

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hasil Belajar

a. Hakikat Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Belajar dimulai dari semenjak manusia lahir sampai akhir hayat agar manusia tersebut dapat memenuhi kebutuhan hidup dan mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya. Belajar merupakan hal yang pokok dalam kehidupan. Slameto (2010: 2) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

b. Ciri-ciri Perubahan Tingkah Laku dalam Belajar

Tingkah laku dalam belajar mempunyai beberapa ciri-ciri. Adapun ciri-ciri tersebut seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2010: 3-5) sebagai berikut:

1) Perubahan terjadi secara sadar

Seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya merasakan telah terjadi adanya perubahan dalam dirinya.

2) Perubahan dalam tingkah laku bersifat kelanjutan dan fungsional

Sebagai hasil dari perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi

akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam peruban belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh.

4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang bersifat sementara atau temporer terjadi hanya untuk beberapa saat saja. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan tingkah laku terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang dialami seseorang setelah melalui proses belajar meliputi perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Ketika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya siswa akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan atau aktivitas yang dilakukan seseorang dengan lingkungannya yang mengalami perubahan tingkah laku yang berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku setiap orang berbeda-beda sesuai dengan kegiatan atau aktivitas yang dilakukannya baik dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan.

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2001: 22). Pengertian mengenai hasil belajar juga dikemukakan oleh Jaeng (dalam Sri Purwatiningsih, 2013) yang mengatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu ukuran ketercapaian tujuan belajar yang dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Hasil belajar dapat dijadikan suatu tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa yang dapat dijadikan tolak ukur ketercapaian dalam tujuan belajar.

d. Macam-macam Hasil Belajar

Proses belajar mengajar terdiri dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang dijadikan pedoman untuk penilaian hasil belajar siswa. Ketiga aspek ini akan menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam menerima pembelajaran. Bloom (Sudjana, 2001: 22) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom (Sudjana, 2001:22) berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:

- a) Pengetahuan merupakan tipe hasil belajar tingkat kognitif yang paling rendah tetapi hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.
- b) Pemahaman merupakan tipe hasil belajar yang setingkat lebih tinggi daripada pengetahuan tetapi tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab untuk dapat memahami karena perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.
- c) Aplikasi merupakan penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus.
- d) Analisis merupakan usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang lebih kompleks dengan memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya sehingga jelas susunannya.
- e) Sintesis merupakan penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.
- f) Evaluasi merupakan pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dan lain-lain.

Tabel 2.1 Taksonomi Bloom Ranah kognitif

Mengingat (Remember)	Memahami (Understand)	Mengaplikasikan (Apply)	Menganalisis (Analyze)	Mengevaluasi (Evaluate)	Mencipta (Create)
C1	C2	C3	C4	C5	C6
Memasangkan	Melakukan inferensi	Melaksanakan	Melatih	Membuktikan	Memadukan
Membaca	Melaporkan	Melakukan	Memadukan	Memilih	Membangun
Member indeks	Membandingkan	Melatih	Memaksimalkan	Memisahkan	Membatas
Member kode	Membedakan	Membiasakan	Membagangkan	Memonitor	Membentuk
Member label	Member contoh	Memodifikasi	Membeda-bedakan	memperjelas	Membuat
Membilang	Membeberka	Mempersoalkan	Membuat struktur	Mempertahankan	Membuat rancangan
Memilih	Memperkirakan	Memproses	Mencegah	Mempresiksi	Memfasilitasi
Mempeajari	Memperluas	Mencegah	Memerintah	Memproyeksikan	Memperjelas
Menamai	Memprediksi	Mententukan	Memfokuskan	memutuskan	Memproduksi
Menandai	Menafsirkan	Menetapkan	Memilih	Memvalidasi	Memunjukkan
Men catat	Menampilkan	Mengadaptasi	Menata	Menafsirkan	Menampilkan
Men daftar	menceritakan	Mengaitkan	Mencerahkan	Mendukung	Mengantungi
Men elusuri	Mencontohkan	Mengemukakan	Mendeteksi	Mengarahkan	Menciptakan
Men genali	Mendiskusikan	Menggali	Mendiagnosis	Mengecek	Mendikte
Meng gambar	Menerrangkan	Menggambarakan	Mendiagramkan	Mengetes	Menemukan
Meng hafal	Mengabstaksikan	Menggunakan	Mengaskan	Mengkoordinasikan	Mengabstraksi
Mengidentifikasi	Mengartikan	Menghitung	Menealah	n	Menganimasi
Mengulang	Mengasosiasikan	Mengimplementasikan	Menetapkan sitat	Mengkriik	Mengarang
Mengutip	Mengekstapikasi	Mengkalkulasi	Menetapkan cirri	Mengkritis	Mengatur
Meninjau	Mengelompokkan	Mengklasifikasi	Mengaitkan	Menguji	Menggabungkan
Men iru	Mengemukakan	Mengkonsepskan	Menganalisis	Mengukur	Menggenerasikan
Men tabulasi	Menggali	Mengoperasikan	Mengatribusikan	Menilai	Menghasilkan karya
Menulis	menggeneralisasikan	Mengurutkan	Mengaudit	Menimbang	Menghubungkan
Menunjukkan	Menggolongkan	Mensimulasikan	Mengedit	Menugaskan	Mengingatkan
			Mengkorelasikan	Merinci	Mengkategorikan

Berikut merupakan rancangan kisi-kisi hasil belajar pada aspek kognitif.

Tabel 2.2 Rancangan Kisi-kisi Hasil Belajar Aspek Kognitif

No.	Indikator Kognitif	Aspek
1	Siswa dapat mendefinisikan	Pengetahuan
2	Siswa dapat menjelaskan	Pemahaman
3	Siswa dapat menerapkan	Penerapan
4	Siswa dapat menerapkan konsep	Analisis
5	Siswa dapat menggabungkan konsep	Sistesis
6	Siswa dapat memberikan penilaian	Evaluasi

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Dalam menilai hasil belajar siswa para guru lebih banyak mengukur siswa dalam penguasaan aspek kognitif. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Ranah afektif berdasarkan taksonomi Bloom (Sudjana, 2001: 29) berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu:

- a) Penerimaan, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.
- b) Jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- c) Penilaian, yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
- d) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai kedalam satu system organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Tabel 2.3 Taksonomi Bloom Ranah Afektif

Menerima	Menanggapi	Menilai	Mengelola	Menghayati
A 1	A 2	A 3	A 4	A 5
Memilih Mempertanyakan Mengikuti Memberi Menganut Mematuhi Meminati	Menjawab Membantu Mengajukan Mengompromikan Menyenangi Menyambut Mendukung Menyetujui Menampilkan Melaporkan Memilih Mengatakan Memilah Menolak	Mengasumsikan Meyakini Melengkapi Meyakinkan Memperjelas Memprakarsai Mengimani Mengundang Menggabungkan Mengusulkan Menekankan Menyumbang	Menganut Mengubah Menata Mengklasifikasikan Mengombinasikan Mempertahankan Membangun Membentuk pendapat Memadukan Mengelola Menegosiasi Merembuk	Mengubah perilaku Berakhlak mulia Mempengaruhi Mendengarkan Mengkualifikasi Melayani Menunjukkan Membuktikan Memecahkan

Untuk itu semua dalam merancang program pembelajaran, satuan pendidikan harus memperhatikan ranah afektif. Keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif dan psikomotor dipengaruhi oleh kondisi afektif peserta didik. Peserta didik yang memiliki aktivitas belajar yang tinggi terhadap pelajaran akan merasa senang mempelajari mata pelajaran tertentu, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Aktivitas belajar terkait dengan proses pencarian ilmu. Islam sangat menekankan pentingnya ilmu. Al-Qur'an dan Al-Sunnah mengajak kaum muslimin untuk mencari dan mendapatkan ilmu dan kearifan, serta akan memberi tempat orang-orang yang berilmu pada derajat yang tinggi. Berdasarkan wahyu pertama yang turun kepada Rasulullah SAW yaitu Al-Alaq ayat 1-5, dalam surah ini membuktikan bahwa Al-Qur'an memandang bahwa aktivitas belajar merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan manusia. Kegiatan

belajar dapat berupa menyampaikan, mencari, menelaah, serta meneliti. Jadi aktivitas belajar membuat manusia melakukan kegiatan yang berguna untuk mendapatkan pengetahuan yang bermanfaat.

Aktivitas belajar meliputi aktivitas yang bersifat fisik dan mental seseorang. Kegiatan belajar ini saling berkaitan satu sama lain. Prinsip-prinsip aktivitas belajar berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yaitu pandangan ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern. Sardiman (2011: 98) mengatakan bahwa “pandangan ilmu jiwa lama aktivitas belajar didominasi oleh guru sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas belajar didominasi oleh siswa”.

Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami dan bersentuhan langsung dengan objek yang sedang dipelajari seluas mungkin, sehingga penyerapan pengetahuan yang terjadi akan lebih maksimal. Kegiatan pembelajaran tidak akan terlaksana jika tidak adanya aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa. Aktivitas belajar juga sebagai syarat utama kegiatan pembelajaran dapat berlangsung di dalam kelas. Aktivitas belajar tersebut memerlukan timbal balik antara guru dengan siswa maupun antar siswa satu dengan siswa lainnya sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik.

Hamalik (2011: 172) mengatakan bahwa “Adanya aktivitas belajar atau belajar sambil bekerja akan membuat siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek tingkah laku lainnya serta pengembangan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat”. Adanya aktivitas belajar siswa disebabkan karena rangsangan dalam proses pembelajaran. Kreativitas guru

dalam mengembangkan kegiatan siswa yang bervariasi menjadi tolak ukur keberhasilan aktivitas belajar sesuai dengan kemajuan tingkah laku dan perkembangan pemahaman siswa sesuai tujuan pembelajaran. Guru harus dapat merangsang siswa agar dapat menciptakan pembelajaran aktif, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Aktivitas belajar dibutuhkan untuk mengubah tingkah laku siswa agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Tidak ada kegiatan belajar apabila tidak ada aktivitas didalamnya. Jadi, dalam kegiatan belajar siswa harus aktif untuk melakukan aktivitas di dalam kelas sehingga siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta dapat mengembangkan keterampilan yang mereka miliki. Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar untuk mengembangkan aktivitas. Banyak aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Macam-macam kegiatan siswa yang dikemukakan oleh Paul D. Dierich (Sardiman, 2011: 101) di sekolah antara lain:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, dan lainnya.
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, music, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita karangan, laporan, angket, menyalin.

- 5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berbagai aktivitas yang cukup kompleks dan bervariasi tersebut jika dapat diterapkan di sekolah, akan membuat kegiatan di sekolah lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal. Keberhasilan dalam melaksanakan aktivitas tersebut harus didukung oleh semua pihak, baik guru maupun siswa. Berikut ini merupakan rancangan kisi-kisi hasil belajar pada aspek afektif:

Tabel 2.4 Rancangan Kisi-kisi Hasil Belajar Aspek Afektif

No.	Indikator Afektif	Aspek
1	Siswa bersedia mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan tertib	Penerimaan
2	Siswa percaya diri dalam menanyakan sesuatu yang belum tahu kepada guru	Partisipasi
3	Siswa dapat memberikan penilaian terhadap hasil diskusi kelompok lain	Penilaian
4	Siswa bertanggung jawab saling membantu dalam mengerjakan diskusi kelompok	Organisasi

5	Siswa mengemukakan gagasan dalam kelompok	Karakteristik
---	---	---------------

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor menurut taksonomi Bloom (Sudjana, 2001: 30) beberapa tingkatan keterampilan, yaitu:

- a) Gerakan reflex (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
- e) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

Tabel 2.5 Taksonomi Bloom Ranah Psikomotor

Menirukan	Memanipulasi	Pengalamiahan	Artikulasi
P 1	P 2	P 3	P 4
Mengaktifkan Menyesuaikan Menggabungkan Melamar Mengatur Mengumpulkan Menimbang Memperkecil Membangun Menggubah Membersihkan Memosisikan Mengonstruksi	Mengoreksi Mendemonstrasikan Merancang Memilah Melatih Memperbaiki Mengidentifikasi Mengisi Menempatkan Membuat Memanipulasi Mereparasi Mencampur	Mengalihkan Menggantikan Memutar Mengirim Memindahkan Mendorong Menarik Memproduksi Mencampur Mengoperasikan Mengemas Membungkus	Mengalihkan Mempertajam Membentuk Memadankan Menggunakan Memulai Menyetir Menjeniskan Menempel Menseketsa Melonggarkan Menimbang

Berikut merupakan rancangan kisi-kisi hasil belajar pada aspek psikomotor:

Tabel 2.6 Rancangan Kisi-kisi Hasil Belajar Aspek Psikomotor

No.	Indikator Psikomotor	Aspek
1	Siswa dapat menggunakan alat tulis dengan baik dan benar	Persepsi
2	Siswa dapat mengubah <i>Mind Mapping</i> menjadi kalimat	Kesiapan

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil atau perubahan tingkah laku yang telah dicapai dari proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan hasil belajar dinilai dengan ukuran guru tingkat sekolah dan tingkat nasional. Mengukur tingkat penguasaan dalam belajar atau untuk mengukur perolehan hasil belajar, maka dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan hasil belajar siswa tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga pada sikap dan keterampilan. Penilaian pada penelitian ini terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan menggunakan strategi *Student Facilitator and Explaining berbasis Mind Mapping*.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

Sapriya, (2006: 19) mengemukakan istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran tingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “social studies” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara barat seperti Australia dan Amerika Serikat.

Selain itu, Susanto (2013: 137) juga berpendapat bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di sekolah dasar dan menengah.

Selanjutnya Buchari Alma (Susanto, 2013: 141) mengemukakan pengertian IPS sebagai Suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi. Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Susanto (2013: 138) memaparkan hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga akan melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang didalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi.

b. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Mutakin (Susanto, 2013: 144) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut:

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejalan dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah sosial serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi, sehingga mampu mengembangkan diri sendiri yang kemudian bertanggung jawab dalam membangun masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu siswa dapat memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap permasalahan sosial, mampu menggunakan ilmu-ilmu sosial dalam mengatasi masalah sosial, dapat menaruh perhatian dan membuat keputusan dalam mengatasi isu-isu sosial serta mampu mengembangkan berbagai potensi yang dapat membangun masyarakat.

3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar materi IPS di Kelas V SD

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil materi proklamasi kemerdekaan republik Indonesia pada kelas V semester 2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dari materi proklamasi kemerdekaan republik Indonesia pada kelas V semester 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 2.7 Standar kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar di atas dapat diketahui bahwa materi proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah materi yang akan dijadikan bahan penelitian dengan kompetensi dasar menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

4. Strategi *Student Facilitator and Explaining*

a. Pengertian *Strategi Student Facilitator and Explaining*

Strategi Student Facilitator and Explaining merupakan strategi yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan presentasi. Pendapat tersebut sesuai dengan yang di kemukakan oleh Huda (2014: 228) yang mendefinisikan strategi *Student Facilitator and Explaining* sebagai rangkaian penyajian ajar yang diawali dengan penjelasan secara terbuka, memberi kesempatan siswa untuk menjelaskan kembali kepada rekan-rekannya dan diakhiri dengan penyampaian semua materi kepada siswa. Gagasan dasar dari strategi pembelajaran ini adalah guru mampu menyajikan atau mendemonstrasikan materi di depan siswa lalu memberikan siswa kesempatan untuk menjelaskan kepada teman-temannya.

Shohimin (Sentosa, 2015) juga mengungkapkan bahwa *Student Facilitator and Explaining* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi peserta didik dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan materi. Strategi pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 siswa secara heterogen.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* adalah strategi pembelajaran yang diawali dengan guru menjelaskan materi kepada siswanya secara garis besar kemudian siswa diberi kesempatan untuk menjelaskan kembali semua materi kepada teman-temannya sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Strategi ini sangat bermanfaat bagi guru untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, sekaligus memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat berperan layaknya seorang guru, mengungkapkan gagasan atau pendapat dan perasaannya serta melatih siswa untuk berbicara didepan umum.

b. Langkah-langkah Strategi *Student Facilitator and Explaining*

Suprijono (2015: 147) berpendapat bahwa ada enam langkah dalam melaksanakan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining*, yaitu:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru mendemonstrasikan/menyajikan materi.

- 3) Memberikan kesempatan siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya misalnya melalui bagan/peta konsep.
- 4) Guru menyimpulkan ide/pendapat dari siswa.
- 5) Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu.
- 6) Penutup.

Huda (2014: 228) juga mengemukakan langkah-langkah strategi *Student Facilitator and Explaining* sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin di capai
- 2) Guru mendemonstrasikan atau menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran
- 3) Guru memberi kesempatan keada siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya, misalnya melalui bagan atau peta konsep. Hal ini bisa dilakukan secara bergiliran atau acak
- 4) Guru menyimpulkan ide atau pendapat siswa
- 5) Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu.
- 6) Penutup

c. Kelebihan Strategi *Student Facilitator and Explaining*

Setiap strategi pembelajaran memiliki kelebihan yang berbeda. Kelebihan yang dimiliki strategi ini menjadi bahan pertimbangan peneliti untuk memilih metode yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Sama halnya dengan strategi pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* yang memiliki kelebihan.

Kelebihan strategi *Student Facilitator and Explaining* disebutkan oleh Huda (2014: 229) yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat materi yang disampaikan lebih jelas dan konkret
- 2) Meningkatkan daya serap siswa karena pembelajaran dilakukan dengan demonstrasi
- 3) Melatih siswa untuk menjadi guru, karena siswa diberi kesempatan untuk mengulangi penjelasan guru yang telah didengar
- 4) Memacu motivasi siswa untuk menjadi yang terbaik dalam menjelaskan materi ajar
- 5) Mengetahui kemampuan siswa dalam menyampaikan ide atau gagasan.

5. Mind Mapping

a. Pengertian *Mind Mapping* (Peta Konsep)

Martin (Trianto, 2014: 185) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan peta konsep adalah ilustrasi grafis konkret yang mengindikasikan bagaimana suatu konsep tunggal dihubungkan ke konsep lain pada kategori yang sama. Peta konsep yang dimaksudkan dapat berupa metode *Mind Mapping*. Buzan (Darmayoga, 2013) memaparkan bahwa *Mind Mapping* adalah alat pikir organisasional yang hebat, cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harafiah akan memetakan pikiran-pikiran kita dengan sangat sederhana.

Mind Mapping dikembangkan oleh Tony Buzan (Zainal Aqib, 2014: 23) sebagai cara untuk mendorong peserta didik mencatat hanya dengan menggunakan kata kunci dan gambar. Penggunaan *Mapping* ini menggunakan keterampilan kortikal kata, gambar, nomor, logika, ritme, warna, dan ruang kesadaran dalam satu cara unik yang kuat. Kegiatan ini sebagai upaya yang dapat mengoptimalkan fungsi otak kiri dan otak kanan, yang kemudian dalam aplikasinya sangat membantu

memahami masalah dengan cepat karena telah terpetakan. Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa *Mind Mapping* adalah suatu bentuk pembelajaran dengan memanfaatkan keseluruhan otak melalui pemetaan pikiran-pikirannya untuk memberikan kesan yang menarik dan berdaya guna.

b. Langkah-langkah metode *Mind Mapping*

Zainal Aqib (2014: 23) mengemukakan langkah-langkah metode *Mind Mapping* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin di capai
- 2) Guru mengemukakan konsep yang akan ditanggapi oleh siswa dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban.
- 3) Bentuk kelompok yang beranggotakan 2-3 orang
- 4) Tiap kelompok mencatat alternatif jawaban hasil diskusi
- 5) Tiap kelompok membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan tulis dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru.
- 6) Siswa diminta membuat kesimpulan dan guru memberi perbandingan konsep yang disediakan.

Arends (Trianto, 2014: 186) mengemukakan langkah-langkah dalam membuat peta konsep adalah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi ide pokok atau prinsip yang melingkupi sejumlah konsep, contohnya ekosistem.
- 2) Mengidentifikasi ide atau konsep-konsep sekunder yang menunjang ide utama, contohnya individu, populasi, komunitas.
- 3) Tempatkan ide utama di tengah atau di puncak peta tersebut.
- 4) Kelompokkan ide-ide sekunder di sekeliling ide utama yang secara visual menunjukkan hubungan ide tersebut dengan ide utama.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikemukakan langkah-langkah dalam membuat peta konsep sebagai berikut: 1) memilih suatu bahan bacaan; 2) menentukan konsep-konsep yang relevan; 3) mengurutkan konsep dari yang inklusif ke yang kurang inklusif; 4) menyusun konsep tersebut dalam suatu bagan, konsep yang inklusif diletakkan di bagian atas atau puncak peta lalu dihubungkan dengan kata penghubung, misalnya “terdiri atas”, “menggunakan”, dan lain-lain.

6. Langkah-langkah Pembelajaran dengan strategi *Student Facilitator and Explaining* Berbasis *Mind Mapping*

Pada tahap pertama yaitu tahap menyampaikan kompetensi, pembelajaran dikaitkan dengan konteks nyata sambil menggali sejauh mana pengetahuan awal siswa mengenai materi yang akan dikaji. Dengan demikian, persepsi siswa mengenai materi dapat diketahui dan siswa sendiri menyadari tentang hubungan materi yang dikaji dengan permasalahan dalam konteks nyata. Pada tahap kedua yaitu guru mendemonstrasikan/menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran, dalam hal ini guru akan menjelaskan secara singkat inti dari materi pembelajaran tersebut dengan cara menggambar *mind mapping* materi tersebut. Pada tahap ketiga yaitu

memberikan kesempatan siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya, artinya siswa melaksanakan kerja sama dan berkomunikasi dengan siswa lain dalam satu kelompok kerja dengan cara berdiskusi dalam mencari sumber, mengerjakan LKS maupun melakukan percobaan. Itu akan menumbuhkan motivasi siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan indera mereka, menjelajahi lingkungan, baik lingkungan berupa benda, tempat serta peristiwa-peristiwa disekitar mereka untuk menyelesaikan permasalahan dalam konteks yang baru dan melatih kemampuan berpikir menganalisa, menyimpulkan, dan menemukan pemahaman konsep baru serta mengintegrasikannya dengan konsep yang sudah mereka ketahui sebelumnya agar memahami konsep lebih mendalam.

Dengan siswa menemukan sendiri ide-ide maupun konsep-konsep, maka ia akan dapat mengkonstruksi pikirannya sendiri. Siswa juga dituntun untuk menjelaskan kembali dengan kata-katanya sendiri kepada teman-temannya melalui media *mind mapping*. Pada tahap menyimpulkan ide/pendapat, guru memfasilitasi agar siswa memperoleh pemahaman konsep yang sama dari berbagai pendapat dari siswa sehingga tidak ada *miss* konsepsi. Pada tahap menerangkan semua materi, guru kembali menjelaskan konsep tersebut agar hal-hal yang kurang dimengerti dapat dipertegas dan siswa semakin lebih memahami serta melekat di benak siswa. Pada tahap terakhir yaitu penutup, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang diberikan serta dilanjutkan dengan memberikan evaluasi untuk melihat tingkat kemampuan dan pemahaman siswa mengenai materi yang telah diberikan.

Model ini efektif dalam melatih siswa agar aktif, sehingga siswa tidak lagi hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi juga sebagai subjek yang dapat mengalami,

menemukan, mengkonstruksikan, dan memahami konsep dengan cara melakukan atau memanipulasi benda, menggunakan indera mereka, menjelajahi lingkungan, baik lingkungan berupa benda, tempat maupun peristiwa-peristiwa disekitar mereka. Artinya pembelajaran IPS bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat tercapai dengan baik.

B. Penelitian yang Relevan

Keberhasilan pembelajaran yang dicapai dengan menggunakan strategi pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* berbasis *Mind Mapping* ini telah dibuktikan oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Peneliti tidak menemukan penelitian yang sama persis dengan permasalahan yang peneliti teliti, namun terdapat beberapa penelitian yang mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian tersebut diantaranya:

1. Ayu Wiratningsih (2014) dalam penelitian yang berjudul Pengaruh *Student Facilitator and Explaining* berbantuan Peta Konsep terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Rai. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media peta konsep dengan siswa yang belajar secara konvensional. Rata-rata nilai hasil belajar PKn siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol yaitu $0,67 > 0,42$. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media peta konsep berpengaruh terhadap hasil belajar

- PKn siswa kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Rai Denpasar Timur tahun pelajaran 2013/2014.
2. Dewik Irlinawati (2013) dalam penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* pada Perkalian Bilangan Bulat. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan, pada siklus I ketuntasan klasikal 32,56% dengan nilai rata-rata kelas 65,03 dan pada siklus II ketuntasan klasikal 81,4% dengan nilai rata-rata kelas 76,2. Aktivitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan setiap siklusnya dari 67,43 pada siklus pertama, menjadi 82,02% pada siklus kedua, siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Wonogiri.
 3. Benni Aziz (2012) dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran Peta Pikiran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Getaran dan Gelombang di kelas VIII SMP Negeri 12 Binjai. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 39,89 dan kelas kontrol 36,66. Setelah mendapatkan perlakuan pada masing-masing kelas diperoleh nilai rata-rata pretest kelas dengan metode pembelajaran peta pikiran sebesar 80,33, sedangkan siswa pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata 64,66. Ini berarti ada pengaruh yang signifikan dalam penerapannya metode pembelajaran peta pikiran terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok getaran dan gelombang di kelas VIII semester II SMP Negeri 12 Binjai.
 4. Dewa Ayu Made Manu Okta Priantini (2013) dengan judul Pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar IPS. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: 1) terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif

yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional; 2) terdapat perbedaan prestasi belajar IPS yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional; dan 3) secara keseluruhan keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* lebih baik secara signifikan daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

5. Celia Lo and Allison N. Monge (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Inclusive, Interactive Classroom as Student-Learning Facilitator* memaparkan bahwa selama proses belajar mengajar guru harus memanfaatkan kegiatan belajar kolaboratif untuk mewujudkan proses belajar mengajar yang baik. Kegiatan belajar kolaboratif tersebut dapat menjadikan siswa lebih aktif dan lebih dapat mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Untuk meningkatkan kinerja siswa dalam belajar, maka materi-materi yang disampaikan hendaknya mencakup masalah-masalah dalam kehidupan nyata sehingga dapat memancing siswa untuk berpikir kritis. Dengan adanya metode-metode baru, siswa menjadi lebih leluasa dan nyaman dalam menyuarakan ide dan gagasan yang mereka miliki.
6. Nikhilkumar D. Parikh (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *Effectiveness of Teaching through Mind Mapping Technique* memaparkan bahwa penelitian melalui teknik pemetaan pikiran telah dilakukan untuk memeriksa keefektifan pengajaran. Untuk ini peneliti menggunakan teknik pemetaan pikiran Tony buzan untuk memeriksa keefektifan pengajaran melalui pemetaan pikiran. Dalam penelitian ini

metode pengajaran diambil sebagai variabel independen dimana prestasi akademik diambil sebagai variabel yang dapat diandalkan dan gender diambil sebagai variabel konverter. Penelitian ini bersifat eksperimental di alam untuk memeriksa keefektifan teknik *Mind Mapping* dua kelompok yang telah dibuat. Kelompok eksperimen diajarkan melalui teknik pemetaan pikiran dan kelompok kontrol diajar melalui metode tradisional. Sebagai contoh, peneliti telah memilih sampel 120 siswa Prerna School, sebuah sekolah menengah tingkat tinggi Gujarati yang terletak di Sektor-6 dari Gandhinagar, Gujarat. Kesimpulan dibuat setelah mendapatkan T-ratio berdasarkan nilai rata-rata uji kasus, standar deviasi dan standar eror skor rata-rata dan aspek teknik pemetaan pikiran diketahui oleh kuesioner yang terisi dan ternyata teknik *Mind Mapping* lebih efektif daripada metode tradisional.

Berikut akan disajikan tabel perbedaan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya:

Tabel 2.8 Perbedaan Penelitian

No	Nama Peneliti	Tahun Penelitian	Jenis Penelitian	Model/metode/strategi pembelajaran	Materi penelitian
1	Ayu Wiratningsih	2014	Kuantitatif	Strategi <i>Student Facilitator Explaining</i> berbantuan Peta Konsep	Mata pelajaran PKn
2	Dewik Irlinawati	2013	PTK	Strategi <i>Student Facilitator Explaining</i> pada Perkalian Bilangan Bulat	Mata pelajaran matematik a
3	Benni Aziz	2012	Kuantitatif	Metode Peta Pikiran	Mata

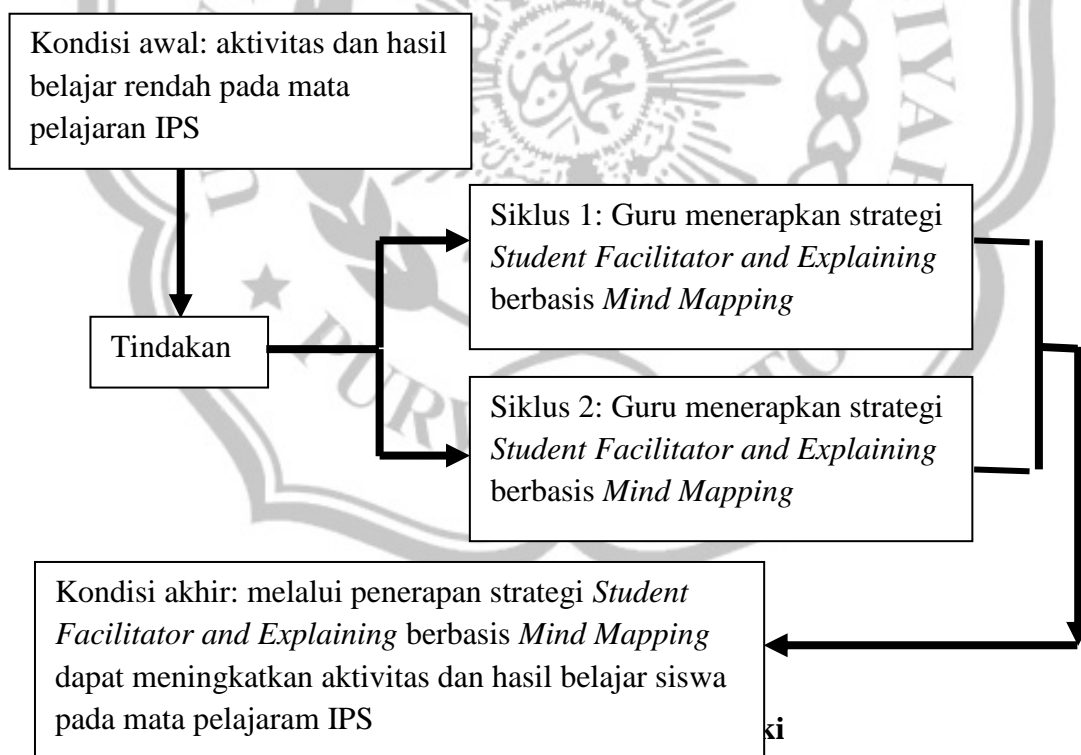
				terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Getaran dan Gelombang	pelajaran Fisika
4	Dewa Ayu Made Manu Okta Priantini	2013	Kuantitatif	Metode Peta Pikiran terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar	Mata pelajaran IPS
5	Celia Lo	2013		<i>Student-Learning Facilitator</i>	-
6	Nikhilkumar D. Parikh	2016	Kuantitatif	Metode <i>Mind Mapping</i>	Mata pelajaran IPS
7	Riezka Dhian Mulyani	2018	PTK	<i>Strategi Student Facilitator and Explaining</i> berbasis <i>Mind Mapping</i>	Mata pelajaran IPS

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa perbedaan penelitian ini dari penelitian sebelumnya yaitu, dalam penelitian ini yang diukur hanya terfokus pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa menggunakan strategi *Student Facilitator and Explaining* berbasis *Mind Mapping* yang diukur melalui lembar penilaian siswa secara kognitif, afektif dan psikomotor, serta menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang jarang digemari oleh siswa di SD karena mereka menganggap materi yang dipelajari sangat kompleks dan

sebagian besar merupakan bentuk hafalan. Oleh karena itu, siswa merasa kesulitan dalam mempelajari materi IPS. Hal ini disebabkan oleh kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti mencoba menerapkan strategi pembelajaran yang menarik yaitu menggunakan strategi *Student Facilitator and Explaining* berbasis *Mind Mapping* yang diharapkan melalui strategi ini siswa mampu mengemas materi pembelajaran IPS menjadi lebih singkat, padat dan jelas serta mudah untuk dimengerti sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat dibuat kerangka berpikir penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPS melalui strategi *Student Facilitator and Explaining* berbasis *Mind Mapping* sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir di atas dirumuskan hipotesis tindakan, sebagai berikut:

1. Melalui strategi pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (SFE) berbasis metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD Negeri 1 Pamijen, Kecamatan Sokaraja.
2. Melalui strategi pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (SFE) berbasis metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan respon siswa pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD Negeri 1 Pamijen, Kecamatan Sokaraja.