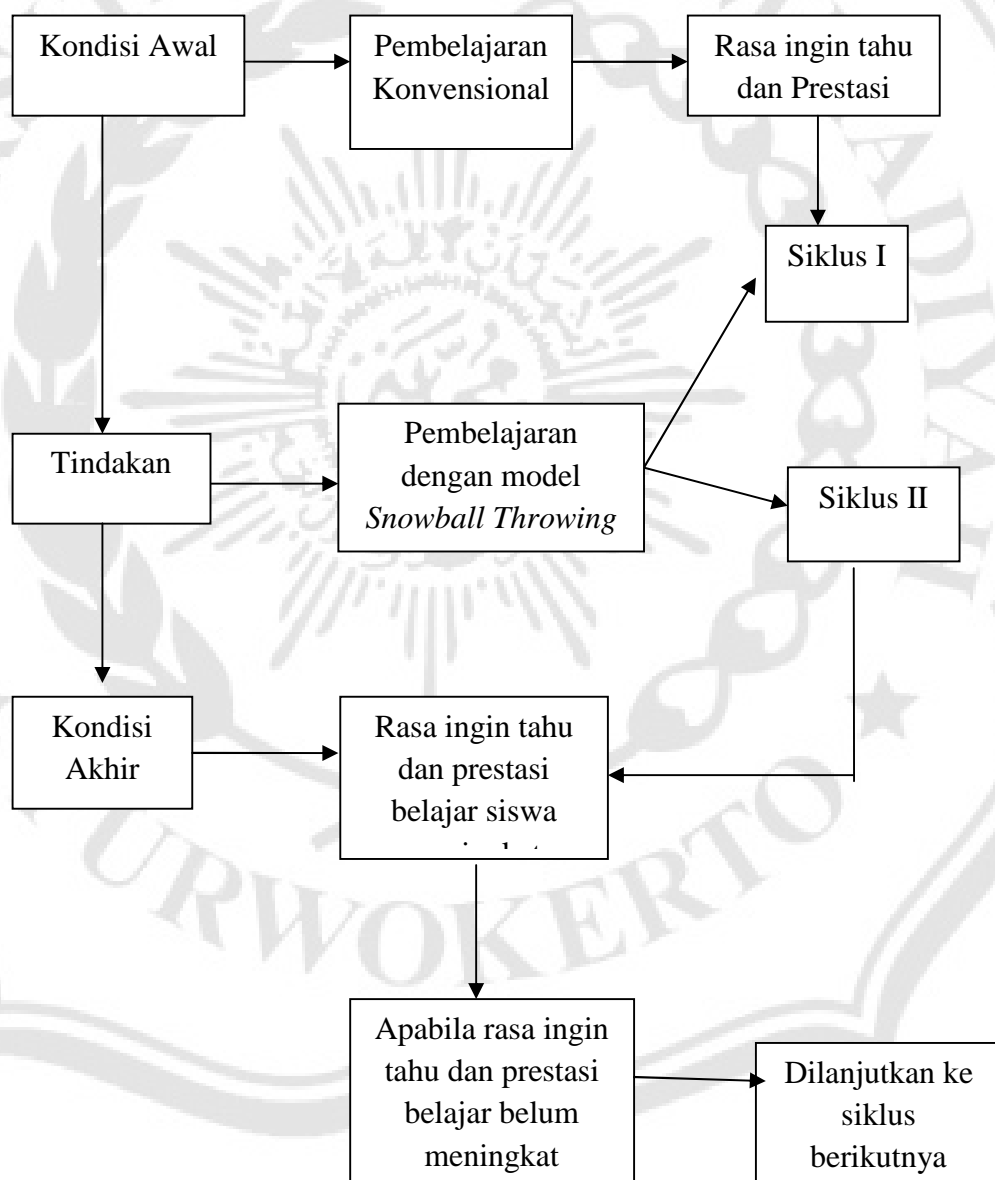
Dari hasil penelitian PTK yang dibuat oleh Azaika hafidyaningtyas maka peneliti akan berupaya untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar di SDN 1 Adiarsa.

C. Kerangka Berfikir

Penerapan metode pembelajaran siklus belajar memberikan kesempatan untuk meningkatkan kemauan untuk belajar dengan cara terliabat langsung dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing ini siswa di libatkan secara langsung baik aspek fisik, emosional dan intelektualnya. Penerapan pembelajaran Snowball Throwing merupakan salah satu wujud aplikasi pembelajaran bermakna dalam mata pelajaran IPS. Pembelajaran ini melibatkan siswa secara langsung dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu di harapkan akan berdampak positif.

Dalam pembelajaran IPS siswa harus benar-benar menyukai proses belajarnya. Hal ini menyangkut tentang pembelajaran yang menyenangkan. Dalam mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan materi yang di ajarkan akan lebih mudah di ingat, mudah di pelajari, dan bermakna. Dampak lain dari pembelajaran yang menyenangkan adalah siswa akan lebih menyukai pelajaran IPS. Mata pelajaran yang dulunya sangat membosankan berubah menjadi menyenangkan dan pada akhirnya akan meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa.

Dari analisis pemikiran tersebut bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing melalui pembelajaran siklus belajar akan berdampak positif. Dampak positif yang ditimbulkan yaitu terhadap peningkatan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPS pada kompetensi dasar mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain didaerahnya.



Gambar 2.3 Skema kerangka berpikir

Keterangan:

Guru menyajikan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kepada siswa melalui kegiatan belajar mengajar dengan pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing. Perencanaan model pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif dalam KBM, sehingga hasil pembelajarannya nanti akan dievaluasi dalam bentuk soal. Dari hasil evaluasi pembelajaran tersebut akan terlihat peningkatan prestasi belajar siswa. Tercapainya prestasi belajar siswa yang baik adalah tujuan yang di harapkan oleh guru.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka konsep yang di kemukakan di atas, maka dapat di ajukan tindakan sebagai berikut. “Jika proses pembelajaran IPS di laksanakan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing tentang kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam, maka rasa ingin tahu dan presatasi belajar siswa meningkat”.