



**KEEFEKTIFAN MODEL *TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION*
BERBANTUAN MEDIA *FLIPCHART* TERHADAP HASIL
BELAJAR MUATAN PEMBELAJARAN IPS SISWA
KELAS IV SD GUGUS SUPRIYADI SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Ika Kurniawati
1401415009**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Team Assisted Individualization* Berbantuan Media *Flipchart* Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang”, karya

nama : Ika Kurniawati

NIM : 1401415009

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 25 Juni 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



M. Isu Ansori, M. Pd.

NIP: 19600820 198703 1 003

Pembimbing,

Dra. Florentina Widihastrini, M. Pd.

NIP 19560704 198203 2 002

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Team Assisted Individualization* Berbantuan Media *Flipchart* Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang” karya,

nama : Ika Kurniawati

NIM : 1401415009

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu, 10 Juli 2019.

Semarang, 10 Juli 2019



Panitia Ujian

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Penguji I,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP. 197701262008121003

Penguji II,

Dra. Kurnianna Bektiningsih, M.Pd.
NIP. 196203121988032001

Penguji III,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP. 195607041982032002

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Ika Kurniawati

NIM : 1401415009

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

Judul : *Keefektifan Model Team Assisted Individualization Berbantuan
Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran
IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang*

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 10 Juli 2019
Peneliti



Ika Kurniawati
NIM 1401415009

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Pembelajaran tidak diperoleh secara kebetulan, tapi harus dicari pula dengan semangat dan disertai ketekunan. (Abigail Adams)
2. Selalu jalani hidup seolah-olah kau mempunyai hal baru untuk dipelajari dan kau mau mempelajarinya. (Vernon Howard)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Karmin dan Almarhumah Ibu Tri Warti yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Kurniawati, Ika. 2019. *Keefektifan Model Team Assisted Individualization Berbantuan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang*. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd. 145 halaman.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan data dokumen hasil belajar siswa kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang didapat bahwa hasil belajar muatan pembelajaran IPS kurang maksimal dikarenakan pembelajaran belum optimal, guru cenderung menggunakan model kelompok belajar secara berpasangan dengan teman sebangku sehingga belum heterogen. Maka perlu adanya perlakuan yaitu penerapan model *Team Assisted Individualization* karena dapat menciptakan kegiatan diskusi siswa menjadi lebih efektif dan melatih siswa untuk berpikir kritis serta memungkinkan siswa aktif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu menguji keefektifan model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS dan mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental* atau eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang, sedangkan yang menjadi sampel adalah siswa kelas IV SDN Kalicari 03 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV SDN Kalicari 01 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Tes hasil belajar yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* yang berbentuk pilihan ganda. Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, uji *n-gain*, dan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} yaitu 3,129, sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 1,997. t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,129 > 1,997$) yang berarti model pembelajaran *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* lebih efektif terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS. Hasil uji *n-gain* untuk kelas kontrol sebesar 0,287334593 yang menunjukkan peningkatan pada taraf rendah, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,461538462 yang menunjukkan peningkatan pada taraf sedang.

Simpulan penelitian ini yaitu model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* efektif digunakan pada pembelajaran IPS dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan model *Team Assisted Individualization* sebaiknya memperhatikan beberapa hal, yaitu perencanaan pembelajaran dan manajemen waktu ketika diskusi.

Kata kunci: hasil belajar; IPS ; keefektifan; *Team Assisted Individualization*

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Team Assisted Individualization* Berbantuan Media *Flipchart* Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai Rc, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Farid Ahmadi, S. Kom., M. Kom., Ph. D., Dosen penguji I;
5. Dra. Kurniana Bektiningsih, M. Pd., Dosen penguji II;
6. Dra. Florentina Widihastrini, M. Pd., Dosen penguji III;
7. Drs. Sukarjo, M. Pd., Validator Instrumen Penelitian;
8. Sumardiyana, S. Pd., Sri Wati, S. Pd., Drs. Sutarno, Kepala SD Gugus Supriyadi Semarang;
9. Suroso, S. Pd., Guru Kelas IV SDN Kalicari 01 Semarang;
10. Kiky Rosita Dewi, S. Pd., Guru Kelas IV SDN Kalicari 03 Semarang;

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Semarang, 10 Juli 2019

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ika Kurniawati', written in a cursive style.

Ika Kurniawati
NIM 1401415009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.6.1 Manfaat Teoritis	11
1.6.2 Manfaat Praktis	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Kajian Teoritis.....	14

2.1.1	Teori Belajar	14
2.1.1.1	Teori Belajar Konstruktivisme	14
2.1.1.2	Teori Belajar Kognitivisme.....	15
2.1.1.3	Teori Belajar Behaviorisme	16
2.1.2	Hakikat Belajar.....	18
2.1.2.1	Pengertian Belajar	18
2.1.2.2	Prinsip-prinsip dalam Belajar.....	19
2.1.2.3	Ciri-Ciri dalam Belajar	20
2.1.2.4	Faktor-faktor dalam Belajar	22
2.1.3	Hakikat Pembelajaran.....	23
2.1.3.1	Pengertian Pembelajaran	23
2.1.3.2	Komponen dalam Pembelajaran	24
2.1.4	Aktivitas Belajar Siswa.....	26
2.1.5	Hasil Belajar.....	29
2.1.6	Model Pembelajaran Kooperatif	31
2.1.6.1	Pengertian Model Pembelajaran	31
2.1.6.2	Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	32
2.1.6.3	Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif	34
2.1.7	Model <i>Think Pair Share</i>	35
2.1.7.1	Pengertian Model <i>Think Pair Share</i>	35
2.1.7.2	Sintaks Model <i>Think Pair Share</i>	37
2.1.7.3	Kekurangan Model <i>Think Pair Share</i>	39
2.1.8	Model <i>Team Assisted Individualization</i>	40

2.1.8.1	Pengertian Model <i>Team Assisted Individualization</i>	40
2.1.8.2	Sintaks Model <i>Team Assisted Individualization</i>	41
2.1.8.3	Kelebihan Model <i>Team Assisted Individualization</i>	45
2.1.9	Media Pembelajaran	46
2.1.9.1	Pengertian Media Pembelajaran	46
2.1.9.2	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	47
2.1.9.3	Fungsi Media Pembelajaran.....	49
2.1.9.4	Klasifikasi Media Pembelajaran	50
2.1.9.5	Kriteria Pemilihan Media	52
2.1.9.6	Media <i>Flipchart</i>	53
2.1.9.7	Langkah-Langkah Membuat <i>Flipchart</i>	54
2.1.9.8	Kelebihan <i>Media Flipchart</i>	55
2.1.10	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD	56
2.1.10.1	Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	56
2.1.10.2	Pembelajaran IPS di SD	56
2.1.10.3	Tujuan IPS di SD.....	58
2.1.10.4	Ruang Lingkup IPS di SD	59
2.1.10.5	Karakteristik Pembelajaran IPS di SD	60
2.1.10.6	Strategi Penyampaian Pengajaran IPS di SD.....	61
2.1.10.7	Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.....	62
2.1.11	Keefektifan Model <i>Team Assisted Individualization</i>	71
2.2	Kajian Empiris	73
2.3	Kerangka Berfikir.....	76

2.4	Hipotesis Penelitian	79
BAB III METODE PENELITIAN		80
3.1	Desain Penelitian	80
3.1.1	Pendekatan	80
3.1.2	Jenis Penelitian	80
3.2	Desain Eksperimen	81
3.3	Prosedur Penelitian	82
3.4	Tempat dan Waktu Penelitian	83
3.4.1	Tempat Penelitian	83
3.4.2	Waktu Penelitian	84
3.5	Populasi dan Sampel	84
3.5.1	Populasi Penelitian	84
3.5.2	Sampel Penelitian	86
3.6	Variabel Penelitian	87
3.6.1	Variabel Bebas atau <i>Independent</i>	87
3.6.2	Variabel Terikat atau <i>Dependent</i>	87
3.7	Definisi Operasional Variabel	87
3.8	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	90
3.8.1	Teknik pengumpulan data	90
3.8.1.1	Tes	90
3.8.1.2	Observasi	90
3.8.1.3	Dokumentasi	91
3.8.2	Instrumen Pengumpulan Data	91

3.8.2.1 Validitas Instrumen	91
3.8.2.2 Reliabilitas Instrumen.....	93
3.8.2.3 Taraf Kesukaran	95
3.8.2.4 Daya Pembeda.....	96
3.9 Teknik Analisis Data	99
3.9.1 Analisis Data Awal / Uji Prasyarat.....	99
3.9.1.1 Uji Normalitas	99
3.9.1.2 Uji Homogenitas	100
3.9.2 Analisis Data Akhir	101
3.9.2.1 <i>T-Test</i>	101
3.9.2.2 N-Gain	103
3.9.2.3 Analisis Data Deskriptif	104
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	106
4.1 Hasil Penelitian	106
4.1.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	106
4.1.2 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	108
4.1.3 Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen....	109
4.1.4 Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	110
4.1.5 Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ..	111
4.1.6 Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	112
4.1.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	113
4.1.8 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	115
4.1.8.1 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol.....	115

4.1.8.2 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen	119
4.1.8.3 Perbedaan Rerata Skor Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	124
4.1.9 Deskripsi Proses Pembelajaran	125
4.2 Pembahasan.....	129
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	129
4.2.1.1 Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	129
4.2.1.2 Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	131
4.2.1.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen	138
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian.....	140
4.2.2.1 Implikasi Teoritis	140
4.2.2.2 Implikasi Praktis.....	141
4.2.2.3 Implikasi Pedagogis.....	142
BAB V PENUTUP	144
5.1 Simpulan.....	144
5.2 Saran	145
DAFTAR PUSTAKA	146

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD dan Indikator Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV	62
Tabel 2.2 Keragaman Suku Bangsa di Indonesia	66
Tabel 2.3 Ragam Bahasa di Indonesia	66
Tabel 2.4 Ragam Rumah Adat di Indonesia	69
Tabel 2.5 Ragam Pakaian Adat di Indonesia	70
Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas IV SD Gugus Supriyadi	85
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel	88
Tabel 3.3 Hasil Analisis Validitas Instrumen Uji Coba	93
Tabel 3.4 Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen Uji Coba	95
Tabel 3.5 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba	96
Tabel 3.6 Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen Uji Coba	98
Tabel 3.7 Hasil Analisis Kelayakan Instrumen Uji Coba	98
Tabel 3.8 Kriteria Skor Gain	104
Tabel 3.9 Persentase Kriteria Aktivitas Siswa	105
Tabel 4.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa	107
Tabel 4.2 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i>	108
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i>	109
Tabel 4.4 Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i>	110
Tabel 4.5 Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i>	111
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Independent Sampel T-Test</i>	112
Tabel 4.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar	6
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	51
Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir Penelitian	78
Gambar 3.1 <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	81
Gambar 3.2 Alur Prosedur Penelitian	82
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	113
Gambar 4.2 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1	115
Gambar 4.3 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2.....	116
Gambar 4.4 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3.....	117
Gambar 4.5 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4	118
Gambar 4.6 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1	120
Gambar 4.7 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2	121
Gambar 4.8 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3	122
Gambar 4.9 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4	123
Gambar 4.10 Perbedaan Rata-rata Skor Aktivitas Siswa.....	125

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen penelitian.....	155
Lampiran 2 Silabus dan RPP Kelas Eksperimen.....	157
Lampiran 3 Silabus dan RPP Kelas Kontrol	212
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Soal Uji Coba	263
Lampiran 5 Soal Uji Coba.....	270
Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	291
Lampiran 7 Pedoman Penskoran Soal Uji Coba	292
Lampiran 8 Daftar Hasil Tes Uji Coba	293
Lampiran 9 Skor Tertinggi Tes Uji Coba	294
Lampiran 10 Skor Terendah Tes Uji Coba	295
Lampiran 11 Analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran Soal Uji Coba	296
Lampiran 12 Analisis Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba	308
Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba.....	312
Lampiran 14 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	315
Lampiran 15 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	330
Lampiran 16 Daftar Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	331
Lampiran 17 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol	332
Lampiran 18 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol	334
Lampiran 19 Daftar Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	336
Lampiran 20 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen	337
Lampiran 21 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen.....	339
Lampiran 22 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i>	341

Lampiran 23 Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i>	342
Lampiran 24 Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i>	343
Lampiran 25 Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i>	344
Lampiran 26 Analisis Uji Hipotesis.....	345
Lampiran 27 Uji N-Gain	346
Lampiran 28 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa kelas Kontrol.....	349
Lampiran 29 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa kelas Eksperimen	352
Lampiran 30 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol	355
Lampiran 31 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen	364
Lampiran 32 Rata-rata Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ..	373
Lampiran 33 Surat Keterangan Penelitian	374
Lampiran 34 Dokumentasi	382

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai aspek terpenting bagi negara untuk meningkatkan kecerdasan sumber daya manusia yang berwawasan luas. Pendidikan sebagai usaha untuk mengasah kepribadian, kemampuan atau keterampilan yang dimiliki seseorang sebagai generasi penerus bangsa agar memiliki pengetahuan tinggi berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk membekali hidupnya di masyarakat. Kualitas pendidikan menjadi tolok ukur suatu bangsa dikatakan maju. Pentingnya kesadaran masyarakat akan pendidikan, memberikan harapan di masa depan yang lebih baik terhadap kemajuan bangsa.

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dalam pembangunan kualitas mutu pendidikan agar dapat berkontribusi dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, salah satunya melalui pengembangan kurikulum. Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 ayat 16 bahwa, kurikulum merupakan seperangkat rancangan dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Pada pasal 77B ayat 1 menyebutkan bahwa struktur kurikulum terdiri atas Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Muatan Pembelajaran atau bisa disingkat (Mupel). Kurikulum 2013 memiliki tujuan menyeimbangkan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada siswa dengan pendekatan saintifik.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik psikologi siswa. Uraian tersebut menuntut agar siswa berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran. Peserta didik dibimbing oleh guru agar mampu mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai bakat dan minat.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa salah satu muatan pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar /Madrasah Ibtidaiyah yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kompetensi muatan pembelajaran IPS diantaranya: (1) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia; (2) mengenal konsep ruang, waktu, dan aktifitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi; (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat; (5) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri dirinya sebagai warga negara Indonesia; (6) menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa; (8) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia. Adapun ruang lingkup IPS SD yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2)

waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa Kompetensi Dasar muatan pembelajaran IPS untuk jenjang Sekolah Dasar pada ranah kognitif yaitu: 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Sedangkan ranah psikomotorik yaitu 4.2 menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Gunawan (2016:38) menjelaskan bahwa IPS sebagai ilmu yang mengkaji keadaan masyarakat meliputi keadaan lingkungan, perubahan, serta permasalahan di masyarakat. Menurut Sapriya (2017:12) IPS di tingkat Sekolah bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara agar menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai sebagai kemampuan untuk mengatasi masalah perorangan maupun masalah kelompok serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan.

Tujuan muatan pembelajaran IPS yaitu: (1) mengenal lingkungan masyarakat dan sekitarnya; (2) mempunyai pengetahuan dasar berpikir logis dan kritis dalam kehidupan masyarakat; (3) mempunyai komitmen dan kesadaran akan nilai-nilai dalam bermasyarakat; (4) memiliki kecakapan berkomunikasi,

bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat di tingkat lokal, nasional, dan global.

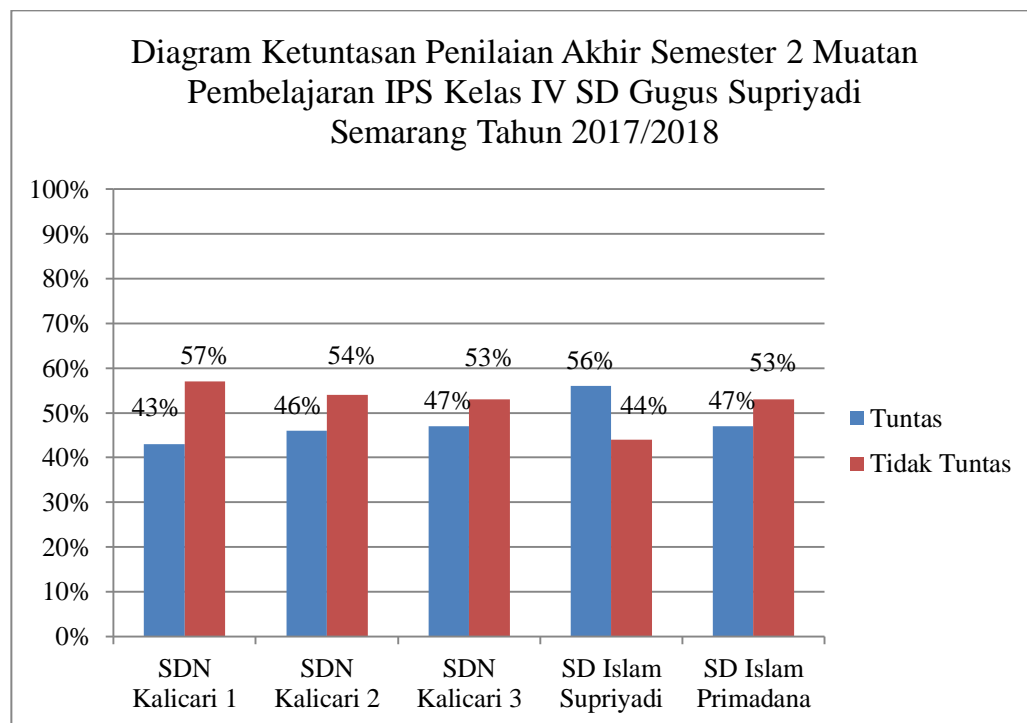
Tujuan muatan pembelajaran IPS tersebut sudah sesuai perkembangan ilmu pengetahuan secara global. Tetapi pada kenyataannya, masih terdapat beberapa permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran IPS di Indonesia. Berdasarkan publikasi pada tahun 2017 oleh *Nasional Council for the Social Studies* (NCSS) dijelaskan bahwa 44% Kabupaten yang disurvei telah mengurangi waktu untuk mempelajari IPS dan persentase meningkat menjadi 51%. Daerah yang mengurangi waktu belajar IPS berarti mengurangi kesempatan peserta didik untuk belajar IPS sehingga mengakibatkan kesenjangan prestasi belajar. IPS harus menjadi bagian penting dari kurikulum dasar untuk mempersiapkan peserta didik memahami dan berpartisipasi aktif di dunia yang semakin beragam misalnya kebudayaan yang ada di masyarakat Indonesia. Kebijakan daerah dan Kabupaten harus menyediakan waktu, sumber daya, dan pengembangan profesional yang dibutuhkan untuk mendukung pendidikan IPS.

Kenyataan di SD Gugus Supriyadi menunjukkan fakta yang berbeda. Berdasarkan data pra penelitian di SD Gugus Supriyadi Semarang melalui wawancara, observasi, dan data dokumen hasil belajar, diperoleh data permasalahan meliputi faktor siswa, faktor guru, dan faktor media. Faktor siswa yaitu disebabkan materi IPS lebih bersifat menghafal, sehingga siswa kurang tertarik dengan materi yang bersifat bacaan. Dari faktor guru yaitu pembelajaran cenderung didominasi oleh guru, siswa kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan pola pikirnya sesuai kemampuan masing-masing. Penerapan

diskusi kelompok berdasarkan tempat duduk, sehingga belum heterogen, penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru diantaranya *Example Non Example*, *Think Pair Share* tetapi penggunaannya belum optimal. Permasalahan dari faktor media pembelajaran yaitu guru menggunakan media gambar *print out* ukurannya cenderung kecil dengan ukuran 21x27cm. Media tersebut masih sederhana untuk muatan kurikulum 2013, belum tersedianya sarana dan prasana lengkap pendukung pembelajaran seperti buku pelajaran dan alat peraga.

Permasalahan tersebut didukung dengan data hasil belajar siswa pada Penilaian Akhir Semester (PAS) 2 siswa kelas IV SD Gugus Supriyadi tahun pelajaran 2017/2018 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, diketahui bahwa hasil belajar muatan pembelajaran IPS masih rendah dibuktikan dari 158 siswa, sebanyak 82 siswa (52%) yang nilainya belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, sisanya 76 siswa (48%) nilainya sudah memenuhi KKM. SDN Kalicari 1 dengan jumlah 30 siswa, 17 siswa (57%) nilainya belum mencapai KKM, 13 siswa lainnya (43%) nilainya sudah mencapai KKM. SDN Kalicari 2 sebanyak 24 siswa, 13 siswa (54%) nilainya belum mencapai KKM, 11 siswa lainnya (46%) telah mencapai KKM yang telah ditentukan. SDN Kalicari 3 sebanyak 38 siswa, 20 siswa (53%) nilainya belum mencapai KKM, 18 siswa lainnya (47%) nilainya sudah mencapai KKM. SD Islam Primadana sebanyak 30 siswa, 16 siswa (53%) nilainya belum mencapai KKM, 14 siswa lainnya (47%) telah mencapai KKM. SD Islam Supriyadi sebanyak 36 siswa, 16 siswa (44%) belum mencapai KKM, 20 siswa lainnya (56%) telah mencapai KKM. Djamarah (2013:108) mengemukakan bahwa tolok ukur keberhasilan dalam pembelajaran

yaitu 75% atau lebih peserta didik dapat memenuhi KKM yang sudah ditetapkan oleh satuan pendidikan. Adapun data hasil belajar muatan pembelajaran IPS SD Gugus Supriyadi Semarang ditunjukkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1.1 Diagram Ketuntasan Penilaian Akhir Semester 2 Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang Tahun 2017/2018

Dari permasalahan tersebut peneliti menguji keefektifan model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar. Shoimin (2014:200) menjelaskan bahwa model *Team Assisted Individualization* merupakan pembelajaran yang mengadaptasi perbedaan individual berkaitan kemampuan prestasi belajar siswa. Dasar pemikiran dibalik individualisasi pembelajaran dikarenakan perbedaan bekal ketika siswa masuk kelas seperti pengetahuan, kemampuan, dan motivasi yang beragam (Slavin, 2015:187).

Keunggulan model *Team Assisted Individualization* diantaranya: (1) peserta didik dengan kemampuan rendah terbantu menyelesaikan masalahnya; (2) peserta didik dengan kemampuan tinggi dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya; (3) terjalin kerjasama kelompok menyelesaikan permasalahan; (4) melibatkan siswa aktif selama proses belajar; (5) tertanam rasa peduli, rasa tanggung jawab antar anggota dalam proses belajarnya; (8) belajar menghargai perbedaan etnik, tingkat kemampuan dan cacat fisik (Shoimin, 2014:202). Beragamnya materi IPS tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sedangkan kemampuan setiap siswa berbeda dapat saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tidak hanya kemampuan akademik, siswa dikelompokkan secara heterogen berdasarkan gender, ras, dan etnis, pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui diskusi kelompok dengan memperhatikan perbedaan individual dalam kelompok.

Media dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Fakhruddin (2017:109) menyatakan bahwa penggunaan media sebagai usaha agar pembelajaran menjadi bermutu dan bermakna. Susilana (2012:87) mengemukakan bahwa media *flipchart* berupa lembaran kertas berukuran 50x75cm atau ukuran lebih kecil 21x28cm disusun dalam urutan yang dapat dibalik menyerupai kalender, penyajian informasi dalam *flipchart* berupa gambar, diagram, huruf, dan angka-angka. Pemilihan media *flipchart* disesuaikan dengan materi IPS yang luas, bertuliskan pokok materi yang saling berkaitan. Penggunaan media *flipchart* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pada muatan pembelajaran IPS. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan

model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* diasumsikan efektif dibandingkan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar pada muatan pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Penelitian yang mendukung model *Team Assisted Individualization* dalam pembelajaran adalah penelitian oleh Aryani (2014:1) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TAI terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Kelas V SD di Desa Kaliasem Kecamatan Banjar.” Hasil penelitian yaitu rata-rata skor keterampilan berpikir kritis IPS menggunakan model TAI di SDN 2 Kaliasem sebesar 29,77. Sedangkan rata-rata skor keterampilan berpikir kritis IPS menggunakan model pembelajaran konvensional di SDN 4 Kaliasem sebesar 18,94. Model pembelajaran kooperatif tipe TAI berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas V SD Kaliasem Kecamatan Banjar.

Penelitian tentang media *flipchart* dalam pembelajaran dilakukan oleh Khoiroh (2014:1621) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Flipchart* Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Se-Kecamatan Lakarsantri Surabaya.” Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan media *flipchart* dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN se-kecamatan Lakarsantri Surabaya dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} 4,203 > t_{tabel} 2,063$.

Penelitian yang relevan yaitu penelitian oleh Puspawati (2017:6) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TAI Berbantuan Peta Konsep Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Kelas V.” Hasil penelitian menjelaskan bahwa rata-rata kompetensi pengetahuan IPS siswa kelompok eksperimen dengan

model TAI berbantuan peta konsep lebih tinggi dari rata-rata kompetensi pengetahuan IPS siswa kelompok kontrol yaitu $80,3 > 69,37$.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti mengkaji permasalahan melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model *Team Assisted Individualization* Berbantuan Media *Flipchart* terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pra penelitian melalui wawancara, observasi, dan data dokumen hasil belajar muatan pembelajaran IPS kelas IV di SD Gugus Supriyadi teridentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Materi IPS lebih bersifat menghafal, sehingga siswa kurang tertarik dengan materi yang bersifat bacaan.
2. Pembelajaran cenderung didominasi oleh guru, siswa kurang diberi kesempatan mengembangkan pola pikir sesuai kemampuan masing-masing.
3. Penerapan diskusi kelompok berdasarkan tempat duduk, sehingga belum heterogen, penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru diantaranya *Example Non Example*, *Think Pair Share* tetapi penggunaannya belum optimal.
4. Guru menggunakan media gambar *print out* ukurannya cenderung kecil dengan ukuran 21x27cm. Media tersebut masih sederhana untuk kurikulum 2013.

5. Belum tersedianya sarana dan prasana lengkap pendukung pembelajaran seperti buku pelajaran dan alat peraga.
6. Hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang dalam Penilaian Akhir Semester 2 Tahun 2017/2018 rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, peneliti membatasi permasalahan pada hasil belajar siswa yang rendah karena terlalu banyak materi untuk dibaca kemudian dihafalkan membuat siswa jenuh mengikutinya dan penggunaan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar yang belum optimal. Peneliti menguji keefektifan model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* lebih efektif dibandingkan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang?

2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* siswa kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Menguji keefektifan model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* dibandingkan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia dengan model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* siswa kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi terhadap ilmu pengetahuan tentang model *Team Assisted Individualization* dalam pembelajaran IPS sebagai model pembelajaran inovatif, penggunaan media *flipchart* untuk meningkatkan pemahaman siswa, serta menjadi bahan referensi

atau pendukung bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pemecahan masalah guru dalam membelajarkan materi IPS.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penerapan model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* dapat meningkatkan peran aktif siswa selama proses pembelajaran, siswa mendapatkan pengalaman belajar menyenangkan dengan inovasi pembelajaran, meningkatkan sikap sosial siswa melalui kerjasama kelompok, melatih siswa untuk bertukar pendapat, serta meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang.

1.6.2.2 Bagi Guru

Memberikan pengetahuan bagi guru tentang model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart*, sebagai bahan pertimbangan guru dalam menerapkan model pembelajaran sesuai karakteristik siswa dan materi pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran IPS, dapat mengembangkan kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengajar.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah untuk menemukan solusi dan mengoptimalkan hasil belajar muatan pembelajaran IPS dengan model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart*, meningkatkan kualitas

pembelajaran di kelas, meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, memberikan sumbangan informasi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas siswa dan hasil belajar, meningkatkan mutu lulusan di sekolah, menumbuhkan kerjasama antara peneliti, guru dan lingkungan sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Peneliti dapat meningkatkan kreativitas berpikir, memberikan pengetahuan tentang model *Team Assisted Individualization*, mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas penerapan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Teori Belajar

2.1.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Siregar (2015:39) teori konstruktivisme diartikan belajar sebagai usaha mengkonstruksi pengetahuan individu. Sardiman (2016:37) mengemukakan bahwa konstruktivisme ialah pengetahuan berasal dari bentukan setiap individu. Belajar sebagai proses aktif untuk membentuk arti meliputi tulisan, percakapan, pengalaman fisik. Belajar ialah proses pembaruan dan menggabungkan pengetahuan baru dengan pengertian yang sudah dimiliki, sehingga pengertian menjadi berkembang.

Pendapat Hamdani (2011:64) bahwa teori konstruktivisme ialah teori proses kegiatan belajar melalui aktivitas belajar untuk mendapatkan informasi saat proses pembelajaran. Ciri teori ini yakni mengutamakan prinsip kebermaknaan, konstruksi makna, belajar berdasarkan fakta lingkungan sekitar, pengalaman mempengaruhi hasil belajar, dan motivasi belajar yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut Rifa'i (2015:148) teori konstruktivisme yakni peserta didik harus menggali dan mentransformasikan informasi secara rinci ke dalam dirinya.

Menurut Susanto (2014:96) pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran siswa lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit

sehingga mereka dapat saling mendiskusikan masalah dengan temannya. Siswa aktif dalam kegiatan diskusi.

Berdasarkan penjelasan ahli, dapat disimpulkan belajar menurut teori konstruktivisme lebih menekankan aktivitas siswa dalam pembelajaran dimana siswa menemukan pengetahuannya sendiri. Proses penemuan dan transformasi informasi meliputi pengalaman, pengetahuan, konsep, kesimpulan, sikap, motivasi, dan hasil belajar untuk dijadikan prinsip utama sehingga siswa terlibat aktif dan kreatif dalam suatu pembelajaran. Dalam penelitian ini terdapat kaitan antara teori teori konstruktivisme dengan cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru tidak hanya mentransfer ilmu kepada siswa, namun membantu dalam menemukan pengetahuan. Siswa harus membangun pengetahuannya sendiri sesuai dalam benaknya.

2.1.1.2 Teori Belajar Kognitivisme

Hamdani (2011:63) mengemukakan bahwa teori kognitivisme menggolongkan beberapa tipe siswa diantaranya pengalaman konkret yakni dihubungkan dengan lingkungan sekitar, pengamatan reflektif yakni siswa memperhatikan sebelum kegiatan belajar, konseptual abstrak yakni siswa belajar dengan simbol, eksperimentasi aktif yakni siswa menyukai praktik diskusi bersama. Menurut Siregar (2015:30) bahwa teori kognitivisme lebih menekankan proses belajar dari pada hasil belajar. Ilmu pengetahuan dibangun pada diri individu setelah proses interaksi berulang dengan lingkungan. Teori kognitivisme menjelaskan tentang kemampuan individu dalam hal capaian ranah pengetahuan yang dimiliki setelah berinteraksi dengan lingkungan.

Menurut Rifa'i (2015:31) bahwa setiap anak mengalami empat tahapan perkembangan kognitif yaitu sebagai berikut:

1. Tahap sensorimotorik (0-2 tahun) yaitu anak menyusun pemahaman dengan mengordinasikan pengalaman indera mereka seperti melihat dan mendengar, dengan gerakan motorik (otot) mereka seperti menggapai dan menyentuh.
2. Tahap praoperasional (2-7 tahun) yaitu perkembangan kemampuan anak menggunakan simbol untuk menjelaskan objek dunia.
3. Tahap operasional konkret (7-11 tahun) yaitu anak dapat mengoperasikan memakai logika, tetapi dengan bantuan benda konkret.
4. Tahap operasional formal (11 tahun keatas) anak dapat berpikir abstrak, idealis, dan logis. Masalah dapat dipecahkan meski disajikan secara verbal.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran guru harus memperhatikan cara berfikir siswa dan tahapan perkembangan siswa. Siswa diajak berfikir dalam menentukan konsep materi pelajaran untuk memecahkan masalah melalui interaksi dengan temannya. Dalam penelitian ini terdapat kaitan antara teori kognitif dengan kegiatan siswa ketika berdiskusi kelompok. Teori kognitif juga menekankan aktivitas belajar berupa proses berfikir siswa dalam memahami pengetahuan sesuai tingkat perkembangan masing-masing.

2.1.1.3 Teori Belajar Behaviorisme

Menurut Hamalik (2014:38) behaviorisme yakni pembelajaran tentang perilaku manusia yang dilihat dengan memberikan rangsangan stimulus dan

respon meliputi refleksi dan memberikan program pendidikan yang memuaskan. Dengan memberikan rangsangan siswa akan merespon.

Pendapat Rifa'i (2015:123) bahwa perubahan tingkah laku seseorang merupakan hasil dari apa yang telah dilakukannya. Hasil yang baik akan mendorong seseorang untuk melakukan kembali tingkah lakunya, sebaliknya hasil yang buruk tidak akan memicu seseorang bertingkah laku. Menurut Siregar (2015:25) bahwa teori belajar behaviorisme disebut juga aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sedemikian rupa pada diri seseorang sebagai akibat dari interaksi antara rangsangan dan tanggapan.

Hamdani (2011:63) menyatakan teori behaviorisme merupakan rangsangan yang diberikan secara kuantitatif hasilnya dapat diamati dan diukur sebagai indikator belajar. Teori belajar behavioristik ialah sebuah teori mengenai perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Berdasarkan pendapat ahli tentang teori behaviorisme, dapat disimpulkan bahwa behaviorisme yakni seseorang yang telah belajar diharapkan adanya perubahan perilaku dipengaruhi oleh stimulus dan respon mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teori belajar behavioristik berkaitan dengan penelitian yaitu menekankan pengalaman siswa di dalam kelas yang dapat membentuk perilaku siswa sesuai harapan yakni siswa dapat mengoptimalkan nilai yang didapat siswa dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam penelitian ini didasarkan teori belajar konstruktivisme dan kognitivisme. Teori belajar konstruktivisme menjadi dasar penelitian ini karena

sejalan dengan model *Team Assisted Individualization* yang menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa terlibat aktif ketika berdiskusi kelompok sesuai perannya. Sedangkan teori belajar kognitivisme menjadi dasar penelitian ini karena siswa diajak berfikir lebih luas atau kompleks. Salah satu tipe siswa dalam teori belajar kognitif adalah penemuan dan pengembangan informasi yang didapat oleh siswa berdasarkan pengetahuan konkret, sesuai penelitian ini menggunakan contoh konkret menggunakan media pembelajaran.

2.1.2 Hakikat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Siregar (2015:4) berpendapat bahwa belajar adalah keseluruhan proses yang dialami oleh setiap manusia sepanjang hayat mulai sejak lahir hingga meninggal dunia. Indikator keberhasilan dari proses belajar yakni adanya perubahan tingkah laku dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan Saefuddin (2015:8) beropini bahwa belajar merupakan proses kegiatan berkesinambungan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Djamarah (2013:10) berpendapat bahwa belajar sebagai perubahan perilaku seseorang yang menyangkut tiga aspek yakni pengetahuan, keterampilan sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya melalui jiwa dan raga. Sedangkan Slameto (2013:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan sebuah pengalaman dari interaksinya bersama dengan lingkungan demi perubahan tingkah laku.

Pendapat Kosasih (2014:2) bahwa belajar diartikan sebagai proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalamannya berinteraksi dengan keadaan sekitar. Sedangkan Uno (2015:138) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menyimpulkan bahwa belajar yaitu proses yang dilakukan seseorang secara sadar yang menghasilkan perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik dilihat dari aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap berdasarkan pengalaman yang dialami oleh seseorang tersebut melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Belajar berperan dalam perkembangan, kebiasaan, keyakinan, kepribadian dan persepsi seseorang.

2.1.2.2 Prinsip-Prinsip dalam Belajar

Hamdani (2011:22) menyebutkan bahwa prinsip-prinsip dalam belajar terbagi menjadi 9, yakni: (1) kesiapan belajar; (2) perhatian; (3) motivasi; (4) keaktifan siswa; (5) mengalami sendiri; (6) pengulangan; (7) materi pelajaran yang menantang; (8) balikan penguatan; (9) perbedaan individual.

Menurut Suprijono (2013:4) bahwa prinsip belajar antara lain: (1) perubahan perilaku secara sadar, berkelanjutan, manfaat hari depan, bertujuan dan terarah, mencakup seluruh kompetensi; (2) belajar merupakan proses, terjadi karena dorongan dan bertujuan; dan (3) belajar sebagai hasil interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Slameto (2013:27-28) juga mengemukakan prinsip-prinsip belajar, yaitu: (1) berdasarkan prasyarat yang diperlukan belajar; (2) sesuai hakikat belajar; (3) sesuai materi yang dipelajari; (4) syarat keberhasilan belajar.

Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (2013:102) menjelaskan beberapa prinsip dalam belajar antara lain:

1. Belajar akan bermakna jika siswa mengetahui tujuan yang akan dicapai;
2. Belajar akan bermakna pula jika siswa diberikan tantangan untuk memecahkan suatu masalah;
3. Belajar akan bermakna pula jika guru dapat memusatkan perhatian siswa dalam mengikuti suatu kegiatan;
4. Belajar harus sesuai dengan perkembangan yang dimiliki oleh tiap-tiap siswa;
5. Belajar akan lebih menantang jika siswa mengetahui manfaat yang akan diterima dari proses belajarnya di masa yang akan datang.

Beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar disesuaikan dengan syarat belajar, hakikat belajar, dan materi yang akan dipelajari. Belajar harus individu yang mengalami sendiri, keterdekatan respon dengan waktu peserta didik, dilakukan secara berulang, dan terdapat pengulangan supaya tujuan belajar menjadi bermakna. Dalam kegiatan pembelajaran, prinsip belajar perlu diterapkan oleh guru agar tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.2.3 Ciri-Ciri dalam Belajar

Slameto (2013:3-4) menyebutkan bahwa terdapat 8 ciri-ciri dalam belajar antara lain: (1) perubahan yang dialami secara sadar; (2) perubahan bersifat kontinu dan fungsional; (3) perubahan setelah belajar bersifat positif dan aktif; (4) perubahan dalam belajar ialah permanen; (5) perubahan dalam belajar terarah dan bertujuan; (6) perubahan mengenai seluruh tingkah laku.

Pendapat Kosasih (2014:2) menyatakan bahwa suatu kegiatan disebut belajar ditandai oleh dua ciri yakni: (1) adanya perubahan tingkah laku; (2) melalui suatu pengalaman atau adanya interaksi dengan sumber belajar.

Menurut Djamarah (2015:15) ciri-ciri belajar meliputi:

1. Perubahan secara sadar, berarti setiap individu akan menyadari adanya perubahan dalam dirinya setelah belajar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, berarti setiap individu mengalami perubahan bersifat terus-menerus.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, berarti setiap individu berubah dan bertambah tujuan ke arah lebih baik.
4. Perubahan dalam belajar bersifat permanen, berarti proses belajar perubahan tingkah laku bersifat menetap.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, berarti perubahan tingkah laku itu terjadi karena memiliki target atau tujuan.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, bermakna setiap individu akan mengalami perubahan tingkah laku mencakup kebiasaan, keterampilan, dan pengetahuan melalui kegiatan belajar.

Hamdani (2011:22) menjabarkan ciri-ciri belajar sebagai berikut yaitu:

1. Belajar dilakukan dengan sadar dan memiliki tujuan untuk arah kegiatan dan target pencapaian tujuan.
2. Belajar dilakukan sebagai pengalaman pribadi.
3. Belajar terjadi beriringan antara interaksi seseorang dengan lingkungan.

4. Belajar menimbulkan perubahan mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan ciri-ciri belajar adalah dilakukan secara sadar oleh individu, perubahan belajar bersifat positif dan aktif ditandai dengan perubahan mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui pengalaman dengan adanya sumber belajar. Perubahan perilaku seseorang merupakan hasil dari interaksi berupa pengalaman belajar dengan lingkungannya. Dengan belajar siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam dirinya.

2.1.2.4 Faktor-faktor dalam Belajar

Slameto (2013:54-60) mengemukakan bahwa belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, kemudian menggolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor dalam dan faktor luar. Faktor belajar dari dalam yaitu : (1) faktor jasmaniah (kesehatan bada, cacat tubuh); (2) faktor psikologis (kecakapan, keaktifan, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan (3) faktor kelelahan. Faktor belajar dari luar diantaranya: (1) faktor keluarga, contoh cara orang tua mendidik, relasi antar keluarga, suasana rumah, ekonomi keluarga; (2) faktor sekolah, meliputi metode mengajar, relasi guru dan siswa, model belajar dan tugas rumah, kurikulum, disiplin sekolah; (3) faktor masyarakat, contoh keikutsertaan siswa di masyarakat, media massa, teman bermain, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.

Menurut Rifa'i (2015:81) faktor proses dan hasil belajar ialah kondisi *internal* dan *eksternal* siswa dalam kegiatan. Kondisi *internal* mencakup: (1) kondisi fisik (kesehatan organ tubuh); (2) kondisi psikis (kemampuan intelektual, emosional); (3) kondisi sosial (kemampuan adaptasi dengan lingkungan). Kondisi

eksternal mencakup: (1) variasi dan tingkat kesulitan materi belajar yang dipelajari; (2) tempat belajar; (3) iklim; (4) suasana lingkungan dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan proses dan hasil belajar.

Faktor yang mempengaruhi belajar dibagi menjadi faktor dari dalam dan dari luar. Dalam kegiatan belajar sangat berpengaruh besar pada keberhasilan karena kedua faktor sama-sama erat kaitannya. Faktor belajar dari dalam mencakup kondisi dalam diri siswa itu sendiri yang meliputi kondisi fisik, kondisi sosial, faktor psikologis, kecakapan, minat, bakat dan kebiasaan. Sedangkan faktor dari luar mencakup lingkungan disekitar siswa yang meliputi faktor lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Proses pendidikan di sekolah terjadi karena adanya kegiatan belajar dan pembelajaran. Menurut Siregar (2015:13) pembelajaran yaitu suatu usaha terarah dan terencana dengan tujuan yang sudah ditetapkan sebelum proses belajar dilaksanakan, pelaksanaan terkendali. Sependapat dengan hal tersebut, Uno (2015:144) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja untuk meraih tujuan kurikulum.

Menurut Saefuddin (2015:8) pembelajaran dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas oleh seseorang secara sadar yang mengakibatkan perubahan dalam bersifat positif, menghasilkan keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru.

Susanto (2014:19) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, penguasaan, kecakapan, serta pembentukan sikap dan tabiat demi terciptanya keyakinan pada diri siswa.

Pendapat Rusman (2014:134) bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi dinamis antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung. Rifa'i (2015:85) mengartikan pembelajaran sebagai serangkaian yang dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan hubungan timbal balik antara siswa, guru, dan sumber belajar tentang proses pemerolehan ilmu, penguasaan, serta pembentukan sikap dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran peserta didik memperoleh informasi, proses pembelajaran yang kondusif akan menentukan tercapainya tujuan pembelajaran.

2.1.3.2 Komponen dalam Pembelajaran

Djamarah (2013:41) menyebutkan bahwa kegiatan belajar mengajar mengandung komponen yang meliputi: (1) tujuan; (2) bahan pelajaran; (3) kegiatan belajar mengajar; (4) metode; (5) alat dan sumber; (6) evaluasi. Rifa'i (2015:87) menjelaskan komponen pembelajaran ialah segala sesuatu yang menjadi bahan pembelajaran yakni: (1) tujuan, (2) subyek; (3) materi pembelajaran; (3) strategi pembelajaran; (4) media; (5) penunjang (buku sumber

alat pengajaran, bahan pelajaran). Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Menurut Ngalimun (2014:40) komponen pembelajaran terdiri atas:

1. Tujuan pembelajaran, meliputi tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler, tujuan instruksional.
2. Materi ajar, yaitu sesuatu yang menjadi isi dalam proses pembelajaran yang akan dikuasai oleh siswa.
3. Metode pembelajaran, yaitu suatu cara yang dipergunakan guru dalam menyampaikan materi ajar.
4. Media pembelajaran, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.
5. Evaluasi, yaitu penilaian terhadap suatu kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang pencapaian tujuan pembelajaran siswa.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa komponen dalam pembelajaran tersebut saling berkaitan satu sama lain yang nantinya akan menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Oleh sebab itu, maka semua komponen dalam pembelajaran harus dijalankan dengan baik agar pembelajaran berlangsung optimal. Komponen-komponen dalam pembelajaran dijadikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah dilakukan.

2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa

Slameto (2013:36) mengungkapkan bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung guru harus mampu menciptakan aktivitas berbuat ataupun berpikir pada siswa seperti bertanya, berpendapat, dan terjadi diskusi dengan guru. Sardiman (2014:100) mengemukakan bahwa kegiatan siswa aktif dalam pembelajaran bersifat fisik dan mental harus terkait. Rizwan (2016:19) menambahkan agar siswa dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dengan sungguh-sungguh maka diperlukan pengembangan aktivitas positif secara terus menerus sehingga siswa dapat membangun pengetahuan yang dimiliki.

Menurut Djamarah (2013:38) aktivitas belajar berhubungan dengan masalah belajar seperti: (1) mendengarkan, dimana guru menjelaskan siswa memperhatikan; (2) memandang, fokus pada pandangan ke suatu objek tertentu; (3) meraba, membau, dan mencicipi/mengecap; (4) menulis atau mencatat, bertujuan mengingat dan sebagai penunjang pencapaian tujuan belajar; (5) membaca ialah jalan menuju ke pintu ilmu pengetahuan; (6) membuat rangkuman; (7) berpikir, merupakan aktivitas untuk memperoleh penemuan baru; (8) mencoba merupakan kegiatan belajar sambil berbuat.

Hamalik (2014:173) membagi aktivitas siswa antara lain:

1. Bekerja memakai alat visual, diantaranya: menggunakan dan mempelajari gambar-gambar dan bahan ilustrasi; menyimak penjelasan, bertanya; melibatkan alat visual ketika membuat laporan.
2. Ekskursi dan trip, diantaranya: mengunjungi museum; menyaksikan demonstrasi; seperti penerbit surat kabar.

3. Belajar mengenai masalah, diantaranya mengumpulkan informasi dan menjawab pertanyaan. Siswa melakukan tanya jawab bersama guru.
4. Mengapresiasi literatur, diantaranya: siswa membaca cerita yang menarik; mendengarkan bacaan yang disampaikan teman maupun guru.
5. Ilustrasi dan konstruksi, diantaranya; membuat diagram; menggambar peta; membuat poster; menyusun rencana permainan.
6. Bekerja membuat laporan, diantaranya; menyajikan informasi unik dan menarik; menyensor bahan dalam buku; menulis dan menyajikan dramatisasi.
7. Cek dan tes, diantaranya; menyiapkan tes untuk siswa; menyusun perkembangan; mengerjakan informasi.

Suprijono (2013: 8) menyebutkan bahwa aktivitas belajar siswa dapat diuraikan menjadi 6 aktivitas belajar yang meliputi:

1. Keterampilan

Kegiatan belajar ini merupakan paduan gerak, rangsangan dan tanggapan dalam situasi belajar. Peserta didik akan mengembangkan kemampuan berdasarkan tingkat kreativitas.

2. Pengetahuan

Ranah ini mengenai pemahaman peserta didik terhadap pengetahuan, perkembangan kemampuan, dan keterampilan berpikir.

3. Informasi

Kegiatan belajar peserta didik tentang memahami makna simbol (mengolah kata, istilah), mengingat fakta, serta memformulasikan informasi agar memiliki makna.

4. Konsep

Aktivitas belajar peserta didik melalui kegiatan mengembangkan sesuai tingkat imajinasi logika atau membuat generalisasi dari fakta ke konsep.

5. Sikap

Aktivitas belajar pada diri peserta didik yang berfokus pada perubahan sikap yang berhubungan dengan minat, nilai penghargaan, menghargai pendapat orang lain, dan menunjukkan prasangka yang baik.

6. Memecahkan Masalah

Siswa terlibat aktif untuk berfikir menyelesaikan tugas, menentukan tujuan dan melaksanakan kegiatan.

Berdasarkan pendapat yang telah dijabarkan ahli, peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa merupakan suatu kegiatan yang dilakukan siswa berupa aktivitas fisik maupun mental selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar seimbang antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran efektif dapat tercipta dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu menciptakan dan meningkatkan keaktifan siswa.

Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* adalah: (1) menyimak materi oleh guru menggunakan media *flipchart*; (2) melakukan tanya jawab tentang materi yang disampaikan; (3) berkelompok mendiskusikan Lembar Kegiatan Siswa; (4) saling membantu anggota kelompok untuk menyelesaikan permasalahan; (5) mempresentasikan hasil diskusi; (6) menyimak dan menanggapi hasil diskusi kelompok lain; (7) merefleksi kegiatan pembelajaran.

2.1.5 Hasil Belajar

Rifa'i (2015:5) hasil belajar yaitu suatu perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Susanto (2014:5) mendefinisikan hasil belajar yaitu perubahan pada diri siswa sebagai tolok ukur keberhasilan siswa dalam mempelajari pokok bahasan tertentu yang didapatkan dari hasil tes dan disajikan dalam bentuk skor. mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk mengetahui apakah tujuan belajar berhasil atau tidaknya menggunakan evaluasi sebagai bahan pertimbangan.

Pendapat Suprijono (2015:5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan. Perubahan perilaku yang terjadi dalam hasil belajar terjadi secara keseluruhan bukan hanya satu aspek saja. Artinya hasil belajar yang dikategorikan oleh para pakar tidak dapat dilihat secara terpisah melainkan secara komprehensif atau menyeluruh.

Poerwanti (2008:75) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah yaitu (1) ranah kognitif yaitu ketercapaian pengetahuan yang mencakup kecerdasan bahasa dan logika; (2) ranah afektif yaitu ketercapaian sikap atau nilai yang mencakup kecerdasan intra pribadi atau kecerdasan emosional; (3) ranah psikomotorik yaitu ketercapaian keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestik, visual-spasial, dan kecerdasan musikal.

Sedangkan Kosasih (2014:18-27) membagi hasil belajar ke dalam tiga aspek kompetensi kurikulum 2013 sebagai berikut:

1. Pembelajaran pada aspek sikap meliputi penerimaan, penaggapan, penilaian, pengorganisasian, karakterisasi.

2. Pembelajaran pada aspek pengetahuan meliputi mengingat, memahami, menerapkan dan mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, mencipta.
3. Pembelajaran pada aspek keterampilan meliputi persepsi, kesiapan, reaksi yang diarahkan, reaksi natural, dan reaksi yang kompleks.

Berdasarkan uraian tentang hasil belajar tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti kegiatan belajar yang menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi tertentu. Hasil belajar siswa dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu: (1) ranah kognitif yaitu mencakup kecerdasan pengetahuan, (2) ranah afektif yaitu mencakup kecerdasan emosional, (3) ranah psikomotorik yaitu keterampilan yang mencakup kecerdasan kinestik dan fisik.

Penelitian ini membatasi pada ranah kognitif. Indikator hasil belajar yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) menjelaskan faktor-faktor penyebab keragaman masyarakat di Indonesia; (2) mengidentifikasi keragaman suku bangsa sebagai identitas bangsa Indonesia; (3) mengidentifikasi keragaman bahasa daerah sebagai identitas bangsa Indonesia; (4) menjelaskan cara melestarikan bahasa daerah sebagai identitas bangsa Indonesia; (5) mengidentifikasi keragaman agama sebagai identitas bangsa Indonesia; (6) mengidentifikasi keragaman rumah adat sebagai identitas bangsa Indonesia; (7) menjelaskan keunikan rumah adat sebagai identitas bangsa Indonesia; (8) mengidentifikasi keragaman pakaian adat sebagai identitas bangsa Indonesia; (9) menjelaskan cara menghargai keragaman budaya sebagai identitas bangsa Indonesia.

2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran

Suprijono (2015:65) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pedoman tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran berupa kerangka konseptual untuk mengorganisasikan pengalaman belajar dalam mencapai tujuan belajar. Kerangka konseptual disusun berdasarkan prosedur yang sistematis sehingga dapat membuat suatu alur ataupun suatu pola. Ngalimun (2014:7) berpendapat bahwa model pembelajaran sebagai pedoman pembelajaran di kelas meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup serta fasilitas yang mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Shoimin (2014:23) model pembelajaran yaitu kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pedoman pengajar maupun perancang pembelajaran dalam dalam membuat rencana pembelajaran yang melukiskan dan menggambarkan prosedur pengorganisasian pengalaman belajar.

Sementara itu Fathurrohman (2015:29) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual berupa deskripsi yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar berfungsi sebagai pedoman dalam rancangan pembelajaran bagi guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Agustiningsih (2015:97) model pembelajaran mengacu pada rumusan secara runtut yang memuat kerangka konseptual mengenai prosedur atau langkah pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yaitu suatu bentuk kegiatan pembelajaran tentang alur atau rancangan prosedural di kelas sebagai pedoman pembelajaran untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran dengan optimal, siswa lebih mudah menyerap materi. Dengan adanya model pembelajaran pengalaman siswa alam belajar lebih bermakna dan meningkatkan hasil belajar.

2.1.6.2 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Thomas (2014:25) bahwa pembelajaran kooperatif diartikan sebagai suatu sistem yang berkaitan satu sama lain antara elemen-elemen yang terdapat di dalamnya, misalnya kegiatan diskusi pada siswa. Pendapat Huda (2014:111) bahwa pembelajaran kooepratif dapat meningkatkan motivasi yang timbul karena adanya kerjasama dibandingkan dengan pembelajaran individual. Kelompok-kelompok sosial integratif memiliki pengaruh yang lebih besar daripada kelompok yang dibentuk secara berpasangan. Pendapat Muslim (2016:3) bahwa model pembelajaran kooperatif akan melibatkan siswa aktif karena dibentuk kelompok diskusi dalam memahami materi pelajaran sehingga menjadikan siswa tidak mudah merasa jenuh ketika belajar.

Menurut Apriliyani (2015:580) pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, mengembangkan keterampilan berpikir, meningkatkan keterampilan sosial seperti untuk mengatasi permasalahan dalam mengaktifkan siswa yang pasif. Fachrurrozie (2009:55) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif sudah menjadi salah satu pembaharuan dan pergerakan reformasi pendidikan.

Selanjutnya Capar (2015:553) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif dilaporkan menjadi metode yang lebih sukses daripada metode tradisional.

Shoimin (2014:45) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif yaitu suatu kegiatan belajar yang dilakukan dengan cara berkelompok dan mempunyai tujuan untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan bekerja sama. Menurut Ngalimun (2014:161) pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Trimurtini (2009:120) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar yang digunakan guru untuk mengajar dengan cara mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat kemampuannya pada kelompok kecil.

Menurut Agaeni (2014:26) bahwa pembelajaran kooperatif adalah proses kegiatan belajar oleh siswa yang dibentuk ke dalam kelompok kecil terdiri atas 4-6 siswa untuk saling bekerjasama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hamdani (2011:30) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif yaitu suatu rangkaian kegiatan belajar antar siswa yang dilakukan secara berkelompok untuk memecahkan suatu masalah dan mencapai tujuan bersama.

Sejalan dengan pendapat Slavin (2015:4) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu kegiatan kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dengan kemampuan heterogen untuk bekerja dan belajar bersama secara kolaboratif. Tujuan pembelajaran kooperatif yaitu untuk meningkatkan keterampilan dalam berhubungan sosial antar siswa, dapat meningkatkan prestasi akademis peserta didik, juga dapat meningkatkan sikap toleransi akan

keberagaman individu. Setiyani (2009:74) beropini bahwa pembelajaran kooperatif ialah suatu model pembelajaran yang struktur kelompoknya bersifat heterogen dan siswa belajar dalam kelompok kecil secara kolaboratif.

Dari beberapa definisi para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif ialah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok dengan perbedaan tingkat kemampuan individu berbeda dan siswa dituntut aktif untuk bekerja sama saling membantu menyelesaikan permasalahan sehingga terjadi interaksi antarsiswa, siswa berlatih bekerjasama, dan menyampaikan pendapat. Melalui kerja sama akan meningkatkan motivasi dari pada melalui lingkungan kompetitif individual. Pembelajaran berkelompok memiliki pengaruh yang lebih besar daripada kelompok yang dibentuk secara berpasangan.

2.1.6.3 Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Fathurrohman (2015:52) menyatakan bahwa ciri-ciri model pembelajaran kooperatif antara lain: (1) peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan; (2) pembentukan kelompok secara heterogen; (3) mengutamakan kerja kelompok dari pada kerja individu. Pendapat Ngalimun (2016:230) menyebutkan ciri-ciri model pembelajaran kooperatif yakni kelompok dengan anggota 4-5 peserta didik, peserta didik dengan kemampuan berbeda, terdapat kontrol dan fasilitas, dan terdapat laporan sebagai hasil diskusi kelompok.

Pendapat Hamdayana (2014:64-65) mengklasifikasikan bahwa ada empat prinsip dalam pembelajaran kooperatif, diantaranya: (1) prinsip ketergantungan positif, artinya diperlukan kerja sama antar anggota untuk menyelesaikan permasalahan yang disajikan, (2) tanggung jawab individu, karena setiap individu

memiliki peran agar kelompok berhasil, (3) adanya interaksi untuk saling bertukar informasi dan saling membelajarkan, dan (4) keikutsertaan dan komunikasi.

Sedangkan ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Hamdani (2011:31) diantaranya:

1. Setiap individu memiliki peran dalam kelompok.
2. Terjalin interaksi antar anggota.
3. Setiap individu bertanggung jawab atas kelompoknya.
4. Guru membantu mengembangkan keterampilan individu dalam kelompok.
5. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran secara berkelompok, siswa berinteraksi langsung dengan kelompok diskusinya sehingga memudahkan siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran, kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda terdiri atas 4-5 orang bersifat heterogen, adanya tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan serta ada penghargaan untuk kelompok.

2.1.7 Model *Think Pair Share*

2.1.7.1 Pengertian Model *Think Pair Share*

Huda (2016:132) berpendapat bahwa model *Think Pair Share* terbagi menjadi tiga fase yaitu pertama-tama, siswa diminta duduk berpasangan. Kemudian, guru mengajukan satu pertanyaan atau masalah kepada mereka. Setiap siswa diminta berpikir secara individu terlebih dahulu tentang jawaban atas pertanyaan itu. Fase kedua yaitu siswa mendiskusikan hasil pemikirannya dengan

pasangan di sebelahnya untuk memperoleh jawaban paling tepat dari mereka berdua. Fase ketiga yaitu, guru meminta setiap pasangan untuk menyampaikan, menjelaskan, atau menjabarkan hasil jawaban yang telah mereka sepakati pada siswa-siswa lain di ruang kelas.

Menurut Shoimin (2014:208) model *Think Pair Share* adalah suatu model pembelajaran kooperatif dimana siswa diberi waktu untuk berpikir dan merespons satu sama lain. Pendapat Hamdayana (2014:201) bahwa model *Think Pair Share* merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. *Think Pair Share* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat informasi dimana siswa dapat belajar dari siswa lain melalui diskusi untuk menyampaikan idenya

Sedangkan pendapat Lie (2010:57) bahwa model *Think Pair Share* merupakan teknik belajar berpikir-berpasangan-berempat dimana teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain dalam belajar kelompok secara berpasangan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia siswa.

Berdasarkan uraian para ahli dapat disimpulkan bahwa model *Think Pair Share* merupakan model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri dan bekerjasama dengan orang lain. Pembentukan kelompok secara berpasangan berdasarkan tempat duduk. Siswa menjawab soal secara individu, kemudian berpasangan dan berdiskusi dengan teman sebangku untuk mencari jawaban paling tepat dengan bimbingan guru, kemudian kelompok menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.

2.1.7.2 Sintaks Model *Think Pair Share*

Shoimin (2014:211) menjabarkan beberapa tahapan model *Think Pair Share* sebagai berikut:

1. Berpikir, guru memberikan pertanyaan tentang materi pelajaran secara klasikal
2. Berpasangan, siswa berpikir secara individu, selanjutnya membentuk pasangan kemudian mendiskusikan hasil buah pikir individu yang sudah difikirkan.
3. Berbagi, kelompok secara perpasangan atau seorangan maju menyampaikan hasil diskusi.

Sintaks model *Think Pair Share* sesuai pendapat Huda (2014:206) sebagai berikut:

1. Siswa dalam kelompok-kelompok.
2. Siswa menjawab tugas dari guru bersama kelompok yang dibentuk.
3. Setiap seorangan siswa memikirkan jawaban tugas tersebut.
4. Berpasangan mendiskusikan hasil pemikiran individunya.
5. Kelompok menjawab tentang hasil diskui berdua .

Aqib (2015:24) menyebutkan langkah-langkah model *Think Pair Share* berikut ini:

1. Siswa mendengarkan penejelasan materi oleh guru.
2. Siswa berpikir tentang materi yang diberikan oleh guru
3. Siswa berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing.

4. Guru membantu diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya.
5. Guru memberi tambahan materi yang belum diungkapkan siswa.
6. Guru memberikan kesimpulan.
7. Penutup.

Lestari (2017:52) menjelaskan beberapa tahapan model *Think Pair Share* sebagai berikut:

1. *Thinking*, siswa berfikir terhadap permasalahan sebagai upaya merangsang kemampuan berfikir.
2. *Pairing*, siswa berdiskusi secara berpasangan atas jawaban individu yang sudah dipikirkan.
3. *Sharing*, siswa menjelaskan hasil diskusi di depan kelas secara klasikal.

Menurut Ngilimun (2014:169) bahwa model *Think Pair Share* memiliki sintaks: (1) guru menginformasikan materi klasikal; (2) guru memberikan LKPD kepada siswa; (3) siswa berkelompok dengan cara berpasangan sebangku-sebangku (*think-pair*); (4) penyajian kelompok (*share*); (5) kuis individual; (6) menilai skor perkembangan tiap siswa; (7) mempresentasikan hasil kelompok dan mendapatkan hadiah.

Berdasarkan uraian langkah-langkah pembelajaran *Think Pair Share* yang dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. *Think*, guru memberikan pertanyaan secara klasikal, kemudian siswa memikirkan jawabannya.

2. *Pair*, siswa dibentuk ke dalam kelompok secara berpasangan dengan teman sebangkunya. Siswa berdiskusi jawaban paling tepat antara kedua jawaban masing-masing yang telah difikirkan.
3. *Share*, siswa maju menyampaikan hasil diskusi dengan pasangannya di depan kelas.

2.1.7.3 Kekurangan Model *Think Pair Share*

Shomin (2014:212) menjelaskan bahwa model *Think Pair Share* memiliki kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. Pembagian kelompok terlalu banyak sehingga siswa perlu diarahkan.
2. Pendapat yang muncul lebih sedikit
3. Diperlukan penengah apabila terjadi perselisihan.

Pendapat Hamdayana (2014:204) bahwa kekurangan model *Think Pair Share* sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan berfikir sistematis.
2. Pengembangan gagasan hanya sedikit.
3. Tidak ada penengah jika siswa berselisih sehingga melapor guru.
4. Jumlah siswa sekelas ganjil akan berpengaruh karena tidak mempunyai pasangan kelompok.
5. Banyak kelompok dalam kelas.
6. Menggantungkan pada pasangan.

Lie (2010: 46) menjabarkan kekurangan model *Think Pair Share* yakni:

- (1) hasil pikir lebih sedikit karena kelompok terdiri dua siswa;
- (2) jika ada

perselisihan, tidak ada penengah dari siswa dalam kelompok yang bersangkutan; dan (3) banyak kelompok yang melapor dan dimonitor.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan model *Think Pair Share* masih terdapat kekurangan yaitu ide yang muncul dari siswa terbatas sedangkan materi IPS mencakup konsep atau kajian yang luas. Guru dapat mengatasinya dengan menyediakan sumber belajar yang beraneka ragam sehingga membantu siswa menemukan berbagai ide. Apabila terjadi perselisihan diantara pasangan, guru dapat berperan sebagai penengahnya.

2.1.8 Model *Team Assisted Individualization*

2.1.8.1 Pengertian Model *Team Assisted Individualization*

Menurut Slavin (2015:187) bahwa dasar pemikiran model *Team Assisted Individualization* adalah untuk mengadaptasi pengajaran individual berkaitan dengan kemampuan siswa maupun pencapaian prestasi siswa. Diperkuat oleh pendapat Huda (2014:200) tujuan model *Team Assisted Individualization* agar pengajaran individual yang kurang efektif, selain itu untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, serta memotivasi siswa dengan belajar kelompok.

Fathurrohman (2015:74) mengemukakan bahwa ciri khas model *Team Assisted Individualization* adalah setiap siswa secara individual dibentuk kelompok berdiskusi, semua anggota kelompok bertanggung jawab atas keseluruhan jawaban sebagai tanggung jawab bersama. Menurut Shoimin (2014:200) model *Team Assisted Individualization* siswa ditempatkan pada

kelompok kecil secara heterogen dengan anggota 4 sampai 5 siswa, disertai pemberian bantuan secara individu bagi kelompok yang membutuhkan.

Lestari (2017:49) menjelaskan bahwa model pembelajaran yang menggulkan pembelajaran kelompok dengan pembelajaran individual merupakan tipe model *Team Assisted Individualization*. Pendapat (Huda, 2016:126) pengelompokan siswa didasarkan pada kemampuan siswa yang beragam, setiap kelompok mengerjakan tugas secara bersama-sama, semua anggota kelompok saling membantu jika memang dibutuhkan

Berdasarkan penjelasan para ahli dapat disimpulkan bahwa model *Team Assisted Individualization* adalah model pembelajaran yang menggunakan perbedaan individu sebagai dasar dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, pembentukan kelompok perlu dilakukan secara heterogen dengan memperhatikan perbedaan kemampuan masing-masing individu. Dengan kemampuan individu yang berbeda dapat bekerja sama dalam kelompok serta diberikan bantuan bagi siswa yang membutuhkan. Pembimbingan individu dalam meningkatkan kemampuan kognitif berupa tes yang harus diselesaikan peserta didik, aspek afektif berupa kemampuan membimbing teman yang memiliki kemampuan lebih rendah, adanya kerja sama, dan menghargai sesama dalam kelompok.

2.1.8.2 Sintaks Model *Team Assisted Individualization*

Terdapat 8 langkah model *Team Assisted Individualization* menurut Shoimin (2014:201-202) yaitu sebagai berikut:

1. *Placement Test*, siswa mengerjakan kuis awal.

2. *Teams*, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen 4-5 siswa.
3. *Teaching grup*, guru menjabarkan materi singkat.
4. *Student center*, guru memberi penekanan bahwa keberhasilan individu tergantung keberhasilan kelompok
5. *Team study*, siswa belajar dengan mengerjakan tugas dari LKPD. Siswa membantu temannya secara perorangan yang membutuhkan.
6. *Fact test*, pengerjaan kuis akhir oleh siswa.
7. *Team score and team recognition*, pemberian skor hasil diskusi.
8. *Whole Class Unit*, penyampaian uraian materi di akhir dengan pemecahan masalah

Lestari (2017:50) menjabarkan beberapa tahapan model *Team Assisted Individualization* sebagai berikut:

1. *Placement Test*, siswa diberikan kuis untuk mengukur kelebihan dan kelemahan sebelum penempatan dalam kelompok.
2. *Teams*, siswa dibentuk kelompok secara heterogen, adanya siswa unggul dalam kelompok. Kelompok terdiri atas 4-5 siswa.
3. *Student Creative*, siswa melakukan diskusi dan guru menekankan bahwa keberhasilan individu dipengaruhi oleh keberhasilan kelompok.
4. *Team Study*, siswa dibantu temannya yang unggul ketika diskusi, juga diberikan bantuan oleh guru jika diperlukan.
5. *Team Score and Team Recognition*, siswa diberikan skor terhadap hasil kerja kelompok dengan memberikan penghargaan terhadap kelompok yang super.
6. *Teaching Group*, siswa memperhatikan materi secara singkat dari guru.

7. *Fact Test*, siswa mengerjakan tes akhir berdasarkan fakta yang diperoleh.
8. *Whole Class Unit*, guru memberi rangkuman di akhir pembelajaran.

Beberapa tahapan model *Team Assisted Individualization* menurut Huda (2014:200-201) sebagai berikut:

1. Tim, siswa dibagi kedalam tim-tim yang beranggotakan 4-5 orang.
2. Tes penempatan, siswa diberikan soal awal. Penempatan kelompok berdasarkan tingkat kemampuan namun secara heterogen.
3. Materi, siswa belajar materi yang akan dipelajari hari itu.
4. Belajar kelompok, siswa belajar bersama dengan rekan tim.
5. Skor dan rekognisi, pemberian skor atas belajar bersama.
6. Tes fakta, siswa mengerjakan soal akhir untuk mengetahui peningkatan dirinya.

Pendapat Fathurrohman (2015:78) bahwa sintaks model *Team Assisted Individualization* adalah:

1. *Teams*, pembagian kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 siswa.
2. *Placement Test*, penempatan kelompok didasarkan pada peringkat nilai.
3. *Teaching Group*, pembagian LKS kepada siswa serta penjelasan secara singkat materi yang akan dibahas pada pertemuan itu oleh guru.
4. *Student Creative*, siswa berdiskusi bersama kelompok tentang materi yang terdapat pada LKS. Siswa juga mencatat materi yang belum dipahami untuk didiskusikan secara klasikal.
5. *Team Study*, siswa berdiskusi tentang materi dan mengoreksi jawaban LKS dengan teman satu kelompok.

6. *Whole Class Unit*, perwakilan kelompok maju untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Sedangkan kelompok lain memberikan tanggapan serta evaluasi hasil diskusi dan penyempurnaan jawaban siswa oleh guru.
7. *Facts Test*, pelaksanaan tes akhir dan siswa mengerjakan secara individu.
8. *Team Score and Team Recognition*, pengumuman skor tiap kelompok serta penetapan dan pemberian penghargaan bagi kelompok super, kelompok hebat, dan kelompok baik.

Model *Team Assisted Individualization*, skor kelompok diperoleh dengan menghitung rata-rata skor peningkatan individu. Skor peningkatan individu diperoleh dari selisih skor kuis awal dan skor kuis akhir.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Team Assisted Individualization* memiliki langkah atau sintaks yaitu:

1. *Placement Test*, peserta didik menjawab kuis awal.
2. *Teams*, peserta didik berkelompok 4-5 siswa sesuai skor kuis awal.
3. *Teaching group*, peserta didik menyimak penjelasan materi oleh guru.
4. *Student creative*, setiap kelompok mencatat hal penting yang disajikan oleh guru. Serta mencatat hal yang belum dipahami untuk didiskusikan bersama.
5. *Team study*, peserta didik berkelompok mendiskusikan LKS, antar anggota saling memberikan bantuan sebagai bentuk tutor sebaya.
6. *Whole Class Unit*, peserta didik menyampaikan hasil diskusi, kelompok lain memberikan tanggapan dan masukan terhadap kelompok yang maju.
7. *Fact test*, peserta didik menjawab kuis akhir secara individu untuk mengukur peningkatan setelah diberikan materi oleh guru.

8. *Team score and team recognition*, kelompok memperoleh skor dan penghargaan terhadap hasil kerja kelompok, misalnya kelompok “super, kelompok hebat, dan kelompok baik.”

2.1.8.3 Kelebihan Model *Team Assisted Individualization*

Menurut Shoimin (2014:202) bahwa model *Team Assisted Individualization* memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

1. Antar siswa saling membantu sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki.
2. Adanya tanggung jawab, peduli antar anggota dalam kelompok.
3. Siswa bekerjasama dalam suatu kelompok.
4. Menghilangkan rasa panik pada siswa.
5. Keterlibatan siswa dalam kelompok belajar.
6. Kerjasama dibentuk dari diskusi untuk menyampaikan ide.

Slavin (2015:190) menyebutkan beberapa manfaat model *Team Assisted Individualization* yang memungkinkannya memenuhi kriteria efektif antara lain: (1) meminimalisir ketergantungan siswa pada guru; (2) melibatkan guru untuk mengajar kelompok kecil yang heterogen; (3) memudahkan siswa melakukan kegiatan belajar dengan sederhana dan menyenangkan; (4) memotivasi siswa; (5) memungkinkan siswa untuk bekerja sama.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut peneliti menyimpulkan bahwa model *Team Assisted Individualization* memiliki beberapa kelebihan yaitu siswa yang memiliki kemampuan individu rendah dapat dibantu oleh temannya, pembentukan kelompok secara heterogen memungkinkan banyak pula jawaban, tercipta rasa peduli, tanggung jawab antar teman serta saling menghargai

perbedaan kemampuan antar individu dalam kelompok, menumbuhkan sikap sosial dengan temannya, melibatkan semua siswa aktif dalam dalam kelompok.

2.1.9 Media Pembelajaran

2.1.9.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Puspitorini (2014:415) media pembelajaran yang tepat dan menarik, akan meningkatkan minat dan motivasi belajar pada siswa. Penggunaan media sangat diperlukan saat proses pembelajaran agar penyampaian pesan mudah dicerna oleh siswa. Pendapat Arsyad (2014:3) bahwa media yaitu segala sesuatu yang berguna dalam kegiatan penyaluran informasi. Sedangkan Nugraheni (2017:113) menyatakan bahwa media pembelajaran berisi pesan atau informasi yang memiliki tujuan menjelaskan maksud dari pengajaran.

Pendapat Kustandi (2016:8) media pembelajaran ialah segala bentuk alat yang memiliki fungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Nugraheni (2017:143) mengungkapkan bahwa media pembelajaran bermanfaat dalam rangka sebagai perantara untuk memudahkan siswa mempelajari materi apabila terjadi ketidakjelasan, pesan yang disampaikan oleh media akan dicerna oleh peserta didik melalui penggunaan kalimat yang efektif, isi media harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, meminimalisir penggunaan kalimat yang memiliki makna ganda sehingga makna pesan akan tersampaikan dengan jelas.

Ashyar (2012:8) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana.

Penyampaian tersebut menyebabkan terjadinya lingkungan belajar yang kondusif sehingga penerimanya dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara efisien dan efektif. Daryanto (2016:4) menjelaskan media termasuk komponen komunikasi sebagai penyampai pesan dari komunikator menuju komunikan.

Dengan adanya media dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran, keberadaanya diharapkan agar dapat meningkatkan hasil belajar yang akan dicapai sesuai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media memang sangat diperlukan guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan sebagai perantara atau penyampai pesan dalam pembelajaran agar makna tersampaikan kepada siswa secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Media pembelajaran memudahkan siswa memahami materi dan siswa tertarik untuk mempelajari materi dan diharapkan dapat merangsang minat, perhatian, dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian ini media yang digunakan yaitu *flipchart* untuk memudahkan siswa mempelajari IPS materi keragaman budaya di Indonesia yang luas, dapat meningkatkan aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung.

2.1.9.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Asyhar (2012:45) pengelompokan media yaitu (1) media visual (media buku, gambar, grafik, bagan, peta, poster); (2) media audio (*tape recorder*, radio,

dan *CD player*); (3) media audio-visual film, video, program TV); (4) multimedia (media berbasis TIK dan komputer).

Rusman (2012:173) menjabarkan jenis media menjadi dua kelompok yaitu: (1) media visual, memiliki unsur gambar, media grafis termasuk di dalamnya yaitu grafik, bagan, diagram, poster, dan kartun, model dan realia yaitu model objek nyata dari sesuatu benda; (2) media audiovisual, yaitu media yang memiliki unsur keduanya yaitu dapat dilihat dan dapat didengar.

Sedangkan Sadiman (2012:28) menjelaskan jenis media yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media grafis ialah gambar/foto, sketasa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel atau *flannel board*, papan bulletin atau *bulletin board*.
2. Media audio ialah radioalat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa.
3. Media proyeksi diam ialah film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), *overhead* proyektor, proyektor *opaque*, *tachistoscope*, *microprojection* dengan *microfilm*.

Sesuai uraian tersebut jenis media pembelajaran terdiri atas: (1) media visual, yaitu menekankan indera penglihatan karena mengandung unsur gambar, (2) media audio, yaitu menekankan indera pendengaran karena mengandung unsur suara, (3) media audiovisual, yaitu menekankan indera penglihatan dan pendengaran karena mengandung unsur gambar dan suara. Pemilihan media dalam pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa dan pesan materi yang akan disampaikan. Beberapa jenis media dapat dikombinasikan untuk

menyampaikan materi agar lebih efektif. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media *flipchart* termasuk dalam media visual jenis grafis.

2.1.9.3 Fungsi Media Pembelajaran

Ahmadi (2017:129) mengemukakan bahwa media memiliki fungsi yaitu sebagai sumber belajar, yang berarti sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Sedangkan Daryanto (2016:10) menyatakan bahwa media memiliki fungsi gambaran jelas tentang sesuatu hal baik dapat dilihat, didengar, membandingkan dan menjangkau objek.

Aqib (2015:51) menyebutkan manfaat umum media pembelajaran sebagai berikut:

1. Mempercantik tampilan materi yang diajarkan.
2. Memperjelas pokok materi.
3. Efisiensi waktu dan tenaga.
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
5. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.
6. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Saputro (2015:64) media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan isi saat proses pembelajaran di dalam maupun diluar kelas. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran berpengaruh terhadap keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran serta membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik

dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Arsyad, 2011:15-16).

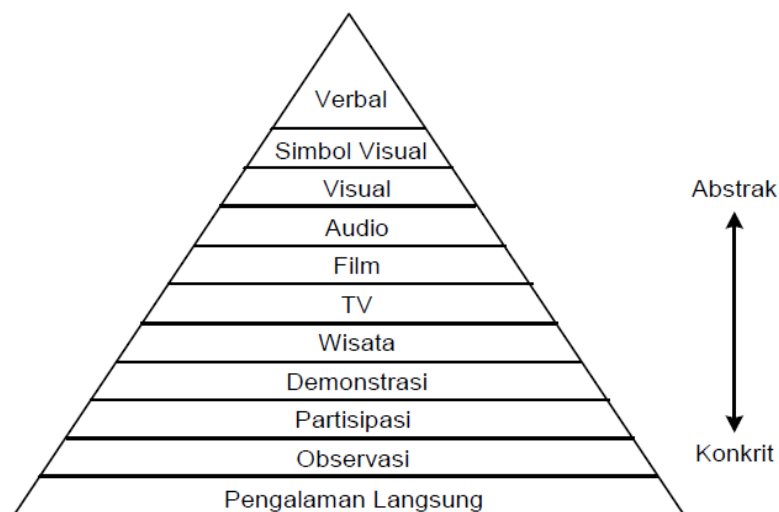
Jadi media pembelajaran memiliki banyak manfaat yakni memperjelas isi materi, menumbuhkan pemahaman siswa sehingga meningkatkan kualitas hasil belajar. Dengan media pembelajaran menimbulkan gairah belajar siswa, merangsang perhatian dan minat siswa, terjadi interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar sehingga kegiatan belajar mengajar lebih bermakna. Begitu pula dengan media *flipchart* yang berfungsi memperjelas isi materi karena menyajikan pokok materi tidak hanya berupa gambar, juga disajikan dalam bentuk tabel, diagram maupun angka-angka sehingga meningkatkan pemahaman siswa.

2.1.9.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Pembelajaran lebih bermakna dengan adanya media pembelajaran karena pesan yang terkandung dalam media lebih mudah ditangkap siswa dibandingkan siswa berfikir abstrak. Perkembangan zaman menyebabkan media tampil dalam berbagai jenis dan format sesuai karakteristik dan kelebihan masing-masing.

Menurut Gunawan (2011: 10) terdapat tiga tingkatan utama modus pembelajaran yaitu: pengalaman langsung, pengalaman gambar dan pengalaman abstrak. Ketiga pengalaman ini saling berinteraksi). Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar digambarkan oleh Dale (1969) sebagai suatu proses komunikasi. Dale menyimpulkan bahwa semakin bawah menunjukkan pengetahuan yang diperoleh semakin besar.

Penggunaan media dalam proses belajar berlandaskan pada kerucut pengalaman Edgar Dale sebagai acuan. Berikut kerucut pengalaman Edgar Dale.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Arsyad, 2014:14)

Dalam kerucut pengalaman Dale, semakin tinggi letak jenis media dalam tingkat kerucut semakin tinggi tingkat keabstrakannya. Dasar pengembangan kerucut tersebut bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan.

Arsyad (2014:14) mengemukakan bahwa penafsiran pesan melibatkan indera penglihatan maupun pendengaran, meskipun partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kehadiran media membantu siswa memahami konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal. Pemanfaatan media tergantung karakteristik media maupun cara guru dan siswa menggunakan media tersebut. Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2.1.9.5 Kriteria Pemilihan Media

Nugraheni (2017:143) media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa. Menurut Sudjana (2013:4) adapun kriteria pemilihan media yaitu: (1) media pengajaran dipilih atas dasar tujuan yang telah ditetapkan, (2) bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa, (3) media mudah diperoleh, (4) media sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya (6) sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Susilana (2012:54) menjabarkan beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu:

1. Sejalan dengan tujuan
2. Sejalan dengan materi
3. Sesuai karakteristik siswa
4. Sesuai dengan materi
5. Sejalan dengan gaya belajar siswa
6. sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia.

Sementara Asyhar (2012:83) mengemukakan beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran meliputi (1) jelas dan rapi, (2) bersih dan menarik, (3) cocok dengan sasaran, (4) relevan dengan topik yang diajarkan, (5) sesuai

dengan tujuan pembelajaran, (6) praktis luwes dan tahan lama, (7) berkualitas baik, (8) ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

Aqib (2015:53) menyebutkan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran, yaitu: (1) kompetensi pembelajaran, (2) karakteristik sasaran didik, (3) karakteristik media yang bersangkutan, (4) waktu yang tersedia, (5) biaya yang diperlukan, (6) ketersediaan fasilitas/peralatan, (7) konteks penggunaan, dan (8) mutu teknis media.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemilihan media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kemudahan menggunakan media, serta kualitas yang baik. Pemilihan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik sehingga pembelajaran bermakna dan meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.

2.1.9.6 Media *Flipchart*

Media yang digunakan dalam pembelajaran IPS dengan model *Team Assisted Individualization* adalah media *flipchart*. Pendapat Kustandi (2016:48) bahwa media *flipchart* ialah lembaran kertas berisikan materi pelajaran yang tersusun rapi dan baik yang dijilid menjadi satu berupa gambar, diagram, huruf-huruf atau angka-angka.

Susilana (2012:87) mengemukakan bahwa media *flipchart* adalah lembaran-lembaran kertas seperti album atau kalender berukuran 50x75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21x28 cm sebagai *flipbook* yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. Menurut Indriana (2011: 67) media *Flipchart*

hanya bisa digunakan untuk kelompok siswa yang berisi sekitar 30 orang. Media tersebut sangat mudah dan efisien dibuat dan digunakan.

Sururuddin (2016:35) mengemukakan bahwa media *flipchart* berupa media cetak yang sederhana dalam pembuatan dan kemudahan penggunaan serta cukup efektif karena *flipchart* sebagai media pengantar pesan secara langsung yang tercantum pada media. *Flipchart* merupakan salah satu media cetakan yang sederhana dan efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya yang relatif mudah, dengan memanfaatkan bahan kertas yang mudah dijumpai di lingkungan sekitar. Efektif karena *Flipchart* dijadikan sebagai media penyampai pesan pembelajaran secara terencana maupun secara langsung dan menghemat waktu bagi guru untuk menulis atau menggambar di papan tulis.

2.1.9.7 Langkah-Langkah Membuat Media *Flipchart*

Susilana (2012:89) menjelaskan cara mendesain *Flipchart* yaitu: (1) menentukan tujuan pembelajaran; (2) menentukan bentuk *Flipchart*; (3) membuat ringkasan materi; (4) merancang skema; (5) memilih warna yang sesuai; (6) menentukan ukuran dan bentuk huruf yang sesuai.

Cara menggunakan dan mengoperasikan media *Flipchart* adalah :

1. Mempersiapkan diri: guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik,
2. Penempatan yang tepat: penempatan posisi perlu diperhatikan, sehingga terlihat dengan baik oleh semua siswa yang ada di ruangan tersebut.
3. Pengaturan siswa: pengaturan posisi siswa untuk hasil yang lebih baik agar dapat mengambil pesan dalam media tersebut *flipchart*.

4. Perkenalkan pokok materi: penyajian isi media diperkenalkan kepada siswa pada saat awal membuka pelajaran.
5. Sajikan gambar: setelah masuk pada materi, guru dapat memperlihatkan lembaran-lembaran *Flipchart* dan memberikan keterangan yang cukup.
6. Beri kesempatan siswa untuk bertanya: guru merangsang agar siswa mau bertanya dan menanggapi media.
7. Menyimpulkan materi: materi yang telah dijabarkan dalam media *flipchart* harus dirangkum.

2.1.9.8 Kelebihan Media *Flipchart*

Menurut Susilana (2009: 88-89) beberapa kelebihan media *flipchart* antara lain:

1. Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis.
2. Dapat digunakan di dalam ruangan atau luar ruangan.
3. Bahan pembuatan relatif murah.
4. Mudah dibawa kemana-mana.
5. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Media *Flipchart* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS karena selain menghemat waktu untuk menulis dan menggambar di papan tulis juga penyajiannya menarik karena berupa gambar, grafik, huruf, dan angka-angka, sehingga membuat siswa antusias. Siswa lebih mudah memahami konsep-konsep IPS, karena berisi pokok materi keragaman budaya di Indonesia yang akan disampaikan guru. Media *Flipchart* bisa digunakan di dalam maupun diluar kelas. Dengan demikian memudahkan guru dalam penyampaian materi.

2.1.10 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

2.1.10.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Gunawan (2016:38) mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bidang keilmuan yang sangat dinamis karena mempelajari keadaan masyarakat yang cepat perkembangannya seperti keadaan lingkungan masyarakat, perubahan masyarakat, masalah-masalah yang ada di masyarakat. Pendapat Susanto (2014:137) bahwa IPS terdiri dari bermacam-macam ilmu yang dapat digunakan dalam kehidupan masyarakat sebagai bekal kepada siswa.

Menurut Jasdilla (2017:96) IPS merupakan muatan pembelajaran yang mengkaji isu sosial yang melibatkan tingkah laku individu dalam kehidupan masyarakat. IPS yakni perpaduan ilmu sejarah, politik, geografi, ekonomi, antropologi dan budaya. Adanya IPS mampu mendorong kepekaan siswa terhadap fenomena kehidupan sosial.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS ialah muatan pembelajaran terdiri dari berbagai bidang diantaranya sejarah, politik, ekonomi, budaya. Dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat mendorong kepekaan siswa terhadap kehidupan sosial di masyarakat. Siswa peka terhadap kehidupan masyarakat.

2.1.10.2 Pembelajaran IPS di SD

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar menjelaskan bahwa kompetensi yang harus dicapai dalam muatan pembelajaran IPS untuk jenjang SD antara lain: (1) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia, (2) mengenal

konsep ruang, waktu, dan aktivitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi, (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia, (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat, (5) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri dirinya sebagai warga negara Indonesia, (6) menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab, (7) meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa, (8) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.

Susanto (2014:157) mengemukakan bahwa metode pembelajaran IPS di SD berpijak pada aktivitas perorangan maupun kelompok untuk mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip IPS secara holistik dan autentik. Melalui pembelajaran IPS peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan mengolah kesan tentang hal yang telah dipelajarinya.

Susanto (2016:152) beropini bahwa dalam pendidikan IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-7 tahun sampai 11-12 tahun. Anak usia 6-7 tahun berada dalam perkembangan kemampuan tingkatan kongkret operasional. Mereka memandang dunia sebagai suatu keseluruhan yang utuh dan menganggap tahun yang akan datang sebagai sesuatu yang masih jauh yang mereka pedulikan adalah masa sekarang (konkret), bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Sedangkan materi IPS di SD penuh dengan pesan bersifat abstrak.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan kehidupan dan masalah sosial di masyarakat. Dalam penerapan pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan siswa sesuai tingkat usia yang masing-masing individu mempunyai kemampuan berbeda.

2.1.10.3 Tujuan IPS di SD

Menurut Bektiningsih (2018:181) tujuan utama IPS di SD adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah lingkungan yang terjadi di masyarakat. Sedangkan Patmawati (2018:310) mengemukakan bahwa tujuan IPS di SD agar siswa memiliki kepekaan berbagai peristiwa di sekitarnya, siswa tidak hanya fokus pada penghafalan teori pembelajaran namun sanggup berinteraksi dengan masyarakat di lingkungan sosial. Menurut Gunawan (2016:48) bahwa tujuan IPS yaitu membentuk warga negara agar memiliki kemampuan sosial sebagai warga negara yang bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu sosial.

Pendapat Sapriya (2015:194) bahwa tujuan IPS adalah sebagai berikut: (1) dapat mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) dalam masyarakat yang majemuk dapat memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Susanto (2014:145) beropini bahwa orientasi muatan pembelajaran IPS di lembaga pendidikan yakni: (1) mempunyai kepekaan pada lingkungan sekitar; (2) melihat dan menelaah cara menyesuaikan diri sehingga dipakai guna merombak persoalan masyarakat; (3) dapat memakai metode, nalar, dan mengambil pertimbangan dalam meredakan konflik; (4) memberi atensi pada persoalan masyarakat dan dapat menganalisa suatu kejadian, kemudian dapat memilih langkah sesuai.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa tujuan IPS di SD yaitu untuk mengetahui masalah di sekitar siswa, memperkenalkan kehidupan yang terjadi di masyarakat kepada siswa, dan mengetahui rambu-rambu dalam hidup bermasyarakat agar siswa mampu mengetahui kondisi lingkungan sekitar, memberikan bekal kepada siswa untuk berfikir kritis terhadap kenyataan sosial dan memberikan solusi kehidupan dalam bermasyarakat kelak.

2.1.10.4 Ruang Lingkup IPS di SD

Ruang lingkup IPS di SD menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, (5) Indonesia yang bertanggung jawab.

Gunawan (2016:51) menjelaskan bahwa ruang lingkup IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan
2. Waktu, berkelanjutan, dan perubahan
3. Sistem sosial dan budaya

4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
5. IPS SD sebagai pendidikan Global yakni: (1) mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban dunia, menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa; (2) menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa; (3) mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan perusakan lingkungan.

Jadi IPS di SD memiliki ruang lingkup meliputi manusia, tempat, lingkungan, waktu, keberlanjutan, perubahan, sistem sosial budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, Indonesia yang bertanggung jawab. Dalam penelitian ini materi kelas empat ialah keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi yang merupakan ruang lingkup dari sistem sosial dan budaya.

2.1.10.5 Karakteristik Pembelajaran IPS di SD

Menurut Susanto (2014: 160) materi IPS di SD memiliki karakteristik, sebagai berikut:

1. IPS adalah gabungan dari berbagai bidang diantaranya sejarah, politik, ekonomi, budaya.
2. IPS menyangkut permasalahan sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
3. IPS menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS merupakan gabungan bidang dikemas tersebut sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Hidayati (2008:1-26) menjelaskan bahwa karakteristik IPS terbagi berdasarkan dua pandangan yaitu sebagai berikut:

1. Materi IPS

Materi IPS dikembangkan sesuai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat lima sumber yaitu: 1) semua objek yang ada di lingkungan; 2) aktivitas manusia; 3) budaya dan lingkungan geografi; 4) sejarah kehidupan masa lampau; 5) dan karakteristik anak.

2. Strategi Penyampaian IPS di SD

Materi disusun berdasarkan urutan terkecil yakni diri sendiri, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, kota, wilayah, negara, dan dunia.

2.1.10.6 Strategi Penyampaian Pengajaran IPS di SD

Strategi penyampaian pengajaran IPS secara keseluruhan didasarkan pada sebuah tradisi, ialah materi yang disusun dalam suatu urutan anak/diri sendiri), keluarga, masyarakat, kota, wilayah negara, dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut “*The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*” (Hidayati, 2008 27). Tipe kurikulum memiliki asumsi bahwa anak mula-mula dikenalkan lingkungan terdekat. Kemudian secara sistematis dan bertahap bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran itu. Kemungkinan

yang terjadi anak akan mengembangkan kemampuan menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

Pendapat Susanto (2013:157) bahwa metode pembelajaran IPS di SD memperhatikan karakteristik siswa dan berpijak pada aktivitas yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif, mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip IPS. Melalui pembelajaran IPS peserta didik dapat mendapatkan pengalaman secara langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya

2.1.10.7 Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Kelas IV Muatan Pembelajaran IPS Tema 7 Indahya Indahya Keragaman di Negeriku

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menjelaskan faktor-faktor penyebab keragaman masyarakat di Indonesia. 3.2.2 Mengidentifikasi keragaman suku bangsa sebagai identitas bangsa Indonesia. 3.2.3 Mengidentifikasi keragaman bahasa daerah sebagai identitas bangsa Indonesia. 3.2.4 Menjelaskan cara melestarikan bahasa daerah sebagai identitas bangsa Indonesia. 3.2.5 Mengidentifikasi keragaman agama sebagai identitas bangsa Indonesia. 3.2.6 Mengidentifikasi keragaman rumah adat sebagai identitas bangsa Indonesia. 3.2.7 Menjelaskan keunikan rumah adat sebagai identitas bangsa Indonesia. 3.2.8 Mengidentifikasi keragaman pakaian

	<p>adat sebagai identitas bangsa Indonesia.</p> <p>3.2.9 Menjelaskan cara menghargai keragaman budaya sebagai identitas bangsa Indonesia.</p>
<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>4.2.1 Membuat laporan identifikasi mengenai faktor-faktor penyebab keragaman masyarakat di Indonesia.</p> <p>4.2.2 Membuat laporan identifikasi mengenai keragaman bahasa daerah sebagai identitas bangsa Indonesia.</p> <p>4.2.3 Membuat laporan identifikasi mengenai keragaman rumah adat sebagai identitas bangsa Indonesia.</p> <p>4.2.4 Membuat laporan identifikasi mengenai keragaman pakaian adat sebagai identitas bangsa Indonesia.</p>

1. Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia.

Indonesia memiliki banyak sekali keragaman mulai dari keragaman suku bangsa, ras, golongan, etnis, bahasa, agama, dan budaya. Beragamnya budaya menjadikan masyarakat Indonesia beragam pula. Banyak faktor yang dapat menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat Indonesia. Beberapa faktor yang dimaksud seperti berikut.

1) Letak Strategis Wilayah Indonesia

Letak Indonesia sangat strategis, yaitu berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga berada di antara Benua Asia dan Benua Australia. Letak strategis tersebut menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia. Mereka membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaan

dari negaranya. Banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan negaranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.

2) Kondisi Negara Kepulauan

Keadaan geografi Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang terdiri atas 13.466 pulau. Banyaknya pulau di Indonesia menyebabkan penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa. Tiap-tiap suku bangsa memiliki budaya sendiri. Oleh karena itu, di Indonesia ada banyak suku bangsa dengan budaya yang berbeda-beda.

3) Perbedaan Kondisi Alam

Negara Indonesia sangat luas dan terdiri atas 13.466 pulau. Tiap-tiap pulau dibatasi oleh lautan. Selain itu, Indonesia merupakan negara vulkanis dengan banyak pegunungan, baik gunung berapi maupun bukan gunung berapi. Keadaan alam Indonesia tersebut memengaruhi keanekaragaman masyarakatnya. Kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya. Mereka lebih memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur. Bagaimana dengan masyarakat yang tinggal di kota? Masyarakat yang tinggal di kota tentu tidak akan menjadi nelayan.

Masyarakat kota cenderung untuk membuka usaha, bekerja di kantor, atau bekerja di pabrik.

4) Keadaan Transportasi dan Komunikasi

Kemajuan dan keterbatasan sarana transportasi dan komunikasi dapat memengaruhi perbedaan masyarakat Indonesia. Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia.

5) Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan

Keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar masyarakat, membawa pengaruh terhadap perbedaan masyarakat Indonesia. Masyarakat perkotaan relatif mudah menerima orang asing atau budaya lain. Sebaliknya, masyarakat pedalaman sebagian besar sulit menerima sesuatu yang baru. Mereka tetap bertahan pada budaya sendiri dan sulit menerima budaya luar.

2. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

Suku bangsa termasuk bagian dari keragaman bangsa Indonesia. Ada banyak suku bangsa yang mendiami wilayah Kepulauan Indonesia. Dibandingkan dengan negara lain, jumlah suku bangsa Indonesia menjadi yang terbesar di dunia. Suku bangsa Indonesia tersebar di seluruh wilayah Indonesia, baik di pulau besar maupun pulau kecil. Berikut daftar suku bangsa di seluruh provinsi yang ada di Indonesia.

Tabel 2.2 Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

No.	Provinsi	Suku Bangsa
1.	Aceh	Aceh, Alas, Gayo, Gayo Lut, Gayo Luwes, Singkil, Simeulue, Aneuk Jame, Tamiang, dan Kluet.
2.	Sumatera Utara	Batak, Ulu, dan Nias.
3.	Jawa Barat	Cirebon dan Sunda.
4.	Jawa Tengah	Jawa dan Samin
5.	Jawa Timur	Jawa, Madura, Tengger, Osing, dan Bawean
6.	Kalimantan Selatan	Dayak (Banjar, Bakumpai, Bukit, Pitap, Orang Barangas, Banjar Hulu, dan Banjar Kuala).
7.	Suawesi Tenggara	Laki, Malio, Muna, Kulisusu Moronene, Wolio, Wononii, dan Buton.
8.	Papua	Arfak, Asmat, Fakfak, Kaure, dan Tobati

Dari tabel tersebut, terlihat betapa banyak suku bangsa di Indonesia. Dalam satu provinsi bisa terdapat lebih dari satu suku bangsa. Namun, semua suku bangsa dapat hidup berdampingan dalam persatuan dan kesatuan.

3. Ragam Bahasa Daerah di Indonesia

Bahasa sebagai alat komunikasi. Keragaman suku bangsa menghasilkan bahasa daerah yang beragam pula. Di antara bahasa-bahasa daerah itu terdapat perbedaan. Namun, perbedaan itu disatukan dengan penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Bahasa daerah yang berkembang di wilayah Indonesia berjumlah ratusan. Di suatu daerah seringkali berkembang lebih dari satu bahasa daerah. Berikut beberapa bahasa daerah yang berkembang di Indonesia.

Tabel 2.3 Ragam Bahasa Daerah di Indonesia

No.	Daerah	Bahasa Daerah
1.	Sumatra	Aceh, Bangka, Batak Enggano, Gayo, Kerinci, Komeriing, Kubu, Lampung Api, Lampung Nyo, Lubu, Melayu, , Mentawai, Minangkabau, Musi,

		Nias, Rejang, Simeulue, Lekon, dan Haloban.
2.	Jawa	Badui, Betawi, Indonesia Peranakan, Jawa, Kangean, Kawi, Madura, Osing, Sunda, dan Tengger.
3.	Bali dan Kepulauan Nusa Tenggara	Bali, Sasak, Abui, Adang, Alor, Helong, Ile Ape, Kabola, Kafoa, Kamang, Kodi, Komodo, Lamalera, Lamatuka, Lamboya, dan Lembata Barat.
4.	Kalimantan	Ampanang, Aoheng, Bakati', Embaloh, Hovongan, Iban, Jangkang, Kayan Kelabit, dan Kembayan.
5.	Sulawesi	Andio, Bajau Indonesia, Balaesang, Bambam, Banggai, Bantik, Bugis, Bungku, Duri, Gorontalo, Kaidipang, dan Kaili.
6.	Maluku	Alune, Elpaputih, Emplawas, Fordata, Galela, Huaulu, Hukumina, Hulung, dan Ili'uun.
7.	Papua	Abrab, Asmat, Awyi, Babe, Baburiwa, Citah, Dabu, Dani, Foya, Kawamsu, Kendat, dan Inanwatan.

Dari tabel di atas kamu dapat mengetahui keragaman bahasa daerah di Indonesia. Bahkan, pada satu pulau/kepulauan terdapat beragam bahasa daerah. Meskipun terdapat keragaman bahasa daerah di Indonesia, tetapi kita mempunyai bahasa persatuan, yaitu Bahasa Indonesia. Bagaimana melestarikan bahasa daerah kita? Berikut cara yang dapat kamu lakukan untuk melestarikan bahasa daerah tempat tinggalmu:

- 1) Menggunakan bahasa daerah dalam percakapan sehari-hari.
- 2) Memasukkan pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal di sekolah.
- 3) Menghidupkan bahasa daerah dalam kegiatan lomba-lomba. Contohnya: lomba menulis puisi dengan bahasa daerah, lomba pidato berbahasa daerah, dan sebagainya.

- 4) Menggiatkan acara TV lokal yang menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa utama.

4. Keragaman Agama di Indonesia

Letak geografis Indonesia di antara dua samudera dan dua benua menjadikan Indonesia sebagai pusat lalu lintas perdagangan internasional. Salah satu akibatnya, terjadilah persebaran agama dari para pedagang asing yang berdagang dan singgah di Indonesia. Pada awalnya masuk agama Hindu dan Buddha yang dibawa bangsa India. Selanjutnya, datang bangsa Gujarat membawa ajaran agama Islam, bangsa Eropa membawa ajaran agama Katolik dan Kristen, serta bangsa Cina membawa ajaran agama Konghucu. Jadi, keragaman agama telah ada sejak zaman dahulu. Dalam suasana keragaman beragama itu, setiap warga negara Indonesia dijamin haknya untuk memeluk keyakinan atau kepercayaan masing-masing. Di Indonesia terdapat enam agama yang diakui negara. Keenam agama/kepercayaan itu yaitu Islam, Katolik, Kristen, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Pemeluk agama diwajibkan menjalankan ajaran agama masing-masing. Setiap agama memiliki tata cara beribadah, kitab suci, dan tempat ibadah yang berbeda.

5. Keragaman Rumah Adat serta Keunikannya

Keragaman suku bangsa juga berpengaruh terhadap bentuk rumah adat. Rumah adat umumnya dibangun menyesuaikan kondisi bentang alam wilayah setempat. Keragaman bentuk rumah adat mencerminkan kemampuan nenek moyang bangsa Indonesia sebagai arsitek andal. Tidak hanya unik, bentuk rumah

adat mengandung makna dan simbol tertentu. Semua itu disesuaikan adat istiadat tiap-tiap daerah. Keragaman rumah adat di Indonesia sebagai berikut.

Tabel 2.4 Ragam Rumah Adat di Indonesia

No.	Daerah	Nama Rumah Adat
1.	Aceh	Rumah Aceh, rumah Krong Bade
2.	Sumatera Barat	Sumatera Barat
3.	Kepulauan Riau	Rumah Melayu Atap Limas Potong
4.	Jambi	Rumah Panggung
5.	Sumatera Selatan	Rumah Limas
6.	Jawa Barat	Rumah Kasepuhan
7.	Banten	Rumah Adat Baduy
8.	DKI Jakarta	Rumah Kebaya dan rumah Gudang
9	Jawa Tengah	Rumah Joglo
10.	Jawa Timur	Rumah Joglo
11.	Kalimantan Barat	Rumah Panjang
12.	Kalimantan Timur	Rumah Lamin
13.	Kalimantan Selatan	Rumah Banjar
14.	Sulawesi Selatan	Rumah Adat Tongkonan
15.	Maluku	Rumah Baileo
16.	Papua	Honai

6. Keragaman Pakaian Adat serta Keunikannya

Perbedaan kondisi geografis wilayah Indonesia mendorong berkembangnya pakaian adat. Bagi bangsa Indonesia, pakaian adat termasuk salah satu kekayaan budaya. Penduduk daerah biasanya mengenakan pakaian adat dalam peringatan peristiwa atau acara tertentu. Contohnya pakaian adat dikenakan saat acara pernikahan atau tradisi adat daerah setempat.

Beberapa daerah, pakaian adat dikelompokkan sesuai kedudukan atau status pemakainya dalam masyarakat. Contohnya pakaian raja, kepala suku, atau bangsawan berbeda dengan pakaian adat rakyat biasa. Berikut beberapa nama pakaian adat di Indonesia.

Tabel 2.5. Ragam Pakaian Adat di Indonesia

No.	Nama Pakaian Adat	Daerah Asal
1.	Ulos	Sumatra Utara
2.	Teluk Belanga	Sumatra Selatan
3.	Paksian	Banten
4.	Baju Pangsi	Daerah Asal
5.	Kebaya	Jawa Barat
6.	Kebaya	Jawa Tengah
7.	Kebaya Ksatrian	DI Yogyakarta
8.	Pesa'an	Jawa Timur
9.	Perang	Kalimantan Barat
10.	Baju Nggembe	Sulawesi Selatan

7. Menghargai Keragaman Budaya sebagai Identitas Bangsa Indonesia

Keragaman yang dimiliki negara Indonesia tentunya tidak dimiliki oleh negara lain. Kita sebagai anak bangsa wajib bangga dengan kekayaan yang dimiliki negara kita. Mempertahankan dan melestarikan budaya sudah menjadi tanggung jawab kita sebagai penerus bangsa. Dengan beragamnya budaya yang dimiliki bangsa Indonesia kita harus bersatu padu walau kita berbeda-beda.

Kita perlu meningkatkan dan menghargai perbedaan yang ada di negara kita. Dengan menghargai maka akan tercipta masyarakat yang damai, kokoh. Masyarakat tidak akan mudah goyah terhadap gangguan dan ancaman dari manapun. Ada beberapa cara menghargai keragaman yang tumbuh di masyarakat Indonesia, diantaranya:

1. Menghargai teman yang berbeda ras, suku, dan agama.
2. Tidak menghina antar umat beragama.

3. Bersikap rukun kepada teman yang berbeda terhadap kita.
4. Menghindari perbuatan mencela setiap tradisi yang tumbuh di masyarakat.
5. Kegiatan masyarakat yang beragam perlu kita dukung meskipun berbeda dengan budaya kita.
6. Tidak membeda-bedakan setiap suku bangsa, tetapi menghimpun menjadi sesuatu kekuatan yang kokoh.
7. Tidak membanggakan suku bangsanya sendiri, bersatu melawan setiap usaha yang ingin memecah belah persatuan.
8. Bersikap menerima keragaman.

2.1.11 Keefektifan Model *Team Assisted Individualization* Berbantuan *Flipchart*

Pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Keefektifan dalam pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman oleh tenaga pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Penelitian ini akan menggunakan model *Team Assisted Individualization*. Model *Team Assisted Individualization* memiliki tujuan untuk meminimalisir pengajaran individual yang kurang efektif, selain itu juga ditunjukkan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, serta motivasi siswa dengan belajar kelompok (Huda, 2014:200).

Slavin (2015:192) Para siswa menyadari bahwa prestasinya meningkat karena mereka bekerja pada taraf kemampuannya masing-masing. Mereka tidak akan berpindah tingkat berikutnya sampai mereka siap, yang mana hal ini dapat

memberi landasan kuat untuk membangun kemampuan. Siswa menyadari bahwa akan bergerak maju untuk melanjutkan materi jika sudah siap. Model pembelajaran *Team Assisted Individualization* merupakan alternatif yang dapat diterapkan pada muatan pelajaran IPS materi keberagaman budaya di Indonesia karena setiap siswa memiliki kemampuan dan pengetahuan yang berbeda-beda sebelum mendapatkan materi. Hal tersebut berpengaruh dalam tingkat pemahaman siswa dalam menerima materi. Dalam penerapan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru karena siswa tidak hanya mendengarkan, mengamati dan mencatat tetapi siswa aktif dalam pembelajaran dan pemecahan masalah sehingga aktivitas berpikir siswa menjadi terasah.

Model *Team Assisted Individualization* ini akan lebih efektif apabila berbantuan media *flipchart*. Media *flipchart* adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50x75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21x28 cm sebagai *flipbook* yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya (Susilana, 2009:87). Media *flipchart* berisi pesan dalam bentuk huruf, gambar, diagram, bagan dan angka bertujuan untuk menarik perhatian siswa, memperjelas materi, dan mengilustrasikan fakta atau informasi. Media *flipchat* digunakan saat diskusi kelompok mengerjakan Lembar Kerja Siswa untuk menumbuhkan rasa kebersamaan. Setiap kelompok diberikan Lembar Kegiatan Siswa, bertukar pendapat tentang masalah yang diberikan guru, perbedaan pengetahuan masing-masing individu dalam kelompok menjadikan jawaban terhadap permasalahan beragam. Hasil dari keberagaman pendapat dirundingkan

dalam kelompok kemudian di presentasikan di depan kelas. Kelompok lain memberi tanggapan sehingga terjadi diskusi klasikal dengan bimbingan guru.

Keefektifan model *Team assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* dapat dilihat dari peningkatan daya pikir siswa dalam memberikan tanggapan dan menyelesaikan masalah, pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada siswa seperti kerja sama dan interaksi dalam kelompok, meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari. Oleh karena itu model pembelajaran *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* lebih efektif daripada model kooperatif tipe *Think Pair Share* dalam pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tentang penerapan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* dalam meningkatkan hasil belajar. Adapun hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Cahyaningsih (2018:10) dengan judul “Penerapan model Kooperatif Tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika” dengan hasil temuan setiap siklus hasil belajar mengalami peningkatan yakni siklus I dengan ketuntasan belajar siswa 70% yaitu sebanyak 28 siswa nilainya sudah mencapai KKM. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa mencapai 95% yaitu

sebanyak 38 siswa nilainya sudah mencapai KKM. Dengan demikian penerapan model TAI dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

2. Penelitian oleh Suprpto (2017:9) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar IPS di SDN Jaka Mulya Bekasi Selatan”. Hasil penelitian yaitu hasil belajar IPS meningkat karena adanya penggunaan media dalam pembelajaran. Nilai Sig.=0,014<0,005 dan Fhitung=6,549.
3. Penelitian oleh Putra (2015:122) dengan judul “Perbedaan Jenis Pembelajaran Model CTL dan Discovery ditinjau dari Motivasi Belajar IPS”. Hasil penelitian menunjukkan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS perlu digunakan model pembelajaran. Terdapat perbedaan rata-rata skor *postest* motivasi kelas eksperimen 1 melalui model pembelajaran CTL memiliki rata-rata 81,92, kelas eksperimen 2 melalui model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki rata-rata 77,66 dan melalui pembelajaran ekspositori memiliki rata-rata 52.28 pada motivasi belajar IPS .
4. Penelitian oleh Purbiyanti (2017:57) dengan judul “Keefektifan Penerapan Model *Role Playing dan Paired Storytelling* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS”. Hasil uji hipotesis menunjukkan aktivitas siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol dan hasil belajar menunjukkan rata-rata klasikal meningkat pada kelas eksperimen sebesar 96,67%.
5. Penelitian oleh Budianti (2014:71) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sains Pada Siswa Kelas IV SDN 3 Labuan Panimba.” Penerapan model TAI pada pembelajaran *Sains* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN No. 3 Labuan Panimba. Peningkatan tiap siklusnya Hasil belajar siswa pada siklus 1, diperoleh presentase ketuntasan belajar klasikal 71%, hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan dengan presentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 84%.

6. Penelitian oleh Astin (2017:1136) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siwa dengan Menggunakan Media *Flipchart* Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SDN Babat Jerawat II Surabaya. Hasil Penelitian yaitu pembelajaran menggunakan media *flipchart* mengalami peningkatan secara klasikal dari segi aktivitas siswa dan aktivitas guru selama tiga siklus dan mencapai indikator keberhasilan >80%.
7. Penelitian oleh Dewi (2014:1) dengan judul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Berbantuan Media Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar PKn SD.” Hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan Uji-t prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran TAI yaitu $t_{hitung} (4,92) > t_{tabel} (2,000)$. Hasil demikian menunjukkan bahwa skor cenderung tinggi dibanding kelompok konvensional pada hasil belajar PKn kelas V SD N 29 Dangin Puri Denpasar.
8. Penelitian oleh Bagaray (2016:76) berjudul “Perbedaan Efektivitas DHE Dengan Media *Booklet* Dan Media *Flip Chart* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa SDN 126 Manado”. Hasil

penelitian ialah penggunaan media *flipchart* efektif terhadap peningkatan pengetahuan mengenai kesehatan gigi dan mulut anak SDN 16 Manado.

9. Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Agustini (2014:4) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Flipchart* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD.” Hasil temuan ialah media *flipchart* akan memperjelas materi alam sekitar. Selanjutnya materi pada *flipchart* dijelaskan kembali pada kartu soal ketika memasuki sintaks turnamen pada model TGT. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yakni diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $4,181 > 2,021$.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Tilaar (2014) dengan judul “*Effect of Cooperative Learning Model Type of Team Assisted Individualization (TAI) and the Performance Assessment of Learning Achievement to Linear Program Course*”. Model pembelajaran kooperatif TAI memberikan pengaruh yang signifikan terhadap rata-rata prestasi belajar siswa dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan model pembelajaran klasik.

2.3 Kerangka Berpikir

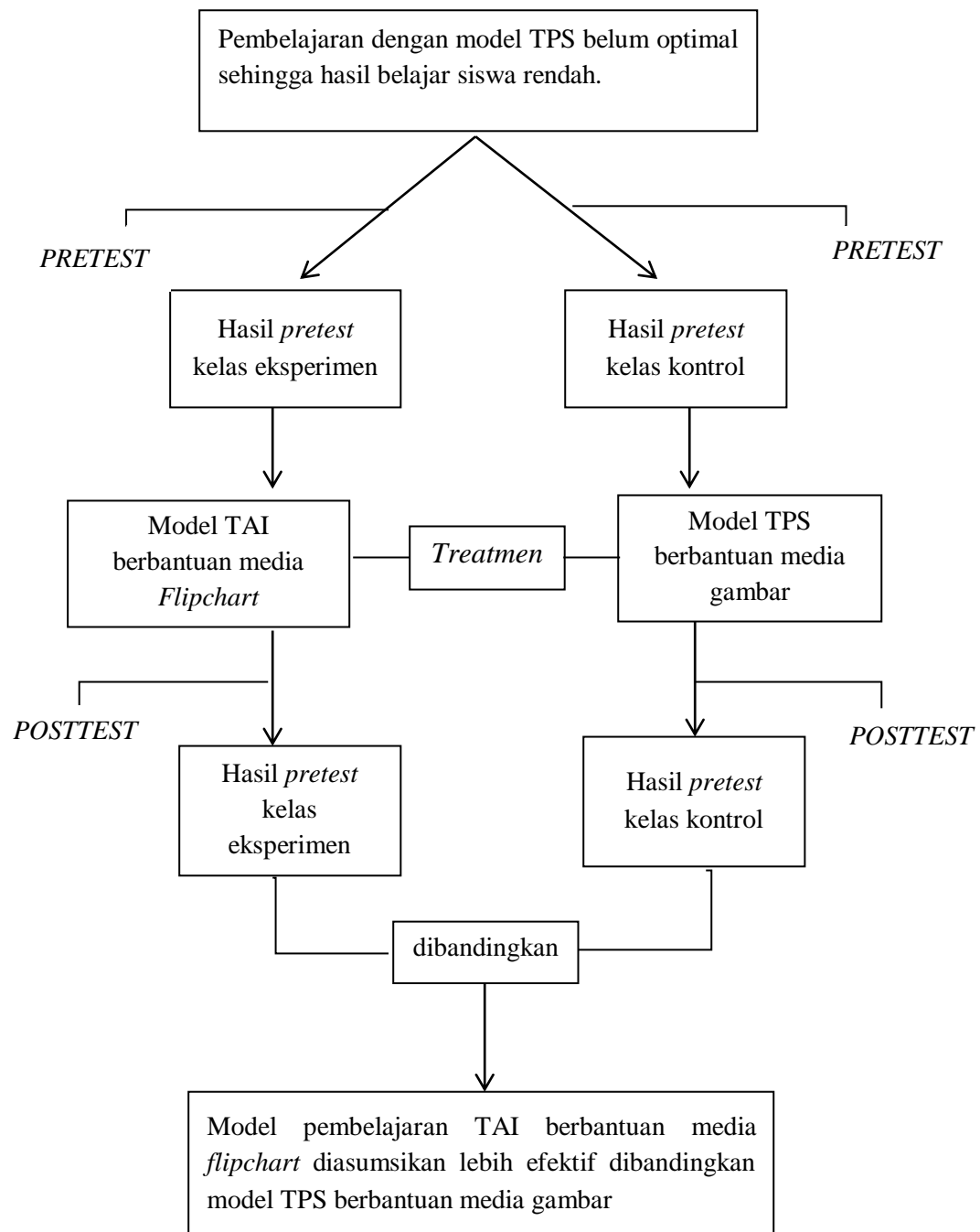
Permasalahan dalam penelitian ini ialah hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia di SD Gugus Supriyadi Semarang rendah dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang belum optimal. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media gambar, penerapan diskusi kelompok secara

berpasangan sehingga belum heterogen. Cakupan materi IPS yang luas dan bersifat menghafal menjadikan siswa jenuh untuk mengikutinya.

Hasil belajar muatan pembelajaran IPS merupakan salah satu variabel yang dikaji dalam penelitian ini sebagai tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran. Model pembelajaran berbantuan media ialah salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar muatan pembelajaran IPS. Model pembelajaran ialah suatu pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas. Siswa lebih mudah memahami pembelajaran dengan adanya model pembelajaran. Sedangkan media dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Model pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS yakni model *Team assisted Individualization* berbantuan media *flipchart*. Shoimin (2014:200) model *Team Assisted Individualization* ialah suatu model yang memperhatikan perbedaan individual berkaitan kemampuan prestasi siswa. Media *flipchart* dapat meningkatkan pemahaman siswa materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Berdasarkan teori tersebut model pembelajaran *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* diasumsikan efektif terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas IV di SD Gugus Supriyadi Semarang. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut.



Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, kajian empiris, dan kerangka berpikir tersebut, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H₀: Model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* sama efektif dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang.

H_a: Model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* lebih efektif bila dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan simpulan yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* lebih efektif dibandingkan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang. Hasil uji-t menunjukkan bahwa harga $t_{hitung} ((3,129) > t_{tabel} (1,1997)$, artinya terdapat perbedaan rata-rata kelas kontrol dan eksperimen. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 80,37878788, sedangkan rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 72,27941176.
2. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Gugus Supriyadi Semarang menunjukkan kriteria keaktifan sangat baik yakni dengan rata-rata skor 76%, sedangkan rata-rata aktivitas siswa kelas kontrol ialah 56% dengan kriteria baik. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* dapat menambah antusias dan aktivitas siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, maka terdapat beberapa saran dari penulis yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *flipchart* perlu perencanaan pembelajaran diantaranya: (1) guru perlu menguasai langkah-langkah model *Team Assisted Individualization* ; (2) guru perlu mengontrol waktu ketika jalannya diskusi; (3) dalam penggunaan media *flipchart* dapat juga memperbanyak soal-soal pada media *flipchart* sehingga siswa tidak menjawab pertanyaan guru secara lisan tetapi juga dapat menjawab pertanyaan pada media *flipchart*.
2. Pembelajaran dengan model *Team Assisted individualization* berbantuan media *flipchart*, guru perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memaksimalkan aktivitas siswa, seperti: (1) mengubah pola pikir siswa agar aktif dan kreatif, (2) melibatkan seluruh siswa saat diskusi; (3) memancing siswa dengan berbagai pertanyaan terbuka sehingga akan meningkatkan aktivitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, Y.N. & Wahyuningsih. (2017). Keefektifan Model Team Assisted Individualization Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jouful Learning Journal*, 6(2): 1-7.
- Agaeni, C., Eko, S., Kukuh, I. (2014). Penerapan Metode Team Assisted Individualization (TAI) dalam Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Program Aplikasi Microsoft Excel pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Dinamika*, 5(1): 25-33.
- Agustini, Md., Kt.Dibia, & Kd. Suartama. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Flip Chart* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1): 1-11.
- Agustiningsih. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Pada Pendekatan Scientific Mengacu Pada Kurikulum 2013 Untuk Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*, 4(2): 95-104.
- Ahmadi, Farid., Sutaryono, Yuli W., & Ika R. (2017). Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesia Culture” (MIC) sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2): 127-136.
- Altun, Sertel. (2015). The Effect of Cooperative Learning on Students' Achievement and View on the Science and Technology Course. *Journal of Elementary Education*, 7(3): 451-468.
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Apriliyani, B. F., Wasis., & Z. A Imam S. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berorientasi Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Square dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Ketuntasan Belajar Siswa. *Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya Journal*. 4(2): 579-589.
- Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi pembelajaran Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

- Aryani, N.K., Made, S., I Nyoman, M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran TAI Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Kelas V SD di Desa Kaliasem Kecamatan Banjar. *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2)
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Asriningsih, Komang., Ndara T.R & I Made C.W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (Tai) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Gugus V Kecamatan Banjar. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1): 1-10.
- Astin, Brilian & Siradjuddin. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media *Flip Chart* Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SDN Babat Jerawat II Surabaya. *Junal PGSD*, 5(3): 1136-1146.
- Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bagaray, Felisa, Dkk. (2016). Perbedaan Efektivitas DHE Dengan Media *Booklet* dan Media *Flip Chart* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SDN 126 Manado. *Jurnal e-Gigi*, 4(2): 76-82.
- Bektiningsih, Kurniana., dkk. (2018). Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Project Based Learning dalam Meningkatkan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*, 8(2): 181.
- Budianti., Vanny, M., & Ratman. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sains Pada Siswa Kelas IV SDN 3 Labuan Panimba. *Jurnal Kreatif Takulado*, 4(8): 71-87.
- Cahyaningsih, Ujyati. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1): 1-14.
- Capar, Gulfer dan Kamuran Tarim. (2015). Efficacy of the Cooperative Learning Method on Mathematics Achievement and Attitude: A Meta-Analysis Research. *Educational Sciences*, 15(2): 553-559
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Ni Pt. D.U., I Ny, Ganing, & IGA, A.S.A. (2014). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Berbantuan Media Peta Konsep Terhadap hasil

- belajar PKn SD. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1): 1-10.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Bahri, S., & Zain, A. 2013. *Strategi belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fachrurrozie & Anisykurlillah, I. (2009) Teams Games Tournament sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(6): 51-68.
- Fakhrudin, Farid, A., Sumilah, & Isa A., (2017). IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran pada Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal ABDIMAS*, 21(2): 103-110.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gillies, Robyn M. (2016). Cooperative Learning: Review of Research and Practice. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(3):38-54.
- Gull, Fariha & Shehzad, Shumaila. (2015). Effects of Cooperative Learning on Students' Academic Achievement. *Journal of Education and Learning*, 9(3): 246-255
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hardiyanti, M., Nurhayati.,B & Muhammad Junda. (2015). The Effect Of Using Flip Chart Learning Media Toward Students Biology Learning Outcomes. *International Journal of Advances in Science Engineering and Technology*. (6):5-10.
- Huda, Miftahul. 2016. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

- Jasdilla, L., Kuswendi., U., & Ramdhani., S. (2017). Hasil Belajar dan Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS). *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 6(1): 96-105.
- Khafid, Syaiful. (2018). Pembelajaran Kooperatif Model Investigasi Kelompok, Gaya Kognitif, Dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(1): 73-78.
- Khoiroh, D. & Asri, S.R. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Flip Chart Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas Iv Sdn Se-Kecamatan Lakarsantri Surabaya. *Jurnal PGSD UNESA*, 5(3): 1621-1631.
- Kosasih, E. 2014. *Strategi belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kustandi, C. & Bambang, S. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, K.A. & Muhammad, R.Y. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo.
- Maolani, R.A. & Ucu, C. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persana.
- Marudewi, I.G.A.K., I Wy. Sujana, & Siti, Z. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Berbasis Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus VIII Sukawati. *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2(1): 1.
- Muslim, Aji Heru., & Supriatna. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran PKn Model Cooperative Tipe TGT Berbasis ATONG Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 2(2): 1-14.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- NCSS. (2017). *Powerfull, Purposeful Pedagogy In Elementary School Social Studies*. <https://www.socialstudies.org/positions/powerfulandpurposeful> (diunduh 2 Desember 2018)
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi Permainan pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Medives*, 1(2): 142-149.
- Nugraheni, N. (2017) Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2): 111-117.

- Patmawati, D., Rustono, W.S., & Momoh, H. (2018). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedadidaktika*, 5(2): 308-316
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto, Ngalm. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Priyatno. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Putra, E.D., Dewi, L.S., & Suharto, L. (2015). Perbedaan Jenis Pembelajaran Model CTL dan Discovery ditinjau dari Motivasi Belajar IPS. *Journal of Primary Education*, 4(2):117-123.
- Putra, P., Wyn.E., IGA, A.S.A., & I.B Surya Manuaba. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individually) Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Gugus I Kecamatan Petang Badung. *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2(1):1.
- Purbiyanti, E.D., Wasino. & Agus, N. (2017). Keefektifan Penerapan Model Role Playing dan Paired Storrtelling Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Journal of Primary Education*, 6(1): 57-64.
- Purwanti, Eko. (2014). Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Konsep Sistem Gerak Pada Manusia Melalui Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Siswa Kelas VIIID SMP Negeri 1 Bandungan. Hlm. 25-32.
- Purwanto, Ngalm. 2013. *Prinsi-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Puspawati, L.D., I Wayan.D., & Made, P. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Berbantuan Peta Konsep Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Kelas V. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 5(2): 1-10.

- Puspitorini, Retno, dkk. (2014). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan*. 3:413-420.
- Rahmad, A.H., & Almunadia. (2017). Pemanfaatan Media *Flipchart* dalam Meningkatkan Pengetahuan Ibu Tentang Konsumsi Sayur dan Buah. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*, 17(3): 140-146.
- Rahmaniati, Rita. (2015). Penggunaan Media Poster Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VB SDN 6 Langkai Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan*, 10 (2):59-64.
- Rahmawati, R.D., & Ali Mahmudi. (2014). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif STAD dan TAI ditinjau Dari Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1):102-114.
- Rifa'i, A. & Chatarina T.A. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Rizwan. (2016). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1): 11-20.
- Roslaini. (2015). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn 16 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(1): 13-27.
- Rusman. 2012. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saefuddin, A.A. & Ika, B. 2015. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: PT. Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Saputro, H.B., & Soeharto. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1): 61-72.

- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Setiyani, Rediana. (2009). Penerapan Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1): 69-88.
- Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin. Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, E & Hartini Nara. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, E.R. 2015. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Ba Algesindo.
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sunarti, Selly Rahmawati., & Setia Wardani. (2016). Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 1:58-68.
- Suprpto, H.A., Muhammad, R., & Paryono. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kretivitas terhadap Hasil Belajar IPS di SDN Jaka Mulya Bekasi Selatan. *Elementary School Education Journal*, 1(1): 1-10.

- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sururuddin, M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Display Model Flipchart Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*. 11(1): 31-52.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilana, R. & Cepi Riyana. 2012. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Thomas, Partono. (2014) E-Learning Dengan Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, IX(1): 21-40.
- Tilaar, Anetha L.F. (2014). Effect of Cooperative Learning Model Type of Team Assisted Individualization (TAI) and the Performance Assessment of Learning Achievement to Linear Program Course. *International Journal of Science and Engineering Investigations*, 3(24):25-29.
- Tinungki, Georgina Maria. (2015). The Role Of Cooperative Learning Type Team Assisted Individualization To Improve The Students' Mathematics Communication Ability In The Subject Of Probability Theory. *Journal of Education and Practice*, 6(32): 27-31.
- Trimurtini, (2009). Implementasi Model Cooperative Learning Berbantuan Komputer dalam Pembelajaran Pendidikan Matematika I pada Mahasiswa PGSD Unnes. *Jurnal Kependidikan*, 39(2): 119-128.
- Wardono. 2017. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Semarang: FMIPA Unnes Press.
- Widihastrini, F., Widodo, S. T., & Nasikhah, A. N. (2016). Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1):81-91.
- Widoyoko, Eko Putro. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Penilaian hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wulandari & Khusnul, K. (2017). Pengembangan Media *Flip Chart* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar Ngabetan Cerme. *JPGSD*: 1-5.