

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Sikap Menghargai Prestasi**

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain (Kemdiknas, 2010:3).

Menumbuhkan sebuah karakter yang baik perlu dilatih dan dibiasakan sejak dini, agar kelak dapat bermanfaat di kehidupan masa depan. Pembentukan karakter yang baik tidaklah cukup dalam waktu yang singkat, melainkan membutuhkan waktu yang relatif lama. Pembiasaan yang dilakukan secara terus-menerus akan sangat membantu terbentuknya sebuah karakter yang diinginkan. Fitri (2012:40) mengemukakan ada 18 nilai yang harus dikembangkan sekolah dalam menentukan keberhasilan pendidikan karakter, yaitu: (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja keras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokrasi, (9) Rasa ingin tahu, (10) Semangat kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai prestasi, (13) Bersahabat/ Komunikatif, (14) Cinta damai, (15) Gemar membaca, (16) Peduli lingkungan, (17) Peduli sosial, (18) Tanggung Jawab.

Salah satu nilai karakter yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu sikap menghargai prestasi. Daryanto dan Darmiatun (2013:148) menyebutkan indikator sikap menghargai prestasi untuk siswa kelas 4-6, yaitu:

- a. Rajin belajar untuk berprestasi tinggi.
- b. Menghargai kerja keras guru, kepala sekolah, dan personalia lain.
- c. Menghargai upaya orang tua untuk mengembangkan berbagai potensi dirinya melalui pendidikan dan kegiatan lain.
- d. Menghargai hasil kerja pemimpin dalam mensejahterakan masyarakat dan bangsa.
- e. Menghargai temuan-temuan yang telah dihasilkan manusia dalam bidang ilmu, teknologi, sosial, budaya, dan seni.

Penanaman nilai karakter perlu dilakukan sejak dini kepada peserta didik. Di sekolah misalnya, guru harus mampu menanamkan sikap menghargai prestasi melalui berbagai metode atau cara yang diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar. Hal ini perlu dilakukan secara terus-menerus, sehingga akan menjadi sebuah pembiasaan, sebab pembentukan sikap tidak dapat dilakukan secara instan melainkan harus melalui sebuah pembiasaan. Hal ini sejalan dengan penelitian relevan yang dikemukakan oleh Nurmalita (2014:70-87) bahwa terdapat enam macam upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk menanamkan nilai menghargai prestasi, yaitu:

- a. Penanaman nilai menghargai prestasi melalui kegiatan pembelajaran

Guru menanamkan nilai menghargai prestasi melalui pemberian tugas secara individu maupun kelompok, hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa menggunakan kemampuannya mencapai prestasi optimal secara mandiri dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi dengan kelompoknya agar dapat memahami makna dari menghargai prestasi. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami, memberikan kesempatan untuk menyajikan hasil kerjanya, dan membimbing siswa yang belum dapat mengerjakan tugas dengan tepat.

- b. Penanaman nilai menghargai prestasi melalui kegiatan rutin, misalnya pemeriksaan pekerjaan rumah (PR), agar menumbuhkan kesadaran dalam diri siswa bahwa mengerjakan PR dengan sebaik-baiknya merupakan hal yang penting.
- c. Penanaman nilai menghargai prestasi melalui kegiatan spontan, misalnya dengan pemberian pujian ketika siswa mau berusaha dan berhasil melaksanakan tugas dengan baik. Pujian dapat memelihara dorongan untuk berprestasi dalam diri siswa.
- d. Penanaman nilai menghargai prestasi melalui keteladanan  
Siswa yang melihat sikap kepala sekolah, guru, maupun sesama siswa dalam memuji orang lain, maka akan berpikir bahwa hasil kerja (prestasi) orang lain perlu dihargai.

- e. Penanaman nilai menghargai prestasi melalui pengkondisian lingkungan fisik, misalnya dengan pemberian apresiasi terhadap keberhasilan atau hasil karya siswa, kemudian pemajangan beberapa slogan yang berisi nasehat akan pentingnya prestasi, serta pengadaan papan prestasi untuk dapat dijadikan sebagai motivasi.
- f. Penanaman nilai menghargai prestasi melalui lingkungan yang bersih, rapid dan indah. Hal ini akan berpengaruh terhadap penanaman nilai menghargai prestasi, yakni ketika dalam diri siswa telah muncul dorongan untuk berprestasi, maka perlu didukung oleh lingkungan yang kondusif di sekitar mereka.
- g. Penanaman nilai menghargai prestasi melalui pengkondisian lingkungan non fisik.  
Penciptaan suasana belajar yang menyenangkan baik di dalam maupun di luar kelas dilakukan untuk mendukung penanaman nilai menghargai prestasi.

Menghargai prestasi yang dicapai oleh orang lain maupun menghargai prestasi yang dicapai oleh diri sendiri sangat perlu diterapkan oleh peserta didik di sekolah. Banyak kegiatan positif yang dapat dilakukan untuk dapat menanamkan nilai menghargai prestasi, diantaranya dengan adanya pemberian contoh perilaku yang positif serta melalui sebuah pembiasaan positif yang akan dapat mendorong siswa untuk berprestasi dan menghargai sebuah prestasi.

## 2. Prestasi Belajar

### a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk mengubah seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Suyono dan Hariyanto (2014:9), belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengkokohkan kepribadian. Hamalik (2011:28-29) juga mengatakan, bahwa belajar merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Seseorang telah dikatakan belajar apabila ia mampu menunjukkan perubahan tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungannya.

Susanto (2014:1) mengemukakan hal yang sama yaitu belajar adalah suatu proses perubahan dalam membentuk dan mengarahkan kepribadian manusia. Perubahan tersebut ditempatkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas seseorang. Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi yang disebabkan oleh pengalamannya berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respons bawaan kematangan. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan memengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance*)

berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.

Berdasar pendapat dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu upaya sadar yang dilakukan oleh seseorang yang bertujuan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang lebih baik. Belajar bukan saja proses menerima dan mengingat, karena belajar adalah suatu proses mengalami. Pengalaman yang didapatkan selama proses belajar itulah yang akan menjadi guru terbaik. Bukan hasil yang diutamakan dalam kegiatan belajar, tetapi proses yang dilakukan untuk menuju perubahan tingkah laku yang lebih baik.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Di dalam proses belajar, tentu diharapkan adanya output yang maksimal. Output tersebut dapat berupa prestasi yang diperoleh setelah belajar, ataupun hasil belajar yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Arifin (2013:12) mengungkapkan bahwa prestasi belajar berbeda halnya dengan hasil belajar. Prestasi belajar lebih mengarah pada hasil yang didapat mengenai aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar lebih mengarah pada pembentukan watak dari peserta didik.

Prestasi belajar adalah hasil usaha yang dicapai seorang peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Prestasi belajar dapat dilihat dari hasil pengetahuan yang telah didapat oleh peserta didik, dalam hal ini peserta didik membutuhkan proses untuk mendapat prestasi yang baik. Dengan kata lain, prestasi belajar tidak

akan lepas dari belajar dan faktor-faktor lain yang menunjang karena prestasi belajar sangat ditentukan dari proses belajar peserta didik.

c. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang diperoleh setelah adanya proses belajar, memiliki beberapa fungsi. Arifin (2013:12) kehadiran prestasi belajar dalam kehidupan manusia pada tingkat dan jenis tertentu dapat memberikan kepuasan tersendiri pada manusia, semakin terasa penting untuk dipermasalahkan. Fungsi utama dari prestasi belajar 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.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dan inovasi pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator internal dan eksternal dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan dan sebaliknya.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Cronbach dalam Arifin (2013:13) bahwa kegunaan prestasi belajar banyak ragamnya, antara lain sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar, untuk keperluan diagnostik, untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan, untuk keperluan seleksi, untuk keperluan penempatan atau penjurusan, untuk menentukan isi kurikulum, dan

untuk menentukan kebijakan sekolah. Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat diambil simpulan bahwa fungsi prestasi belajar adalah

- a) Sebagai tolak ukur untuk dapat dijadikan acuan untuk mengetahui kualitas peserta didik.
- b) Sebagai *reward* atau penghargaan kepada peserta didik yang telah berusaha untuk mendapatkan hasil yang optimal.
- c) Untuk mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam menyampaikan materi ajar.
- d) Untuk mengetahui daya serap siswa terhadap pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

#### d. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Keberhasilan prestasi belajar yang diperoleh oleh seseorang setelah mengikuti proses belajar tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mendukung dan menunjang. Mulyasa (2014:190-195) prestasi belajar bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri, tetapi merupakan hasil berbagai faktor yang melatarbelakanginya. Meningkatkan prestasi, perlu mendalami faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal.

##### 1) Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)

Prestasi belajar seseorang akan ditentukan oleh faktor diri (internal), baik secara fisiologis maupun secara psikologis, beserta usaha yang dilakukannya.

a) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis, berkaitan dengan kondisi jasmani atau fisik seseorang, yang dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kondisi jasmani pada umumnya dan kondisi yang berkaitan dengan fungsi-fungsi jasmani tertentu terutama panca indera.

b) Faktor Psikologis

(1) Intelligensi, yaitu salah satu faktor yang berpengaruh terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar. Hasil belajar yang dicapai akan bergantung pada tingkat intelligensi, dan hasil belajar yang dicapai tidak akan melebihi tingkat intelligensinya. Semakin tinggi tingkat intelligensi, maka makin tinggi pula kemungkinan tingkat hasil belajar yang dicapai, begitu pula sebaliknya. Meskipun demikian, taraf prestasi belajar tidak dapat dikaitkan dengan intelligensi yang kurang, karena masih banyak faktor lain yang mempengaruhinya.

(2) Minat yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

(3) Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif, berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*respon tendency*) dengan cara yang relative tetap terhadap obyek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

(4) Waktu (*time*) dan kesempatan (*engagement*)

Waktu dan kesempatan yang dimiliki oleh setiap individu berbeda sehingga akan berpengaruh terhadap perbedaan kemampuan peserta didik. Peserta didik yang memiliki banyak waktu dan kesempatan untuk belajar cenderung memiliki prestasi yang tinggi daripada yang hanya memiliki sedikit waktu dan kesempatan untuk belajar.

2) Faktor Eksternal (faktor dari luar diri siswa)

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik dapat digolongkan ke dalam faktor sosial dan non-sosial. Faktor sosial menyangkut hubungan antarmanusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial, misalnya lingkungan keluarga, sekolah, teman dan masyarakat pada umumnya. Faktor-faktor non-sosial adalah faktor-faktor lingkungan yang bukan sosial seperti lingkungan alam dan fisik; misalnya keadaan rumah, ruang belajar, buku-buku sumber, dan sebagainya.

Dapat diambil simpulan, bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar yang didapatkan oleh peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor dari dalam diri siswa itu sendiri (internal) maupun faktor dari luar diri siswa (eksternal). Faktor-faktor yang mendukung, maka akan memudahkan siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya, sebaliknya faktor penghambat akan menjadi

sebuah tantangan bagi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal.

### 3. Pembelajaran Kooperatif

#### a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata kooperatif yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Isjoni, 2011:15). Majid (2013:174) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Model pembelajaran ini berangkat dari asumsi mendasar dalam kehidupan masyarakat, yaitu "*Getting better together*", atau "raihlah yang lebih baik secara bersama-sama", Slavin dalam Solihatin Etin (2009:5). Lie (2010:28) pembelajaran kooperatif dengan istilah gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur, sedangkan dalam Susanto (2014:200) mengatakan

bahwa model kooperatif menekankan efektivitas pembelajaran pada keterlibatan peserta didik pada proses belajar. Peran guru dalam model ini adalah memberikan dorongan pada peserta didik untuk kerja sama dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran yang di desain dengan dukungan materi dan sumber pembelajaran. Materi pembelajaran diorganisasi dalam bentuk masalah yang menuntut untuk dapat dipecahkan melalui kerja sama dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk saling bekerjasama, bergotong-royong, berdiskusi, berpendapat dengan siswa lainnya dalam menyelesaikan tugas-tugas terstruktur guna untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Penerapan model pembelajaran kooperatif harus sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan, agar dapat menepis kendala-kendala yang dialami siswa ketika melakukan tugasnya dalam berkelompok.

b. Ciri Pembelajaran Kooperatif

Isjoni (2011:20) pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik atau ciri-ciri tersendiri, diantaranya yaitu :

- 1) Setiap anggota memiliki peran.
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa.
- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.

- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, dan
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Lie (2010:30) menyajikan lima unsur yang membedakan pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok biasa. Kelima unsur itu adalah: saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok. Berdasarkan pendapat tersebut, peran guru dalam pembelajaran kooperatif yakni hanya sebagai fasilitator, sedangkan siswa dituntut untuk dapat berinteraksi dengan kelompoknya dan dapat bertanggung jawab sesuai dengan perannya masing-masing.

#### c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dilaksanakan untuk dapat mencapai tujuan tertentu dalam kegiatan pembelajaran. Isjoni (2011:21) pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar lebih baik, sikap tolong-menolong dalam beberapa perilaku sosial. Tujuan utama dalam penerapan model pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan

gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Majid (2013:175) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tujuan, diantaranya:

- 1) Meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Model pembelajaran kooperatif ini memiliki keunggulan dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit.
- 2) Agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial siswa; berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, dan bekerja dalam kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diambil simpulan bahwa melalui pembelajaran kooperatif, siswa dapat mengembangkan aspek kognitif (pengetahuan) yakni mampu mengembangkan gagasan atau ide, afektif (sikap), mampu melatih cara menghargai pendapat orang lain, menghargai perbedaan, dan psikomotor (keterampilan) serta mampu melatih kecakapan dalam berdiskusi, bertanya, dan lain-lain. Siswa tidak hanya mengembangkan pada aspek kognitifnya saja, melainkan ke tiga aspek tersebut (kognitif, afektif, psikomotorik) menjadi satu kesatuan yang utuh dan terintegrasi untuk dapat menciptakan sebuah kemajuan yang pesat.

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TPS. Hamid (2014:225) model TPS adalah model yang sangat menarik dan menantang karena terdapat pendalaman materi yang akan membuat siswa mampu menguasai atau mendalami sebuah materi yang dibahas dengan lebih baik.

Adapun langkah-langkah model TPS yang bisa dilakukan menurut Hamid (2014:225) yaitu:

- 1) Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Siswa diminta untuk berpikir tentang materi/ permasalahan yang disampaikan guru.
- 3) Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok berpasangan) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing.
- 4) Guru memimpin sidang pleno kecil untuk berdiskusi, lalu tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya.
- 5) Berawal dari kegiatan tersebut, guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan oleh para siswa.
- 6) Guru memberi kesimpulan.
- 7) Penutup.

Sedangkan menurut Suprijono (2014:110) seperti namanya "*Thinking*", pembelajaran ini diawali dengan guru mengajukan pertanyaan atau isu terkait dengan pelajaran untuk dipikirkan oleh

peserta didik. Guru memberi kesempatan kepada mereka untuk memikirkan jawabannya. Selanjutnya "*Pairing*", pada tahap ini guru meminta peserta didik berpasang-pasangan, dan diberi kesempatan untuk berdiskusi untuk memperdalam makna dari jawaban yang telah dipikirkannya melalui intersubjektif dengan pasangannya. Hasil tersebut kemudian dibicarakan dengan pasangan seluruh kelas. Tahap ini sering dikenal dengan "*Sharing*". Di dalam kegiatan ini diharapkan terjadi tanya jawab yang mendorong pada pengonstruksian pengetahuan secara integratif. Peserta didik mampu menemukan struktur dari pengetahuan yang dipelajarinya.

Tahapan model TPS yang dikemukakan oleh Suprijono memiliki kesamaan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Slavin (2005:257) yaitu ketika guru menyampaikan pelajaran kepada kelas, para siswa duduk berpasangan dengan timnya masing-masing. Guru memberikan pertanyaan, dan meminta siswa untuk memikirkan sebuah jawaban dari mereka sendiri, lalu berpasangan dengan pasangannya untuk mencapai sebuah kesepakatan jawaban. Akhirnya, guru meminta para siswa untuk berbagi jawaban yang telah mereka sepakati dengan seluruh kelas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah TPS ini merupakan model pembelajaran yang akan diterapkan pada saat penelitian dengan langkah *think* yaitu berpikir, *pair* yaitu berpasangan, dan *share* yaitu berbagi. Ketiga proses tersebut

diharapkan dapat melatih siswa untuk berpikir kritis, keberanian dalam mengemukakan pendapat, merespon, dan saling membantu dengan kelompoknya. Penerapan model tersebut, dapat membuat aktivitas diskusi di kelas, sehingga siswa lebih dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

#### **4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

##### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di SD. Sapriya (2011:19) menyebutkan bahwa istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi diperguruan tinggi. Trianto (2010:171) IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat yang menjadi tempat bagi anak didik untuk tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Pengertian IPS di sekolah mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik

khususnya antara IPS untuk SD, SMP dan IPS untuk SMA. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik (Susanto, 2014:7). Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik.

Berdasarkan beberapa definisi menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang terdiri dari beberapa disiplin ilmu, namun tidak untuk IPS pada jenjang sekolah dasar. Peranan IPS di sekolah dasar yaitu lebih mementingkan pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat diterapkan kelak di kehidupan bermasyarakat serta sebagai warga negara yang baik.

b. Karakteristik Mata Pelajaran IPS di SD

Susanto (2014:21-22) mengemukakan karakteristik mata pelajaran IPS di SD antara lain:

- 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.
- 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.
- 5) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Jadi, karakteristik pembelajaran IPS di SD memuat gabungan dari beberapa disiplin ilmu yang disatukan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar, sehingga menciptakan satu kesatuan yang holistik. Pembelajaran IPS memuat berbagai peristiwa, masalah sosial dan interaksinya dalam kehidupan masyarakat.

c. Tujuan Pendidikan IPS di Sekolah

Pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah mempunyai beberapa tujuan, diantaranya; menurut Chappin & Messick dalam Susanto (2013:147) tujuan pendidikan IPS di sekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen, yaitu

- 1) Memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang.
- 2) Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah atau memproses informasi.
- 3) Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat;
- 4) Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.

Tujuan utama pembelajaran IPS menurut Susanto (2013:145) 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 setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat. Pada dasarnya, tujuan pembelajaran IPS di sekolah yaitu untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menjadi warga Negara yang baik dan siap untuk diterjunkan di masyarakat dengan segala konsekuensinya. Di dalam penelitian ini peneliti akan meneliti pembelajaran di kelas V dengan materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia.

**Tabel 2.1** Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
1. Menghargai peran tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.	2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

*Sumber: Panduan KTSP.*

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar di atas maka dapat diketahui materi yang akan dijadikan bahan dalam penelitian yaitu materi persiapan kemerdekaan Indonesia. Materi tersebut mempelajari berisi sejarah mengenai tokoh-tokoh persiapan kemerdekaan, menceritakan perjuangan para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan, menyebutkan proses perumusan dasar Negara Indonesia, serta menampilkan perilaku menghargai hasil perjuangan para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

## **5. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media**

Media merupakan sesuatu hal yang dapat digunakan pada saat proses belajar mengajar. Beberapa ahli mendefinisikan pengertian media menurut pendapatnya masing-masing. Susanto (2014:313) menjelaskan bahwa secara istilah, kata media menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima, seperti film, televisi, radio, alat visual yang diproyeksikan, barang cetakan, dan lain-lain.

Anitah (2008:2) juga memberi penjelasan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang bahan alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar menerima pengetahuan atau keterampilan dan sikap. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman dkk (2008:7) bahwa media adalah segala sesuatu

yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Di dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili sesuatu yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Dari berbagai definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dapat pula dipahami, bahwa media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran, namun penggunaan media tersebut harus sesuai dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan.

## b. Manfaat Media Pengajaran

Sudjana (2010:2) mengemukakan manfaat dari penggunaan media selama proses belajar mengajar yaitu:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Model mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Pada dasarnya, penggunaan media sebagai alat bantu mengajar memiliki banyak manfaat. Media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan bervariasi, sehingga siswa tidak dihadapkan pada sebuah situasi yang monoton. Penggunaan media, akan sangat membantu siswa maupun guru dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

## c. Permainan Edukatif

Proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan berbagai macam variasi model, model, strategi maupun media/ alat peraganya. Variasi media pembelajaran dapat menggunakan sebuah permainan

edukatif yang dapat menunjang bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Ismail (2006:119-145) permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan, berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan. Permainan memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya.

Fungsi permainan edukatif, menurut Ismail (2006:150) yaitu:

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- 2) Merangsang penembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Parry dan Archer dalam Bennet, dkk (2005:9) berdalih tentang adanya dua tahap permainan, yaitu satu tahap yang sekedar membuat anak-anak asyik, sedangkan tahap lainnya memberikan sumbangan bagi perkembangan pendidikan mereka. Menurut mereka, terkadang permainan tampak bagus untuk anak-anak yang terlibat secara aktif, tetapi tetap kekurangan unsur-unsur yang melibatkan kontribusi bagi pertumbuhan pendidikan. Kurangnya model yang tepat untuk membedakan kedua tahap ini telah menjadi hambatan bagi evaluasi

yang objektif terhadap permainan dan hubungannya dengan pembelajaran.

Teori pembelajaran Piaget mempunyai pengaruh yang dominan terhadap praktik di kelas. Piaget berdalih bahwa permainan dapat memudahkan pembelajaran dengan mendorong anak untuk mengasimilasikan materi baru ke dalam struktur kognitif yang telah ada. Teori konstruktivis Piaget dicirikan oleh pembelajaran aktif, pengalaman langsung (*first-hand-experience*), dan motivasi intrinsik yang memacu perkembangan kognitif. (semua ini biasanya menyembul dalam permainan anak-anak), (Bennet, dkk, 2005:16).

Vygotsky dalam Bennet, dkk (2005:188) Permainan menciptakan zona perkembangan proksimal sebab anak-anak termotivasi untuk belajar dan menjadi mampu untuk bergerak maju dari tingkat perkembangan mereka saat ini, terutama bila ditunjang oleh pihak lain yang lebih terampil atau lebih berpengetahuan. Interaksi sosial, imajinasi, dan transformasi simbolik dalam permainan pun dipandang sebagai proses kognitif kompleks yang menurut Vygotsky dapat mengarah ke bentuk pengertian yang lebih tinggi. Berdasarkan beberapa penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa permainan dapat menjadi salah satu sarana dalam pembelajaran untuk melatih keterampilan siswa, serta melalui permainan dapat juga meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Media atau alat peraga yang akan digunakan oleh peneliti pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia ialah media permainan monopoli. Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Wulandari dan Sukimo dalam Vikagustanti (2014:469) juga memberi penjelasan bahwa “Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan” sedangkan menurut Purwanto, dkk (2012:70) mengatakan salah satu karakteristik permainan monopoli adalah memperkenalkan sesuatu yang ada di sekitar kita dengan menggunakan kartu-kartu seperti kartu kompleks tanah, kartu dana umum, kartu kesempatan dll.

Permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah dalam memainkannya. Materi persiapan kemerdekaan dianalogikan sebagai kota atau Negara yang mewakili fungsi-fungsi tertentu pada permainan monopoli. Para pemain monopoli harus menjawab setiap pertanyaan yang terdapat di petak pertanyaan, serta pada petak yang tak terduga untuk mendapatkan tambahan poin. Poin mereka dapat berkurang apabila berhenti pada petak boom, kemudian pada petak merdeka pemain boleh bebas memilih petak yang lain. Kelompok yang berhasil mengumpulkan jumlah poin paling banyak, maka akan menjadi pemenang. Permainan ini juga dilengkapi dengan petak pengganti dana umum/kesempatan yaitu menggunakan petak tau nggak sih, petak *fun area* dan memunculkan gambar tokoh-tokoh yang berperan dalam

persiapan kemerdekaan Indonesia. Konsep media pembelajaran monopoli ini diadopsi dari permainan monopoli secara umum.

## B. Hasil Penelitian yang Relevan

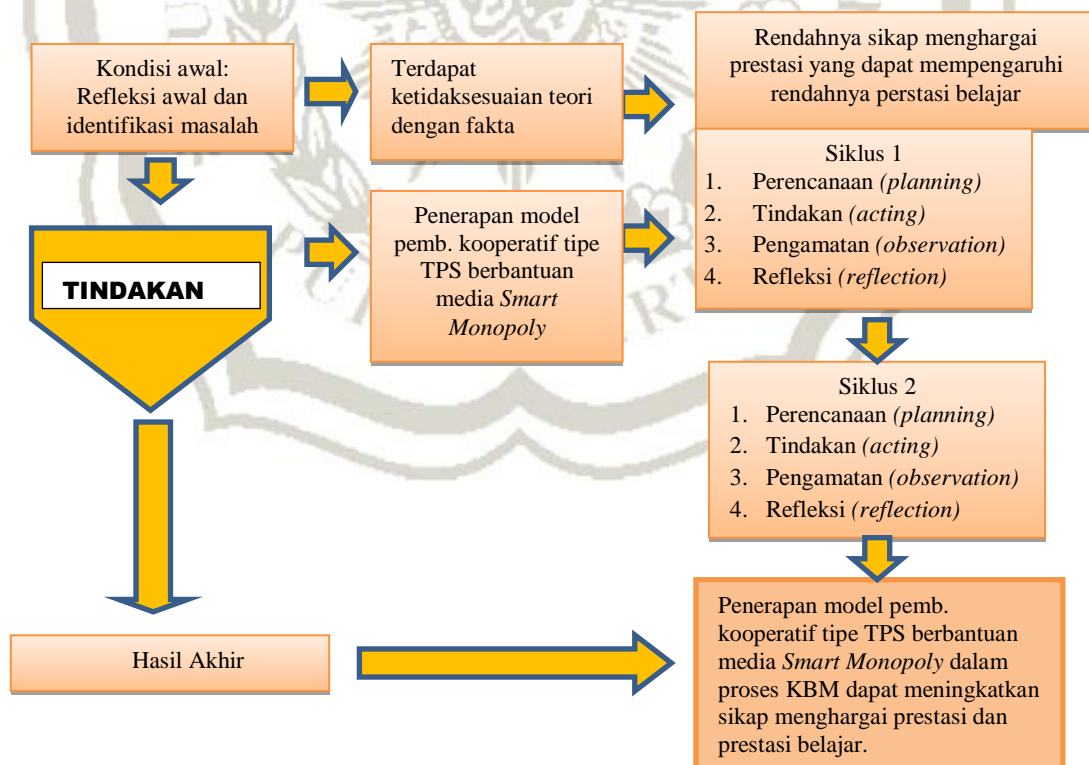
Peneliti mengacu pada beberapa penelitian yang relevan untuk mendukung dan menguatkan asumsi dari penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Vikagustanti Dea, dkk (2014:472) hasil dari penelitiannya tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP” yaitu menunjukkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli IPA menunjukkan hasil yang positif. Hasil belajar siswa diperoleh berdasarkan nilai hasil *pretest* dan nilai *posttest* jumlah keseluruhan siswa 35 siswa, pada saat *pretest* terdapat 11 siswa yang mengalami tuntas belajar secara individu dengan nilai di atas KKM (>72). Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran monopoli IPA sehingga media ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Ngafifi,M, dkk, (2014:57) hasil penelitiannya tentang “Penerapan Model *Think Pair Share* Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Aktivitas, Sikap, dan Hasil Belajar IPS”, yang menyatakan bahwa: (1) Terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa; pada akhir siklus I dengan rata-rata 67,84 menjadi 81,20 pada akhir siklus II. (2) Ada peningkatan nilai sikap siswa. Rata-rata nilai sikap siswa pada akhir siklus I 77,20 menjadi 84,49 pada akhir siklus II. (3) Terjadi Peningkatan hasil belajar dari kondisi awal dengan nilai rata-rata 65,58, pada akhir siklus I menjadi 79,10, dan pada akhir siklus II menjadi 85,90. Kesimpulan dari penelitian ini adalah

terdapat peningkatan aktivitas, sikap, dan hasil belajar siswa dengan penerapan model *think-pair-share* berbantuan media gambar, dikarenakan model dan media yang digunakan bervariasi sehingga menimbulkan daya tarik bagi siswa.

### C. Kerangka Berpikir

Peningkatan yang diharapkan pada sikap menghargai prestasi dan prestasi belajar harus melalui sebuah proses pembelajaran yang baik dan benar. Berdasarkan kendala yang dialami oleh guru, karakteristik siswa, temuan-temuan yang terdapat di dalam kelas, dan berdasarkan kesepakatan dengan guru kelas, perbaikan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan salah satu upaya yaitu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TPS berbantuan media permainan *smart monopoly* pada mata pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



**Gambar 2.1** Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa kondisi awal yaitu diperoleh dari tindakan refleksi awal serta melakukan identifikasi masalah untuk dapat mencari solusi yang tepat. Kondisi awal menunjukkan bahwa terdapat ketidaksesuaian antara teori dengan fakta mengenai pedoman pembelajaran IPS yang baik. Kondisi nyata tersebut mengarah pada rendahnya sikap menghargai prestasi yang akan berpengaruh terhadap rendahnya prestasi belajar. Mengetahui permasalahan tersebut melalui sebuah kondisi awal memunculkan adanya salah satu tindakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TPS berbantuan media permainan *smart monopoly*. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian Kemmis and Mc. Taggart yang terdiri dari 2 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil akhir yang diharapkan yaitu dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TPS berbantuan media permainan *smart monopoly* diharapkan dapat meningkatkan sikap menghargai prestasi dan prestasi belajar.

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka dalam penelitian ini diajukan hipotesa sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS berbantuan media *Smart Monopoly* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan sikap menghargai prestasi siswa kelas V SD Negeri Karangemiri.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS berbantuan media *Smart Monopoly* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Karangemiri.