



**KEEFEKTIFAN MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN  
MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR  
MUATAN PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV  
SD GUGUS SUDIRMAN PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

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

**Oleh  
Khansania Zulfa  
1401415015**

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

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Pair Check* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan" karya,

Nama : Khansania Zulfa

NIM : 1401415015

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 19 Juni 2019

Mengetahui,  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Pembimbing,



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.  
NIP 19560704 198203 2 002

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Pair Check* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan" karya,

Nama : Khansania Zulfa

NIM : 1401415015

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

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

Semarang, 10 Juli 2019

Panitia Ujian

Sekretaris,

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

Penguji II,

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

Penguji III,

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



Dj. M. H. Reza, M.Pd.  
NIP. 195908211984031001

Penguji I,

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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Khansania Zulfa

NIM : 1401415015

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

Judul : *Keefektifan Model Pair Check Berbantuan Media Flashcard  
terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV  
SD Gugus Sudirman Pekalongan*

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, 19 Juni 2019

Peneliti,



Khansania Zulfa

NIM 1401415015

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. Ilmu pengetahuan itu bukanlah yang dihafal, melainkan yang memberi manfaat. (Imam Syafi'i)
2. Pembelajaran tidak didapat dengan kebetulan. Ia harus dicari dengan semangat dan disimak dengan tekun. (Abigail Adams)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Suparman (Alm) dan Ibu Indanah yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Zulfa, Khansania.** 2019. *Keefektifan Model Pair Check Berbantuan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan.* Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd. 181 halaman.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan data dokumen berupa hasil belajar siswa kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan didapat bahwa hasil belajar IPS kurang maksimal, dikarenakan pembentukan kelompok yang dilakukan guru hanya berdasarkan teman sebangku sehingga dalam menciptakan kelompok belajar belum heterogen. Maka perlu adanya perlakuan yaitu dengan penerapan model *pair check*, karena model tersebut 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 *pair check* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS dan mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* atau eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan dan yang menjadi sampel adalah siswa kelas IV SDN Sapuro 01 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN Sapuro 05 sebagai kelas kontrol dengan teknik *cluster random sampling*. 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 gain, dan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *pair check* berbantuan media *flashcard* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  adalah 2,899, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2,005.  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,899 > 2,005$ ) yang berarti model *pair check* berbantuan media *flashcard* lebih efektif terhadap hasil belajar IPS. Hasil uji *n-gain* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu nilai *n-gain* kelas kontrol adalah 0,268 termasuk dalam kriteria rendah sedangkan nilai *n-gain* kelas eksperimen adalah 0,511 termasuk dalam kriteria sedang. Pengamatan aktivitas siswa dengan lembar observasi menunjukkan rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 77% dibandingkan kelas kontrol yaitu 59%.

Simpulan penelitian ini yaitu model *pair check* berbantuan media *flashcard* efektif terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS. Pembelajaran dengan menggunakan model *pair check* sebaiknya memperhatikan beberapa hal, yaitu perencanaan pembelajaran dan keterampilan guru dalam pengelolaan kelas yang baik sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

Kata Kunci: hasil belajar; IPS, keefektifan; *pair check*.

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Pair Check* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bimbingan, dukungan, bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
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, S.Pd., M.Pd., Validator instrumen penelitian;
8. Ahmad Romadhon, M.Pd., Agus Susilo, S.Pd., Diyanah, S.Pd., Kepala SD Gugus Sudirman Pekalongan;
9. Rokhanah, S.Pd., Guru kelas IV SDN Sapuro 01;
10. Martin, S.Pd., Guru kelas IV SDN Sapuro 05;
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 19 Juni 2019

Peneliti



Khansania Zulfa  
NIM 1401415015



## 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 .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	11
1.3 Pembatasan Masalah .....	12
1.4 Rumusan Masalah .....	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	15
2.1 Kajian Teoretis .....	15
2.1.1 Teori Belajar .....	15

2.1.1.1	Teori Behaviorisme .....	15
2.1.1.2	Teori Kognitivisme.....	16
2.1.1.3	Teori Konstruktivisme .....	18
2.1.2	Hakikat Belajar.....	20
2.1.2.1	Pengertian Belajar .....	20
2.1.2.2	Prinsip-Prinsip dalam Belajar .....	21
2.1.2.3	Ciri-Ciri dalam Belajar .....	23
2.1.2.4	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	25
2.1.2.5	Jenis-Jenis Belajar .....	28
2.1.3	Hakikat Pembelajaran.....	29
2.1.3.1	Pengertian Pembelajaran .....	29
2.1.3.2	Komponen-Komponen Pembelajaran .....	30
2.1.4	Aktivitas Belajar Siswa .....	32
2.1.5	Hasil Belajar.....	36
2.1.5.1	Pengertian Hasil Belajar .....	36
2.1.5.2	Klasifikasi Hasil Belajar .....	37
2.1.6	Model Pembelajaran Kooperatif .....	40
2.1.6.1	Pengertian Model Pembelajaran .....	40
2.1.6.2	Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif .....	41
2.1.6.3	Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif .....	44
2.1.6.4	Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif .....	45
2.1.7	Model <i>Think Pair Share</i> .....	46
2.1.7.1	Pengertian Model <i>Think Pair Share</i> .....	46

2.1.7.2	Langkah-langkah Model <i>Think Pair Share</i> .....	48
2.1.7.3	Kekurangan Model <i>Think Pair Share</i> .....	51
2.1.8	Model <i>Pair Check</i> .....	52
2.1.8.1	Pengertian Model <i>Pair Check</i> .....	52
2.1.8.2	Sintaks Model <i>Pair Check</i> .....	53
2.1.8.3	Kelebihan Model <i>Pair Check</i> .....	56
2.1.9	Media Pembelajaran .....	58
2.1.9.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	58
2.1.9.2	Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	60
2.1.9.3	Fungsi Media Pembelajaran.....	62
2.1.9.4	Klasifikasi Media Pembelajaran .....	63
2.1.9.5	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	64
2.1.9.6	Media <i>Flashcard</i> .....	66
2.1.9.7	Langkah-langkah Membuat Media <i>Flashcard</i> .....	67
2.1.9.8	Kelebihan Media <i>Flashcard</i> .....	69
2.1.10	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar .....	70
2.1.10.1	Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial .....	70
2.1.10.2	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD.....	72
2.1.10.3	Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial.....	74
2.1.10.4	Karakteristik Pembelajaran IPS di SD .....	76
2.1.10.5	Strategi Penyampaian Pembelajaran IPS di SD .....	77
2.1.10.6	Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial.....	79
2.1.10.7	Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.....	81

2.1.11	Keefektifan Model <i>Pair Check</i> Berbantuan Media <i>Flashcard</i> .....	89
2.2	Kajian Empiris .....	92
2.3	Kerangka Berfikir.....	100
2.4	Hipotesis .....	102
BAB III METODE PENELITIAN .....		103
3.1	Desain Penelitian.....	103
3.1.1	Pendekatan .....	103
3.1.2	Jenis Penelitian.....	103
3.2	Desain Eksperimen.....	105
3.3	Prosedur Penelitian.....	107
3.4	Tempat dan Waktu Penelitian .....	109
3.4.1	Tempat Penelitian.....	109
3.4.2	Waktu Penelitian .....	109
3.5	Populasi dan Sampel.....	110
3.5.1	Populasi Penelitian .....	110
3.5.2	Sampel Penelitian .....	111
3.6	Variabel Penelitian .....	113
3.6.1	Variabel Bebas ( <i>Independent Variable</i> ) .....	114
3.6.2	Variabel Terikat ( <i>Dependent Variable</i> ).....	114
3.7	Definisi Operasional Variabel.....	115
3.8	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	117
3.8.1	Teknik Pengumpulan Data.....	117
3.8.1.1	Tes .....	117

3.8.1.2	Observasi .....	118
3.8.1.3	Data Dokumen .....	119
3.8.2	Instrumen Pengumpulan Data .....	120
3.8.2.1	Validitas Instrumen .....	121
3.8.2.2	Reliabilitas Instrumen .....	123
3.8.2.3	Taraf Kesukaran .....	125
3.8.2.4	Daya Pembeda .....	126
3.9	Teknik Analisis Data .....	129
3.9.1	Analisis Data Awal (Uji Persyaratan) .....	129
3.9.1.1	Uji Normalitas .....	129
3.9.1.2	Uji Homogenitas .....	130
3.9.2	Analisis Data Akhir .....	131
3.9.2.1	T-Test .....	131
3.9.2.2	N-Gain .....	133
3.9.2.3	Analisis Data Deskriptif Aktivitas Siswa .....	134
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		135
4.1	Hasil Penelitian .....	135
4.1.1	Hasil Belajar Kognitif Siswa .....	135
4.1.2	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	137
4.1.3	Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	138
4.1.4	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	139
4.1.5	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	140
4.1.6	Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	141

4.1.7	Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	143
4.1.8	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	145
4.1.8.1	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol.....	146
4.1.8.2	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen .....	150
4.1.8.3	Perbedaan Rata-rata Skor Aktivitas Siswa .....	156
4.1.9	Deskripsi Proses Pembelajaran .....	158
4.2	Pembahasan.....	164
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian .....	164
4.2.1.1	Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	165
4.2.1.2	Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	166
4.2.1.3	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen ....	173
4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian.....	177
4.2.2.1	Implikasi Teoritis .....	177
4.2.2.2	Implikasi Praktis.....	178
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis.....	179
BAB V PENUTUP .....		180
5.1	Simpulan .....	180
5.2	Saran .....	181
DAFTAR PUSTAKA .....		182
LAMPIRAN .....		191

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Muatan Pembelajaran IPS pada SD/MI/SDLB/Paket A .....	78
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	82
Tabel 2.3 Suku Bangsa Indonesia.....	85
Tabel 2.4 Ragam Bahasa Daerah di Indonesia.....	86
Tabel 2.5 Ragam Agama di Indonesia .....	87
Tabel 2.6 Rumah Adat di Indonesia .....	88
Tabel 2.7 Pakain Adat di Indonesia .....	88
Tabel 3.1 Data Siswa Kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan.....	111
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.....	115
Tabel 3.3 Hasil Analisis Validitas Instrumen Uji Coba.....	123
Tabel 3.4 Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen Uji Coba .....	125
Tabel 3.5 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba .....	126
Tabel 3.6 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Instrumen Uji Coba.....	128
Tabel 3.7 Hasil Analisis Kelayakan Instrumen Uji Coba .....	129
Tabel 3.8 Kriteria N-Gain .....	133
Tabel 3.9 Presentase Kriteria Aktivitas Siswa .....	134
Tabel 4.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa .....	136
Tabel 4.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	137
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	138
Tabel 4.4 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	139

Tabel 4.5 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	141
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> .....	142
Tabel 4.7 Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	144



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Ketuntasan Nilai PAS .....	7
Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	64
Gambar 2.2	Alur Kerangka Berpikir Penelitian .....	101
Gambar 3.1	Desain <i>Nonequivalent Control Group</i> .....	105
Gambar 3.2	Prosedur Penelitian .....	107
Gambar 4.1	Diagram Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar IPS .....	143
Gambar 4.2	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	146
Gambar 4.3	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2 .....	147
Gambar 4.4	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3 .....	148
Gambar 4.5	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4 .....	149
Gambar 4.6	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	151
Gambar 4.7	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	152
Gambar 4.8	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3 .....	153
Gambar 4.9	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4 .....	155
Gambar 4.10	Perbedaan Rata-rata Skor Aktivitas Siswa.....	157

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	192
Lampiran 2 Silabus dan RPP Kelas Eksperimen.....	194
Lampiran 3 Silabus dan RPP Kelas Kontrol .....	241
Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba.....	284
Lampiran 5 Soal Tes Uji Coba .....	288
Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba.....	310
Lampiran 7 Pedoman Penskoran Soal Tes Uji Coba.....	311
Lampiran 8 Daftar Hasil Tes Uji Coba .....	312
Lampiran 9 Skor Tertinggi Tes Uji Coba .....	313
Lampiran 10 Skor Terendah Tes Uji Coba .....	314
Lampiran 11 Analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran Soal Uji Coba .....	315
Lampiran 12 Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba .....	320
Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba .....	327
Lampiran 14 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	329
Lampiran 15 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	344
Lampiran 16 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	345
Lampiran 17 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol.....	346
Lampiran 18 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol .....	348
Lampiran 19 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	350
Lampiran 20 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen .....	351
Lampiran 21 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen.....	353

Lampiran 22 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	355
Lampiran 23 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	356
Lampiran 24 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	357
Lampiran 25 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	358
Lampiran 26 Analisis Uji Hipotesis.....	359
Lampiran 27 Uji <i>N-Gain</i> .....	361
Lampiran 28 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.....	364
Lampiran 29 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol .....	371
Lampiran 30 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen .....	376
Lampiran 31 Rata-rata Skor Aktivitas Siswa .....	381
Lampiran 32 Surat-Surat Penelitian.....	382
Lampiran 33 Dokumentasi .....	390

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal penting dan mendasar dalam kehidupan manusia. Pendidikan dalam kehidupan manusia menjadi suatu kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi manusia sepanjang hayat, karena tanpa adanya pendidikan maka manusia tidak dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-cita untuk terus maju dan menjadi lebih baik. Peran pendidikan ditunjukkan dengan adanya usaha sadar dan terencana dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Kelangsungan suatu bangsa tergantung dari kualitas pendidikan di negara tersebut. Demi mewujudkan ketercapaian kualitas pendidikan maka diperlukan suatu proses berkelanjutan yang mengatur tentang standar bagi pendidikan di suatu bangsa.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan 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. Sesuai dengan peraturan tersebut, terlihat bahwa salah satu faktor yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran yaitu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Iklim pembelajaran yang tercipta akan mempengaruhi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hal tersebut akan berdampak pada

tercapainya tujuan penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dan tercipta efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan pada satuan pendidikan.

Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 Ayat 16 menjelaskan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rancangan dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Pasal 77B Ayat 1 menyebutkan bahwa struktur kurikulum terdiri atas Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Muatan Pembelajaran atau bisa disingkat Mupel.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa kompetensi yang harus dicapai dalam muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar 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 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.

Kompetensi yang dicapai dalam muatan pembelajaran IPS harus seimbang dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ada pada Kurikulum 2013. Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah yang menyebutkan bahwa Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah meliputi Kompetensi Pengetahuan 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang, sedangkan Kompetensi Keterampilan 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Salah satu muatan pembelajaran yang ada di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Susanto (2014:137) mengatakan bahwa pendidikan IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang kegiatan dasar manusia dalam rangka memberikan wawasan, pengetahuan dan informasi yang kompleks kepada siswa di tingkat dasar dan menengah. IPS sebagai bidang keilmuan yang mempelajari tentang kondisi kemasyarakatan dan perkembangannya meliputi keadaan, perubahan dan masalah-masalah dalam lingkup masyarakat (Gunawan, 2016:38). Sedangkan menurut Sapriya (2012:12) mengemukakan bahwa IPS di tingkat sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik yang mampu menyelesaikan masalah,

mampu memutuskan dalam hal pengambilan keputusan dan berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan.

Setiap usaha pendidikan memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai. Menurut Susanto (2014:145) tujuan pembelajaran IPS disekolah sebagai berikut: (1) memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat, (2) mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial untuk memecahkan masalah-masalah sosial, (3) dapat menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat, (4) menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah sosial serta mampu membuat analisis yang kritis untuk mengambil tindakan yang tepat, (5) dapat mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Tujuan pembelajaran IPS tersebut sudah sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan secara global. Pada kenyataannya, masih terdapat beberapa permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran IPS di Indonesia. Pembelajaran IPS dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah masih belum mencapai tujuan. Berdasarkan hasil temuan Jasdilla (2017:97) mengungkapkan bahwa permasalahan yang seringkali terjadi dalam pembelajaran IPS yaitu (1) pembelajaran lebih berorientasi pada teks bukan mengangkat isu-isu terbaru yang ada didalam lingkungan masyarakat atau siswa; (2) bersifat satu arah atau didominasi oleh peran guru; (3) mengutamakan pola belajar individual.

Permasalahan pembelajaran IPS juga masih terjadi di SD Gugus Sudirman Pekalongan. Berdasarkan hasil pra-penelitian yang diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara dan data dokumen berupa hasil belajar siswa kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran. Masalah yang ditemui peneliti meliputi rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh guru cenderung masih mendominasi pembelajaran, diskusi kelompok sudah dilakukan, namun dalam pelaksanaannya belum optimal, pembentukan kelompok belajar oleh guru berdasarkan tempat duduk siswa sehingga dalam menciptakan kelompok belajar belum heterogen. Siswa mendominasi dari kegiatan tersebut.

Penggunaan model pembelajaran yang diterapkan guru sudah bervariasi namun belum maksimal dalam penerapannya, diantaranya *Think Pair Share* (TPS), *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Problem Solving* yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Dalam penerapan model pembelajaran, guru cenderung menggunakan model *think pair share*, hal ini dilakukan agar lebih mudah dalam proses pembentukan kelompok yaitu dengan mengelompokkan siswa secara berpasangan.

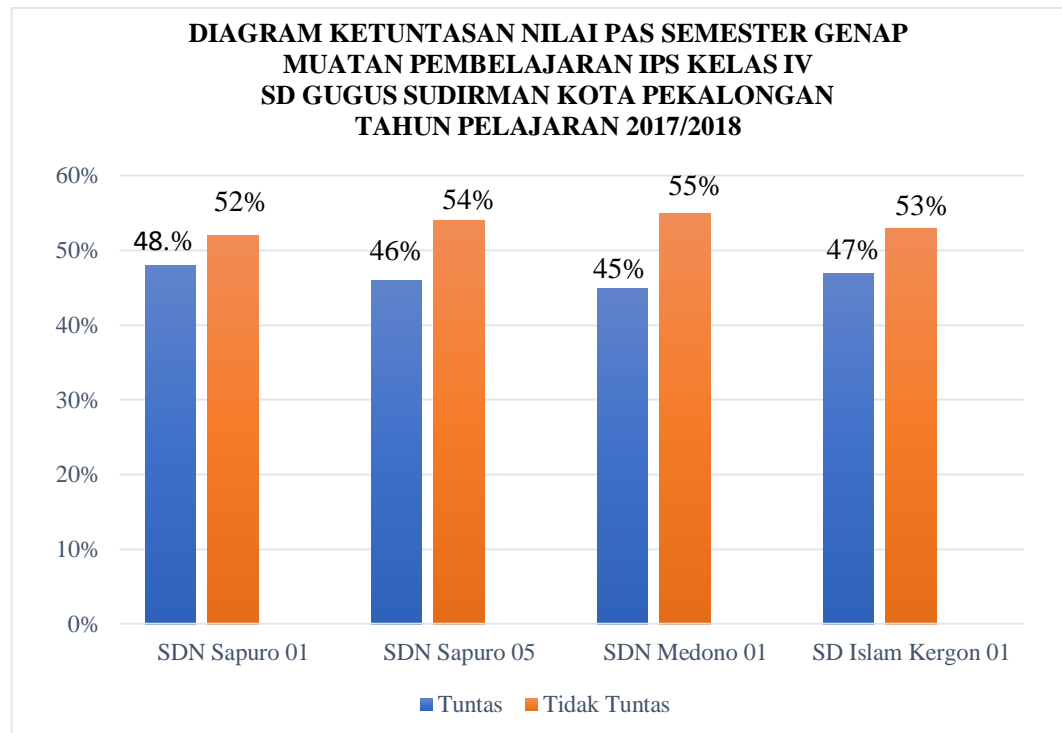
Media pembelajaran yang digunakan belum optimal, guru hanya menggunakan media teks dan media gambar. Media gambar yang digunakan berupa gambar yang dicetak maupun gambar yang ditayangkan di LCD. Gambar yang dicetak atau *diprint out* ukurannya kecil dan tidak terlihat sampai belakang, terkadang siswa yang duduk dibelakang maju kedepan kelas untuk melihat gambar dan hal ini membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif dan ramai. Adapun sarana dan prasarana sekolah juga masih kurang memadai seperti buku



pelajaran, alat peraga, dan LCD sehingga antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang yang akhirnya berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal dan mempengaruhi aktivitas belajar siswa.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan perolehan hasil belajar siswa kelas IV Gugus Sudirman Pekalongan yang belum optimal, terlihat dari data Penilaian Akhir Semester (PAS) genap siswa kelas IV tahun pelajaran 2017/2018 pada muatan pembelajaran IPS. Dari data tersebut diketahui bahwa hasil belajar IPS di SD Gugus Sudirman Pekalongan masih rendah dibuktikan dari 111 jumlah seluruh siswa kelas IV ada 52 siswa (47%) yang mendapat nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan sisanya yaitu 59 siswa (53%) yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sesuai batas KKM yang berlaku di masing-masing sekolah di Gugus Sudirman. Untuk SDN Sapuro 01 dengan KKM 70, dari 27 siswa terdapat 14 siswa (52%) yang belum mencapai KKM dan sisa 13 siswa (48%) yang mendapat nilai diatas KKM. SDN Sapuro 05 dengan KKM 70, dari 28 siswa terdapat 15 siswa (54%) yang belum mencapai KKM dan sisa 13 siswa (46%) yang mendapat nilai diatas KKM. SDN Medono 01 dengan KKM 70, dari 20 siswa terdapat 11 siswa (55%) yang belum mencapai KKM dan sisa 9 siswa (45%) yang mendapat nilai diatas KKM. SD Islam Kergon 01 dengan KKM 70, dari 36 siswa terdapat 19 siswa (53%) yang belum mencapai KKM dan sisa 17 siswa (47%) yang mendapat nilai diatas KKM. Djamarah (2010:108) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat dinyatakan berhasil apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dapat mencapai taraf keberhasilan minimal atau mencapai KKM yang telah

ditetapkan oleh satuan pendidikan, apabila kurang dari 75% maka harus diadakan remedial. Data tersebut disajikan dalam gambar sebagai berikut.



**Gambar 1.1** Diagram ketuntasan nilai PAS semester genap muatan pembelajaran IPS kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan Tahun Pelajaran 2017/2018

Dari permasalahan tersebut peneliti ingin menguji keefektifan model *pair check* berbantuan media *flashcard* dibandingkan dengan model *think pair share* berbantuan media gambar. Model *pair check* berbantuan media *flashcard* diasumsikan efektif terhadap pembelajaran IPS, sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal serta dapat meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Model *pair check* merupakan cara tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan maupun individual. Menurut Shoimin (2014:119) model *pair check* (pasangan mengecek) merupakan model pembelajaran dimana siswa menyelesaikan persoalan yang diberikan dan dikerjakan secara berpasangan. Sedangkan menurut Huda (2014:211) model *pair*

*check* menerapkan pembelajaran kooperatif yang dapat melatih kemandirian dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan oleh guru. Model *pair check* memiliki kelebihan-kelebihan tersendiri, antara lain: (1) meningkatkan kerjasama antarsiswa; (2) *peer tutoring*; (3) meningkatkan pemahaman atas konsep dalam proses pembelajaran; dan (4) melatih komunikasi siswa baik dengan teman sebangkunya. Model *pair check* ini memungkinkan siswa untuk aktif selama pembelajaran, karena model *pair check* merupakan model pembelajaran yang dapat menciptakan kegiatan diskusi siswa menjadi lebih efektif dan melatih siswa untuk dapat berpikir kritis. Pertimbangan menggunakan model *pair check* karena model pembelajaran ini berpusat kepada siswa, sedangkan guru sebagai fasilitator dan evaluator.

Model *pair check* ini akan lebih efektif apabila berbantuan media pembelajaran yang menarik pula. Hal ini sejalan dengan pendapat Fakhruddin (2017:109) bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Pengembangan media yang baik dan sesuai tujuan pembelajaran akan memudahkan siswa dalam proses belajar di kelas. Media pembelajaran yang dapat mendukung model *pair check* salah satunya adalah media *flashcard*. Media *flashcard* dipilih karena media ini cukup menarik dan berisikan informasi yang disajikan dalam bentuk visual. Menurut Arsyad (2014:119) *flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi gambar biasanya berukuran 8x12cm dan dibuat semenarik mungkin yang mana dapat menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan

dengan gambar itu. *Flashcard* juga bernilai ekonomis karena sangat mudah dibuat, yaitu dengan menyediakan kardus bekas dan kertas bergambar.

Keunggulan yang dimiliki oleh media ini yaitu gambar yang sederhana namun memiliki pesan yang jelas. Bentuk media yang berupa gambar mempermudah siswa dalam mengamati sesuatu yang berada di luar kelas dan memperjelas suatu masalah, sehingga media *flashcard* dapat menguasai keterbatasan waktu dengan menampilkan gambar-gambar yang tidak dapat dilihat langsung pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, sifatnya yang konkret serta penggunaannya yang mudah membuat media *flashcard* dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Media *flashcard* ini digunakan pada tahap diskusi kelompok karena dapat menumbuhkan rasa kebersamaan siswa saat pembelajaran berlangsung. Masing-masing kelompok diberikan lembar kerja yang didalamnya terdapat persoalan yang harus diselesaikan. Kemudian masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusinya didepan kelas.

Pemilihan model *pair check* berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran IPS, diharapkan dapat menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran dapat lebih efektif dan siswa menjadi termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar dan aktivitas siswa dapat meningkat.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Jamiliyah (2016:1) dengan judul Keefektifan Model *Pair Check* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan di kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol. Rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih besar dari pada rata-rata *posttest* kelompok kontrol. Peningkatan rata-rata hasil belajar model *Pair Check* menggunakan *uji gain* menunjukkan hasil dengan kategori sedang dan pembelajaran kelompok tradisional dengan kategori rendah. Berdasarkan data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa model *Pair Check* diketahui lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Fatah Demak.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Umiyati (2014:1) dengan judul Pemanfaatan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tema Lingkungan pada Siswa Di Sekolah Dasar yang menunjukkan bahwa: (1) aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar IPA tema lingkungan di nyatakan baik sekali hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan presentase aktivitas guru pada siklus I dan siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan (2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran memanfaatkan media *flash card* juga mengalami peningkatan (3) Pemanfaatan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas II SDN Sugeng Mojokerto dan hasil belajar siswa dinyatakan baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada tema lingkungan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti akan mengkaji masalah dengan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan

Model *Pair Check* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya minat belajar siswa disebabkan guru cenderung masih mendominasi pembelajaran
2. Penerapan diskusi kelompok sudah dilakukan, namun dalam pelaksanaannya belum optimal
3. Penggunaan model pembelajaran yang diterapkan guru sudah bervariasi namun belum maksimal dalam penerapannya, diantaranya *Think Pair Share*, *Student Teams Achievement Division* dan *Problem Solving* yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Guru cenderung menggunakan model *think pair share*, hal ini dilakukan guru agar lebih mudah dalam proses pembentukan kelompok.
4. Media pembelajaran yang digunakan belum optimal karena pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan media teks dan media gambar.
5. Sarana dan prasarana sekolah kurang memadai seperti buku pelajaran, alat peraga, dan LCD.
6. Hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan dalam Penilaian Akhir Semester II tahun pelajaran 2017/2018 masih rendah.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan hasil belajar muatan pembelajaran IPS rendah dan pembelajaran cenderung menggunakan model *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media gambar. Peneliti menguji keefektifan penggunaan model *pair check* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas IV di SD Gugus Sudirman Pekalongan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Apakah model *pair check* berbantuan media *flashcard* lebih efektif daripada model *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model *pair check* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Menguji keefektifan model *pair check* berbantuan media *flashcard* lebih efektif daripada menggunakan model *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil

belajar IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan.

2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model *pair check* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu menyediakan informasi tentang penggunaan model *pair check* berbantuan media *flashcard* dalam muatan pembelajaran IPS sebagai salah satu model pembelajaran yang inovatif. Selain itu dapat menjadi bahan rujukan guru dan referensi pendukung bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pemecahan masalah guru dalam muatan pembelajaran IPS di sekolah.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Siswa**

Penerapan model *pair check* berbantuan media *flashcard* diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar sehingga berpengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar IPS. Mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, melatih rasa sosial siswa, kerja sama dan kemampuan dalam memberikan penilaian serta dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia



#### 1.6.2.2 Guru

Memberikan wawasan dan pengetahuan bagi guru tentang penerapan model *pair check* berbantuan media *flashcard*. Membantu guru untuk lebih kreatif dalam memodifikasi pembelajaran inovatif yang cocok diterapkan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa serta memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

#### 1.6.2.3 Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat untuk menemukan solusi dalam mengoptimalkan hasil belajar muatan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *pair check* berbantuan media *flashcard*, dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan proses pembelajaran. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, meningkatkan mutu lulusan sekolah serta mendorong sekolah untuk terus mengembangkan pembelajaran yang efektif dan inovatif.

#### 1.6.2.4 Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasi ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan terhadap problematika yang harus dihadapi di dunia nyata. Menambah pengalaman mengenai penggunaan model *pair check* dalam pembelajaran. Memberikan gambaran yang jelas tentang keefektifan model *pair check* berbantuan media

*flashcard* terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SD

Gugus

Sudirman

Pekalongan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Teori Belajar**

###### **2.1.1.1 Teori Belajar Behaviorisme**

Menurut Rifa'i (2015:121) belajar adalah proses perubahan perilaku, baik perilaku nampak maupun tidak nampak. Perubahan perilaku yang terjadi dapat menetap dalam waktu yang cukup lama dan bersifat permanen yang mana diperoleh dari hasil belajar. Menurut aliran behavioristik, belajar pada hakikatnya adalah proses keterkaitan antara stimulus dan respon, yang terjadi karena adanya tangkapan oleh panca indera dengan upaya seseorang untuk melakukan suatu tindakan (Sanjaya, 2013:114).

Hamdani (2011:63) menyatakan bahwa teori belajar behaviorisme adalah perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur sebagai indikator dalam belajar dan menganggap bahwa belajar merupakan rangsangan yang timbul dari hasil pikiran yang ada sehingga dapat diibaratkan sebagai "kotak hitam". Teori belajar behavioristik merupakan hasil pengalaman belajar yang terjadi pada anak yang diolah sedemikian rupa sehingga membentuk adanya perubahan perilaku sebagai hasil dari hubungan stimulus dan respon.

Sedangkan menurut Winataputra (2008:24) teori belajar behaviorisme adalah perubahan pada kapasitas yang dimiliki siswa dalam berperilaku yang mana merupakan hasil dari belajar. Sementara itu menurut Daryanto (2016:2)

teori belajar behavioristik merupakan proses transfer atau perpindahan yang mana peranan guru sangat diperlukan. Guru mampu menyajikan dan menyalurkan informasi kepada siswa sehingga siswa dapat menyerap dan menerima pengetahuan tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar menurut teori behaviorisme yaitu menekankan pada proses perubahan tingkah laku. Seseorang yang telah belajar diharapkan akan mengalami suatu perubahan perilaku. Perubahan perilaku tersebut dapat diamati dan diukur oleh panca indera manusia. Perubahan perilaku yang terjadi dapat mencakup pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam teori ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan yaitu menekankan pada pengalaman siswa didalam kelas yang dapat membentuk perilaku siswa yang diharapkan. Perubahan perilaku siswa diharapkan dapat mengoptimalkan nilai yang diperoleh siswa dalam segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

#### 2.1.1.2 Teori Belajar Kognitivisme

Menurut Hamdani (2011:63) teori kognitivisme membagi 4 tipe siswa dalam belajar yaitu, tipe pengalaman konkret/nyata yang dialami siswa di lingkungan sekitar, tipe mengamati sebelum melakukan, tipe konseptual menggunakan simbol-simbol dalam bekerja, dan tipe melakukan percobaan dan praktik langsung dalam melakukan diskusi kelompok. Sedangkan Budiningsih (2012:34) mengemukakan bahwa perilaku tidak selalu nampak dari adanya perubahan persepsi dan pemahaman dalam belajar. Baharuddin (2015:126) berpendapat bahwa belajar menurut teori kognitivisme adalah proses mentransfer

ilmu pengetahuan dan informasi yang diperoleh kemudian diserap dan disimpan dalam pikiran.

Teori ini lebih menekankan pada proses belajar daripada hasil belajar. Belajar tidak selalu melibatkan dalam hal stimulus dan respon, melainkan melibatkan proses berpikir yang kompleks. Proses yang terjadi harus kontinue dan berkesinambungan yang mana bertahap, sambung menyambung dan menyeluruh.

Proses belajar harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif yang dilakui oleh siswa. Menurut Rifa'i (2015:31-34) menyebutkan tahap-tahap perkembangan kognitif sebagai berikut.

1. Tahap sensorimotorik, tahap ini mengordinasikan panca indera dan gerakan motorik dalam menyusun pemahamannya sesuai dengan pengalaman dan tindakan anak yang dilakukan langkah demi langkah. Misal: melihat, mendengar, meraba, menyentuh, menggapai, dll. Tahap ini berlangsung pada usia 0-2 tahun.
2. Tahap praoperasional, tahap ini adanya penggunaan simbol atau bahasa tanda. Anak mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya walaupun masih sangat sederhana, dan anak dapat mengungkapkan isi hatinya secara simbolik. Tahap ini berlangsung pada usia 2-7 tahun.
3. Tahap operasional konkret, tahap ini anak mampu berpikir logis akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Tahap ini berlangsung pada usia 7-11 tahun.
4. Tahap operasional formal, tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak, logis dan idealis dalam kemampuan memecahkan masalah, menarik kesimpulan,

dan mengembangkan hipotesa. Tahap ini berlangsung pada usia 11 tahun keatas.

Bedasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan belajar, seorang guru harus memperhatikan cara berfikir siswa sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Siswa diajak berfikir dalam menemukan konsep materi pelajaran untuk memecahkan masalah bersama dengan temannya sesuai dengan arahan dan bimbingan guru. Teori kognitif juga melibatkan adanya aktivitas belajar berupa proses berpikir siswa dalam memahami informasi dan pengetahuan yang didapat sesuai dengan tingkat perkembangan masing-masing.

#### 2.1.1.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Hamdani (2011:64) teori konstruktivisme adalah situasi belajar dalam pembelajaran dimana siswa mendapatkan informasi kemudian mengolah informasi tersebut secara kontekstual. Baharuddin (2015:164) menyatakan teori konstruktivisme adalah mengolah pengetahuan yang didapat sesuai dengan pengalamannya sendiri. Sedangkan Daryanto (2016:2) berpendapat bahwa belajar merupakan hasil interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Sulianto (2011:455) menambahkan teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang pengetahuan di pikiran guru tidak dapat dipindahkan begitu saja ke pikiran siswa, yang artinya bahwa kematangan kognitif siswa harus dibangun berdasarkan struktur pengetahuan yang didapat oleh siswa secara aktif dan sesuai dengan mentalnya.

Teori ini menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan siswa dimana siswa harus menemukan sendiri informasi yang diperoleh kemudian mengolah

informasi tersebut menjadi lebih kompleks (Amri, 2013:35). Sedangkan menurut Rifa'i (2015:183) konstruktivisme merupakan teori psikologi yang menyatakan bahwa pengalaman manusia adalah hal yang penting, manusia membangun dan menerima pengetahuan dari pengalamannya sendiri. Hal ini diperkuat oleh pendapat Khafid (2010:74) yang menyebutkan bahwa belajar menurut pandangan konstruktivisme adalah siswa secara individu mampu memahami dan mengolah pengetahuan mereka sendiri, belajar membentuk pengetahuan dari pengalaman nyata yang telah dialami siswa, kegiatan kolaboratif, perenungan, dan penerjemahan.

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa teori konstruktivisme menekankan pada keaktifan siswa yang mampu menemukan dan mengolah pengetahuannya sendiri. Dengan demikian dalam penelitian ini terdapat kaitan antara teori konstruktivisme dengan cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tidak hanya memberikan materi atau ilmu kepada siswa, namun guru juga perlu menerapkan kegiatan belajar mengajar yang membantu siswa serta mampu memberikan kesempatan siswa untuk menemukan gagasan dan ide-ide mereka sendiri.

Dalam penelitian ini didasarkan pada teori belajar konstruktivisme dan kognitivisme. Teori konstruktivisme mendasari penelitian ini karena teori ini sejalan dengan model *pair check*, dalam penerapannya model *pair check* siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan keterlibatan siswa ketika menjalankan tugas sesuai dengan perannya. Sedangkan teori kognitivisme mendasari penelitian ini karena siswa diajak untuk berpikir

lebih kompleks dan luas. Salah satu tipe siswa dalam teori kognitif adalah tipe pengalaman konkret sesuai dengan penelitian ini yaitu dengan menggunakan contoh konkret melalui media pembelajaran.

## **2.1.2 Hakikat Belajar**

### **2.1.2.1 Pengertian Belajar**

Pengetahuan, keterampilan dan pengalaman dapat diperoleh dari adanya usaha seseorang dalam belajar. Menurut Baharuddin (2015:14) belajar merupakan suatu aktivitas seseorang untuk mendapatkan sesuatu yang baru melalui pelatihan atau pengalaman. Sedangkan Slameto (2010:2) berpendapat bahwa tingkah laku seseorang dapat berubah dengan belajar, hal ini merupakan hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Djamarah (2010:10) mengatakan belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang diperoleh dari pengalaman dan latihan. Sedangkan Arsyad (2011:1) menambahkan bahwa setiap orang disepanjang hidupnya mengalami suatu proses yang kompleks dengan belajar. Dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, Seseorang dengan belajar dapat melakukan interaksi antara individu dengan lingkungannya dan menjadikan adanya suatu proses perubahan tingkah laku (Amri, 2013:24). proses pembelajaran menjadi penting apabila adanya penilaian hasil belajar. Dengan hasil belajar guru mendapatkan informasi tentang kemajuan siswa setelah menerima materi apakah siswa mampu menguasai dan menyerap materi tersebut atau tidak. Maka penilaian hasil belajar menjadi sangat penting untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Herawati, 2017:106).



Didukung dari pendapat beberapa ahli, dapat dikatakan bahwa belajar merupakan kegiatan guna memperoleh pengetahuan dan keterampilan sehingga memungkinkan terjadinya proses perubahan tingkah laku pada individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam prosesnya, belajar akan berjalan dengan baik apabila diiringi dengan menekankan prinsip belajar yang didasari dari teori-teori belajar yang sudah ada. Semakin banyak seseorang melakukan kegiatan belajar maka semakin tinggi pula pengetahuan seseorang.

#### 2.1.2.2 Prinsip-Prinsip dalam Belajar

Menurut Slameto (2010:27) prinsip-prinsip belajar dapat dijadikan sebagai pedoman guru dalam proses pembelajaran. Prinsip-prinsip dalam belajar juga merupakan suatu hal yang menjadi prasyarat dan sangat diperlukan untuk belajar, serta harus sesuai dengan hakikat belajar, materi yang dipelajari, syarat keberhasilan belajar. Mengajar adalah salah satu tugas guru, dalam kegiatan mengajar tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang, guru harus mempunyai teori dan prinsip-prinsip dalam belajar yang harus digunakan dalam mengajar secara tepat (Rifa'i, 2015:91).

Sedangkan Rusman (2014:177) menyebutkan ada 10 prinsip dalam belajar, yaitu: (1) persiapan belajar; (2) perbedaan individu; (3) motivasi; (4) penyampaian hasil belajar siswa; (5) kondisi pada saat pembelajaran; (6) partisipasi aktif siswa; (7) praktik dan latihan; (8) kadar bahan yang diberikan; (9) hasil yang sudah diperoleh; (10) sikap mengajar. Menurut Hamdani (2011:22) menyatakan prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah (1) kesiapan siswa dalam belajar; (2)

perhatian; (3) motivasi; (4) siswa yang aktif; (5) pengalaman sendiri; (6) pengulangan; (7) materi pelajaran yang menantang; (8) umpan balik dan penguatan; (9) perbedaan individu. Sedangkan Rifa'i (2015:77) mengemukakan ada tiga prinsip yang harus dimiliki oleh seorang dalam pembelajaran: (1) informasi yang faktual; (2) kemahiran mengolah kecerdasan ; dan (3) rencana atau siasat.

Anitah (2010:1.9-1.14) menjelaskan bahwa prinsip belajar merupakan suatu prasyarat atau ketentuan hukum yang harus dijadikan pedoman di dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Sebagai prinsip hukum, prinsip belajar akan menjadi hal yang penting dalam menentukan proses dan hasil belajar. Prinsip belajar menurut Anitah meliputi: (1) motivasi, merupakan wujud dorongan yang ditujukan kepada siswa dan berfungsi sebagai motor penggerak aktivitas; (2) perhatian, ialah ungkapan atau pemusatan energi berupa pikiran dan perasaan terhadap suatu objek; (3) aktivitas, meliputi kegiatan yang dilakukan oleh siswa dengan mengkoordinasikan mental dan emosional; (4) balikan, timbal balik siswa yang digunakan untuk mengetahui apakah yang ia lakukan di dalam proses pembelajaran atau yang ia peroleh dari proses pembelajaran tersebut sudah benar atau belum, hal ini menjadi penting karena dengan balikan siswa dapat menilai dirinya sendiri; (5) perbedaan individual, setiap siswa mempunyai karakter yang berbeda dalam kegiatan belajar dan belajar itu tidak dapat diwakilkan kepada orang lain, belajar harus dilakukan oleh dirinya sendiri sehingga dapat mengetahui perbedaannya dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam belajar harus disesuaikan dengan syarat belajar, hakikat belajar, materi pelajaran dan keberhasilan belajar yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dalam kegiatan belajar perlu dilakukan prinsip keterdekatan, pengulangan dan penguatan agar mampu melaksanakan kegiatan belajar secara optimal. Prinsip-prinsip dalam belajar tersebut dapat digunakan sebagai patokan guru dalam kegiatan pembelajaran yang mana dimulai dari membuka pelajaran sampai menutup pelajaran sehingga tujuan pembelajaran di kelas akan tercapai.

#### 2.1.2.3 Ciri-Ciri dalam Belajar

Menurut Djamarah (2015:15-16) ciri-ciri dalam belajar meliputi:

1. Perubahan yang terjadi secara sadar, dapat diartikan bahwa seseorang akan menyadari perubahan yang ada dalam dirinya.
2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, dapat diartikan bahwa terjadi perubahan dalam diri seseorang secara terus menerus dan tidak statis.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, dapat diartikan bahwa adanya perubahan yang selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, diartikan bahwa proses belajar bersifat permanen yang mana tingkah laku setelah belajar akan bersifat menetap.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, diartikan bahwa perubahan tingkah laku dalam belajar terjadi karena memiliki tujuan yang akan dicapai.

6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, diartikan bahwa seseorang akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, kebiasaan dan pengetahuan melalui proses belajar mengajar.

Adapun pendapat lain tentang ciri-ciri belajar menurut Hamdani (2011:22) yaitu:

1. Belajar dilakukan secara sadar dan mempunyai tujuan, berarti bahwa belajar digunakan sebagai patokan, penunjuk arah kegiatan, dan menjadi tolak ukur keberhasilan belajar.
2. Belajar merupakan pengalaman sendiri, bahwa belajar tidak dapat diwakilkan orang lain.
3. Belajar merupakan proses interaksi antara individu dengan lingkungan.
4. Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sementara itu, ciri-ciri belajar menurut Baharuddin (2015:18) sebagai berikut:

1. Belajar dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku.
2. Perubahan perilaku yang terjadi tetap atau permanen.
3. Pada proses belajar berlangsung, perubahan tingkah laku tidak harus segera diamati karena perubahan perilaku bersifat potensial.
4. Perubahan perilaku merupakan hasil dari pengalaman diri sendiri.
5. Pengalaman dapat memberi dorongan atau motivasi.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar mencakup perubahan secara sadar, perubahan belajar bersifat fungsional,

perubahan belajar bersifat positif dan aktif, perubahan belajar bukan bersifat sementara, perubahan belajar yang terarah, perubahan yang ada pada diri sendiri, perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Seseorang dikatakan belajar jika terjadi perubahan perilaku, baik pada aspek pengetahuan, aspek sikap, serta aspek keterampilan.

#### 2.1.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2010:54-60) faktor-faktor yang memengaruhi belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu intern dan ekstern. Ada beberapa faktor intern yang mempengaruhi belajar antara lain:

1. Faktor jasmaniah, dimana sehat tidaknya badan dan cacat tubuh dapat mempengaruhi kegiatan belajar karena kekurangan yang dialami dapat menghambat kegiatan belajar.
2. Faktor psikologis yang mempengaruhi belajar meliputi: (1) intelegensi yaitu kemampuan seseorang dalam beradaptasi dengan lingkungannya; (2) perhatian yaitu suatu rangsangan yang ada dalam diri seseorang untuk memperhatikan suatu objek; (3) minat yaitu kecenderungan individu dalam melakukan suatu kegiatan; (4) bakat yaitu kemampuan seseorang untuk melaksanakan kegiatan belajar; (5) motif yaitu suatu dorongan untuk melaksanakan kegiatan belajar; (6) kematangan yaitu pertumbuhan seseorang yang sudah siap untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar; (7) kesiapan yaitu suatu kesediaan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.
3. Faktor kelelahan yang mempengaruhi belajar yaitu: (1) kelelahan jasmani yaitu suatu kondisi dimana tubuh memerlukan istirahat karena lelah atau lunglai

setelah melaksanakan aktivitas dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh; (2) kelelahan rohani yaitu suatu kondisi dimana minat atau dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang karena kelesuan atau kebosanan.

Beberapa faktor ekstern yang mempengaruhi kegiatan belajar antara lain:

1. Faktor keluarga dapat mempengaruhi belajar siswa diantaranya: (1) cara orang tua dalam mendidik; (2) hubungan antar anggota keluarga; (3) suasana rumah; (4) keadaan ekonomi keluarga; (5) pengertian keluarga; dan (6) latar belakang budaya.
2. Faktor sekolah yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa yaitu metode/cara mengajar guru, kurikulum yang digunakan, hubungan guru dan siswa, hubungan siswa dan siswa, disiplin sekolah, alat peraga pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung dan bangunan sekolah, metode belajar, dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat yang dapat mempengaruhi belajar yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul di lingkungan masyarakat dan bentuk kehidupan yang ada dalam masyarakat.

Amri (2013:25) berpendapat bahwa ada dua faktor yang dapat mempengaruhi belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah termasuk kesehatan dan cacat tubuh dan faktor psikologis antara lain: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga yaitu tentang cara orang mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi

keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan, faktor sekolah tentang metode mengajar, kurikulum, relasi antar guru dan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, pelajaran, waktu, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah, dan faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan dalam masyarakat, serta media massa.

Menurut Baharuddin (2015:23-32) menyebutkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dimana faktor internal meliputi faktor fisiologis yang berhubungan dengan kondisi fisik individu dan psikologis yang berhubungan dengan kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sosial yaitu berhubungan dengan lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga dan lingkungan nonsosial yang berhubungan dengan lingkungan alamiah, faktor instrumental, dan faktor materi pelajaran.

Retnowati (2017:14) menyebutkan ada 3 faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, yaitu: (1) faktor internal, faktor yang ada dalam diri siswa meliputi kondisi jasmani dan rohani siswa; (2) faktor eksternal, faktor dari luar siswa yang meliputi keadaan lingkungan sekitar siswa; dan (3) faktor pendekatan belajar, yaitu jenis atau usaha belajar siswa yang meliputi metode, strategi dan gaya belajar yang digunakan siswa untuk menguasai materi pelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa faktor intern dan ekstern dalam proses belajar ini sangat mempengaruhi keberhasilan. Kedua faktor tersebut saling memiliki keterkaitan dan keduanya saling berhubungan. Pengetahuan mendalam terhadap faktor intern dan ekstern sangat penting bagi guru/pembimbing karena dapat membantu menciptakan kondisi yang interaktif dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan.

#### 2.1.2.5 Jenis-Jenis Belajar

Rifa'i (2015:79) menyebutkan bahwa istilah jenis belajar memfokuskan pada apa yang dipelajari oleh siswa, atau dapat disebut dengan variasi kemampuan yang dipelajari. Kemampuan ini merupakan kegiatan atau kinerja yang harus diamati dalam menentukan hasil belajar, sebab dari kinerja yang ditunjukkan oleh siswa dapat diketahui apakah siswa tersebut telah belajar atau belum belajar.

Menurut Mustaqim (2012:35) menyebutkan ada 5 jenis belajar, yaitu (1) belajar berdasarkan observasi; (2) belajar berdasarkan aktivitas; (3) belajar berdasarkan ingatan; (4) belajar karena masalah dan harus dipecahkan masalahnya; (5) belajar berdasarkan emosi. Sedangkan Rifa'i (2015:79-80) mengklasifikasi apa yang dipelajari oleh pembelajar ke dalam lima macam, yaitu (1) informasi verbal; (2) kemahiran intelektual; (3) strategi kognitif; (4) keterampilan motorik; dan (5) sikap.

Berdasarkan uraian tentang jenis belajar, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis belajar ada beberapa macam sesuai dengan jenis pengelompokannya. Sehingga dalam belajar guru dan siswa dapat memilih jenis belajar yang sesuai



dengan kondisi dan karakteristik masing-masing siswa. Penggabungan beberapa jenis belajar juga dapat dilakukan agar antara jenis belajar dapat saling melengkapi dan kegiatan pembelajaran lebih bervariasi. Karena pada dasarnya belajar tidak hanya mempelajari satu hal saja, melainkan banyak hal. Antara hal satu dengan hal yang lainnya berbeda, tetapi saling terkait satu sama lain. Keterkaitan tersebut dapat membantu siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

### **2.1.3 Hakikat Pembelajaran**

#### **2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran dan belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan namun memiliki arti yang berbeda. Menurut Hamdani (2011:23) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah mengenalkan sesuatu yang sedang dipelajari dengan cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengolah pikiran. Sedangkan Susanto (2013:19) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang dapat dilakukan untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun interaksi siswa dengan lingkungan belajar.

Sementara itu, Rifa'i (2015:85) juga berpendapat bahwa pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa atau kegiatan yang mana dapat mempengaruhi siswa memperoleh kemudahan dalam belajar. Sedangkan Amri (2013:34) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi siswa dengan guru yang melibatkan sumber belajar dan lingkungan belajar agar dapat terjadi

proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta adanya pembentukan karakter, sikap spiritual dan sosial siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu proses rangkaian kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Dengan kata lain pembelajaran didalamnya mencakup serangkaian kegiatan atau aktivitas interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar serta lingkungan di sekitarnya sehingga terjadi perubahan perilaku siswa. Dalam hal ini, guru dapat membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus, sehingga dapat mempengaruhi siswa untuk memperoleh kemudahan dalam mengikuti pembelajaran, dan juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) siswa.

#### 2.1.3.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Rifa'i (2015:87-88) menjelaskan bahwa komponen-komponen pembelajaran antara lain: tujuan, subyek belajar, materi pembelajaran, strategi, media, penunjang. Berikut ini uraian dari komponen-komponen yang telah disebutkan.

1. Tujuan, dalam pembelajaran memiliki tujuan yang jelas yang mana harus diupayakan untuk mendapatkan suatu pencapaian tertentu. Tujuan pembelajaran yaitu *intructional effect* yang biasanya sikap, pengetahuan dan ketaampilan yang telah dirumuskan dengan jelas.
2. Subjek belajar, merupakan salah satu komponen utama karena dapat berperan sebagai subjek sekaligus objek. Sebagai subjek siswa merupakan individu

yang sedang melakukan kegiatan pembelajaran. Sedangkan sebagai objek siswa diharapkan dapat mencapai perubahan tingkah laku dengan adanya kegiatan pembelajaran.

3. Materi pembelajaran, adalah komponen utama dalam pembelajaran karena dengan adanya materi dapat memberikan suasana, warna dan bentuk dari suatu proses pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran, merupakan alur atau arah yang diyakini dapat mewujudkan proses pembelajaran yang baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
5. Media, merupakan alat atau bahan yang digunakan guru sebagai perantara dengan tujuan untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran sehingga pesan dapat tersampaikan.
6. Penunjang, merupakan fasilitas, buku, bahan ajar, sumber belajar, alat pengajaran dan sebagainya yang memiliki tujuan yaitu dapat mempermudah, memperlancar dan sebagai pelengkap dalam terjadinya proses pembelajaran.

Menurut Ngalimun (2016:40) menyebutkan komponen-komponen pembelajaran terdiri atas:

1. Tujuan pembelajaran yang meliputi tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler, dan tujuan instruksional.
2. Materi ajar yaitu inti dalam proses pembelajaran karena dengan materi diharapkan siswa mampu menguasai isi dalam kegiatan pembelajaran.

3. Metode pembelajaran, yaitu suatu cara yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi ajar.
4. Media pembelajaran, yaitu kegiatan atau kondisi yang dapat digunakan guru yang mana memungkinkan siswa memperoleh sikap, pengetahuan dan keterampilan.
5. Evaluasi, yaitu penilaian yang digunakan guru untuk memperoleh informasi yang akurat terhadap suatu pencapaian tujuan pembelajaran siswa.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen pembelajaran dijadikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan dari pembelajaran pembelajaran yang telah dilakukan. Komponen dalam pembelajaran tersebut saling berkaitan satu sama lain yang nantinya akan menunjang keberhasilan proses sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

#### **2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa**

Belajar adalah suatu aktivitas yang mana dapat berhubungan langsung dengan aktivitas mental dan emosional siswa. Siswa mendengarkan penjelasan guru dalam pembelajaran merupakan salah satu hal yang dapat menunjukkan aktivitas belajar siswa di dalam kelas. Namun hal tersebut perlu ditingkatkan guru yaitu dengan menggunakan metode-metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Anitah, 2010:112). Aktivitas belajar siswa itu tidak terbatas pada aktivitas fisik saja, namun mencakup juga aktivitas psikis yaitu berhubungan dengan aktivitas mental (Sanjaya, 2013:170).

Sedangkan menurut Slameto (2010:36) aktivitas siswa merupakan sesuatu hal atau kegiatan yang sedang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran yang mana membutuhkan suatu pikiran, misalnya bertanya, berdiskusi, dan menanggapi pendapat. Djamarah (2015:38-45) menyebutkan bahwa aktivitas belajar yaitu berhubungan dengan kegiatan siswa dalam pembelajaran yang meliputi:

1. Mendengarkan guru pada saat menjelaskan materi.
2. Fokus pada penjelasan guru.
3. Memotivasi siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
4. Mencatat materi yang disampaikan guru.
5. Membaca buku teks bacaan.
6. Merangkum materi yang telah dipelajari.
7. Mengamati objek yang disampaikan guru, meliputi gambar, grafik, diagram, table, poster dan sebagainya.
8. Menyusun tugas kerja sesuai dengan prosedur yang berlaku.
9. Mengingat materi yang telah dipelajari dan menyimpannya dalam memori/ingatan siswa.
10. Kegiatan memperoleh penemuan baru dengan berpikir.
11. Kegiatan memperkuat ingatan dengan latihan dan praktik.

Hamalik (2014:173-174) membagi aktivitas siswa sebagai berikut:

1. Kegiatan yang dilakukan dengan alat-alat visual, misalnya: mengumpulkan gambar dan ilustrasi; mempelajari gambar, khusus mendengarkan penjelasan,

mengajukan pertanyaan-pertanyaan mngurangi pameran; memilih alat-alat visual etika memberikan laporan lisan;

2. Kegiatan dengan perjalanan dan wisata, misalnya: mengunjungi museum; *fieldtrip*, studi banding, anjangkarya, menyaksikan demonstrasi, seminar, *workshop* dsb.
3. Kegiatan dengan mempelajari masalah-masalah, diantaranya menemukan informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penting; mempelajari referensi; melakukan percobaan/eksperimen; membuat kesimpulan; menafsirkan peta;
4. Kegiatan dengqn mengapresiasi literatur, diantaranya; membaca cerita yang menarik yang sesuai dengan karakteristik siswa, mendengarkan bacaan;
5. Kegiatan mengilustrasi dan mengonstruksi, diantaranya; membuat diagram; menggambar peta; membuat poster; menyusun rencana dengan cara permainan;
6. Kegiatan dengan menyajikan informasi, diantaranya; penyajian informasi yang menarik; penyajian suatu data, menyensor bahan-bahan dalam buku; menulis dan menyajikan dramatisasi;
7. Kegiatan dengan mengecek dan tes, diantaranya; menyiapkan tes-tes untuk murid; menyusun perkembangan; mengerjakan informasi.

Sardiman (2016:101) mengklasifikasikan jenis-jenis aktivitas belajar menjadi 8 kelompok, yaitu: (1) *visual activities*, kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan indera penglihatan seperti membaca, memerhatikan gambar atau poster, demonstrasi, melakukan percobaan; (2) *oral activities*, kegiatan yang

menggunakan kecakapan lisan seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi; (3) *listening activities*, kegiatan yang menggunakan indera pendengaran seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato; (4) *writing activities*, kegiatan dengan menggunakan keterampilan menulis seperti menulis cerita, karangan, angket, menyalin; (5) *drawing activities*, kegiatan dengan menggambar, membuat grafik, peta, diagram; (6) *motor activities*, kegiatan dengan mengasah gerakan otot motorik seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, berkebun, beternak; (7) *mental activities*, kegiatan dengan mengasah mental seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan; (8) *emotional activities*, kegiatan dengan mengasah perasaan seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Asmani (2012:152) mengemukakan cara yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu: (1) memberikan pertanyaan pada saat proses pembelajaran berlangsung; (2) mengerjakan latihan pada suatu bahasan dan mengerjakan evaluasi pada setiap akhir pembelajaran; (3) membuat percobaan/eksperimen dan memikirkan hipotesis yang diajukan; (4) berdiskusi dengan membentuk kelompok belajar; (5) menerapkan pembelajaran kontekstual, kooperatif, dan kolaboratif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah segala sesuatu atau kegiatan yang dilakukan oleh siswa melalui proses berfikir dan berbuat dalam mengikuti pembelajaran agar tujuan

pembelajaran dapat tercapai yang meliputi kegiatan melihat, mengamati, mengucap/berbicara, mendengarkan, menulis, menggambar, metrik, mental, dan emosional. Dengan kata lain belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, sehingga menjadi tolak ukur untuk melihat efektif atau tidaknya suatu pembelajaran. Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard* meliputi: (1) memperhatikan penyajian informasi melalui media *flashcard*; (2) menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru; (3) berkelompok mendiskusikan permasalahan; (4) membantu anggota kelompok dalam menyelesaikan permasalahan; (5) menyampaikan hasil diskusi di depan kelas; (6) menyimak dan menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain; (7) merefleksi materi pembelajaran.

## **2.1.5 Hasil Belajar**

### **2.1.5.1 Pengertian Hasil Belajar**

Susanto (2014:5) menjelaskan makna hasil belajar yaitu kegiatan belajar mengajar yang akan menghasilkan perubahan pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar adalah suatu usaha atau proses individu untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang cenderung menetap. Hal itu dapat diketahui dengan evaluasi dari hasil belajar tersebut apakah telah dicapai sesuai dengan tujuan atau belum. Sedangkan menurut Rifa'i (2015:67) hasil belajar adalah proses perubahan perilaku berupa penguasaan suatu konsep yang dimiliki siswa tergantung apa yang dipelajari siswa setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.



Trimurtini (2009:122) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu proses perubahan yang menggunakan cara tes tertulis, tes lisan, tes observasi serta tugas kelompok dan individu dimana dapat mempengaruhi penguasaan pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan individu atau siswa. Susanto (2013:5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa sebagai bentuk dari adanya kegiatan belajar yang akan menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor siswa. Secara sederhananya kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar dilakukan agar seseorang memperoleh perubahan perilaku yang cenderung menetap baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Ketiga aspek tersebut merupakan pola-pola perilaku tertentu yang dapat dilihat dengan perbuatan, sikap, maupun keterampilan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suprijono (2015:5) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang berhubungan dengan pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi serta keterampilan. Perubahan perilaku tidak terjadi dengan satu aspek saja namun dapat terjadi dengan beberapa aspek yang mana saling berkolaborasi satu sama lain dan merupakan hasil usaha dari kegiatan belajar tersebut. Memiliki arti bahwa hasil belajar yang dikategorikan oleh para pakar tidak dilihat secara terpisah melainkan dilihat secara menyeluruh yang saling berkaitan dan saling berkesinambungan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan guru untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat mencapai tingkat pencapaian kompetensi selama mengikuti pembelajaran

sehingga guru dapat menemukan kekurangan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

#### 2.1.5.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Klasifikasi hasil belajar menurut Susanto (2014:6) meliputi:

1. Pemahaman konsep menurut Bloom disebut juga dengan ranah kognitif dimana berkaitan dengan kemampuan siswa untuk menyerap materi yang dipelajari dapat berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual.
2. Keterampilan proses menurut Usman dan Setiawati disebut juga dengan ranah psikomotorik dimana berkaitan dengan keterampilan yang mengarah kepada kemampuan mental, fisik, dan sosial sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri siswa.
3. Sikap menurut Sardiman disebut juga ranah afektif dimana berkaitan dengan kecenderungan siswa dalam melakukan sesuatu cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap lingkungannya serta lebih memfokuskan pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Poerwanti (2008:7.5) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah yaitu (1) ranah kognitif, pengetahuan yang mencakup kecerdasan dalam mengolah bahasa dan logika serta dalam menerima segala informasi; (2) ranah afektif, kebiasaan yang dilakukan oleh siswa meliputi sikap atau nilai yang mencakup kecerdasan intra pribadi atau kecerdasan emosional; (3) ranah psikomotorik, keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestik, visual-spasial, dan kecerdasan musikal meliputi suatu gerakan-gerakan dan kemampuan fisik siswa.

Kosasih (2014:18-27) menjelaskan bahwa aspek-aspek kompetensi dalam kurikulum 2013 terdiri dari tiga aspek pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran Ranah Afektif dimana pembelajaran mencakup segala hal yang berkaitan dengan emosi dan perasaan yang dialami siswa. Paparan ranah afektif yang diurutkan mulai dari yang paling sederhana hingga paling kompleks yaitu: (1) penerimaan, (2) penanggapan, (3) penilaian, (4) pengorganisasian, (5) karakterisasi.
2. Pembelajaran Ranah Kognitif, yaitu pembelajaran mencakup segala hal yang berkaitan dengan pengetahuan siswa. Bloom membagi kedalam enam tingkatan yaitu: (1) mengingat, (2) memahami, (3) mengaplikasikan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi, dan (6) mencipta.
3. Pembelajaran Ranah Psikomotorik dimana pembelajaran meliputi keahlian dan keterampilan motorik siswa, gerakan dan koordinasi jasmani, serta kemampuan fisik siswa. Terdapat tujuh tingkatan dalam ranah psikomotorik yaitu: (1) persepsi, (2) kesiapan, (3) reaksi yang diarahkan, (4) reaksi natural, (5) reaksi yang kompleks, (6) adaptasi, (7) kreativitas.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa klasifikasi hasil belajar meliputi: (1) ranah kognitif yaitu mencakup kecerdasan pengetahuan; (2) ranah afektif yaitu mencakup kecerdasan dalam bersikap dan kecerdasan emosional; (3) psikomotorik yaitu keterampilan yang mencakup kecerdasan kinestetik dan fisik. Keberhasilan belajar siswa dapat diketahui dari hasil penilaian terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Peneliti membatasi penelitian ini pada ranah kognitif yang berupa pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS kelas IV tema 7 indahny keragaman di negeriku sub tema 3 dan sub tema 4 dengan kompetensi dasar keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi yang merupakan ruang lingkup dari sistem sosial dan budaya. Indikator pembelajaran dalam penelitian ini adalah: (1) menjelaskan faktor-faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia; (2) mengidentifikasi keragaman suku bangsa di Indonesia; (3) mengidentifikasi keragaman bahasa daerah di Indonesia; (4) mengidentifikasi keragaman agama di Indonesia; (5) mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia; (6) menjelaskan keunikan keragaman rumah adat di Indonesia; (7) mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia; (8) menjelaskan keunikan keragaman pakaian adat di Indonesia; (9) menjelaskan sikap menghargai keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Hasil belajar dalam penelitian ini didapat melalui *pretest* dan *posttest*.

## **2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif**

### **2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Shoimin (2014:23) berpendapat bahwa istilah model pengajaran yang digunakan pendidik mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu yang mencakup tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya dimana prosedur dalam model tersebut dapat bekerja secara sistematis. Menurut Suprijono (2015:65) bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang dapat digunakan sebagai prosedur sistematis yang akan mengorganisasikan

pengalaman belajar menjadi suatu rencana atau pola tertentu dimaksudkan untuk mencapai tujuan belajar.

Sedangkan menurut Fathurrohman (2015:29) model pembelajaran adalah pedoman yang berbentuk kerangka konseptual yang digunakan dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran. Secara lebih konkret, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik dan digunakan sebagai pedoman jalannya kegiatan pembelajaran sehingga aktivitas belajar siswa dapat terbentuk.

Rusman (2014:144) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang pembelajaran, membimbing pembelajaran dalam suatu kelas. Dengan adanya model pembelajaran maka dapat memudahkan dalam proses perancangan pembelajaran. Selain itu Amri (2013:4) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan belajar yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi satu sama lain sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang digunakan sebagai pedoman untuk mempersiapkan dalam memulai pembelajaran. Model pembelajaran yang dirancang secara sistematis akan memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran lebih bermakna, karena siswa dapat lebih mudah menyerap materi

yang dibelajarkan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai, serta akan terjadi perubahan dan perkembangan pada diri siswa.

#### 2.1.6.2 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Thomas (2014:25) bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang saling berkaitan satu sama lain antara elemen-elemen yang ada didalamnya. Ariffudin (2018:23) menambahkan bahwa model pembelajaran kooperatif itu mengacu pada teori konstruktivisme yang mana dalam pembelajaran melibatkan siswa untuk bekerjasama dalam kelompok dan mempunyai desain pembelajaran yang terintegrasi. Pada dasarnya model pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok, tetapi ada kelebihanya tersendiri yaitu adanya proses membagi peran antar anggota kelompok. Fathurrohman (2015:44) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang tujuan pembelajarannya dapat dicapai dengan kegiatan yang mengutamakan kerja sama di antara siswa. Menurut Suprijono (2015:73) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dapat diartikan lebih luas yang mana meliputi semua jenis kerja kelompok yang dibimbing oleh guru secara langsung. Pendapat-pendapat tersebut didukung dengan pendapat Fachrurrozie (2009:55) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif sudah menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan.

Trimurtini (2009:120) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar yang digunakan guru untuk mengajar dengan cara mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat kemampuannya pada kelompok kecil. Taniredja (2015:56) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif

adalah kegiatan pembelajaran yang menyetting kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah, saling berinteraksi dengan anggota kelompok, saling memberikan kesempatan menjadi narasumber bagi temannya di waktu yang bersamaan dengan tetap memperhatikan keragaman antar anggota kelompoknya. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang mana membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil untuk belajar dan bekerjasama secara kolaboratif dengan anggotanya terdiri dari 4-6 orang yang dipilih secara heterogen (Rusman, 2014:202).

Sementara itu Atta (2013:87) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang membagi suatu kelas menjadi kelompok-kelompok kecil. Kelompok-kelompok tersebut saling bekerja bersama untuk mencapai keberhasilan, sedemikian rupa sehingga setiap anggotanya saling bergantung pada kelompok. Hamdayama (2015:63-64) menyebutkan model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang sangat dianjurkan oleh para ahli pendidikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena akhir-akhir ini telah menjadi sorotan dan perhatian dalam kancah pendidikan. Sedangkan Huda (2014:111) menyatakan bahwa terdapat asumsi yang mendasari pengembangan pembelajaran kooperatif yaitu adanya perbedaan peningkatan motivasi sebagai akibat dari kegiatan yang dilakukan secara bekerja sama bila di bandingkan dengan kegiatan yang bersifat individual.

Sejalan dengan pendapat-pendapat tersebut Slavin (2015:33) menyatakan bahwa tujuan yang paling utama dari pembelajaran kooperatif yaitu untuk memudahkan para siswa untuk memperoleh pemahaman, pengetahuan, konsep,

serta kemampuan yang mereka butuhkan agar dapat menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan dapat memberikan kontribusi yang lebih. Gull dan Shehzad (2015:247) menambahkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan bila dibandingkan dengan metode pembelajaran lain dilihat dari efektivitasnya yaitu untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan sosial dan motivasi siswa. Pembelajaran koopeeratif tidak dapat diajarkan melalui instruksi verbal saja, melainkan siswa harus saling terlibat satu sama lain dalam kelompok, mengembangkan keterampilan dengan membuat produk dan memeriksa produk tersebut di akhir proses pembelajaran (Altun, 2015:452).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan pada kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar tujuan yang telah ditentukan dapat tercapai. Pembelajaran kooperatif perlu diterapkan di dalam kelas, karena dapat meningkatkan interaksi antarsiswa. Dengan model pembelajaran kooperatif ini siswa akan berlatih kerjasama, menyampaikan pendapat dan kemampuan bersosialisasi dengan siswa yang lain. Selain itu kerjasama yang terjadi dalam pembelajaran akan meningkatkan sikap toleransi siswa untuk menerima dan menghargai perbedaan dalam kelompok.

#### 2.1.6.3 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Elemen-elemen pembelajaran kooperatif menurut Sugiyanto (2010:36) meliputi: (1) saling keterkaitan yang positif; (2)



interaksi sosial; (3) akuntabilitas individual; dan (4) keterampilan untuk saling berhubungan dengan orang lain. Sementara itu, menurut Rusman (2014:206-207) menyebutkan bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif yaitu: (1) pembelajaran yang dilakukan secara tim atau berkelompok, (2) didasarkan pada manajemen kooperatif, (3) kemauan untuk saling bekerjasama, (4) keterampilan untuk saling bekerjasama. Diperjelas oleh pandangan Sukadi (2013:202) yang menyebutkan dengan adanya teori zona perkembangan proksimal yang mendasari bahwa pembelajaran kooperatif memiliki arti penting dalam bekerja dengan kelompoknya yang heterogen dan dapat meningkatkan kapasitas belajar siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengutamakan kerjasama dalam sebuah tim untuk menyelesaikan suatu masalah dan pembentukan kelompok dilakukan secara heterogen. Penghargaan diberikan menekankan pada kelompok daripada masing-masing individu.

#### 2.1.6.4 Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Hamdani (2011:31) antara lain:

1. Adanya peran pada setiap anggota.
2. Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa.
3. Setiap kelompok baik individu dan anggota kelompoknya mampu bertanggung jawab atas cara belajarnya masing-masing.
4. Guru membimbing siswa untuk dapat mengembangkan keterampilan interpersonal kelompok.
5. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Sementara itu, ciri-ciri model pembelajaran kooperatif menurut Fathurrohman (2015:52-53) antara lain:

1. Kompetensi dasar yang akan dicapai siswa dilakukan dengan cara siswa saling bekerjasama kelompok secara kooperatif dalam menyelesaikan materi belajar.
2. Kelompok yang dibentuk memiliki kemampuan heterogen.
3. Penghargaan tidak menekankan pada masing-masing individu melainkan pada kelompok.

Hamdayama (2015:64-65) menjelaskan terdapat empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) prinsip ketergantungan positif, artinya siswa memerlukan kerja sama yang baik dari masing-masing anggota kelompok dalam menyelesaikan tugasnya; (2) tanggung jawab perseorangan, karena keberhasilan kelompok tergantung pada masing-masing individu pada setiap anggotanya; (3) adanya interaksi antara individu dengan kelompoknya dalam mencari dan mengolah informasi; dan (4) partisipasi dan komunikasi, sebagai suatu bekal dalam kehidupan masyarakat kelak. Sedangkan menurut Ngalimun (2016:230) menyebutkan ciri-ciri model pembelajaran kooperatif bahwa tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang, siswa heterogen, adanya kontrol dan fasilitas, dan adanya laporan sebagai bentuk tanggung jawab dari hasil bekerjasama dengan kelompok.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa ciri pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang dilakukan secara kelompok dan terjadi interaksi langsung antar siswa, sehingga memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif yaitu prinsip ketergantungan

positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, partisipasi dan komunikasi. Dalam model pembelajaran kooperatif tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang, siswa dibagi dalam kelompok yang heterogen yang mana terdiri dari berbagai tingkat kemampuan belajar siswa, adanya kontrol dan fasilitas, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan sebagai bentuk telah melakukan diskusi kelompok serta adanya suatu penghargaan untuk kelompok yang mana dapat memberikan motivasi siswa untuk tetap bersemangat dalam pembelajaran.

### **2.1.7 Model *Think Pair Share***

#### **2.1.7.1 Pengertian Model *Think Pair Share***

Huda (2014:206) berpendapat bahwa *think pair share* merupakan suatu rencana pembelajaran yang menjadi salah satu faktor ampuh dalam meningkatkan *respons* siswa terhadap pertanyaan dan model ini memperkenalkan gagasan tentang waktu “tunggu atau berpikir”. Sedangkan Hamdayama (2015:201) mengemukakan bahwa pembelajaran *think pair share* merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dibuat untuk dapat mempengaruhi pola interaksi siswa dalam pembelajaran. *think pair share* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat informasi yang diperoleh dari guru maupun belajar dari siswa lain melalui diskusi untuk menyampaikan idenya. Pembelajaran *think pair share* merupakan pembelajaran yang dibuat dengan tujuan untuk mempengaruhi interaksi dan komunikasi siswa (Aqib, 2013:24). Pendapat pendapat tersebut kemudian diperkuat oleh Shoimin (2014:45) yang mengemukakan bahwa *think*

*pair share* adalah model pembelajaran kooperatif yang mana siswa diberi waktu oleh guru untuk berpikir dan merespon sesama teman. Waktu berpikir atau waktu tunggu merupakan faktor yang menjadi inti dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam merespon pertanyaan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa 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. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model *think pair share*, siswa berpasangan dan mendiskusikan untuk memecahkan masalah dengan bimbingan guru, kemudian pasangan-pasangan tersebut menyampaikan hasil diskusi yang telah didapatkan untuk di bagikan informasinya keseluruh kelas.

#### 2.1.7.2 Langkah-langkah Model *Think Pair Share*

Langkah-langkah pembelajaran dengan model *think pair share* menurut Huda (2014:206-207) adalah sebagai berikut:

1. Penempatan siswa dalam kelompok-kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 anggota atau siswa.
2. Setiap kelompok diberikan tugas oleh guru.
3. Tiap anggota mengerjakan tugas tersebut sendiri-sendiri terlebih dahulu.
4. Anggota dalam kelompok berpasangan. Setiap pasangan mendiskusikan hasil yang telah dikerjakan oleh tiap individunya.

5. Kedua pasangan kembali ke kelompoknya dan kemudian menyampaikan hasil diskusi.

Aqib (2013:24) berpendapat langkah-langkah pembelajaran *think pair share* sebagai berikut.

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dan menjelaskan materi.
2. Permasalahan yang disampaikan guru harus menimbulkan pengolahan berfikir siswa.
3. Siswa berpasangan 2 orang dalam satu kelompok dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing.
4. Tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya dengan bimbingan guru.
5. Guru memberikan arahan pada siswa tentang pokok permasalahan dan memberikan waktu siswa bertanya tentang materi yang belum siswa pahami.
6. Kesimpulan disampaikan guru.
7. Penutup.

Menurut Ngalimun (2016:237) langkah-langkah pembelajaran model *think pair share* yaitu: (1) materi disajikan guru secara klasikal; (2) persoalan diberikan guru kepada siswa; (3) siswa berdiskusi dalam kelompok yaitu berpasangan sebangku (*think-pair*); (4) Tiap kelompok menyampaikan hasil diskusi (*share*); (5) pemberian kuis perorangan; (6) penskoran tiap perkembangan siswa; (7) penyampaian hasil kuis dan pemberian *reward* oleh guru.

Hamdayama (2015:202) menjelaskan lima langkah model *think pair share* sebagai berikut:

1. Tahap pendahuluan, dimana guru menjelaskan aturan main dan memberitahukan ketentuan waktu yang diberikan pada setiap kegiatannya.
2. Tahap *Think* (berpikir), dimana guru memberikan waktu berfikir kepada siswa untuk menjawab soal individu yang diberikan.
3. Tahap *Pairs* (berpasangan), siswa berkelompok secara berpasangan dengan teman sebangkunya.
4. Tahap *Share* (membagikan), siswa menyampaikan hasil jawaban yang telah didiskusikan kepada teman satu kelas.
5. Tahap penghargaan, pemberian nilai baik oleh guru untuk siswa perorangan maupun kelompok.

Sedangkan menurut Saifuddin (2015:140) langkah-langkah model *think pair share* terdiri dari tiga tahap, yaitu: (1) *Think*, pada awal pembelajaran, guru memberikan soal yang harus dipikirkan; (2) *Pair*, secara berpasangan siswa menyelesaikan pertanyaan yang sama; (3) *share*, masing-masing siswa dalam pasangan saling berbagi menyelesaikan masalah yang ditugaskan.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran *think pair share* yang dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajaran model TPS sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan pertanyaan  
Guru melakukan apersepsi, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menyampaikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan kepada setiap kelompok.
2. Siswa berpikir secara individual

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut secara individu. Langkah ini dapat dikembangkan dengan meminta siswa untuk menuliskan hasil pemikirannya masing-masing.

3. Setiap siswa mendiskusikan hasil pemikiran masing-masing dengan pasangan.

Guru juga mengorganisasikan siswa untuk berpasangan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan jawaban mereka.

4. Siswa berbagi jawaban dengan seluruh kelas.

Siswa mempresentasikan jawaban atau pemecahan masalah secara individual atau kelompok di depan kelas.

5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah.

Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil pemecahan masalah yang telah mereka diskusikan.

6. Memberikan *reward*

Guru memberikan penghargaan atau *reward* berupa nilai baik secara individu maupun kelompok.

#### 2.1.7.3 Kekurangan Model *Think Pair Share*

Kekurangan model *think pair share* menurut Hamdayama (2015:204) sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa tidaklah mudah untuk mengatur cara berpikir yang sistematis.
- 2) Ide yang masuk hanya sedikit.
- 3) Jika terjadi perselisihan maka tidak ada penengah dari siswa dalam kelompok sehingga banyak kelompok yang melapor kepada guru.

- 4) Jumlah murid yang ganjil berdampak pada saat pembentukan kelompok, karena ada murid yang tidak mendapat pasangan.
- 5) Jumlah kelompok yang terbentuk banyak.
- 6) Menggantungkan pada pasangan.

Lie (2010: 46) menjelaskan kekurangan model *think pair share* yaitu: (1) lebih sedikit ide yang masuk, karena kelompok hanya terdiri dari dua orang; (2) jika ada perselisihan, tidak ada penengah dari siswa dalam kelompok yang bersangkutan; dan (3) banyak kelompok yang melapor dan dimonitor.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan model *think pair share* agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, maka guru perlu mengatasi dan meminimalisir kelemahan-kelemahan yang ada pada model *think pair share*. Guru harus merencanakan pembelajaran secara baik dan jelas agar pembelajaran dengan menggunakan model *think pair share* dapat berjalan optimal. Untuk mengatasi keterbatasan ide yang masuk dalam kelompok, guru dapat mengatasinya dengan menyediakan sumber belajar yang beraneka ragam, sehingga dapat membantu siswa dalam menemukan berbagai ide atau jawaban dari permasalahan yang diberikan guru. Selain itu, guru juga harus melakukan pantauan dan pengawasan kepada masing-masing pasangan, sehingga apabila terjadi perselisihan di antara pasangan guru dapat menjadi penengahnya.

### **2.1.8 Model *Pair Check***

#### **2.1.8.1 Pengertian Model *Pair Check***



Model *pair check* merupakan model pembelajaran berpasangan dalam kelompok menuntut kemandirian dan tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan oleh guru. Model ini juga melatih tanggung jawab sosial siswa, kerjasama, dan kemampuan memberi penilaian (Huda, 2014:211).

Shoimin (2014:119) mengemukakan bahwa model *pair check* (pasangan mengecek) merupakan model pembelajaran dimana siswa menyelesaikan persoalan yang diberikan dan dikerjakan secara berpasangan. Model pembelajaran kooperatif tipe *pair check*, dimana guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Model pembelajaran ini dapat melatih rasa sosial siswa, kerja sama, dan kemampuan siswa dalam memberi penilaian. Model ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyalurkan ide, pendapat dan pikiran sesuai dengan pengalamannya. Dengan model *pair check* siswa dapat saling bertukar pendapat dan memberi saran satu sama lain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model *pair check* adalah model pembelajaran kooperatif dimana siswa saling berpasangan dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan. Dengan menggunakan model *pair check* siswa dapat menuangkan ide-ide yang dimiliki, dan dapat saling bertukar pendapat dengan teman yang lain. Salah satu keunggulan model ini yaitu siswa belajar berpasangan mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Melalui penataan serta penyediaan sumber belajar yang mendukung, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

#### 2.1.8.2 Sintaks Model *Pair Check*

Secara umum, sintaks pembelajaran *pair check* adalah (1) bekerja kelompok dengan berpasangan; (2) pembagian kelompok dengan adanya peran *partner* dan peran pelatih; (3) pemberian soal oleh guru, kemudian tugas *partner* menjawab; (3) pengecekan jawaban oleh pelatih ; (4) *partner* dan pelatih saling bertukar peran; (5) pemberian kesimpulan; (6) penilaian oleh guru; serta (7) umpan balik yang dilakukan oleh guru (Huda, 2014:211).

Huda (2014:211-212) menjelaskan langkah-langkah rinci penerapan model *pair check* adalah sebagai berikut.

1. Penjelasan konsep disampaikan oleh guru.
2. Siswa membentuk beberapa tim. Setiap tim terdiri dari 4 orang. Dalam satu tim terdapat 2 pasangan. Dan setiap pasangan berperan pelatih dan *partner*.
3. Soal pertama diberikan kepada *partner*.
4. *Partner* menjawab soal dan pelatih bertugas mengecek jawabannya. *Partner* mendapat satu kupon dari pelatih dengan syarat mampu menjawab soal dengan benar.
5. Pelatih dan *partner* saling bertukar peran.
6. Guru membagikan soal kedua kepada *partner*.
7. *Partner* menjawab soal dan pelatih bertugas mengecek jawabannya. *Partner* mendapat satu kupon dari pelatih dengan syarat mampu menjawab soal dengan benar.
8. Setiap pasangan kembali ke tim awal dan mencocokkan jawaban bersama.
9. Pemberian bimbingan dan arahan guru mengenai jawaban siswa.
10. Jawaban dicek oleh masing-masing tim.

11. Pemberian hadiah oleh guru pada tim yang mengumpulkan banyak kupon.

Sedangkan menurut Aqib (2013:34) langkah-langkah model *pair check* sebagai berikut.

1. Bekerja berpasangan, bentuk tim dalam pasangan-pasangan dua kelompok. Kemudian *partner* menjawab soal.
2. Pelatih mengecek, pelatih memberi satu kupon apabila *partner* menjawab benar.
3. Bertukar peran, seluruh *partner* bertukar peran dan mengulangi langkah 1-3.
4. Pasangan mengecek, seluruh pasangan kembali ke tim dan membandingkan jawaban satu sama lain.
5. Penegasan guru, siswa diarahkan terhadap jawaban/ide sesuai konsep yang disampaikan guru.

Menurut Shoimin (2014:119-120) langkah-langkah model *pair check* sebagai berikut.

1. Siswa membentuk kelompok yang tiap kelompoknya terdiri atas 4 orang.
2. Kelompok-kelompok tersebut terbagi lagi menjadi pasangan-pasangan. Jadi tiap pasangan akan ada *partner A* dan *partner B*.
3. Pemberian LKS yang mana jumlah soalnya genap dan diberikan pada setiap pasangan.
4. Tugas *partner A* mengerjakan soal nomor 1, sementara *partner B* mengamati *partner A* selama mengerjakan nomor 1 dan membantunya apabila diperlukan.

5. Bertukar peran, *partner* B mengerjakan soal nomor 2, dan *partner* A mengamati *partner* B selama mengerjakan nomor 2 dan membantunya apabila diperlukan.
6. Setelah 2 soal diselesaikan, pasangan tersebut mengecek hasil pekerjaan mereka berdua dengan pasangan lain yang satu kelompok dengan mereka.
7. Setiap kelompok yang menemukan kesepakatan dalam kelompoknya dapat merayakan keberhasilan mereka, dan guru memberikan penghargaan. Apabila kedua pasangan dalam kelompok tidak menemukan kesepakatan guru dapat melakukan bimbingan dalam kelompok tersebut.
8. Langkah ke 4, 5, dan 6 diulang pada tiap kelompok untuk menyelesaikan soal nomor 3 dan 4, demikian seterusnya sampai semua soal pada LKS dapat terselesaikan dengan baik.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran *pair check* yang dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajaran *pair check* sebagai berikut:

1. Siswa mengamati penyajian informasi yang disampaikan oleh guru.
2. Guru menyampaikan aturan permainan.
3. Siswa berkelompok secara heterogen menjadi 4 orang. Masing-masing kelompok dibagi menjadi 2 pasangan.
4. Setiap pasangan menentukan siapa yang berperan sebagai *partner* dan pelatih.
5. Siswa diberikan waktu untuk kegiatan berdiskusi bersama kelompoknya.
6. *Partner* menjawab soal yang diberikan oleh guru dan pelatih bertugas mengawasi dan membimbing *partner* saat mengerjakan tugas.

7. Bertukar peran, siswa yang semula berperan menjadi *partner* bertukar peran menjadi pelatih, dan siswa yang semula menjadi pelatih bertukar peran menjadi *partner*.
8. Setelah semua soal terselesaikan dengan baik, masing-masing pasangan kembali pada kelompok awal. Selanjutnya guru membahas soal secara klasikal.
9. Menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.
10. Pemberian penghargaan kelompok oleh guru.

#### 2.1.8.3 Kelebihan Model *Pair Check*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan model *pair check*. Menurut Huda (2014:212) kelebihan model *pair check* antara lain: (1) kerjasama antarsiswa dapat meningkat; (2) *peer tutoring*; (3) meningkatkan pemahaman konsep dan materi dalam proses pembelajaran; dan (4) melatih siswa berkomunikasi dengan baik dengan teman sebangkunya.

Shoimin (2014:121) mengemukakan bahwa model *pair check* memiliki kelebihan sebagai berikut.

1. Melatih siswa untuk bersabar, dalam mengerjakan soal/permasalahan siswa memberikan waktu bagi pasangannya yang mana pasangan tersebut tidak langsung menjawabnya namun perlu berfikir keras.
2. Melatih siswa memberikan masukan dan menerima masukan dari pasangannya.

3. Melatih siswa untuk dapat mengutarakan saran ataupun kritikan terhadap pasangannya maupun dalam suatu kelas.
4. Memberikan kesempatan siswa untuk menjadi seorang pembimbing, yang mana membimbing pasangannya.
5. Melatih siswa untuk mengajukan pertanyaan pada pasangannya dan meminta bantuan kepada pasangannya dengan cara yang baik tidak langsung meminta jawaban pasangan, tapi lebih membimbing dalam menyelesaikan persoalan.
6. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menawarkan bantuan dengan cara yang baik.
7. Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar menjaga ketertiban kelas yang mana tidak mengganggu kelompok lain.
8. Bersama pasangannya dan belajar menjadi pelatih.
9. Kerjasama antar siswa dapat tercipta dengan baik
10. Interaksi dan komunikasi siswa dapat terjalin baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu model ini melatih siswa dalam berkomunikasi dan berinteraksi dalam kelompok, melatih kerjasama yang baik dan melatih siswa dalam memberikan penilaian terhadap pasangan. Model ini bisa digunakan dalam semua muatan pembelajaran dan untuk semua tingkatan usia. Melalui penataan yang baik serta penyediaan sumber belajar yang mendukung, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

## **2.1.9 Media Pembelajaran**

### **2.1.9.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Asyhar (2012:7) menyebutkan bahwa media merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh siswa dan dapat menimbulkan rangsangan siswa untuk belajar. Aqib (2013:50) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan dalam proses belajar berkaitan dengan tempat penyaluran pesan sehingga pesan dapat tersampaikan. Sedangkan Widodo (2016:221) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk mengirimkan pesan atau informasi dan dapat mengkomunikasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendapat lain dari Nugraheni (2017:113) media adalah alat-alat grafis, elektronik, atau fotografis untuk menerima, mengolah dan menyusun kembali pesan atau informasi baik itu visual maupun verbal. Pesan-pesan atau informasi tersebut mengandung maksud dan makna tertentu yang berkaitan dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2016:5) pengertian media dalam dunia pendidikan, yaitu bahwa media adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari sumber satu ke sumber yang lain sehingga terjadi suatu interaksi yang kondusif dalam proses belajar mengajar karena penerimanya mampu menerima pesan tersebut dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Asyhar, 2012:8).

Merujuk pada pendapat Nugraheni (2017:143) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat yang besar dalam proses pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran siswa dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran. Widihastrini (2016:8) menambahkan bahwa kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dengan adanya media pembelajaran yang mana dapat melancarkan proses interaksi guru dan siswa. Sementara Arsyad (2013:19) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dan dapat menumbuhkan pengaruh psikologi siswa. Pembelajaran yang menggunakan media memang memiliki arti penting dan sangat dianjurkan guna tujuan pembelajaran dapat tercapai dan pembelajaran menjadi lebih maksimal.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru sebagai perantara dalam menyalurkan informasi atau pesan kepada siswa sehingga proses belajar mengajar dapat lebih maksimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan siswa menjadi lebih tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Dengan penggunaan media pembelajaran, diharapkan dapat merangsang minat, perhatian, dan motivasi siswa sehingga siswa antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran pada penelitian ini adalah media *flashcard* yang digunakan dalam proses pembelajaran dan kegiatan diskusi siswa. Media *flashcard* ini berguna memperjelas isi materi muatan pembelajaran IPS yaitu



materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dan dengan media ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### 2.1.9.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Asyhar (2012:45) berpendapat bahwa media dapat dikelompokkan menjadi: (1) media visual yang meliputi; benda nyata, model, prototipe seperti globe, kerangka manusia, media cetak seperti modul, buku, majalah dan media grafis seperti poster, diagram, bagan, gambar, peta, (2) media audio; seperti radio, CD player, tape recorder, (3) media audio-visual; seperti video, film, program TV; (4) multimedia; yang mana lebih menekankan pada penggunaan media yang berbasis TIK dan komputer. Sedangkan menurut Anita (2010:6.16-6.30) menyebutkan 3 jenis media pembelajaran pada umumnya yaitu: (1) media visual yang mana dilihat dengan indra penglihatan; (2) media audio yang mana hanya dapat didengar; (3) media audiovisual yang media tersebut dapat dilihat dan didengar.

Adapun pendapat menurut Susilana (2009:10) yang menjelaskan bahwa jenis media pembelajaran sangat beragam dan dapat dikelompokkan menjadi tujuh meliputi; (1) media grafis atau media yang digunakan sebagai perantara, meliputi bahan cetak dan gambar/poster; (2) media yang proyeksikan; (3) media audio; (4) media audio visual diam; (5) media film berisi gambar-gambar yang diproyeksikan; (6) media televisi; dan (7) multimedia/penggabungan banyak media.

Sementara itu, Djamarah (2010:124-126) menyebutkan macam-macam media sebagai berikut.

1. Media yang dilihat dari jenisnya, meliputi; media auditif, media audio visual, dan media audiovisual.
2. Media yang dilihat dari daya liputnya, meliputi; media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, media untuk pengajaran individual.
3. Media yang dilihat dari bahan pembuatannya; meliputi media kompleks dan media sederhana.

Dari pendapat para ahli tentang jenis media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa jenis media dapat digolongkan ke dalam beberapa kelompok. Secara garis besar jenis media dibagi ke dalam 3 kelompok yaitu: (1) media audio, menekankan hanya pada indera pendengaran karena pesan yang disampaikan melalui suara saja; (2) media visual, menekankan pada indera pengelihatan karena pesan yang disampaikan secara visual/gambar; (3) media audiovisual menekankan pada indera penglihatan sekaligus pendengaran, karena pesan disampaikan memiliki unsur suara dan gambar.

Guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang hendak disampaikan dan harus sesuai dengan karakteristik siswa. Sehingga manfaat media akan lebih terasa dan akan lebih hidup dalam setiap proses pembelajaran. Beberapa jenis media dapat dikombinasikan untuk menyampaikan materi agar lebih efektif. Media pembelajaran yang akan digunakan peneliti adalah media *flashcard*, media ini termasuk media visual yang berupa gambar.

### 2.1.9.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Ahmadi (2017:129) fungsi media pembelajaran salah satunya yaitu sebagai sumber belajar, hal ini berarti bahwa media dapat digunakan sebagai penyalur, penghubung, dan sebagai perantara. Sedangkan Arsyad (2011:15) mengatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam mengajar yang mana dapat mempengaruhi kondisi dalam lingkungan belajar.

Daryanto (2016:10) mengatakan bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya: (1) dapat menonton peristiwa masa lampau; (2) benda dan peristiwa yang sukar dikunjungi dapat diamati; (3) mendapatkan gambaran yang jelas tentang benda yang sukar diamati secara langsung; (4) suara yang sukar ditangkap dapat terdengar oleh telinga secara langsung; (5) membantu membandingkan sesuatu yang sulit menjadi mudah; (6) pengamatan yang lama dan panjang dapat menjadi ringkas; (7) mengamati objek serempak dan audien yang banyak dapat terjangkau dengan baik; (8) masing-masing orang dapat menjangkau tempo belajarnya sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai fungsi media, dapat disimpulkan bahwa fungsi media adalah untuk memperjelas pemahaman siswa mengenai isi materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran selama proses belajar. Media sendiri berfungsi sebagai sarana perantara guru dan siswa dalam menyampaikan pesan dengan begitu akan dapat membangkitkan motivasi dan minat serta rangsangan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih bermakna. Begitu pula dengan media pembelajaran *flashcard* yang

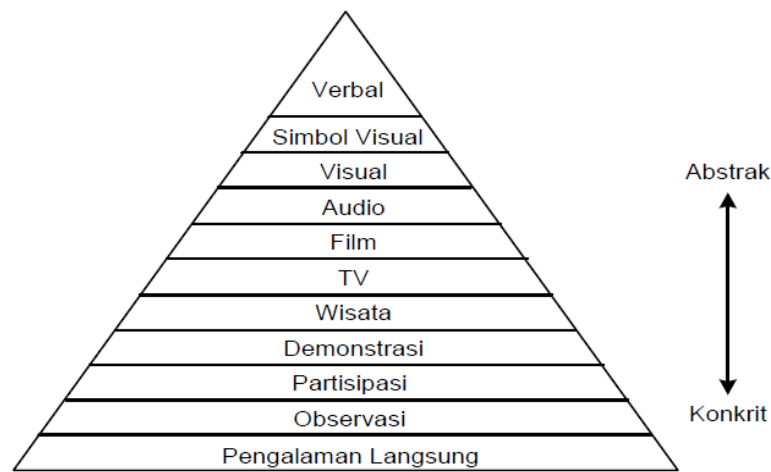
memiliki fungsi agar siswa dapat dengan mudah memahami isi dari materi yang akan disampaikan oleh guru melalui media kartu gambar tersebut. Dengan demikian siswa menjadi termotivasi dan tertarik terhadap materi, serta memudahkan tercapainya pemahaman materi oleh siswa.

#### 2.1.9.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran mengandung pesan atau informasi yang berkaitan dengan materi ajar. Perkembangan zaman menyebabkan media tampil dalam berbagai jenis dan format dengan karakteristik dan kelebihan masing-masing. Adapun klasifikasi media menurut Indriana (2011: 54) sebagai berikut:

1. Kegiatan membaca simbol kata visual dapat diutamakan.
2. Menggunakan proyeksi maupun nonproyeksi, bentuk tiga dimensi dan audio.
3. Menggunakan teknik atau mesin.
4. Umumnya terbuat dari kumpulan benda, bahan atau *material collection*.
5. Contoh dari kelakuan guru. Karena itu, tidak hanya media audio visual saja yang menjadi komponen dari media pengajaran, tetapi juga memiliki komponen yang lain yang mana memiliki pandang yang luas, yakni mengenai tingkah laku siswa dan guru.

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



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Asyhar 2012:49)

Dasar pengembangan kerucut tersebut bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling bermakna mengenai informasi yang terkandung dalam pengalaman.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media dipengaruhi oleh perkembangan zaman. Apabila klasifikasi media semakin baik maka pengguna akan semakin bertambah dan hal ini menjadikan bahwa penggunaan media akan semakin berpengaruh pula terhadap perkembangan tingkat belajar siswa.

#### 2.1.9.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan harus dapat merangsang kegiatan belajar siswa, oleh sebab itu media harus dibuat semenarik mungkin sehingga perhatian siswa terfokus dan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik (Nugraheni, 2017:143). Adapun kriteria pemilihan media yaitu: (1) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, artinya media yang dipilih harus berlandaskan dengan tujuan yang ingin di capai; (2) memudahkan siswa dalam mempelajari

bahan pelajaran yang bersifat fakta, konsep dan generalisasi; (3) media yang digunakan harus mudah diperoleh atau mudah dibuat oleh guru; (4) media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan dan keterampilan guru; (5) media yang digunakan dapat bermanfaat bagi siswa dan siswa dapat mengoperasikannya selama pembelajaran berlangsung; (6) media yang dibuat harus sesuai dengan tingkat intelektual siswa sehingga siswa dapat berpikir sesuai dengan perkembangannya dan pesan yang ingin disampaikan melalui media tersebut dapat dipahami oleh siswa (Sudjana, 2013:4).

Sementara Asyhar (2012:83) mengemukakan bahwa ada beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran meliputi (1) menjelaskan sesuatu dengan rapi, (2) dibuat bersih dan agar menarik perhatian siswa, (3) tepat dan sesuai dengan sasaran, (4) sesuai dengan topik yang akan dipelajari, (5) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, (6) fleksibel dan kuat digunakan dalam jangka waktu lama, (7) berkualitas baik, (8) ukurannya disesuaikan dengan keadaan lingkungan belajar.

Selain itu Aqib (2015:53) menyebutkan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran, yaitu: (1) kompetensi yang ada dalam pembelajaran; (2) karakteristik yang sesuai; (3) karakteristik media yang akan digunakan; (4) penyediaan waktu, (5) biaya yang dibutuhkan; (6) fasilitas yang disediakan; (7) konteks yang akan digunakan dalam pembelajaran; dan (8) mutu teknis media.

Dari uraian diatas dapat ditegaskan bahwa dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan kriteria-kriteria dalam pemilihan media pembelajaran. Beberapa kriteria utama dalam pemilihan media pembelajaran yaitu

relevan dengan topik yang akan diajarkan, kemudahan dalam penggunaannya, menarik perhatian siswa serta kualitas yang baik. Dengan pemilihan media yang sesuai diharapkan pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. sa

#### 2.1.9.6 Media *Flashcard*

*Flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi gambar biasanya berukuran 8x12cm dan dibuat semenarik mungkin yang mana dapat menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu (Arsyad, 2014:119). *Flashcard* merupakan kartu bergambar yang sangat menarik untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Selain menyenangkan, *flashcard* juga sangat mudah dibuat dan bernilai ekonomis, cukup dengan menyediakan kardus bekas dan kertas bergambar, maka *flashcard* siap untuk digunakan. Taghizadeh (2018:106) menyebutkan bahwa *flashcard* merupakan selembar kertas atau karton yang di atasnya terdapat kosakata, kalimat, maupun gambar.

Menurut Indriana (2011:69) *flashcard* adalah media kartu dan memiliki gambar seukuran *postcard* atau sekitar 25x30cm. Gambar dalam kartu tersebut merupakan gambar tempelan baik gambar tangan atau foto. Gambar tersebut memiliki pesan disajikan dengan keterangan pada bagian belakangnya. Dengan adanya media *flashcard*, pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan dengan kegiatan tersebut dapat memberikan pembelajaran yang bermakna untuk siswa.

Sementara itu, Susilana (2009:54) menyatakan bahwa *flashcard* adalah media kartu yang memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada dan kemudian

gambar/foto tersebut ditempel pada lembaran-lembaran *flashcard*. Gambar yang ada pada *flashcard* merupakan serangkaian pesan yang ingin disampaikan guru disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

Media *flashcard* ini juga dapat digunakan pada tahap diskusi kelompok karena dapat menumbuhkan rasa kebersamaan siswa saat pembelajaran berlangsung. Masing-masing kelompok diberikan lembar kerja yang didalamnya terdapat suatu persoalan yang harus diselesaikan. Setelah permasalahan soal dapat terselesaikan, kemudian kelompok menyampaikan hasil dengan membaca pertanyaan beserta jawaban yang sudah didiskusikan.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu berisi gambar-gambar, teks, atau tanda simbol yang ukurannya dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flashcard* juga dapat digunakan dalam diskusi kelompok yang mana dapat menumbuhkan rasa kebersamaan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran di kelas dapat menarik perhatian siswa dan pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

#### 2.1.9.7 Langkah-Langkah Membuat Media *Flashcard*

Menurut Indriana (2011:135-138) langkah-langkah dalam membuat dan mengoperasikan media *flashcard* sebagai berikut:

1. Proses pembuatan *flashcard*
  - a. Menyiapkan kertas yang agak tebal berfungsi untuk menempel gambar/foto sesuai dengan tujuan pembelajaran.



- b. Kertas tersebut diukur sesuai dengan banyaknya siswa dalam satu kelas dan kemudian ditandai dengan pensil atau spidol misal ukuran 25x30 cm.
- c. Kertas dipotong dengan ukuran 25x30cm dan membuat gambar yang akan ditempel pada potongan kertas tersebut.
- d. Lapsi kertas dengan menggunakan kertas halus untuk menggambar, seperti kertas hvs, karton, dan sebagainya apabila objek yang digunakan adalah gambar olahan tangan.
- e. Buatlah gambar olahan tangan atau membuat desain dengan bantuan komputer dibuat semenarik mungkin sesuai ukuran, kemudian ditempel pada alas kartu.
- f. Jika gambar sudah ada, maka tinggal memotongnya dan ditempel.
- g. Langkah terakhir adalah belakang kartu tersebut harus memiliki pesan, sehingga pesan dapat tersampaikan pada siswa.

## 2. Proses persiapan

Setelah membuat *flashcard* sesuai materi yang disampaikan, langkah selanjutnya adalah sebagai berikut.

- a. Persiapan. Guru harus menguasai materi pembelajaran dan dituntut untuk terampil dalam mengoperasikan *flashcard*. Guru harus menguasai penggunaan media dan mempersiapkan bahan pendukung lainnya yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
- b. Mempersiapkan *flashcard*. Guru sebaiknya memastikan jumlah siswa dalam satu kelas yang mana memungkinkan sesuai kebutuhan siswa dan dapat menambahkan media lain jika itu diperlukan.

- c. Mempersiapkan tempat. Posisi siswa dan guru harus seimbang, guru harus memposisikan dirinya yang mana menjangkau seluruh siswa dan pandangan siswa harus fokus pada penjelasan guru.
- d. Mengkondisikan siswa. Pengkondisian siswa diatur sedemikian rupa oleh guru agar menunjang proses pembelajaran menggunakan media *flashcard*.

### 3. Proses pengoperasian *flashcard* dalam pembelajaran

Langkah-langkah proses pembelajaran menggunakan *flashcard* sebagai berikut: (1) kartu-kartu disusun dipegang setinggi dada menghadap ke siswa; (2) mencabut satu per satu kartu setelah guru selesai menerangkan; (3) membagikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa dalam kelompok. Siswa diminta mengamati kartu secara bergantian; (4) jika sajian menggunakan jenis atau cara permainan, kreativitas guru diperlukan untuk mendapatkan proses pengajaran yang menarik sambil bermain *flashcard*.

#### 2.1.9.8 Kelebihan Media *Flashcard*

Susilana (2009:54) menjelaskan bahwa *flashcard* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Mudah di bawa kemana-mana dan dapat disimpan dalam saku.
2. Praktis, karena dalam membuat *flashcard* guru tidak perlu memiliki keahlian khusus.
3. Mudah diingat, *flashcard* disajikan semenarik mungkin dan didalamnya ada gambar dan teks yang mana dapat memudahkan siswa untuk mengenali suatu konsep.

4. Menyenangkan, media *flashcard* dapat digunakan dalam permainan yang diciptakan oleh guru.

Sejalan dengan uraian tersebut, Indriana (2011:69) menjelaskan bahwa media *flashcard* memiliki kelebihan antara lain sebagai berikut:

1. Ukurannya seperti *postcard* maka *flashcard* dapat dibawa kemana-mana.
2. *Flashcard* merupakan media yang praktis dan mudah dalam menggunakannya
3. Mudah diingat, karena kartu ini berisi gambar/ angka yang dibuat semenarik mungkin sehingga perhatian siswa terfokus dan merangsang otak untuk lebih lama mengingat.
4. Pembelajaran menggunakan *flashcard* dapat menjadi menyenangkan apabila digunakan dalam suatu permainan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan media yang memiliki banyak kelebihan diantaranya (1) mudah dibawa karena ukurannya yang kecil; (2) praktis dilihat dari cara pembuatan dan penggunaan; (3) mudah diingat karena penyajiannya menggabungkan teks dan gambar; (4) menyenangkan karena dapat digunakan dalam bentuk permainan.

## **2.1.10 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD**

### **2.1.10.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Gunawan (2016:38) menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang manusia dan kehidupannya sebagai makhluk sosial. IPS sebagai bidang keilmuan yang mempelajari kondisi kemasyarakatan, dan

perkembangannya meliputi keadaan, perubahan dan masalah-masalah dalam lingkup masyarakat.

Sedangkan Susanto (2014:137) berpendapat bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang kegiatan dasar manusia dalam rangka memberikan wawasan, informasi dan pengetahuan yang mendalam kepada siswa di tingkat dasar dan menengah. Hidayati (2008:1-7) mengatakan bahwa IPS merupakan satu kesatuan bidang studi dalam disiplin ilmu yang ada dan tidak dapat terpisahkan. Artinya bahwa bidang studi IPS tidak lagi mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah, secara terpisah, melainkan semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu dan menyatu.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang manusia dengan kehidupannya yang mengembangkan konsep pemikiran berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungannya baik mengenai gejala dan masalah sosial dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan dengan tujuan melahirkan manusia yang baik dan menjadi warga negara yang bertanggungjawab. IPS adalah muatan pembelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang mencakup geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, politik. IPS merupakan suatu program pendidikan dalam cakupan muatan pembelajaran yang mengintegrasikan secara interdisiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Sehingga dalam prosesnya, IPS diharapkan dapat mendorong kepekaan siswa terhadap kehidupan sosial.

#### 2.1.10.2 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial 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) memperlihatkan perilaku sosial dan budaya yang menggambarkan jati diri bangsa Indonesia; (2) mengetahui konsep ruang, waktu, dan aktifitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi; (3) menerangkan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) mendeskripsikan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat; (5) memperlihatkan perilaku sosial dan budaya yang menggambarkan jati diri dirinya sebagai warga negara Indonesia; (6) memelihara kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) mencontoh tindakan heroik pemimpin bangsa; (8) menerangkan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.

Sedangkan Susanto (2016:157) mengemukakan metode pembelajaran IPS di SD berpedoman pada aktivitas yang mana siswa secara individu maupun kelompok aktif mencari, mengolah, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip IPS secara holistik dan autentik. Melalui pembelajaran IPS peserta didik dapat mempunyai pengalaman secara langsung, sehingga dapat meningkatkan kekuatan untuk menyerap, mengolah, dan menciptakan kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dengan demikian, siswa terlatih dalam mendapat dan m sendiri konsep yang dipelajari.

Sedangkan Sapriya (2012:12) mengemukakan bahwa IPS di tingkat sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik

untuk menjadi warga negara yang baik yang mampu memecahkan masalah, mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan.

Sedangkan Susanto (2014:152) berpendapat bahwa dalam bidang pendidikan, pembelajaran IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-7 tahun sampai 11-12 tahun. Usia 6-7 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkatan kongkret operasional. Mereka menganggap dunia sebagai suatu keseluruhan yang utuh dan memandang tahun yang akan datang sebagai sesuatu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah masa sekarang (konkret), bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak).

Arah muatan pembelajaran IPS ini dilatarbelakangi oleh masukan-masukan ahli bahwa di masa yang akan datang siswa akan menjumpai tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, muatan pembelajaran IPS harus disusun untuk dapat memperluas pengetahuan, kedisaran, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat dinamis (Sapriya, 2017:194)

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah salah satu muatan pembelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial dimana harus memperhatikan kebutuhan siswa sesuai dengan usianya karena setiap perkembangan anak mempunyai kemampuan intelektual yang berbeda pada tingkatan konkret operasional. Siswa juga dapat memperoleh

pengalaman langsung sehingga dapat berlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang akan dipelajari.

#### 2.1.10.3 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Susanto (2014:145) tujuan utama pembelajaran IPS ialah agar siswa lebih reaktif dan mengetahui kondisi masalah yang sedang terjadi dalam masyarakat serta siswa dapat lebih mengembangkan potensinya, memiliki sikap mental yang baik terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan lebih cekatan dalam mengatasi masalah yang terjadi baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat umum.

Gunawan (2016:48) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik dan mampu bertanggung jawab, memiliki keterampilan sosial dalam kehidupan bermasyarakat, kekuatan fisik dan lingkungan sosial, sedangkan ilmu sosial memiliki tujuan yaitu untuk menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu sosial.

Bektiningsih (2018:181) mengemukakan bahwa tujuan utama IPS yaitu untuk mengolah daya potensi peserta didik agar siap dan sigap terhadap masalah lingkungan yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang baik terhadap perbaikan segala kesenjangan yang terjadi, dan melatih peserta didik agar terampil dalam mengatasi masalah yang sedang terjadi baik yang menimpa diri sendiri, masyarakat serta lingkungan sekitar. Hal tersebut didukung dengan pendapat Patmawati (2018:310) tujuan IPS di Sekolah Dasar agar siswa mampu memahami berbagai peristiwa dan fenomena umum yang sedang terjadi di sekitarnya, siswa tidak hanya fokus pada penghafalan dan teori-teori pembelajaran saja tetapi

mampu berinteraksi dengan masyarakat di lingkungan sosial dengan baik melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.

Secara khusus, tujuan pendidikan IPS di sekolah dapat dikelompokkan menjadi 4 komponen, sebagaimana yang dikemukakan oleh Susanto (2016:147), yaitu: (1) menyampaikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang; (2) membantu siswa untuk dapat mengolah keterampilannya serta mencari dan memproses informasi; (3) membantu siswa untuk menumbuhkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat; dan (4) memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut berperan serta dalam kehidupan sosial. Keempat tujuan ini merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan, tidak terpisah atau berdiri sendiri. Keempat tujuan ini sesuai dengan perkembangan pendidikan IPS sampai saat sekarang.

Didukung pendapat dari beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan IPS harus dikaitkan dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan tantangan kehidupan yang akan dihadapi siswa. IPS membekali siswa dengan berbagai informasi agar siswa dapat mengkaji berbagai kenyataan sosial beserta permasalahan-permasalahan sosial yang ada di lingkungan masyarakat sehingga secara tidak langsung tujuan IPS yang paling utama adalah agar siswa dapat mengenal dirinya dengan lingkungannya, serta siswa dapat menjadi warga negara baik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang berguna bagi dirinya, masyarakat dan negara.



#### 2.1.10.4 Karakteristik Pembelajaran IPS di SD

Bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang saling menyatu atau terpadu. Terpadu dalam IPS mengandung makna bahwa bahan atau materi IPS diambil dari Ilmu-ilmu Sosial yang disatukan dan tidak akan terpisah dalam kotak disiplin ilmu. IPS memiliki karakteristik yang berbeda dengan bidang studi lainnya yang dapat dilihat dari segi materi dan strategi penyampaianya (Hidayati, 2008:1-26).

Menurut Hidayati (2008:1-26) mempelajari IPS pada hakekatnya adalah membahas dan mempelajari interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan. Materi IPS digali dari segi kehidupan sehari-hari yang ada di masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran IPS yang pada dasarnya masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bagian atau aspek ilmu yang tidak berdasar pada suatu kenyataan. Terdapat 5 macam sumber materi IPS di SD antara lain:

- a. Semua hal yang ada dan terjadi pada siswa atau anak dimulai sejak lahir sampai menjadi bagian dari sebuah anggota keluarga, sekolah, desa, kota sampai dengan lingkungan masyarakat yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- b. Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- c. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.

- d. Kehidupan yang pernah terjadi, dan perkembangannya kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh/pelopop/penggerak dan peristiwa-peristiwa yang besar.
- e. Siswa sebagai sumber materi yang mana meliputi berbagai aspek, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga. Dengan demikian masyarakat dan lingkungannya, selain menjadi sumber materi IPS sekaligus juga menjadi laboratoriumnya. Pemahaman konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak di dalam kelas dapat dipadukan/disamaratakan serta dapat uji cobakan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

#### 2.1.10.5 Strategi Penyampaian Pembelajaran IPS di SD

Strategi penyampaian pembelajaran IPS sebgaiian besar berlandaskan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: diri anak, keluarga, masyarakat, kota, region, negara, dan dunia (Hidayati, 2008:1-27). Tipe kurikulum ini disebut "*The Widening Horizon or Expanding Enviroment Curriculum*". Tipe kurikulum tersebut didasarkan pada asumsi bahwa pada mulanya anak mengetahui atau mendapatkan suatu konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya, secara bertingkat dan terstruktur mulai beranjak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut kemudian mengembangkan pengetahuannya untuk dapat menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

Metode pembelajaran IPS di SD merujuk pada karakteristik yang dimiliki oleh masing-masing siswa dan berpedoman pada aktivitas yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif, menemukan, mengolah dan

menganalisa 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 (Susanto, 2013:157).

Ruang lingkup materi untuk setiap muatan diatur dalam pasal 77I ayat (1), dan pasal 77C ayat (1), dan pasal 77K ayat (2), ayat (4), dan ayat (5) Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Berikut adalah tabel muatan pembelajaran IPS kelas IV-VI.

**Tabel 2.1** Muatan Pembelajaran IPS pada SD/MI/SDLB/Paket A

Tingkat Kompetensi	Tingkat kelas	Kompetensi	Ruang lingkup materi
2	IV	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerima karunia Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan waktu, manusia, dan lingkungan.</li> <li>2. Menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia.</li> <li>3. Mengenal konsep ruang, waktu, dan aktivitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi.</li> <li>4. Menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.</li> </ol>	<p><b>Manusia, tempat, dan lingkungan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wilayah geografis tempat tinggal bangsa Indonesia.</li> <li>2. Konektivitas dan interaksi sosial kehidupan bangsa di wilayah Negara Indonesia.</li> </ol> <p><b>Waktu, keberlanjutan, dan perubahan</b></p> <p>Perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dalam waktu sejak masa Praaksara hingga masa Islam.</p> <p><b>Sistem sosial dan budaya</b></p> <p>Kehidupan manusia dan kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya masyarakat dan bangsa Indonesia.</p> <p><b>Perilaku ekonomi dan kesejahteraan</b></p> <p>Kehidupan ekonomi masyarakat Indonesia</p>

			yang bertanggungjawab.
3	V-VI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerima karunia Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dalam mengelola lingkungannya.</li> <li>2. Menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat.</li> <li>3. Menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri dirinya sebagai warga Negara Indonesia.</li> <li>4. Menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggungjawab.</li> <li>5. Meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia.</li> <li>6. Menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.</li> </ol>	<p><b>Manusia, tempat dan lingkungan</b> Konektivitas antar ruang dan penanggulangan permasalahan lingkungan hidup secara bijaksana dalam kehidupan bangsa Indonesia.</p> <p><b>Waktu, keberlanjutan, dan perubahan</b> 1. Perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dari masa penjajahan, masa pergerakan kemerdekaan sampai awal reformasi dalam menegakkan dan membangun kehidupan berbangsa dan bernegara Sistem sosial dan budaya. 2. Norma, lembaga, dan politik dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia.</p> <p><b>Perilaku ekonomi dan kesejahteraan</b> Kehidupan perekonomian masyarakat dan negara Indonesia sebagai perwujudan rasa Nasionalisme.</p>

#### 2.1.10.6 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

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; (5) manusia, tempat, dan lingkungan (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Lampiran\_150).

Menurut Susanto (2014: 160) ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik, sebagai berikut:

1. IPS merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan antar unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari susunan keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi inti bahasan dan topik tertentu.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang didefinisikan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat melibatkan kejadian dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan, susunan, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar dapat mempertahankan diri seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.
5. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mempelajari dan mencerna fenomena sosial serta kehidupan manusia secara utuh dan mencakup semua aspek.

Adapun ruang lingkup IPS menurut Gunawan (2016:51) 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 yaitu: (1) mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia, menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa; (2) menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; (3) mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan perusakan lingkungan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS meliputi manusia, tempat, lingkungan, waktu, berkelanjutan, dan perubahan, sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, Ruang lingkup ini saling berkaitan satu sama lain. IPS SD sebagai pendidik global. Oleh karena itu, pendidikan IPS merupakan salah satu upaya yang akan menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa, semakin terbukanya komunikasi di dunia, serta mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan perusakan lingkungan.

#### 2.1.10.7 Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

Materi yang akan dibahas dalam penelitian ini ialah tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator IPS Kelas IV semester 2 pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 (Pembelajaran ke 3 dan 4) dan Subtema 2 (Pembelajaran ke 3 dan 4) yaitu sebagai berikut:

1. Kompetensi Inti

KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## 2. Kompetensi Dasar dan Indikator

**Tabel 2.2** Kompetensi Dasar dan Indikator

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 Indonesia 3.2.2 Mengidentifikasi keragaman suku bangsa di Indonesia 3.2.3 Mengidentifikasi keragaman bahasa daerah di Indonesia 3.2.4 Mengidentifikasi keragaman agama di Indonesia 3.2.5 Mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia 3.2.6 Menjelaskan keunikan keragaman rumah adat di Indonesia 3.2.7 Mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia 3.2.8 Menjelaskan keunikan keragaman pakaian adat di Indonesia 3.2.9 Menjelaskan sikap menghargai keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial,	4.2.1 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia

ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman bahasa daerah di Indonesia
	4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di Indonesia
	4.2.4 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di Indonesia

### 1. Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia.

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

#### a. Letak Strategis Wilayah Indonesia

Letak wilayah Indonesia sangat strategis karena berada di antara dua samudra dan dua benua sehingga menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara tersebut datang dan menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan mereka ke Indonesia.

#### b. Kondisi Negara Kepulauan

Indonesia merupakan wilayah kepulauan. Banyaknya pulau di Indonesia menyebabkan penduduk. Oleh karena itu, di Indonesia memiliki banyak suku bangsa dengan budaya yang beraneka ragam.

#### c. Perbedaan Kondisi Alam

Keadaan alam Indonesia sangat mempengaruhi keanekaragaman masyarakatnya. Kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai akan memperdayagunakan laut



untuk kelangsungan hidupnya, sedangkan masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya.

d. Keadaan Transportasi dan Komunikasi

Transportasi dan komunikasi yang mudah akan menjadikan masyarakat dapat berhubungan dengan masyarakat lain. Dan sebaliknya, apabila sarana komunikasi dan transportasi terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berinteraksi.

e. Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan

Masyarakat perkotaan relatif mudah menerima budaya lain. Sebaliknya, masyarakat pedalaman atau pedesaan sulit menerima budaya yang baru, karena mereka memiliki budaya sendiri dan tetap menjaga keaslian budaya mereka.

3. 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 2.3** Suku Bangsa Indonesia

No.	Provinsi	Suku Bangsa
1.	Sumatra Barat	Mentawai, Minangkabau, Guci, Jambak, Piliang,

		Caniago, Tanjung, Sikum Bang, dan Koto.
2.	Banten	Baduy, Sunda, dan Banten.
3.	Aceh	Aceh, Alas, Gayo, Singkil, Tamiang dan Kluet
4.	Jawa Tengah	Jawa dan Samin.
5.	Sulawesi Selatan	Makassar, Bugis, Toraja, Bentong, Duri, Konjo Pegunungan, Konjo Pesisir, dan Mandar.
6.	Kalimantan Utara	Tidung, Bulungan, Banjar, dan Dayak.
7.	Maluku	Ambon, Aru, Ternate, Tidore, Furu-furu, Alifuru, Togutil, Rana, Banda, Buru, dan Tanibar.
8.	Papua	Arfak, Mandacan, Bauzi, Biak Muyu, Ekagi, Fak-Fak, Asmat, Kaure, Tobati, Dera, dan Dani.

#### 4. Ragam Bahasa Daerah di Indonesia

Bahasa menjadi alat untuk berkomunikasi. Di Indonesia terdapat beragam suku bangsa. 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. Di suatu daerah seringkali berkembang lebih dari satu bahasa daerah. Berikut beberapa bahasa daerah yang berkembang di Indonesia.

**Tabel 2.4** 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.	Kalimantan	Ampanang, Aoheng, Bahau, Bakati', Bekati' Rara, Bakumpai, Banjar, Basap, Benyadu', Bidayuh, Bolongan, Bukat, Bukitan, Burusu, Dusun, Dusun, Embaloh, Hovongan, Iban, Jangkang, dan Kayan
4.	Papua	Abrab, Aghu, Airoran, Airo, Aki, Akwakai, Ambai, Amung, Ansusu, Asmat, Babe, Baburiwa, Citah, Dabu, Dani, Dem, Foya, Kawamsu, Kayagar, Kimaan, Kendat, dan Inanwatan.

#### 5. 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. Agama yang diakui oleh Pemerintah Indonesia ada 6 yaitu: Islam, Katolik, Kristen, Hindu, Buddha, dan Konghuchu. Keragaman agama di Indonesia sebagai berikut.

**Tabel 2.5** Ragam Agama di Indonesia

Agama	Tempat Ibadah	Kitab Suci	Perayaan Hari Raya/Hari Besar
-------	---------------	------------	-------------------------------

1. Islam	Masjid	Al-qur'an	1. Idul Fitri 2. Idul Adha 3. Maulid Nabi 4. Isra' Mi'raj
2. Kristen	Gereja	Alkitab	1. Kenaikan Isa Almasih 2. Natal 3. Paskah
3. Katholik	Gereja	Alkitab	1. Kenaikan Isa Almasih 2. Natal 3. Paskah
4. Hindu	Pura	Weda	1. Nyepi 2. Galungan
5. Buddha	Vihara	Tripitaka	Waisak
6. Kong Hu Chu	Klenteng	Si Shu Wu Ching	1. Cap Go Meh 2. Imlek

Setiap agama memiliki tata cara beribadah, kitab suci, dan tempat ibadah yang berbeda. Negara memberikan kebebasan bagi semua pemeluk agama untuk menjalankan ibadah sesuai ajarannya masing-masing.

#### 6. Keragaman Rumah Adat di Indonesia

Keragaman rumah adat merupakan salah satu kebudayaan Indonesia. Rumah adat yang ada di Indonesia dibangun sesuai dengan kondisi alam dan keadaan sekitarnya. Rumah adat yang satu dengan rumah adat yang lain pasti berbeda dari bentuknya. Setiap rumah adat juga memiliki daya keindahan serta keunikannya masing-masing. Beberapa keragaman rumah adat di Indonesia sebagai berikut.

**Tabel 2.6** Rumah Adat di Indonesia

No.	Daerah	Rumah Adat
1.	Sumatera Barat	Rumah Gadang

2.	Banten	Rumah Adat Baduy
3.	DKI Jakarta	Rumah Kebaya dan rumah Gudang
4.	Jawa Tengah	Rumah Joglo
5.	Kalimantan Timur	Rumah Lamin
6.	Bali	Gapura Candi Bentar
7.	Sulawesi Selatan	Rumah Adat Tongkonan
8.	Papua	Honai

### 7. Ragam Pakaian Adat di Indonesia

Pakaian adat di Indonesia juga berbeda-beda antara satu daerah dengan daerah lain. Pakaian adat termasuk salah satu kekayaan budaya. Penduduk daerah biasanya mengenakan pakaian adat dalam peringatan peristiwa atau upacara tertentu. Berikut beberapa nama pakaian adat di Indonesia.

**Tabel 2.7** Pakaian Adat di Indonesia

No.	Nama Pakaian Adat	Daerah Asal
1.	Bundo Kanduang, Limpapeh	Sumatra Barat
2.	Talang Bawang	Lampung
3.	Payes Agung	Bali
4.	Kebaya	Jawa Tengah
5.	Abang none/ baju betawi	DKI Jakarta
6.	Perang	Kalimantan Barat
7.	Baju Cele	Maluku
8.	Pakaian Ewer	Papua

### 8. Sikap Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia

Untuk mewujudkan persatuan dan kesatuan di Indonesia, diperlukan sikap menghargai keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Ada banyak cara yang bias kita lakukan untuk menghargai keragaman yang dimiliki bangsa kita, antara lain:

- a. Menerima dan menghargai antar suku, ras, golongan, etnis, agama, budaya, dan adat istiadat orang lain.
- b. Ikut memelihara, melestarikan, dan mengembangkan tradisi dan budaya yang ada dalam masyarakat.
- c. Mendukung setiap kegiatan masyarakat meskipun berbeda dengan budaya kita.
- d. Melakukan dialog dan saling berinteraksi antar suku, agama, dan golongan.
- e. Tidak menganggap suku sendiri yang paling baik bila dibandingkan dengan suku lain dan tidak boleh menganggap suku yang lain jelek.
- f. Tidak meremehkan dan menghina adat istiadat, kebiasaan, dan hasil kesenian suku bangsa lain.
- g. Menghormati dan toleransi antar suku, agama, budaya, dan adat istiadat orang lain, serta bersyukur menerima perbedaan dari suku bangsa yang berbeda dan beragam.

#### **2.1.11 Kefeektifan Model *Pair Check* Berbantuan Media *Flashcard***

Menurut Susanto (2014:137) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang kegiatan dasar manusia dalam rangka memberikan wawasan, informasi dan pengetahuan yang mendalam kepada siswa

di tingkat dasar dan menengah. Gunawan (2016:38) menyebutkan bahwa IPS adalah suatu bidang keilmuan dimana mempelajari tentang keadaan masyarakat sampai dengan masalah yang ada di masyarakat. Berdasarkan uraian tersebut, menunjukkan bahwa muatan pembelajaran IPS dapat membentuk siswa untuk menjadi pribadi yang memiliki kemampuan lebih baik. Dengan demikian untuk menciptakan pemikiran yang lebih baik dan kritis dalam suatu pembelajaran diperlukan adanya model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih siswa untuk berpikir lebih kritis yaitu model *pair check*.

Model *pair check* merupakan cara tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan maupun individual. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan sebagai *partner* dan pelatih bagi teman sebangsanya. Model *pair check* merupakan model pembelajaran kooperatif secara berpasangan yang bertujuan untuk mendalami dan memahami materi yang dipelajarinya. Pada model ini, siswa dibentuk kelompok berpasangan yang berperan sebagai *partner* dan pelatih. Kemudian *partner* mengerjakan soal pertama dan pelatih mengoreksi jawaban *partner* dengan memberikan masukan.

Dengan menerapkan model *pair check* pembelajaran akan lebih efektif. Selain itu siswa akan lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya, menambah rasa percaya diri dan siswa dapat menjadi lebih kompak, serta dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Model *pair check* merupakan salah satu alternatif model yang sangat efektif diterapkan pada muatan pembelajaran IPS Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Model *pair check* ini akan lebih efektif apabila berbantuan media pembelajaran yang menarik pula. Misalnya dengan menggunakan media *flashcard* atau kartu bergambar. Menurut Arsyad (2014:119) media *flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi gambar biasanya berukuran 8x12cm dan dibuat semenarik mungkin yang mana dapat menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* dapat digunakan pada tahap diskusi kelompok karena dapat menumbuhkan rasa kekompakan dan kebersamaan siswa dalam pembelajaran. Masing-masing kelompok diberikan lembar kerja yang didalamnya terdapat persoalan yang harus diselesaikan dengan media *flashcard* tersebut. Kemudian masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok lain diminta untuk dapat memberikan tanggapan.

Kefeektifan model *pair check* berbantuan media *flashcard* dapat dilihat dari peningkatan daya pikir siswa dalam memberikan tanggapan dan menyelesaikan masalah. Siswa yang bertugas sebagai *partner* dan pelatih bergantian peran dan bergantian tugas untuk mengerjakan soal berikutnya. Setelah semua soal yang diberikan guru terjawab, pasangan mencocokkan kembali dengan cepat dan tepat. Hasil dari pengumpulan informasi tersebut kemudian dirundingkan didalam kelompok untuk mendapatkan suatu kesimpulan sebelum dipresentasikan kedepan kelas. Setelah itu dapat menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas.

Kemudian kelompok paling tepat jawabannya berkesempatan menerima reward. Peningkatan aktivitas siswa selama pembelajaran menjadi indikator bahwa model *pair check* dapat mengaktifkan peran serta siswa dalam



pembelajaran. Aktivitas siswa yang tinggi akan menciptakan suatu pembelajaran yang lebih efektif sehingga hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan dan pembelajaran menjadi lebih berkualitas serta bermakna.

## **2.2 Kajian Empiris**

Penelitian yang relevan sebagai pendukung peneliti mengenai keefektifan model *pair check* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar antara lain:

Penelitian yang telah dilakukan oleh Wicaksono (2017:4) dengan judul Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pair Checks* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP I SMP Negeri 2 Pati tahun pelajaran 2016/2017 yang menunjukkan bahwa rata-rata skor skala motivasi belajar pada kelas eksperimen 58,44 dan rata-rata skor skala motivasi belajar pada kelas kontrol 53,03, hasil tersebut menunjukkan kedua kelas memiliki rata-rata yang berbeda secara signifikan dan rata-rata kelas eksperimen lebih dari rata-rata kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *pair check* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Triwigati (2016:9) dengan judul Keefektifan Model Pembelajaran *Pair Check for Make a Match* dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Kemampuan Penalaran pada Materi Segiempat Kelas VII yang menunjukkan bahwa ketuntasan individual kemampuan penalaran tercapai dengan nilai 79,685 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 85,18%, terdapat pengaruh motivasi terhadap kemampuan penalaran sebesar 39,1%, pengaruh keaktifan terhadap kemampuan penalaran sebesar sebesar 67,2%, dan secara bersama-sama pengaruh motivasi dan keaktifan terhadap kemampuan

penalaran sebesar 72,2%, terdapat perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 79,685 lebih besar dari kontrol yaitu 47,857. Dapat disimpulkan model *pair check* di kelas eksperimen lebih efektif daripada model pembelajaran di kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2016:33-34) dengan Judul *The Effect Of Pair Check Technique and Prior Knowledge on Students' Writing Skill At Sman 1 Bangkinang* yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan *pair check* nilai rata-rata keterampilan menulis siswa dapat meningkat ditunjukkan pada kelompok eksperimen yang mempunyai rerata 70,75% sedangkan pada kelompok kontrol mempunyai rerata 63.92%. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai keterampilan menulis siswa dalam kelompok eksperimen lebih tinggi daripada nilai yang ada di kelompok kontrol, sehingga Pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan pengetahuan sebelumnya.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Zaenab (2017:406) dengan judul Penerapan Model *Pair Check* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas VI yang menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) setelah menerapkan model pembelajaran *pair checks* (pasangan mengecek) bagi siswa kelas VI semester II tahun pelajaran 2015/2016 di SDN 1 Pogalan Kecamatan Pogalan Kabupaten Trenggalek. Hal tersebut berdasarkan analisis/kajian bahwa siswa tuntas pada siklus I mencapai 21 siswa (75%), sedangkan pada siklus II mencapai 25 siswa (89%), terjadi kenaikan tingkat ketuntasan belajar sebesar 14% atau sebanyak 4 siswa dari 28 siswa; nilai rata-rata kelas yang dicapai siswa pada siklus I sebesar 77. Sedangkan pada siklus

II naik menjadi 83. Dengan demikian nilai rata-rata kelas naik sebesar 6 poin, dan siswa aktif pada siklus I sebanyak 18 siswa (64%) sedangkan pada siklus II sebanyak 22 siswa (79%), dengan demikian ada kenaikan sebanyak 4 siswa (14%). Dengan demikian dapat dikatakan penerapan model *pair checks* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS untuk siswa kelas VI SD.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Wulandari (2016:3-4) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pair Check* Dengan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sindue yang menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar ranah kognitif (aspek pemahaman) siswa dari siklus I sebesar 60% dengan nilai rata-rata 57,75 meningkat pada siklus II menjadi 80% dengan nilai rata-rata 79,25; 2) Peningkatan rata-rata ranah afektif (aspek tanggung jawab) siswa adalah 67,62 pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 85,00. Hal ini berarti bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn melalui Tipe Pembelajaran *Pair Checks* pada kelas VI di SDN 45 Jambak Pesisir Selatan berlangsung dengan baik dalam hal meningkatkan Hasil belajar siswa.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Arnida (2018:6) dengan judul Peningkatan hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran PKn melalui tipe pembelajaran *Pair Checks* di SDN 45 Jambak Pesisir Selatan yang menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar ranah kognitif (aspek pemahaman) siswa dari siklus I sebesar 60% dengan nilai rata-rata 57,75 meningkat pada siklus II menjadi 80% dengan nilai rata-rata 79,25; 2) Peningkatan rata-rata ranah afektif (aspek tanggung jawab) siswa adalah 67,62

pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 85,00. Hal ini berarti bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn melalui Tipe Pembelajaran *Pair Checks* pada kelas VI di SDN 45 Jambak Pesisir Selatan berlangsung dengan baik dalam hal meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmasari (2016:68) dengan judul Penerapan Model Kooperatif Tipe *Pair Check* dengan Media Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika tentang Pecahan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jlegiwinangun Tahun Ajaran 2015/2016 yang menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *pair check* dengan media konkret yang dilakukan oleh guru dan siswa mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I, indikator capaian penelitian oleh guru 82,78% dan siswa 79,56%, kemudian pada siklus II capaian guru sebesar 86,89%, siswa 88,75%, serta pada siklus III sebesar 90,04% oleh guru dan 90,49% oleh siswa. Rata-rata nilai matematika tentang pecahan siklus I sebesar 74,73 dengan persentase ketuntasan 76,31%, siklus II 75,38 dengan persentase ketuntasan 86,40%, dan siklus III 80,00 dengan persentase ketuntasan 92,10%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *pair check* dengan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran matematika tentang pecahan pada siswa kelas IV SDN 1 Jlegiwinangun tahun ajaran 2015/2016.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Nuraeni (2017:1568) dengan judul Penerapan Metode *Pair Checks* Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa dalam Memerankan Tokoh Drama di kelas V SDN Ciherang, Kecamatan Pamulihan, Kabupaten Sumedang. Yang

menunjukkan pada siklus I, jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar adalah 16 orang atau 44,44%, pada siklus II menjadi 28 orang atau 77,78%, dan pada siklus III meningkat menjadi 34 orang atau 94,44%. Meskipun masih terdapat beberapa permasalahan yang belum selesai, persentase tersebut telah melebihi target yang ditentukan oleh peneliti, sehingga, penelitian dihentikan sampai siklus III. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *pair checks* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran memerankan tokoh drama.

Penelitian yang telah dilakukan oleh TOK (2008:1) dengan judul *Effects of Cooperative Learning Method of Pairs Check Technique on Reading Comprehension. The results of this study showed that cooperative learning method of pairs check techniqu increased students" reading comprehension in the Turkish course*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif *pair check* efektif dalam membaca pemahaman dalam bahasa Turki. Bisa dikatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif menciptakan pengaruh positif pada siswa karena mereka belajar untuk tujuan bersama, belajar melalui mengajar satu sama lain, berbagi pemikiran dengan siswa lain, saling memotivasi untuk belajar, dihargai untuk usaha individu dan kooperatif mereka.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Aris (2016:42) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Pair Check* (Pasangan Mengecek) untuk Meningkatkan Kemampun Sosial Siswa pada Muatan pembelajaran IPS Pendidikan Jasmani Kelas V dan VI SDN 01 Tanggung Turen Kabupaten

Malang”. Penelitian menunjukkan bahwa hasil tes siklus I dengan presentase cukup baik sebesar 44 siswa atau 49%, baik sebanyak 46 siswa atau 51% sedangkan yang mendapatkan kategori sangat baik 0%. Hasil tes siklus II dengan presentase cukup baik sebesar 21 siswa atau 23%, baik sebanyak 61 siswa atau 68% sedangkan yang mendapatkan kategori sangat baik sejumlah 8 siswa atau 9%. Sehingga ada peningkatan sebesar 17% untuk kategori cukup baik ke baik dan 9% dari ketegori baik ke kategori sangat baik. Berdasarkan hasil evaluasi dari data siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *pair check* dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa kelas V dan VI SDN 01 Tanggung Turen Kabupaten Malang.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Ahmad (2016:137) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pair Check* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Terpadu Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Tabulahan Kabupaten Mamasa”. Hasil penelitian menunjukkan telah terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA Terpadu pada siklus I 73% dan meningkat pada siklus II menjadi 85,50%, sedangkan untuk hasil belajar siswa, siklus I sebanyak 10 orang dengan kategori kurang atau dengan persentase 47,60% dan pada siklus II sebanyak 19 orang dengan kategori sangat tinggi atau dengan persentase 90,08%. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *pair checks*.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Parminingsih (2014:34) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Sastra Dan Budaya Jawa Melalui *Pair Check*.

Penelitian yang dilaksanakan di kelas VI B SD Negeri Jetis 1 Yogyakarta menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pada siklus 1 yaitu sebesar 56,12 dan siklus 2 sebesar 76,84. Guru diharapkan dapat menggunakan model *Pair Check* pada mata pelajaran yang sesuai agar tercipta pembelajaran inovatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, pertumbuhan fisik, serta perkembangan psikologi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Harianja (2014:237) dengan judul Penggunaan *Pair Checks* dengan Menerapkan Contoh Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA yang menunjukkan bahwa setelah pemberian tindakan pada siklus I tingkat ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal adalah 81% dengan nilai rata-rata 67,08. Setelah pelaksanaan pada siklus II tingkat ketuntasan belajar peserta didik menjadi 88,89% dengan nilai rata-rata 72,83. Disimpulkan dengan menggunakan *pair checks* dengan menerapkan contoh kongkrit dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahdah (2018:1) dengan judul Keefektifan Model *Pair Check* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa kelas V SDN Gugus Gajahmada Kertanegara Kabupaten Purbalingga yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji t menunjukkan bahwa hasil  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , kemudian hasil uji *n-gain* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pengamatan aktivitas siswa menggunakan lembar observasi, aktivitas siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan aktivitas siswa kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan

model *pair check* berbantuan media *crossword puzzle* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2014:1) dengan judul Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPS di SD menunjukkan bahwa adanya peningkatan persentase aktivitas siswa, aktivitas guru, hasil belajar siswa, dan respon siswa. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa penerapan media *flashcard* meningkatkan hasil belajar IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Makrifah (2014:1) dengan judul Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan persentase aktivitas guru dan siswa, serta hasil belajar siswa meningkat. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Awang (2016:433) dengan judul *An Action Research on the Effectiveness Uses of Flash Card in Promoting Hijaiyah Literacy among Primary School Pupils*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penggunaan kartu *flash* mampu meningkatkan siswa melek Hijaiyah. Kartu *flash* digunakan guru untuk membantu siswa yang lemah untuk bisa mengenali dan mengucapkan huruf hijaiyah secara lebih mudah dan efektif. Penggunaan *flash card* benar-benar membantu siswa untuk menjadi lebih familiar dan mudah mengingat huruf hijaiyah.

Penelitian yang dilakukan oleh Hussaini (2016:22) dengan judul *Improving Nigerian and Malaysian Primary School Students Vocabulary Skills*



*Using Flash Cards* menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *flashcards* dalam kelompok eksperimen memiliki skor rata-rata yang lebih baik dalam *post-test*. Penggunaan kartu *flash* merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam belajar Inggris.

### **2.3 Kerangka Berfikir**

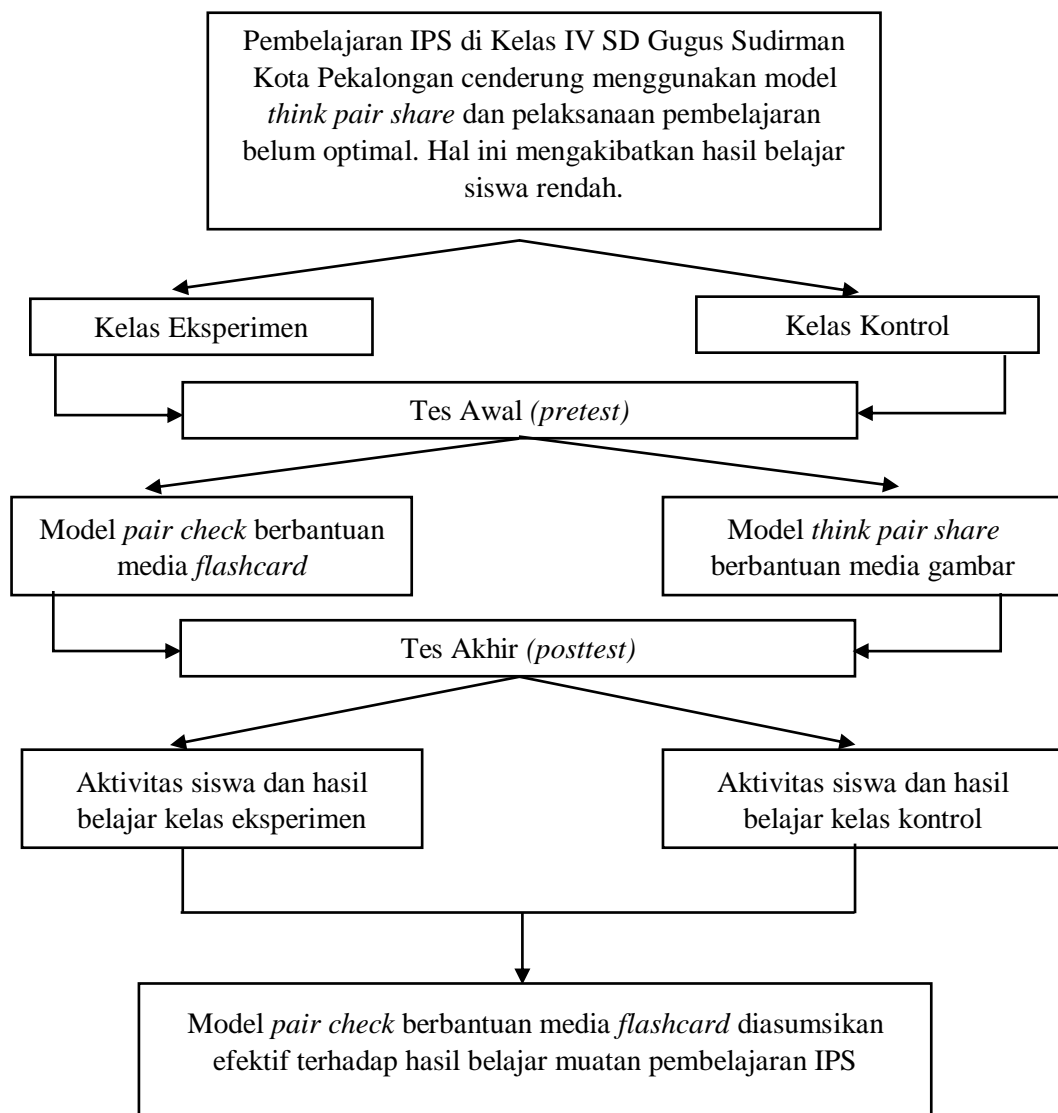
Permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS masih rendah. Dari data awal hasil pra penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti ada beberapa faktor yang menjadi penyebab dari rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan yaitu pembelajaran IPS cenderung menggunakan model *think pair share* dengan bantuan media gambar. Variabel yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini membatasi pada aspek pengetahuan dan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS yaitu penggunaan model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang akan digunakan guru sebagai pedoman atau patokan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *pair check*. Menurut Shoimin (2014:119) model *pair check* (pasangan mengecek) merupakan model pembelajaran dimana siswa dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan dikerjakan secara berpasangan. Model *pair check* diharapkan dapat mengolah kemampuan siswa dalam menuangkan ide/pikiran, pendapat, dan pengalamannya dengan baik.

Model *pair check* akan lebih efektif apabila berbantuan dengan media yang menarik. Media pembelajaran yang dapat mendukung model *pair check* salah satunya adalah media *flashcard*. Fungsi media *flashcard* dalam penelitian ini yaitu untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Pemilihan model *pair check* berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran IPS diasumsikan dapat menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran dapat lebih efektif dan siswa menjadi termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar dan aktivitas siswa dapat meningkat.

Adapun keterkaitan antara variabel dalam penelitian ini, sebagai berikut.



### Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir Penelitian

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, kerangka teoritis dan kerangka berpikir tersebut, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  : Model *Pair Check* berbantuan media *flashcard* sama efektifnya dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan.

$H_a$  : Model *Pair Check* berbantuan media *flashcard* lebih efektif dibandingkan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang keefektifan model *pair check* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Gugus Sudirman Pekalongan didapatkan bahwa penerapan model *pair check* berbantuan media *flashcard* pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan model *think pair share* berbantuan media gambar. Hasil ini sesuai dengan perhitungan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah 2,899, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2,004. Harga  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,899 > 2,005$ ). Dengan demikian diperoleh bahwa adanya perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan pengamatan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya menunjukkan bahwa terlihat bahwa aktivitas siswa pada kelas eksperimen cenderung lebih baik dibandingkan aktivitas siswa pada kelas kontrol. Hal tersebut sesuai dengan persentase rata-rata aktivitas siswa pada kelas eksperimen yaitu 77% dengan kriteria sangat baik yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata aktivitas siswa kelas kontrol 59% dengan kriteria baik. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa model *pair check* berbantuan media *flashcard* dapat menambah antusias siswa dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka terdapat beberapa saran dari penulis yaitu sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan model *pair check* perlu dirancang dan dipersiapkan dengan baik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Persiapan tersebut diantaranya adalah menentukan tema materi yang akan diajarkan sehingga cocok diaplikasikan dalam pembelajaran dengan model *pair check*, menyiapkan beberapa pertanyaan untuk dijawab oleh *partner* dan pelatih, penggunaan media pembelajaran yang mendukung dari penerapan model, serta mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran sesuai langkah-langkah model *pair check* sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai harapan.
2. Keterampilan guru dalam mengelola kelas perlu dipersiapkan dengan baik, yaitu dengan memperhatikan komponen keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal. Guru diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran dengan cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, mengubah pola pikir siswa agar lebih kritis dan aktif serta mengkondisikan siswa dalam pembelajaran. Melalui penerapan model *pair check* berbantuan media *flashcard*, guru dapat memaksimalkan aktivitas belajar siswa dengan melibatkan semua siswa dalam berdiskusi sesuai model *pair check*. Oleh karena itu, guru perlu

menciptakan iklim belajar yang menarik agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Fandi. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Terpadu Siswa Kelas VIIIA SMP Negeri 1 Tabulahan Kabupaten Mamasa. *Jurnal Sainsmat*, V(2): 137.
- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto Y., & Ratnaningrum, I. (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 Views on the Science and Technology Course. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 7(3): 451-468.
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Anitah, Sri. 2010. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Ariffudin, dkk. (2018). A Learning Model of Environmental Education Integrated With Pair Check and Guided Inquiry Method. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 8(4): 22-28.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aris, Tria Muhammad. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Pair Check* (Pasangan Mengecek) untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas V dan VI SDN 01

- Tanggung Turen Kabupaten Malang. *Jurnal Pedagogik Keolahragaan*, 2(1): 42-55.
- Arnida. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pembelajaran Pkn Melalui Tipe Pembelajaran Pair Checks di SDN 45 Jambak Pesisir Selatan. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 3(1): 1-7.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2012. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Asniwati & Normalisa. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Keputusan Bersama Menggunakan Model Think Pair and Share dikombinasikan dengan Pair Check pada Siswa Kelas V SDN Mali-mali Kabupaten Banjar. *Jurnal Paradigma*, 9(2): 41-46.
- Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Atta, Malik Amer., dkk. (2013). Effect Of Co-Operative Learning On The Educational Attainments Of Students At Elementary School Level. *Gomal University Journal of Research*, 29(2): 87-92.
- Awang, Muhamad Zahiri., dkk. (2016). An Action Research on the Effectiveness Uses of Flash Card in Promoting Hijaiyah Literacy among Primary School Pupils. *Mediterranean Journal of Social Sciences*. 7(2): 433-438.
- Azizah, Umi & Suprayitno. (2014) Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 2(3): 1-7.
- Baharuddin & Esa Nur W. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budiningsih, C. Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. 2010. *Strategi belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Ersanghono, Wijayati N., & Siadi, K. (2011). Peningkatan Life Skill Mahasiswa Kimia Berorientasi Chemoentrepreneurship (CEP) melalui Pembelajaran Kooperatif STAD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 29(2): 113-120.
- 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, Ahmadi, F., Sumilah, & Ansori, I. (2017). IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran pada Implementasi Kurikulum 2013. *ABDIMAS*, 21(2): 103-110.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- 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.
- Gustina, R., Witri, G., & Noviana E. (2016). Cooperative Learning Model Type Pair Check To Improve Learning Outcomes Of Primary School Mathematics (Quasi Experimental Study Fifth Grade Students SDN 164 Pekanbaru). *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(1): 1-13.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayana. Jumanta. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Harianja, Robert. (2014). Penggunaan Pair Checks Dengan Menerapkan Contoh Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3): 237.
- Hidayati dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



- Hussaini, I., dkk. (2016). Improving Nigerian and Malaysian Primary School Students Vocabulary Skills Using Flash Cards. *International Journal of Research and Review*, 3(7): 20-25.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Jamiliyah, Hesti & Wardhayani, S. (2016) Keefektifan Model Pair Check Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 6(3): 1-5.
- Jasdilla, L., Kuswendi, U., & Ramdhani S. (2017). Hasil Belajar dan Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS). *Jurnal Pendidikan Indonesia*: 6(1): 96-10.
- Khafid, Syaiful. (2018). Pembelajaran Kooperatif Model Investigasi Kelompok, Gaya Kognitif, Dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(1): 73-78.
- Kosasih. E. 2014. *Strategi belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniana, B., Munisah, Arini, E., Atip, N. (2018). Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Project Based Learning dalam Meningkatkan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar* 8(2):180-190.
- Latipun. 2015. *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.
- Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo.
- Maghfiroh, Lailatul & Zuhdi, Ulhaq. (2013). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2): 1-13.
- Makrifah, Siti Nur, & Gunansyah, Ganes. (2014). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 2(3): 1-8.

- Marzuki & Basariah. (2017). The Influence Of Problem-Based Learning And Project Citizen Model In The Civic Education Learning On Student's Critical Thinking Ability And Self Discipline. *Cakrawala Pendidikan*, XXXVI(3): 382-400.
- Murtiningsih, Ika & Kokom Komalasari. (2017) Model Group Investigation Untuk Meningkatkan Kecakapan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(1): 83-90.
- Mustaqim. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nugraheni, Nursiwi. (2017) Implementasi Permainan pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Medives*, 1(2): 142-149.
- Nugraheni, Nursiwi. (2017) Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi. Edukatika*, 7(2): 111-117.
- Nuraeni, D., Prana D.& Ali S. (2017). Penerapan Metode Pair Checks Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Kemampuan BerbicaraSiswa dalam Memerankan Tokoh Drama. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1): 1561-1570.
- Palennari, Muhiddin. (2016) Pengaruh Pembelajaran Integrasi Problem Based Learning Dan Kooperatif Jigsaw Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1): 36-45.
- Parminingsih. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Sastra Dan Budaya Jawa Melalui "Pair Check". *Jurnal Ilmiah Guru*, 1(1): 34-40.
- 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 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Priyatno. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Purwanti, Eko. (2014). Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Konsep Sistem Gerak Pada Manusia Melalui Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Siswa Kelas VIIID SMP Negeri 1 Bandung. Hlm. 25-32.
- Purwanto, Ngalm. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmasari, L.L, Wahyudi, & Susiani T.S. (2016). Penerapanmodel Kooperatif Tipe Pair Check dengan Media Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika tentang Pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jlegiwinangun Tahun Ajaran 2015/2016. *Kalam Cendikia*, 4(6): 686-691.
- Retnowati, Endah & Aqilah. (2017). Efektivitas Strategi Pengelompokan Berpasangan Dalam Pembelajaran Matematika Model Core. *Cakrawala Pendidikan*, XXXVI(1): 13-23.
- Rifa'i, Achmad & Chatarina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Rusman. 2012. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Saguni, Fatimah. (2013). Efektivitas Metode Problem Based Learning, Cooperative Learning Tipe Jigsaw, Dan Ceramah Sebagai Problem Solving. *Cakrawala Pendidikan*, XXXII (2): 207-219.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

- Sari, Nurhidayah. (2016). The Effect Of Pair Check Technique and Prior Knowledge on Students' Writing Skill At Sman 1 Bangkinang. *Journal Of English Language and Education*, 1(1): 19-39.
- Setiawati, N. L. M., Dantes, N. & Candiasa, I. M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1): 1-10.
- Setiyani, Rediana. (2009). Penerapan Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1): 69-88.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin. Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sinaga, Dearlina. (2017). Penerapan Model Student Teams Achievement Division Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Belajar Ekonomi. *Cakrawala Pendidikan*, XXXV(3): 357-364.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, E.R. 2015. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Ba Algesindo.
- Sudjana, Nana & Ibrahim. 2012. *Penititan dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.

- Sukadi. (2017). Belajar Dan Pembelajaran PKn SD Sebagai Yadnya dalam Rangka Perwujudan Dharma Agama Dan Dharma Negara Berbasis Konstruktivisme. *Cakrawala Pendidikan*, XXXII(2): 201-202.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sulianto, Joko. 2011. Keefektifan Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Pendekatan Open Ended Dalam Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan*. 17(6): 455
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilana, R. & Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*: Bandung: Wacana Prima.
- Sutomo, Moh. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dan Keterampilan Sosial Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 23(1): 11-18.
- Taniredja. H. T., Miftah F. & Sri Harmianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- 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.
- TOK, S. (2008). Effects of Cooperative Learning Method of Pairs Check Technique on Reading Comprehension. *Ilkogretim Online*, 7(3): 748-757.
- Trimurtini, (2009). Implementasi Model Cooperative Learning Berbantuan Komputer dalam Pembelajaran Pendidikan Matematika I pada Mahasiswa PGSD Unnes. *Jurnal Kependidikan*, 39(2): 119-128.
- Triwigati, I.R., Suprayitno I.J., & Prihaswati M. (2016). Keefektifan Model Pembelajaran Pair Check for Make a Match dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Kemampuan Penalaran pada Materi Segiempat Kelas VII. *JPKM*, 3(1): 9-16.

- Umiyati, Titik & Ulhaq Zuhdi. (2014). Pemanfaatan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tema Lingkungan Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3): 1-8.
- Utami, Iswari., Marhadi, H., & Lazim. (2017). The Implementation Of Cooperative Learning Model Type Pair Checks To Increase The Course Result Of IPS Of IV Class Students Of SDN 105 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(2): 1-12.
- Wafdah, U.N., & Susilo T.W. (2018) Keefektifan Model Pair Check Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar PKn. *Joyful Learning Journal*. 7(3):1-14.
- Wicaksono, W.B., Mashuri & R.B. Veronica. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Checks Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 6(2): 1-7.
- 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.
- Widodo, S.T., Rudi S., & Fitria D.P. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Mind Map Sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar. *PKn Progresif*, 11(1): 217-234.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wulandari, N.W.A., Muhammad A., & Kamaluddin. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check Dengan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sindue. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako*, 5(4): 1-5.
- Zaenab, Siti. (2017). Penerapan Model Pair Check untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas VI. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 2(3): 402-406.