BAB II
KAJIAN TEORRI

A. Deskripsi Teori

1. Karakter Rasa Ingin Tahu

a. Pengertian Karakter

Menurut (Triatna, 2011:5) pendidikan karakter karakter adalah sebuah proses transformasi nilai- nilai kehidupan untuk dikembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam kehidupan prang itu. Pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh yang didasarkan pada suatu nilai tertentu yang dirujuk oleh sekolah.

Menurut (Benninga, 1991:4) *moral education is a conscious effort shared by parents, society, and professional educators to help "shape the character of less well educated people"* yang dalam bahasa Indonesia berarti pendidikan moral adalah usaha sadar bersama orang tua, masyarakat, dan pendidik profesional atau guru untuk membantu membentuk karakter seseorang yang kurang berpendidikan.

Menurut (Hariyanto, 2011:26) pendidikan karakter adalah pendidikan nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

Peningkatan Rasa Ingin..., Winda Dwi Supriyanti, FKIP UMP 2013

beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

b. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Menurut (Mustari, 2011:103-104) rasa ingin tahu adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigas, dan belajar.Rasa ingin tahu terdapat pada pengalaman manusia dan binatang. Istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi ingin tahu, karena emosi ini mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru, rasa ingin tahu bisa diibaratkan "bensin" atas "kendaraan" ilmu dan disiplin lain dalam studi yang dilakukan oleh manusia.

Definisi lain datang dari Berlyne, (1984:426): "*One of pioneers, studied human curiosity and related it to variables such as complexity of stimuli and novelty. Beswick and Tallmadge (1971) reported that curiosity can be interpreted as an individual's drive and readiness to seek out and resolve conceptual conflict. From the literature over the last three decades, curiosity appears to be aroused as a result of surprise, doubt, perplexity, contradiction, bafflement, cognitive conflict, novelty, complexity, incongruity, ambiguity, lack of clarity, and change"*

Berdasarkan pengertian diatas dapat diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu salah satu penemuan tentang mempelajari rasa ingi tahu dan hubungan variabel sepertikompleksitas rangsangan dan kebaruan. Bensinick dan Tallmadge (1971) melaporkan bahwa rasa ingin tahu dapat diartikan sebagai pengendalian diri dan kesiapan untuk menyelesaikan konflik konseptual individu. Dari literatur selama tiga dekade terakhir rasa ingi tahu tampaknya terasang

akibat kejutan, keraguan, kebingungan, kontrakdiksi, keheranan, konflik kognitif, hal-hal baru, kompleksitas, keganjilan, ambius, ketidak jelasan, dan perubahan,

Menurut (Sulistyowati, 2012:31) rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

Menurut (Hadi, 2010:10) sumber rasa ingin tahu dibagi menjadi dua yaitu :

a) Kebutuhan

Rasa ingin tahu muncul dari kesadaran kita akan kondisimasyarakat yang terdapat disekitar kita ataupun sesuatu yang kita alami sehari-hari. Rasa ingin tahu biasa kita alami jika ada sesuatu persoalan yang belum terselesaikan.Kemampuan ini biasanya disebabkan karena pengetahuan dan sumber daya yang minim, kondisi yang demikian dapat mendorong kita untuk mencari jawaban atau solusi persoalan maka di sinilah rasa ingin tahu akan beraksi.Cara mengatasi persoalan tersebut bisa dilakukan dengan membaca berbagai sumber yang berhubungan ataupun dengan bertanya kepada orang yang berkapasitas.

b) Keanehan

Keanehan berasal dari kata dasar aneh. Kata ini memiliki makna sesuatu yang dianggap tidak sesuai dengan apa yang

umum dilihat maupun dirasakan karena berlawanan dengan kebiasaan atau aturan yang telah disepakati. Rasa ingin tahu akan muncul, karena sesuatu yang aneh atau janggal itu tentunya membuat kita penasaran untuk mencari tahu penyebabnya. Tujuan dari rasa ingin tahu keanehan adalah penggambaran dan penjelasan yang kemudian disebut pemahaman.

Menurut penjelasan dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwar asa ingin tahu adalah sesuatu yang membuat nalurinya ingin mengetahui hal-hal yang baginyamenarikatauuntukmemecahkansuatu permasalahan yang timbul.

c. Pendidikan Rasa Ingin Tahu

Menurut (Mustari, 2011:109-110) untuk 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 terbaik yang digunakan adalah kita memberikan kepada mereka cara-cara untuk mencari jawaban.Belajar merupakan kegiatan bebas untuk memuaskan rasa ingin tahu, tidak heran jika setiap anak pun mempunyai pengetahuan dan kemampuan yang berbeda - beda.

d. Indikator Keberhasilan Karakter Rasa Ingin Tahu

Indikator mata pelajaran menggambarkan perilaku afektif seorang peserta didik berkenaan dengan mata pelajaran tertentu. Menurut (Wibowo, 2012:102) indikator keberhasilan pendidikan karakter nilai rasa ingin tahu dalam tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1Indikator Rasa Ingin Tahu Pada Materi Mengenal Bentuk- Bentuk Keputusan Bersama

No	Indikator Kelas	Aspek Afektif	Indikator Sekolah
1.	Menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu	Rasa ingin tahu	Menyediakan media komunikasi atau informasi (media cetak atau media elektronik) untuk berekspresi bagi warga sekolah.
2.	Eksplorasi lingkungan secara terprogram		Memfasilitasi warga sekolah untuk bereksplorasi dalam pendididkan, ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya.
3.	Tersedia media komunikasi atau informasi (media		

	cetak atau media elektronik)		

2. Prestasi Belajar

a. Hakikat Belajar

Menurut Hintzman (Syah, 2010: 90) dalam buku*The Psychology Of Learning and Memory* berpendapat *learning is a change in organism due to experience which can affect the organism's behavior*.Artinya belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.Jadi dalam pandangan Hintzman, perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman tersebut baru dapat dikatakan belajar apabila mempengaruhi organisme.

Menurut (Djamarah, 2002:13-14) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar adalah perubahan jiwa yang mempengaruhi tingkah laku seseorang. Perubahan yang terjadi akibat belajar adalah perubahan yang bersentuhan dengan aspek kejiwaan dan mempengaruhi tingkah laku.

Berdasarkan uraian beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau aktivitas yang dapat merubah tingkah laku seseorang karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya.

b. Prestasi

Prestasi belajar dalam pendidikan merupakan hasil yang dicapai dalam aspek kognitif. Aspek kognitif adalah perkembangan dari kemampuan intelektual dan keahlian, sebagaimana dikemukakan oleh Borid (2011: 92) bahwa "*Cognitif domain is development of intellectual abilities and skills*".

Menurut (Hamdani, 2011:137) prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur 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.

Menurut Kaplan (2005: 317) *"Achievement test attempt to acsesss what a person has learning following a specific course of instruction"* yang artinya dalam bahasa Indonesia tesupayachievementuntukacsesssapaseseorang telahbelajarmengikuti kursustertentuinstruksi

Menurut (Arifin, 2009:12) prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupanya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing.Prestasi berlajar mempunyai fungsi utama yaitu sebagai indikator dan kuantitas pengetahuan, sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu, sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan, sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan, dan sebagai indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Memahami pengertian prestasi belajar secara garis besar harus bertitik tolak kepada pengertian belajar itu sendiri.Untuk itu para ahli mengemukakan pendapatnya yang berbeda-beda sesuai dengan pandangan yang mereka anut. Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli, maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki 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

dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar.

c. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar 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.
3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Fungsi prestasi hasil belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Di samping itu, prestasi belajar juga bermanfaat sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat menentukan apakah perlu melakukan diagnosis, penempatan, atau bimbingan terhadap peserta didik. Menurut Cronbach yang dikutip Arifin (2009:13) kegunaan prestasi belajar banyak ragamnya antara lain sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar, untuk keperluan

diagnostik, untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan, untuk keperluan eleksi, untuk keperluan

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi

Menurut (Hamdani, 2011:139-145) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari siswa. Faktor ini antara lain sebagai berikut:

a) Kecerdasan (*inteligensi*)

Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya.Kemampuan ini sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya inteligensi yang normal selalu menunjukan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan sebaya.Kecerdasan yang tinggi merupakan factor yang sangat penting bagi anak dalam usaha belajar.Tingkat inteligensi sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.Semakin tinggi inteligensi seorang siswa, semakin tinggi juga peluang untuk meraih prestasi yang tinggi.

b) Faktor jasmaniah atau faktor fisiologis

Kondisi jasmaniah atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang.

c) Sikap

Sikap yaitu suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang, atau benda dengan suka, tidak suka, atau acuh tak acuh.Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan.

d) Minat

Minat menurut para ahli psikologi adalah suatu kecenderungan untuk selalu memerhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus.Minat ini berkaitan erat dengan perasaan, terutama perasaan senang.Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa minat terjadi karena perasaan senang pada sesuatu hal.

e) Bakat

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

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Menurut Littlewood (1981: 17) "*their motivation to learn is more likely to be sustained if they can see how their classroom learning isrelated to this objective and helps them to achieve it withincreasing success"* yang dalam bahasa Indonesia berarti tujuanUlitimatepeserta didikadalah untuk

mengambilbagiandenganlainnya.Motivasi merekauntuk belajarlebih mungkin untukdipertahankan. Jika merekadapat melihat bagaimanapembelajarankelas merekaberhubungan dengantujuan inidanmembantu untuk mencapaidengankesuksesan yang terus bertambah

2) Faktor eksternal

a) Keadaan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan.Adanya rasa aman dalam keluarga sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.Oleh karena itu, orang tua hendaknya menyadari bahwa pendidikan dimulai dari keluarga.

b) Keadaan sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa.Oleh karena itu, lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Keadaan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan siswa, alat-alat pelajaran, dan kurikulum.

c) Lingkungan masyarakat

Lingkungan alam sekitar sangat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi anak sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan tempat ia

berada. Lingkungan membentuk kepribadian anak karena dalam pergaulan sehari-hari, seorang anak akan selalu menyesuaikan dengan kebiasaan lingkungannya. Apabila seorang siswa bertempat tinggal di suatu lingkungan temannya yang rajin belajar, kemungkinan besar hal tersebut akan membawa pengaruh pada dirinya sehingga ia akan turut belajar sebagaimana temannya.

e. Cara Menentukan Evaluasi Prestasi Belajar

Keberhasilan prestasi belajar siswa yang berdimensi kognitif dapat diukur dengan berbagai cara, baik dengan tes tertulis, tes lisan, maupun perbuatan. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data prestasi belajar adalah mengetahui garis-garis besar (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.Teknik evaluasi dilakukan untuk mengetahui prestasi hasil belajar siswa, yang berupa teknik tes.Tes itu mengukur yang harus dan dapat diajarkan pada suatu tingkat tertentu atau bahwa tes itu menyimpan suatu standar prestasi yang siswa harus dan dapat mencapai suatu tingkat tertentu.

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Tes pada umumnya digunakan untuk mengadakan penilaian terhadap intelegensi, kemampuan dan kecakapan siswa di sekolah. Tes memiliki berbagai pertanyaan atau

pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dijawab dan dikerjakan oleh peserta didik.

3. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang membelajarkan siswa tentang kondisi suatu negara dan yang lebih penting untuk lebih mengetahui tentang negaranya sendiri yang diharapkan dapat menimbulkan peningkatan rasa cinta tanah air.PKn diberikan diberbagai jenjang pendidikan, mulai dari TKhingga perguruan tinggi. Salah satu jenjang sekolah yang mempelajari tentang PKn adalah Sekolah Dasar (SD) atau sekolah lain yang sederajat.

Menurut Jarolimek dan clifford (1981: 5) "*Citizenship education is take place thorough the formal study of such subjects as histori, government (civic) and through the indoctrination of such valuaes as freedom, human, dignity, responsibility, independence, individualism, democracy, respect for other, love country, and so on"* yang dalam bahasa Indonesia berarti PendidikanKewarganegaraanadalah mengambiltempatmenyeluruhstudiformalpelajaran sepertihistori, pemerintah(sipil) dan melaluiindoktrinasivaluaesseperti kebebasan, manusia,martabat, tanggung jawab, kemandirian, individualisme, demokrasi, penghormatan terhadapyang lain, negaracinta, dan sebagainyapada.

Benninga (1991:203) memandang program Pendidikan Kewarganegaraan dibutuhkan sebagai alasan tentang apa yang benar dan tanggung jawab serta bagaimana mereka harus mampu mempengaruhi lingkungan, sebagaimana yang dikemukakan bahwa: "*Civic education program needed to reason about what right and responsibilities are and how they should affect behavior"*.

Mata pelajaran PKn di Indonesia, memiliki beberapa konsep dasar. Sapriya (2008:34) mengemukakan bahwa konsep dasar tersebut diantaranya adalah warga negara dan pemerintah; negara dan hukum; Pancasila dan UUD 1945; demokrasi dan hak asasi manusia; sejarah perjuangan bangsa, keragaman dan kebanggaan sebagai bangsa Indonesia; globalisasi dan kerjasama antar bangsa.

4. Materi Pelajaran

Materi yang diajarkan adalah bentuk- bentuk keputusan bersama di kelas V. Standar Kompetensinya adalah menghargai keputusan bersama.Kompetensi Dasarnya adalah mengenal bentuk-bentuk keputusan beersama. Berdasarkan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan, materi pelajaran yang akan diajarkan adalah mengenal bentuk- bentuk keputusan bersama misalnya dalam sebuah organisasi mengambil keputusan itu ada dua cara yaitu yang pertamadengan cara musyawarah untuk mufakat dan yang keduadengan cara pemungutan suara atau voting.

keputusan adalah segala putusan yang sudah ditetapkan berdasarkan pertimbangan, pemikiran, dan penelitian yang matang.Musyawarah untuk mufakat adalah membicarakan dan menyelesaikan persoalan dalam bentuk pengambilan keputusan bersama dengan kepentingan bersama.Pemungutan suara atau voting yaitu penentuan keputusan yang didasarkan pada suara terbanyak.

5. Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share*

a. Pengertian model pembelajaran *coopertaive learning*

Menurut (Suprijono, 2012:54-55) Pembelajaran *cooperative learning* adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.pembelajaran*cooperativelearning* adalah pembelajaran berbasis masalah.Secara umum pembelajaran cooperative *learning* dianggap lebih diarahkan oleh guru, guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Selama ini, sistem pembelajaran di sekolah biasanya mengacu pada tiga metode atau metode, yaitu metode kompetisi, individual dan metode pembelajaran kooperatif.Metode yang dominan dipakai di sekolah-sekolah adalah metode kompetisi, sehingga peserta didik belajar dalam situasi persaingan.Metode

pembelajaran individual yang menetapkan peserta didik untuk belajar dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri, namun metode yang satu ini memang belum banyak diadopsi dalam sistem pendidikan formal di Indonesia. Metode selanjutnya adalah metode pembelajaran kooperatif (*cooperati*ve *learning*) yang menempatkan peserta didik untuk selalu bekerjasama, bertukar pikiran dan pengalaman juga saling membantu satu sama lain secara kooperatif dalam kelompok-kelompok kecil (Lie, 2010: 23-29).

Sebagai model pembelajaran bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia. Slavin (1995) mengemukakan, *"in cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher"* .

Sedangkan Johnson (dalam Hasan, 1994) mengemukakan, *"cooperanon means working together to accomplish shared goals. Within cooperative activities individuals seek outcomes that are beneficial to all other groups members. Cooperative learning is the instructional use of mall groups that allows students to work*

together to maximize their own and each other as learning". (Isjoni, 2009: 15).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggambarkan keseluruhan proses sosial dalam belajar guna mencapai tujuan dalam pembelajaran.

b. Pengertian metode pembelajaran *Think Pair Share*

Strategi *Think Pair Share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Strategi TPS ini berkembang dari penelitian belajar kooperatif dan waktu tunggu. Pertama kali dikembangkan oleh Fang Lyman dan koleganya di Universitas Maryland, menyatakan bahwa *Think Pair Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *Think Pair Share* dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, untuk merespons dan saling membantu. Guru memperkirakan hanya melengkapi penyajian singkat atau sisiwa membaca tugas, atau situasi yang menjadi tanda tanya. Sekarang guru menginginkan siswa mempertimbangkan lebih banyak apa yang telah dijelaskan dan dialami. Guru memilih menggunakan TPS untuk

membandingkan tanya jawab kelompok keseluruhan. Guru menggunakan langkah-langkah berikut

1. Langkah 1: Berfikir

   Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atau masalah. Siswa membutuhkan penjelasan bahwa berbicara atau mengerjakan bukan bagian berfikir

2. Langkah 2: Berpasangan

   Selanjutnya guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban jika suatu pertanyaan yang diajukan atau menyatukan gagasan apabila suatu masalah khusus yang diidentifikasi. Secara normal guru memberi waktu tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan

3. Langkah 3: Berbagi

   Pada langkah akhir, guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan. Hal ini efektif untuk berkeliling ruangan dari pasangan ke pasangan dan melanjutkan sampai sekitar sebagian pasangan mendapat kesempatan untuk melaporkan Arends dalam Trianto (2010 :81-82)

c. Langkah- langkah pembelajaran tipe *Think Pair share*

Langkah –langkah pembelajaran tipe *Think Pair Share*:

1. Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai
2. Guru menugaskan siswa untuk berfikir tentang materi atau permasalahan yang disampaikan guru
3. Guru menugaskan siswa untuk berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing
4. Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya
5. Berawal dari kegiatan tersebut, guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para sisiwa
6. Guru memberi kesimpulan
7. penutup

d. Kelebihan motode pembelajaran *Think Pair Share*

Kelebihan metode pembelajaran *Think Pair Share* menurut (Ibrahim, 2000:6) sebagai berikut :

1. Meningkatkan pencurahan waktu pada tugas. Penggunaan metode pembelajaran TPS menuntut siswa menggunakan waktunya untuk mengerjakan tugas-tugas atau permasalahan

yang diberikan oleh guru di awal pertemuan sehingga diharapkan siswa mampu memahami materi dengan baik sebelum guru menyampaikannya pada pertemuan selanjutnya.

2. Memperbaiki kehadiran. Tugas yang diberikan oleh guru pada setiap pertemuan selain untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran juga dimaksudkan agar siswa dapat selalu berusaha hadir pada setiap pertemuan. Sebab bagi siswa yang sekali tidak hadir maka siswa tersebut tidak mengerjakan tugas dan hal ini akanmempengaruhi hasil belajar mereka.
3. Angka putus sekolah berkurang. Model pembelajaran TPS diharapkan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat lebih baik daripada pembelajaran dengan model konvensional.
4. Sikap apatis berkurang. Sebelum pembelajaran dimulai, kencenderungan siswa merasa malas karena proses belajar di kelas hanya mendengarkan yang disampaikan guru dan menjawab semua yang ditanyakan oleh guru. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar, metode pembelajaran TPS akan lebih menarik dan tidak monoton dibandingkan metode konvensional.
5. Penerimaan terhadap individu lebih besar. Dalam model pembelajaran konvensional, siswa yang aktif di dalam kelas hanyalah siswa tertentu yang benar-benar rajin dan cepat dalam

menerima materi yang disampaikan oleh guru sedangkan siswa lain hanyalah "pendengar" materi yang disampaikan oleh guru. Dengan pembelajaran TPS hal inidapat diminimalisir sebab semua siswa akan terlibat dengan permasalahan yang diberikan oleh guru.

6. Hasil belajar lebih mendalam. Parameter dalam PBM adalah hasil belajar yang diraih oleh siswa. Dengan pembelajaran TPS perkembangan hasil belajar siswa dapat diidentifikasi secara bertahap, sehingga pada akhir pembelajaran hasil yang diperoleh siswa dapat lebih optimal.
7. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi. Sistem kerjasama yang diterapkan dalam model pembelajaran TPS menuntut siswa untuk dapat bekerja sama dalam tim, sehingga siswa dituntut untuk dapat belajar berempati, menerima pendapat orang lain atau mengakui secara sportif jika pendapatnya tidak diterima.

e. Kelemahan metode pembelajaran *Think Pair Share*

Kelemahan metode pembelajaran *Think Pair Share* menurut (Lie, 2005:46) sebagai berikut :

1) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor
2) Lebih sedikit ide yang muncul
3) Tidak ada penengah jika terjadi perselisihan dalam kelompok.

f. Keuntungan model diskusi

Menurut (Trianto, 2010:134) bahwa keuntungan model diskusi sebagai baerikut:

1) Diskusi melibatkan semua benda
2) Setiap siswa dapat menguji tingkat pengetahuan dan penguasaan bahan pelajarannya masing-masing.
3) Diskusi dapat menumbuhkan dan mengembangkan cara berpikir dan sikap ilmiah.
4) Dengan mengajukan dan mempertahankan pendapatnya dalam diskusi diharapkan para siswa akan dapat memperoleh kepercayaan akan (kemampuan) diri sendiri.
5) Diskusi dapat menunjang usaha-usaha pengembangan sikap sosial dan sikap demokratis para siswa.

g. Kelemahan model diskusi

Menurut (Trianto, 2010:134) bahwa kelemahan model diskusi sebagai berikut:

1) Suatu diskusi dapat diramalkan sebelumnya mengenai bagaimana hasilnya sebab tergantung kepada kepemimpinan dan partisipasi anggota-anggotanya.
2) Suatu diskusi memerlukan keterampilan-keterampilan tertentu yang belum pernah dipelajari sebelumnya.

3) Tidak semua topik dapat dijadikan pokok diskusi, tetapi hanya hal-hal yang bersifat problematis saja yang dapat didiskusikan.

4) Jumlah siswa yang terlalu besar di dalam kelas akan mempengaruhi kesempatan setiap siswa untuk mengemukakan pendapatnya.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

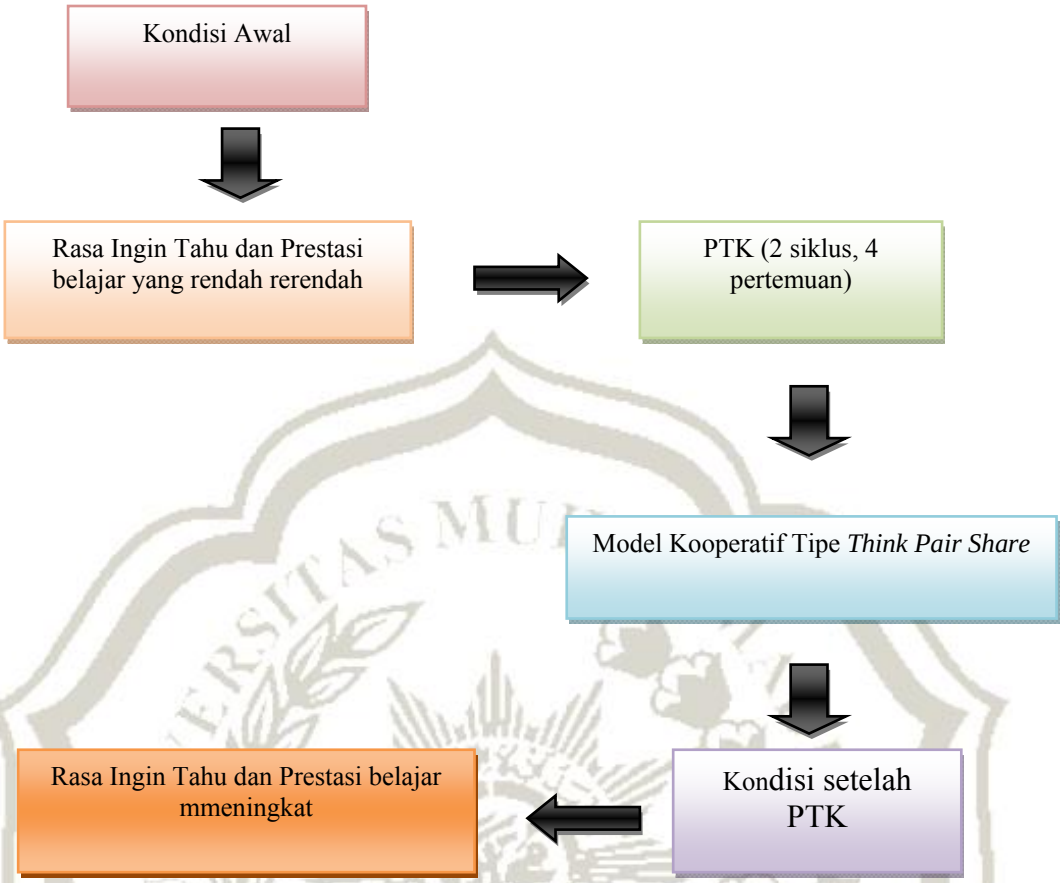
Penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TPS telah banyak di lakukan. Kaitanya dengan mata pelajaran IPS dengan mengunakan model kooperative tipe TPS yaitu penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh Trisnawati Universitas Negeri Malang dengan judul "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Model*ThinkPairShare*sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV Pada Pelajaran IPS di SD Negeri Tanjungrejo 5 Malang".Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 53,2% dan ketuntasan klasikal 44,1% menjadi sebesar 70,8% dan pada siklus II ketuntasan klasikal 85,2% sedangkan rata-rata keaktifan siswa pada siklus I pertemuan 1 dan 2 sebesar 56,7% dan 65,8%, pada siklus II pertemuan 1 dan 2 sebesar 74,6% dan 83,4%.

C. Kerangka Berpikir

Kondisi awal siswa, berdasar hasil wawancara dan pengamatan menunjukkan bahwa karakter rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa

rendah. Hal ini terbukti dengan sikap dan perilaku siswa sehari-hari di sekolah yang sering melanggar tata tertib serta data yang menunjukkan banyaknya nilai siswa di bawah KKM.Materi pembelajaran yang dirasa kurang menarik bagi siswa sehingga minat baca siswa juga rendah yang berdampak pada prestasi belajar siswa dan banyak siswa yang tidak mengamalkan rasa ingin tahu karena belum mengetahui yang sebenarnya rasa ingin tahu itu.Sesuai dengan kondisi siswa, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* untuk dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa.

Kerangka berpikir peneliti yakni, kondisi awal siswa yang mengalami permasalahan yakni rasa ingin tahu dan prestasi belajar rendah, kemudian peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus.Masing-masing siklus 2 pertemuan.Pelaksanaan PTK dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Think Pair Share*.Setelah diadakan PTK, kondisi siswa dalam hal rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa meningkat.Kerangka berfikir peneliti disajikan dalam skema kerangka berfikir yang telah dibuat.



Gambar. 2. 1 Skema kerangka berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Untuk mengatasi masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diambil hipotesis tindakan berupa:

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Think Pair Share* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran PKn kelas V (lima) sekolah dasar.
2. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Think Pair Share* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V (lima) sekolah dasar.