



**PENGEMBANGAN MEDIA SIRKUIT PINTAR
BERBASIS *TGT* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN 02 WERDI
PEKALONGAN**

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

**Oleh
Laila Fatimah An Nadhiroh
1401415168**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Sirkuit Pintar Berbasis *TCT* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Muatan IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Werdi", karya,

Nama : Laila Fatimah An Nadhiroh

NIM : 1401415168

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Drs. Laila An Nadhiroh, M. Pd.

NIP. 19600820 198703 1 003

Semarang, 28 Juni 2019

Pembimbing,

Drs. Sutaryono, M. Pd.

NIP. 19570825 198303 1 015

**SURAT PERNYATAAN
PENGUNAAN REFERENSI DAN SITASI
DALAM PENULISAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Laila Fatimah An Nadhiroh

NIM : 1401415168

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi berjudul "Pengembangan Media Sirkuit Pintar Berbasis TGT untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Muatan IPS pada Siswa Kelas IV SDN 02 Werdi."

1. Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang No 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi, dan 20 artikel dari jurnal nasional.
2. Telah memenuhi pasal 6 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi harus terdapat sitasi (mengutip) karya ilmiah dosen UNNES minimal 10 sitasi dari karya ilmiah dosen/jurnal UNNES.

Atas pernyataan ini **Saya secara pribadi** siap menanggung risiko/ sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.

Mengetahui,

Semarang, **28** Juni 2019

Ketua Jurusan

Yang Membuat Pertanyaan,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Drs. Ika Anjori, M. Pd.

NIP. 19600820 198703 1 003

Laila Fatimah An Nadhiroh

NIM. 1401415168

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Sirkuit Pintar Berbasis *TGT* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 02 Werdi Pekalongan”, karya,

nama : Laila Fatimah An Nadhiroh

NIM : 1401415168

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, PIP UNNES

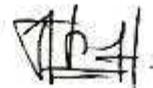
telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Kamis tanggal 18 Juli 2019.

Semarang, 18 Juli 2019

Panitia Ujian


Ketua
UNNES
Dr. Achmad Mifa'i RC, M Pd.
NIP 195908211984031001

Sekretaris,


Drs. Isa Ansori, M Pd
NIP 196008201987031003

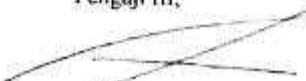
Penguji I,


Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd
NIP 197903282005011001

Penguji II,


Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP 196008201987031003

Penguji III,


Drs. Sutaryono, M.Pd
NIP 195708251983031015

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Laila Fatimah An Nadhiroh

NIM : 1401415168

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : *Pengembangan Media Sirkuit Pintar Berbasis TGT untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Muatan IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Werdi*

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, 4 Juli 2019

Peneliti



Laila Fatimah An Nadhiroh

NIM 1401415168

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Jadilah suara, bukan gema. Jadilah yang asli bukan fotokopi. Jadilah pesan bagi sebuah generasi bukan malah menjadi bagian dari persoalan di muka bumi ini.
2. Jangan pernah takut mencoba hal baru dalam berkreasi dan berinovasi karena hidup menjadi membosankan ketika kita tetap dalam batas-batas apa yang sudah kita ketahui.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah atas segala tuntunan-Nya dan shalawat kepada Nabi Muhammad SAW, skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Keluarga tercinta, Bapak Gunawan (Alm.), Ibu Ismuanah, Saudara M. Derajat Arsadullah, dan Sultan Khafis Angkasa yang selalu memberikan dukungan, doa serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Almamater PGSD FIP UNNES

ABSTRAK

An Nadhiroh, Laila Fatimah. 2019. *Pengembangan Media Sirkuit Pintar Berbasis TGT untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 02 Werdi Pekalongan*. Skripsi. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Sutaryono, M.Pd., 640 halaman.

Berdasarkan hasil prapenelitian didapati kenyataan bahwa masih banyak siswa yang nilai hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatifnya rendah pada pembelajaran IPS materi Sumber Daya Alam. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan usaha dengan cara mengembangkan media pembelajaran berupa permainan dengan menggunakan media sirkuit pintar berbasis *TGT* materi Sumber Daya Alam pada siswa kelas IV SDN 02 Werdi. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana desain pengembangan media dan kelayakan media serta keefektifan media sirkuit pintar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar muatan IPS. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk sirkuit pintar berbasis *TGT* pada pembelajaran IPS.

Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *research and development*. Populasi adalah seluruh siswa kelas IV SDN 02 Werdi dengan jumlah 32 siswa. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Penelitian dilaksanakan sejak bulan September sampai April 2019. Teknik pengambilan sampel adalah sampel jenuh karena semua populasi dijadikan sampel penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 02 Werdi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kelayakan produk, uji normalitas, uji *t-test* dan uji *n-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media sirkuit pintar berbasis *TGT* dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi dengan presentase penilaian kelayakan media yaitu 99% termasuk kriteria sangat layak, penilaian kelayakan materi yaitu 100% termasuk kriteria sangat layak; (2) media sirkuit pintar berbasis *TGT* meningkatkan hasil belajar kognitif dan kemampuan berpikir kreatif. Dibuktikan dari adanya perbedaan rata-rata pemahaman siswa melalui uji *t* sebesar 45,39 dan perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif sebesar 38,71 serta peningkatan rata-rata (*n-gain*) hasil belajar sebesar 0,74 dengan kriteria tinggi dan peningkatan rata-rata (*n-gain*) kemampuan berpikir kreatif sebesar 0,66 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media sirkuit pintar berbasis *TGT* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Saran yang diberikan yaitu media sirkuit pintar berbasis *TGT* ini dapat dikembangkan pada mata pelajaran yang lainnya dengan mengembangkan berbagai konsep mata pelajaran yang akan dirancang didalamnya.

Kata Kunci: IPS; Sirkuit Pintar; Hasil Belajar; Kemampuan Berpikir Kreatif

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya, sehingga melalui doa dan ikhtiar peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Sirkuit Pintar Berbasis *TGT* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 02 Werdi Pekalongan”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang
2. Dr. Achmad Rifa’i Rc, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
4. Drs. Sutaryono, M.Pd., Dosen Pembimbing
5. Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji I
6. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Dosen Penguji II
7. Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd., Ahli Media
8. Drs. Susilo, M.Pd., Ahli Materi
9. Kepala Sekolah SDN 02 Werdi
10. Guru Kelas IV SDN 01 Werdi
11. Guru Kelas IV SDN 02 Werdi
12. Siswa Kelas IV SDN 01 Werdi
13. Siswa Kelas IV SDN 02 Werdi

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini, mendapat karunia dan kemuliaan dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, ... 9 Juli ... 2019

Peneliti

Laila Fatimah An N

1401415168

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR DIAGRAM	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kajian Teoritis	13
2.1.1 Pendidikan.....	13
2.1.1.1 Pengertian Pendidikan	13
2.1.1.2 Pilar Pendidikan UNESCO	15
2.1.1.3 Pendidikan Kritis Menurut Paulo Freire	17
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	20
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran	20
2.1.2.2 Komponen-Komponen Pembelajaran	21

2.1.2.3	Pembelajaran yang Kreatif.....	24
2.1.2.4	Pembelajaran yang Efektif.....	27
2.1.2.5	Pembelajaran yang Menarik.....	31
2.1.2.6	Pembelajaran Berdasarkan Kebutuhan Anak.....	33
2.1.2.7	Pembelajaran yang Membangkitkan Inovasi Siswa.....	34
2.1.3	Pembelajaran IPS di SD.....	35
2.1.3.1	Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial.....	36
2.1.3.2	Tujuan Pembelajaran IPS di SD.....	37
2.1.3.3	Tema-Tema Pembelajaran IPS SD.....	39
2.1.3.4	Materi tentang Sumber Daya Alam.....	41
2.1.3.5	Model Pembelajaran Kooperatif dalam IPS.....	53
2.1.4	Hakikat Belajar.....	57
2.1.4.1	Pengertian Belajar.....	57
2.1.4.2	Teori Belajar.....	59
2.1.4.3	Unsur-Unsur Belajar.....	63
2.1.4.4	Motivasi Belajar.....	68
2.1.4.5	Hukum Kesiapan Belajar.....	70
2.1.4.6	Hasil Belajar.....	71
2.1.5	Pengembangan Media Pembelajaran.....	72
2.1.5.1	Pengertian Pengembangan.....	72
2.1.5.2	Model Pengembangan.....	74
2.1.5.3	Pengertian Media.....	76
2.1.5.4	Media Pembelajaran.....	77
2.1.5.5	Manfaat Media Pembelajaran.....	79
2.1.5.6	Fungsi Media Pembelajaran.....	81
2.1.5.7	Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	83
2.1.5.8	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	85
2.1.5.9	Media Sirkuit Pintar Berbasis <i>TGT</i>	91
2.1.6	Kreativitas.....	97
2.1.6.1	Kreativitas dan Berpikir Kreatif.....	97
2.1.6.2	Kebijakan tentang Pengembangan Kreativitas.....	100

2.1.6.3	Kebutuhan akan Kreativitas	102
2.1.6.4	Hubungan Kreativitas dan Inteligensi.....	103
2.1.6.5	Peran Inteligensi dan Kreativitas Terhadap Prestasi Sekolah.....	104
2.2	Kajian Empiris	105
2.3	Kerangka Berfikir	109
2.4	Hipotesis	110
BAB III METODE PENELITIAN		112
3.1	Desain Penelitian	112
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	116
3.2.1	Tempat Penelitian	116
3.2.2	Waktu Penelitian	117
3.3	Prosedur Penelitian.....	118
3.4	Data, Sumber Data dan Subyek Penelitian	118
3.4.1	Data Penelitian	118
3.4.2	Sumber Data.....	119
3.4.3	Subyek Penelitian.....	119
3.5	Variabel penelitian	120
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	121
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	123
3.8	Uji Coba Soal.....	131
3.8.1	Uji Validitas	131
3.8.2	Uji Reliabilitas	132
3.8.3	Uji Taraf Kesukaran Soal.....	133
3.8.4	Uji Daya Pembeda	133
3.9	Teknik Analisis Data.....	135
3.9.1	Analisis Data Produk	135
3.9.1.1	Analisis Kelayakan Produk.....	135
3.9.1.2	Analisis Tanggapan Guru dan Siswa	136
3.9.2	Analisis Data Awal	137
3.9.2.1	Uji Normalitas.....	137
3.9.2.2	Uji Homogenitas	138

3.9.3	Analisis Data Akhir.....	139
3.9.3.1	Uji <i>T-test</i>	139
3.9.3.2	Uji <i>N-gain</i>	139
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		122
4.1	Hasil Penelitian	141
4.1.1	Hasil Perancangan Produk	141
4.1.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Guru	141
4.1.1.2	Hasil Analisi Kebutuhan Siswa	142
4.1.1.3	Desain Produk Sirkuit Pintar Berbasis <i>TGT</i>	146
4.1.2	Hasil Produk.....	153
4.1.2.1	Hasil Pengujian Produk oleh Ahli Media	160
4.1.2.2	Hasil Pengujian Produk oleh Ahli Materi	163
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk	163
4.1.3.1	Hasil Uji Coba Skala Kecil	172
4.1.3.2	Hasil Uji Coba Skala Besar.....	181
4.1.4	Hasil Analisis Data Awal	181
4.1.4.1	Hasil Uji Homogenitas.....	182
4.1.4.2	Hasil Uji Normalitas	182
4.1.5	Hasil Analisis Data Akhir	183
4.1.5.1	Hasil Uji <i>T-test</i>	183
4.1.5.2	Hasil Uji <i>N-gain</i>	185
4.2	Pembahasan.....	188
4.2.1	Pengembangan Media Sirkuit Pintar Berbasis <i>TGT</i>	188
4.2.2	Validasi Kelayakan Media Sirkuit Pintar Berbasis <i>TGT</i>	192
4.2.3	Keefektifan Media Sirkuit Pintar Berbasis <i>TGT</i>	196
4.3	Implikasi Penelitian	200
4.3.1	Implikasi Teoritis	200
4.3.2	Implikasi Praktis	202
4.3.3	Implikasi Pedagogis	203
BAB V PENUTUP.....		204
5.1	Simpulan	204

5.2	Saran	205
	DAFTAR PUSTAKA	206
	LAMPIRAN	217

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan Model Pembelajaran Konvensional dengan Model Pembelajaran Kooperatif.....	55
Tabel 2.2	Tingkat Perkembangan Kognitif.....	59
Tabel 3.1	Definisi Operasional Variabel	121
Tabel 3.2	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	130
Tabel 3.3	Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba	133
Tabel 3.4	Kriteria Daya Pembeda	134
Tabel 3.5	Kriteria Penilaian Validasi Ahli	135
Tabel 3.6	Kriteria Persentase Tanggapan Guru dan Siswa.....	136
Tabel 3.7	Interpretasi Indeks <i>Gain</i>	140
Tabel 4.1	Analisis Angket Kebutuhan Siswa.....	143
Tabel 4.2	Pemetaan KD dan Indikator.....	152
Tabel 4.3	Hasil Penilaian Kelayakan Media	154
Tabel 4.4	Revisi Kelayakan Penyajian Media	156
Tabel 4.5	Hasil Revisi Berdasarkan Saran Ahli Media.....	157
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Kelayakan Media Setelah Revisi.....	158
Tabel 4.7	Hasil Penilaian Kelayakan Materi.....	161
Tabel 4.8	Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Kecil	163
Tabel 4.9	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Kecil.....	165
Tabel 4.10	Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Skala Kecil.....	167
Tabel 4.11	Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru.....	169
Tabel 4.12	Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala	172
Tabel 4.13	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Besar	176
Tabel 4.14	Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Skala Kecil.....	177
Tabel 4.15	Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Skala Kecil	178
Tabel 4.16	Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	181
Tabel 4.17	Hasil Perhitungan Normalitas Hasil Belajar	182

Tabel 4.18	Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif..	183
Tabel 4.19	Hasil Perhitungan Uji T Hasil Belajar	184
Tabel 4.20	Hasil Perhitungan Uji T Kemampuan Berpikir Kreatif	184
Tabel 4.21	Hasil Perhitungan <i>N-Gain</i> Hasil Belajar.....	185
Tabel 4.22	Hasil Perhitungan <i>N-Gain</i> Kemampuan Berpikir Kreatif.....	187

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	84
Gambar 3.1	Langkah-Langkah Pengembangan Media Sirkuit Pintar.....	113
Gambar 3.2	Prosedure Penelitian	118
Gambar 4.1	Papan Sirkuit Pintar.....	147
Gambar 4.2	Kartu Misteri	148
Gambar 4.3	Jaring-Jaring Kardus Kartu Misteri.....	149
Gambar 4.4	Kartu Bengkel Ingatan	149
Gambar 4.5	Kartu Aturan Permainan.....	150
Gambar 4.6	Bidak	150
Gambar 4.7	Dadu	151
Gambar 4.8	Kardus Sirkuit Pintar	151

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Persentase Hasil Kelayakan Media	162
Diagram 4.2	Hasil Belajar <i>Pretest Posttest</i> Skala Kecil	164
Diagram 4.3	Hasil <i>Pretest Posttest</i> Berpikir Kreatif Skala Kecil	166
Diagram 4.4	Hasil Belajar <i>Pretest Posttest</i> Skala Besar	174
Diagram 4.5	Hasil <i>Pretest Posttest</i> Berpikir Kreatif Skala Besar.....	176
Diagram 4.6	Peningkatan <i>Pretest Posttest</i> Hasil Belajar	186
Diagram 4.7	Peningkatan <i>Pretest Posttest</i> Berpikir Kreatif	187

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian	213
Lampiran 2	Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru	214
Lampiran 3	Instrumen Wawancara Guru	215
Lampiran 4	Hasil Instrumen Wawancara Guru	216
Lampiran 5	Kisi-Kisi Instrumen Observasi Guru	219
Lampiran 6	Instrumen Observasi Guru.....	221
Lampiran 7	Hasil Observasi Guru	225
Lampiran 8	Kisi-Kisi Instrumen Observasi Siswa.....	229
Lampiran 9	Instrumen Observasi Siswa	231
Lampiran 10	Hasil Observasi Siswa	235
Lampiran 11	Hasil Ulangan Tengah Semester	239
Lampiran 12	Data Ketuntasan Hasil Belajar Kelas IV SDN 02 Werdi	242
Lampiran 13	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru	243
Lampiran 14	Instrumen Angket Kebutuhan Guru	244
Lampiran 15	Hasil Angket Kebutuhan Guru	247
Lampiran 16	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	250
Lampiran 17	Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	251
Lampiran 18	Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	254
Lampiran 19	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa	256
Lampiran 20	Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	259
Lampiran 21	Soal Uji Coba	269
Lampiran 22	Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	286
Lampiran 23	Instrumen Validasi Soal Objektif Bentuk Pilihan Ganda.....	288
Lampiran 24	Hasil Validasi Soal Objektif Bentuk Pilihan Ganda.....	297
Lampiran 25	Hasil Uji Coba Soal	307
Lampiran 26	Analisis Validasi Uji Coba Soal	308
Lampiran 27	Analisis Reliabilitas Butir Soal	318
Lampiran 28	Analisis Taraf Kesukaran Soal	319
Lampiran 29	Analisis Daya Pembeda Soal	321

Lampiran 30	Rekapitulasi Analisis Uji Coba Soal	324
Lampiran 31	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media Sirkuit Pintar.....	327
Lampiran 32	Instrumen Validasi Penilaian Ahli Media	328
Lampiran 33	Kriteria Instrumen Penilaian Validasi Kelayakan Media.....	333
Lampiran 34	Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 1	341
Lampiran 35	Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 2	345
Lampiran 36	Instrumen Validasi Penilaian Ahli Materi	349
Lampiran 37	Deskripsi Aspek Penilaian Materi	352
Lampiran 38	Hasil Penilaian Ahli Materi	354
Lampiran 39	Kisi-Kisi Instrumen Rubrik Kemampuan Berpikir Kreatif	357
Lampiran 40	Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif.....	360
Lampiran 41	Surat Keterangan Validasi Rubrik.....	361
Lampiran 42	Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	362
Lampiran 43	Silabus dan RPP 1	363
Lampiran 44	Silabus dan RPP 2	440
Lampiran 45	Instrumen Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	536
Lampiran 46	Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	544
Lampiran 47	Hasil <i>Pretest</i> Skala Kecil.....	545
Lampiran 48	Hasil <i>Posttest</i> Skala Besar	546
Lampiran 49	Rekapitulasi Hasil Belajar Skala Kecil.....	547
Lampiran 50	Rekapitulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Kecil	548
Lampiran 51	Hasil <i>Pretest</i> Skala Besar	549
Lampiran 52	Hasil <i>Posttest</i> Skala Besar	550
Lampiran 53	Rekapitulasi Hasil Belajar Skala Besar	551
Lampiran 54	Rekapitulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Sskala Besar	553
Lampiran 55	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru dan Siswa	555
Lampiran 56	Instrumen Angket Tanggapan Siswa.....	556
Lampiran 57	Instrumen Angket Tanggapan Guru	558
Lampiran 58	Hasil Angket Tanggapan Siswa Skala Kecil.....	560
Lampiran 59	Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Skala Kecil	562
Lampiran 60	Hasil Angket Tanggapan Siswa Skala Besar.....	564

Lampiran 61	Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Skala Besar	566
Lampiran 62	Hasil Angket Tanggapan Guru	568
Lampiran 63	Uji Homogenitas Hasil Belajar Skala Kecil	570
Lampiran 64	Uji Homogenitas Hasil Belajar Skala Besar.....	571
Lampiran 65	Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Kecil	573
Lampiran 66	Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Kecil	574
Lampiran 67	Uji Normalitas Hasil Belajar Skala Kecil.....	576
Lampiran 68	Uji Normalitas Hasil Belajar Skala Besar	578
Lampiran 69	Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Kecil.....	582
Lampiran 70	Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Besar	584
Lampiran 71	Uji <i>T-test</i> Hasil Belajar Skala Kecil	588
Lampiran 72	Uji <i>T-test</i> Hasil Belajar Skala Besar	589
Lampiran 73	Uji <i>T-test</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Kecil	591
Lampiran 74	Uji <i>T-test</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Besar	592
Lampiran 75	Uji <i>N-gain</i> Hasil Belajar Skala Kecil	594
Lampiran 76	Uji <i>N-gain</i> Hasil Belajar Skala Besar	595
Lampiran 77	Uji <i>N-gain</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Kecil	596
Lampiran 78	Uji <i>N-gain</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Besar.....	597
Lampiran 79	Surat Ijin Uji Coba Soal	598
Lampiran 80	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Coba	599
Lampiran 81	Surat Ijin Penelitian	600
Lampiran 82	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	601
Lampiran 83	Surat Penetapan Dosen Pembimbing	602
Lampiran 84	Surat Permohonan Kepada Dosen Ahli Materi	603
Lampiran 85	Surat Validasi Instrumen Penelitian	604
Lampiran 86	Soal Media Sirkuit Pintar Berbasisi <i>TGT</i>	605
Lampiran 87	Kartu Bengkel Ingatan.....	607
Lampiran 88	Perbedaan media yang Belum dan Sudah Dikembangkan.	610
Lampiran 89	Dokumentasi Penelitian.....	614

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman pada era globalisasi yang semakin pesat menuntut adanya sumber daya manusia berkualitas. Di masa sekarang dengan kemajuan dan perubahan yang begitu cepat dalam bidang teknologi dan ilmu pengetahuan, pendidik tidak mungkin dapat meramalkan dengan tepat pengetahuan apa yang dibutuhkan seorang anak lewat sepuluh tahun atau lebih untuk menghadapi masalah-masalah yang akan datang. Apa yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didiknya agar dapat membantu untuk menghadapi persoalan-persoalan di masa sekarang dan mendatang secara kreatif. Ditinjau dari aspek kehidupan mana pun, kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa. Inovasi dan kreativitas dalam institusi pendidikan memegang peranan 45% dalam mempengaruhi keunggulan suatu negara (Evaluasi Bank Dunia, 1995).

Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecedasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kemudian pada pasal 3 menyebutkan bahwa

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka

mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai fungsi dan tujuan pendidikan tersebut maka diperlukan adanya pedoman penyelenggaraan pendidikan yang tertuang dalam sebuah kurikulum.

Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 kurikulum pendidikan dasar dan menengah salah satunya wajib memuat Ilmu Pengetahuan Sosial. Sesuai dengan Undang-Undang tersebut, maka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial wajib diberikan pada siswa-siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah mata pelajaran IPS harus mencakup beberapa standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Alma (Susanto, 2016: 148) menyampaikan bahwa IPS adalah suatu program pendidikan yang membahas hubungan manusia dalam lingkungan alam fisik maupun dalam lingkungan sosialnya yang pembahasannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, dan politik. Berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006, tujuan pembelajaran IPS dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar antara lain: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Mata pelajaran

IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar (SD) saat ini tidak lagi menggunakan Kurikulum KTSP 2006, melainkan menggunakan kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013. Lebih lanjut dijelaskan pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 ayat 16 mengenai kurikulum, yaitu "seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu". Kurikulum digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Namun kurikulum tidak dapat dilaksanakan tanpa adanya implementasi berupa pembelajaran. Pembelajaran menurut Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 1 ayat 19 adalah "proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar diatur dalam Permendikbud RI No. 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Standar yang digunakan untuk menilai apakah siswa sudah mencapai ketuntasan belajar yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dalam buku petunjuk sistem nilai yang dikeluarkan oleh pemerintah, batas ketuntasan maksimum adalah 100 untuk ranah kognitif dan psikomotor, sedangkan untuk ranah afektif dapat menggunakan Huruf A sampai C. Pada praktiknya, batas kelulusan yang digunakan adalah 75, tetapi hal itu bukan harga mati. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dapat disesuaikan dengan kondisi mata pelajaran maupun faktor-faktor yang menunjang terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, pada kenyataannya sering kali guru dihadapkan pada suatu kenyataan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam hal memahami dan menguasai mata pelajaran berbeda-beda, khususnya bagi mereka yang kurang mampu atau yang mengalami kesulitan dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar, sehingga hasil belajar rendah.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 37 tahun 2018 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa rumusan kompetensi pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV adalah memahami pengetahuan faktual yang dilakukan dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. Adapun rumusan kompetensi keterampilan IPS adalah menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya

yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak beriman dan berakhlak mulia.

Kualitas pendidikan Indonesia berdasarkan indeks kompetisi (*Global Competitiveness*) Indonesia, yang dikeluarkan oleh *World Economic Forum (WEF)* pada tahun 2010, Indonesia berada pada posisi 44 dari 132 negara. Di Asia Tenggara, angka ini masih di bawah Singapura yang berada di posisi 3, Malaysia posisi 26, Brunei Darussalam posisi 28 serta Thailand posisi 38. Berdasarkan hasil *PISA* yang dimuat dalam artikel oleh A Ibrahim Akhir 2016, menyatakan bahwa Organisasi untuk Kerja Sama Ekonomi dan Pembangunan (*OECD*) yang melaksanakan penilaian tiga tahunan atas budaya literasi 72 negara melalui *Program for International Students Assessment*, merupakan serangkaian tes meliputi *science*, membaca, dan matematika melansir Indonesia berada pada peringkat 63 dari 72 peserta *PISA*. Indeks nilai *science* termasuk di dalamnya *social science* masih rendah.

Permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pada muatan pelajaran IPS ditemukan di SDN 02 Werdi. Berdasarkan data yang diperoleh dari pra penelitian yang telah dilakukan melalui kegiatan wawancara, observasi, dan dokumentasi diperoleh data tentang permasalahan hasil belajar pada muatan IPS materi Sumber Daya Alam siswa kelas IV SDN 02 Werdi memiliki rerata rendah yaitu 62, juga ditunjukkan dengan data dari 32 siswa hanya 8 siswa (25%) yang mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan 24 siswa lainnya dibawah KKM. Selain itu, hasil observasi siswa

menunjukkan nilai aktivitas siswa adalah 20 yang berarti cukup tetapi tidak berhasil.

Kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar rendah karena proses pembelajaran IPS yang belum optimal. Selama pembelajaran berlangsung, proses pembelajaran yang dilakukan berpusat pada guru. Metode pembelajaran yang pernah diterapkan yaitu ceramah dan sesekali pembelajaran berkelompok. Belum digunakannya media yang inovatif dan menunjang penyampaian materi pembelajaran membuat siswa selama proses pembelajaran berlangsung tampak kurang antusias, cenderung pasif, dan kurang kreatif.

Teori konstruktivisme menekankan pada pengembangan potensi siswa, dimana guru hanya sebagai fasilitator saja sehingga siswa dituntut untuk aktif, kreatif, dan kritis (Rifa'i dan Anni: 183). Pembelajaran yang dilaksanakan harus mampu memberikan pengalaman nyata pada siswa. Semua fasilitas dan suasana didesain senyaman mungkin agar pembelajaran terasa menyenangkan. Di dalam pembelajaran ini guru bukan merupakan satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Siswa diberikan kebebasan untuk berpendapat sehingga proses pembelajaran bersifat demokratis.

Penggunaan media menurut Sudjana dan Rivai (Suryani dkk, 2018: 14) bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pembelajaran yang baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak merasa bosan,

serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar.

Selain menggunakan media dalam pembelajaran, cara agar siswa senang belajar yaitu melalui belajar sambil bermain. Hal ini diperkuat oleh Pitadjenj (2006: 96) bahwa salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah pembelajaran dengan permainan. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa belajar sambil bermain mampu meningkatkan keaktifan siswa. Minat dan motivasi belajar siswa dapat dimunculkan dengan bantuan permainan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menjadi aset di kelas dan mengembangkan kemampuan siswa.

Dengan adanya permasalahan seperti yang telah dijelaskan, penelitian ini mengkaji mengenai penggunaan media sirkuit pintar berbasis *TGT (Teams Games Tournament)* pada muatan pelajaran IPS. Media sirkuit pintar merupakan hasil pengembangan dari permainan ular tangga yang sudah familiar bagi siswa. Media sirkuit pintar termasuk ke dalam media permainan. Sirkuit pintar tersebut merupakan sebuah media permainan yang bernilai edukatif, produktif, menyenangkan, dan diharapkan dapat memberi manfaat lebih dalam pembelajaran (Yusuf dan Auliya, 2011: 21). Sedangkan menurut Shoimin (2014: 2003) *TGT* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik. Adapun kelemahan dari media sirkuit pintar yang sebelum-sebelumnya adalah desainnya yang masih sederhana dan terbatas pada kata operasional apakah.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kurniastuti dkk (2015) dengan judul “Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Aktifitas Ekonomi Berkaitan Sumber Daya Alam Melalui Penggunaan Media Sirkuit Pintar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media sirkuit pintar meningkatkan pemahaman konsep aktivitas ekonomi berkaitan sumber daya alam pada siswa kelas IV SD Negeri Banaran 02 Sukoharjo tahun ajaran 2014/2015. Penelitian tersebut dapat dibuktikan dari peningkatan nilai rata-rata pemahaman konsep aktivitas ekonomi berkaitan sumber daya alam siswa pada pra siklus yaitu 66,04 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 41,67%, meningkat pada siklus I yaitu 70,10 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 62,5%, dan meningkat pada siklus II yaitu 76,14 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5%.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Fitriyanawati & Hartono (2016) dengan judul “Perbandingan Kefektifan *PBL* Berseting *TGT* dan *GI* Ditinjau Dari Prestasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kreatif dan Toleransi”. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi untuk kelas *PBL-TGT* pada aspek kemampuan berpikir kreatif berturut-turut adalah $0,0005 < 0,05$. Hal ini berarti bahwa pembelajaran *PBL-TGT* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Dari latar belakang tersebut, maka penelitian ini dikaji melalui penelitian *Research and Development* (R&D) dengan judul “Pengembangan Media Sirkuit Pintar Berbasis *TGT* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 02 Werdi Pekalongan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas IV SDN 02 Werdi, permasalahan-permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS rendah, dilihat dari nilai UTS untuk muatan IPS siswa kelas IV SD Negeri 02 Werdi dengan KKM 70, dari 32 siswa hanya 8 siswa (25%) yang mendapatkan nilai di atas KKM.
2. Proses pembelajaran berpusat pada guru.
3. Model pembelajaran yang diterapkan yaitu ceramah dan sesekali pembelajaran berkelompok.
4. Belum digunakannya media yang inovatif dan menunjang penyampaian materi pembelajaran.
5. Selama berlangsungnya pembelajaran siswa tampak kurang antusias, cenderung pasif, dan kurang kreatif. Dibuktikan dengan hasil observasi menunjukkan nilai aktivitas siswa adalah 20 yang berarti cukup tetapi tidak berhasil.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan salah satu permasalahan yang teridentifikasi bahwa tidak adanya alat peraga atau media pembelajaran yang menunjang pembelajaran juga menyebabkan siswa kurang tertarik, pasif, kurangnya kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS yang rendah. Peneliti ingin mengembangkan media sirkuit pintar berbasis *TGT* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar muatan IPS pada siswa di kelas IV SDN 02 Werdi Pekalongan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media sirkuit pintar berbasis *TGT* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS siswa di kelas IV SDN 02 Werdi Pekalongan?
2. Bagaimana kelayakan media sirkuit pintar berbasis *TGT* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS siswa di kelas IV SDN 02 Werdi Pekalongan?
3. Bagaimana keefektifan media sirkuit pintar berbasis *TGT* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS siswa di kelas IV SDN 02 Werdi Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan desain pengembangan media sirkuit pintar berbasis *TGT* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS siswa di kelas IV SDN 02 Werdi Pekalongan.
2. Mengetahui kelayakan media sirkuit pintar berbasis *TGT* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS siswa di kelas IV SDN 02 Werdi Pekalongan.

3. Mengetahui keefektifan media sirkuit pintar berbasis *TGT* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS siswa di kelas IV SDN 02 Werdi Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga bersifat praktis. Tidak hanya bagi peneliti, tetapi juga bagi siswa, guru, dan sekolah tempat dilaksanakan penelitian.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran IPS dengan menggunakan media sirkuit pintar berbasis *TGT*.
 - b. Menambah media pembelajaran berupa media sirkuit pintar pada muatan pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini bersifat praktis dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat tersebut ditunjukkan pada berbagai pihak terkait antara lain, siswa, guru, sekolah dan peneliti.

- a. Bagi Siswa

Membantu memudahkan pemahaman, prestasi, dan daya ingat siswa terhadap materi sumber daya alam serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- b. Bagi Guru

Mempermudah penyampaian materi kepada siswa sehingga materi dapat

tersampaikan dengan baik. Memberikan inovasi terbaru terhadap media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam menyediakan tambahan media-media pembelajaran khususnya muatan pelajaran IPS agar dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini mampu melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh guru.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan. Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pendidikan

2.1.1.1 Pengertian Pendidikan

Menurut Purwanto (2016: 19) pendidikan adalah suatu bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan, yaitu kedewasaan. Bimbingan tersebut memiliki batasan meliputi beberapa aspek yang berhubungan dengan usaha pendidikan, yaitu bimbingan sebagai suatu proses, orang dewasa sebagai pendidik, anak sebagai manusia yang belum dewasa, dan tujuan pendidikan. Penggunaan istilah bimbingan bertujuan agar secara filosofis kita dapat menghayati, bahwa pendidikan itu merupakan suatu usaha yang didasari dan harus mempertimbangkan segala akibat dari pendidikan itu (Langeveld dalam Munib, 2015: 28).

Penjelasan tentang pendidikan juga disampaikan oleh Marimba (Hasbullah, 2017: 3), menyatakan bahwa pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Unsur-unsur yang terdapat dalam pendidikan adalah usaha (kegiatan yang bersifat bimbingan, ada pendidik, ada yang dididik, bimbingan yang mempunyai tujuan, dan alat-alat yang digunakan dalam usaha tersebut. Selain itu, menurut Ki Hajar Dewantara dalam (Hasbullah, 2017: 3) pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun

maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Menurut pendapat Hasibuan (2017: 109) pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang diperlukan untuk menjalani kehidupannya. Dengan pendidikan, seseorang dapat meraih cita-citanya dan mendapatkan kebahagiaan melalui ilmu yang dimilikinya. Melalui pendidikan, manusia ditempa menjadi seorang pemikir dan dapat hidup bermasyarakat. Pendidikan merupakan suatu tolak ukur kemajuan suatu bangsa.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecedasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dari beberapa pengertian atau pendapat yang disampaikan para ahli tersebut dapat disimpulkan, pendidikan adalah bantuan yang diberikan secara sengaja kepada peserta didik dalam pertumbuhan jasmani maupun rohaninya untuk mencapai tingkat dewasa.

Dalam GBHN 1973, dikemukakan pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan peserta didik di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Ada beberapa konsepsi dasar tentang pendidikan yang akan dilaksanakan, yaitu:

- a) pendidikan berlangsung seumur hidup. Usaha pendidikan sudah dimulai sejak manusia lahir dari kandungan ibunya sampai tutup usia, sepanjang ia mampu untuk menerima pengaruh dan dapat mengembangkan dirinya. Suatu konsekuensi dari konsep pendidikan sepanjang hayat adalah bahwa pendidikan tidak identik dengan sekolah. Pendidikan akan berlangsung di lingkungan keluarga, dan masyarakat.
- b) tanggung jawab pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Pemerintah tidak boleh memonopoli segalanya, melainkan bersama keluarga dan masyarakat, berusaha agar pendidikan mencapai tujuan yang telah ditentukan.
- c) bagi manusia pendidikan merupakan suatu keharusan. Melalui pendidikan manusia akan memiliki kemampuan dan kepribadian yang berkembang.

2.1.1.2 Pilar Pendidikan UNESCO

UNESCO (*The International Commission on Education for Twenty-first Century*) memandang penting adanya perubahan paradigma pendidikan sebagai instrumen ke paradigma sebagai pengembangan manusia seutuhnya (*all-rounded human beings*). Berdasarkan hal tersebut empat pilar pendidikan UNESCO meliputi belajar untuk memperoleh pengetahuan dan untuk melakukan pembelajaran selanjutnya (*learning to know*), belajar untuk memiliki kompetensi dasar dalam berhubungan dengan situasi dan tim kerja yang berbeda-beda (*learning to do*), belajar untuk mampu mengapresiasi dan mengamalkan kondisi saling ketergantungan, keanekaragaman, memahami dan perdamaian intern antar bangsa (*learnig to live together*), dan belajar untuk mengaktualisasi diri sebagai individu dengan

kepribadian yang memiliki tanggung jawab pribadi (Suyono dan Hariyanto, 2017: 29-33).

a) *Learning to know*

Learning to know adalah bagian dari proses pembelajaran yang memungkinkan pelajar untuk tidak sekedar memperoleh pengetahuan tapi juga menguasai teknik memperoleh pengetahuan tersebut. Pilar ini berpotensi besar untuk mencetak generasi muda yang memiliki kemampuan intelektual dan akademik yang tinggi. Tidak hanya memperoleh pengetahuan tapi juga menguasai teknik memperoleh pengetahuan tersebut. Secara implisit, *learning to know* bermakna belajar sepanjang hayat. Asas belajar sepanjang hayat berawal dari keyakinan bahwa proses pendidikan dapat berlangsung selama manusia hidup, baik di dalam maupun di luar sekolah. Sehubungan dengan asas pendidikan seumur hidup, maka peranan subjek manusia untuk mendidik dan mengembangkan diri sendiri secara wajar merupakan kewajiban kodrati manusia. Dengan kebijakan tanpa batas umur dan batas waktu untuk belajar, maka kita mendorong supaya tiap pribadi sebagai subjek yang bertanggung jawab atas pendidikan diri sendiri.

b) *Learning to do*

Sasaran dari pilar ke dua ini adalah kemampuan kerja generasi muda. Peserta didik diajarkan untuk melakukan sesuatu dalam situasi yang konkrit yang tidak terbatas pada penguasaan keterampilan yang mekanistik melainkan juga keterampilan dalam berkomunikasi, berkerja sama, mengelola dan mengatasi suatu konflik. Melalui penerapan pilar kedua ini, dimungkinkan mampu mencetak generasi yang mempunyai kemampuan untuk berinovasi. Pendidikan

membekali manusia tidak sekadar untuk mengetahui, tetapi lebih jauh untuk terampil berbuat atau mengerjakan sesuatu sehingga menghasilkan sesuatu yang bermakna bagi kehidupan. Sasaran dari pilar kedua ini adalah kemampuan kerja generasi muda untuk mendukung dan memasuki ekonomi industri.

c) *Learning to live together*

Learning to live together merupakan sebuah pilar yang berorientasi pada kerja sama. Dimana, peserta didik harus mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan masyarakat dan mampu hidup bersama serta hidup dengan damai. Maka pada pilar ini berupaya untuk menjadikan peserta didik memiliki kecerdasan sosial. *Learning to live together* ini menuntun seseorang untuk hidup bermasyarakat dan menjadi *educated person* yang bermanfaat baik bagi diri dan masyarakatnya, maupun bagi seluruh umat manusia sebagai amalan agamanya.

d) *Learning to be*

Belajar sebagai upaya untuk menjadikan peserta didik sebagai dirinya sendiri. Belajar dalam konteks ini bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi peserta didik, sesuai dengan minat dan bakatnya atau tipe-tipe kecerdasannya. Maka dari itu, seseorang akan mengenal jati dirinya serta memahami kemampuan dan kelemahannya dengan kompetensi-kompetensi yang dimiliki yang akan membangun pribadi seseorang secara utuh.

2.1.1.3 Pendidikan Kritis Menurut Paulo Freire

Freire melihat pendidikan yang banyak diterapkan pada saat ini masih banyak menerapkan gaya pendidikan yang konservati/kolot. Freire menyebut gaya pendidikan seperti ini merupakan gaya pendidikan gaya bank. Lebih lanjut Freire (Suyono dan Hariyanto, 2014: 10) melakukan kritik tajam terhadap gaya pengajaran semacam itu. Ciri ciri pendidikan gaya bank diantaranya sebagai berikut:

- a) guru mengajar murid diajar
- b) guru berpikir murid dipikirkan
- c) guru dianggap sebagai maha tahu
- d) guru sebagai subjek murid sebagai objek
- e) tidak ada proses dialogis antara murid dan guru
- f) guru mengetahui segala sesuatu, murid tidak mengerti apa-apa
- g) guru memilih bahan pelajaran, murid menyesuaikan
- h) guru melakukan, murid membayangkan
- i) guru memilih, murid menyetujui
- j) guru memanfaatkan jabatannya untuk menghalangi kebebasan

Dalam pendidikan gaya bank yang daya kritis murid dibungkam dan budaya bisu tumbuh subur hal ini terjadi karena guru dianggap sebagai sumber ilmu pengetahuan tunggal, transfer ilmu pengetahuan hanya terjadi pada satu arah yaitu dari murid kepada guru.

Pendidikan yang diharapkan Freire adalah bagaimana pendidikan itu dijalankan secara mandiri oleh masyarakat, dilaksanakan oleh masyarakat dan dinikmati masyarakat. Dalam hal ini Freire menolak intervensi yang dilakukan

pemerintah. Jika pemerintah memang harus terpaksa turut campur dalam pendidikan itu hanya sebatas pada perannya sebagai pendamping bukan sebagai turut mencampuri khususnya mengatur dalam hal pendidikan.

Pendidikan menurut Freire juga harus menumbuhkan kesadaran kritis. Freire membagi jenis-jenis kesadaran yang ada dalam masyarakat antara lain :

- a) kesadaran magis, pada tahap ini masyarakat menganggap segala sesuatu yang terjadi adalah *given* (merupakan takdir yang tidak bisa diubah). Pada tahap ini masih bersikap fatalistis dan menyerahkan semua pada yang kuasa.
- b) kesadaran naif, pada tahap ini mulai tumbuh sikap reflektif akan tetapi masih pada tataran pada pemenuhan tujuan pribadi hal ini terjadi disebabkan oleh nilai nilai yang ditanamkan oleh kaum liberal. Dalam tahap ini pendidikan outputnya hanya sebagai pemenuhan akan kebutuhan tenaga kerja.
- c) kesadaran kritis, pada tahap ini kesadaran yang tumbuh mulai dari reflektif sampai melakukan perubahan khususnya sadar akan ketimpangan yang terjadi dalam pendidikan dan masyarakat.

Bagi Freire pendidikan yang membebaskan adalah pendidikan yang menumbuhkan kesadaran kritis (Manggeng, 2005: 43). Memang ia tidak bermaksud bahwa seseorang langsung mencapai tingkatan kesadaran tertinggi itu, tetapi belajar adalah proses bergerak dari kesadaran peserta didik pada masa kini ke tingkat kesadaran yang di atasnya.

Proses belajar yang demikian kontradiksi guru murid (perbedaan guru sebagai yang menjadi sumber segala pengetahuan dengan murid yang menjadi orang yang tidak tahu apa-apa) tidak ada. Peserta didik tidak dilihat dan

ditempatkan sebagai obyek yang harus diajar dan menerima. Demikian pula sebaliknya guru tidak berfungsi sebagai pengajar. Guru dan murid adalah sama-sama belajar dari masalah yang dihadapi. Guru dan peserta didik bersama-sama sebagai subyek dalam memecahkan permasalahan. Guru bertindak dan berfungsi sebagai koordinator yang memperlancar percakapan dialogis. Ia adalah teman dalam memecahkan permasalahan. Sementara itu, peserta didik adalah partisipan aktif dalam dialog tersebut. Materi dalam proses pendidikan yang demikian tidak diambil dari sejumlah rumusan baku atau dalil dalam buku paket tetapi sejumlah permasalahan. Permasalahan itulah yang menjadi topik dalam diskusi dialogis itu yang diangkat dari hidup yang dialami oleh peserta didik dalam konteksnya sehari-hari.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara intruksional dilakukan oleh guru (Susanto, 2013: 18). Hamdani (2011: 23) menyampaikan bahwa pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan dan stimulus. Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan (Briggs, 1992). Gagne (1981) menyatakan bahwa peristiwa belajar dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Sedangkan menurut Munandar (Suyono dan Hariyanto, 2014: 207) pembelajaran dapat dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Dari beberapa pengertian atau pendapat yang disampaikan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran proses interaksi antara siswa dengan guru yang bertujuan agar mampu mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2.2 Komponen-Komponen Pembelajaran

Menurut Rifa'i dan Anni, (2015: 87), komponen-komponen pembelajaran yaitu:

a) Tujuan

Tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* biasanya berupa pengetahuan dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam TPK semakin spesifik dan operasional.

TPK dirumuskan akan mempermudah dalam menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat. Setelah peserta didik melakukan proses belajar-mengajar, selain memperoleh hasil belajar seperti yang dirumuskan dalam TPK, mereka akan memperoleh apa yang disebut dampak pengiring. Dampak

pengiring dapat berupa kesadaran akan sifat pengetahuan, tenggang rasa, kecermatan dalam berbahasa dan sebagainya.

Dampak pengiring merupakan tujuan yang pencapaiannya sebagai akibat mereka menghayati didalam system lingkungan pembelajaran yang kondusif dan memerlukan jangka panjang. Maka tujuan pembelajaran ranah afektif akan lebih memungkinkan dicapai melalui dampak pengiring.

b) Subyek Belajar

Subyek belajar dalam system pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.

c) Materi Pelajaran

Materi pelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan pengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran.

Materi pembelajaran dalam system pembelajaran berada dalam Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan buku sumber. Maka pendidik hendaknya dapat memilih dan mengorganisasikan materi pelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung intensif.

d) Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran pendidik perlu memilih model-model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai dan teknik-teknik mengajar yang menunjang pelaksanaan metode mengajar. Untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat pendidik mempertimbangkan tujuan, karakteristik peserta didik, materi pelajaran dan sebagainya agar strategi pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal.

e) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen system pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Sebab media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran disamping komponen waktu dan metode mengajar. Media digunakan dalam kegiatan instruksional antara lain karena: (1) media dapat memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata menjadi dapat dilihat dengan jelas, (2) dapat menyajikan benda yang jauh dari subyek belajar, (3) menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat menjadi sistematis dan sederhana, sehingga mudah diikuti. Untuk meningkatkan fungsi media dalam pembelajaran pendidik perlu memilih media yang sesuai.

f) Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam system pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat peraga, bahan ajar dan sebagainya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Sehingga sebagai salah satu komponen pembelajaran pendidik perlu memperhatikan, memilih dan memanfaatkan.

2.1.2.3 Pembelajaran yang Kreatif

Kesadaran masyarakat terhadap pentingnya sumber daya manusia terdidik menempatkan pendidikan sebagai komponen dasar guna memenuhi kebutuhan peningkatan kualitas hidupnya. Untuk itu tuntutan terhadap layanan pendidikan yang bermutu semakin menguat. Dengan demikian pendidikan harus diorganisir dalam sebuah sistem supaya investasinya jelas, efektif, dan terkendali (Hamzah dan Mohamad, 2011: 152)

Guru menjadi faktor kunci untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Usman (2002) dalam bukunya yang berjudul “Menjadi Guru Profesional” pada halaman 15, menyatakan bahwa guru yang profesional adalah orang yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan, sehingga ia mampu melaksanakan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan yang

maksimal. Kreativitas adalah salah satu kata kunci yang perlu dilakukan guru untuk memberikan layanan dalam bidang keguruan.

Guna menumbuhkan minat belajar pada siswa maka guru dituntut lebih kreatif dalam mengajar. Sementara untuk memberikan pengayaan terhadap dirinya, guru juga dituntut kreatif mengembangkan kemampuan mengajar dan mengembangkan pedagogik dalam proses pembelajaran. Wawasan guru juga diharapkan tidak terjebak pada buku teks semata. Direktur Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Dirjen PMTK) Depdiknas Baedhowi mengatakan bahwa untuk menumbuhkan minat belajar siswa, maka seorang guru dituntut mampu menerapkan cara belajar yang menarik. “*Jiwa entrepreneurship* yang dimiliki seorang guru bukanlah *entrepreneurship* seperti seorang pengusaha, tetapi terkait kreativitas. (Seminar Meningkatkan *entrepreneurship* Guru di Depdiknas, Jakarta, 28/10/2008)

Baedhowi (2008) mengatakan bahwa praktik-praktik yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kreativitasnya, yakni kreatif dalam belajar dan berketerampilan. Dia menyebutkan, keterampilan seperti membuat alat peraga sederhana merupakan contoh nyata sebuah kreativitas. Profesi guru sebagai bidang pekerjaan harus dituntut memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, nilai keunggulan yang harus dimiliki guru adalah kreativitas. Kreativitas diidentifikasi dalam empat dimensi, yaitu:

a) *Person*

Mampu melihat masalah dari segala arah, hasrat ingin tahu besar, terbuka

terhadap pengalaman baru, suka tugas yang menantang, wawasan luas, dan menghargai karya orang lain.

b) *Proses*

Kreativitas adalah proses memanifestasikan diri dalam pengaruh, fleksibilitas dan orisinalitas pemikiran. Dalam proses kreativitas ada empat tahap, yaitu:

- (1) tahap pengenalan, yaitu merasakan ada masalah dalam kegiatan yang dilakukan
- (2) tahap persiapan, yaitu mengumpulkan informasi penyebab masalah yang dirasakan dalam kegiatan itu.
- (3) tahap iluminasi, yaitu saat timbulnya inspirasi atau gagasan pemecahan masalah.
- (4) tahap verifikasi, yaitu tahap pengujian secara klinis berdasarkan realitas.

c) *Product*

Dimensi produk kreativitas digambarkan sebagai berikut "*Creativity to bring something new into existence*" yang artinya kreativitas untuk menghadirkan sesuatu yang baru dalam kehidupan, ditunjukkan dari sifat:

- (1) baru, unik, berguna, benar, dan bernilai
- (2) bersifat heuristik, menampilkan metode yang masih belum pernah atau jarang dilakukan sebelumnya.

d) *Press* atau dorongan

Ada beberapa faktor pendorong kreativitas:

- (1) kepekaan dalam melihat lingkungan
- (2) kebebasan dalam melihat lingkungan atau bertindak

- (3) komitmen kuat untuk maju dan berhasil
- (4) optimis dan berani ambil resiko, termasuk resiko yang paling buruk
- (5) ketekunan untuk berlatih
- (6) hadapi masalah sebagai tantangan
- (7) lingkungan yang kondusif, tidak kaku, dan otoriter.

2.1.2.4 Pembelajaran yang Efektif

Istilah efektif, jika meminjam istilah yang digunakan Reigeluth dalam pembelajaran mengarah pada terukurnya suatu tujuan belajar. Menurut Miarso (1993) memandang bahwa pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa melalui penggunaan prosedur yang tepat. Definisi ini mengandung arti bahwa pada pembelajaran yang efektif terdapat dua hal penting, yaitu terjadinya belajar pada siswa dan apa yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan siswanya.

Suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil baik, jika kegiatan belajar mengajar tersebut dapat membangkitkan proses belajar. Penentuan atau ukuran dari pembelajaran yang efektif terletak pada hasil belajarnya. Menurut Wortruba dan Wright (1985) berdasarkan pengkajian dan hasil penelitian, mengidentifikasi tujuh indikator yang dapat menunjukkan pembelajaran efektif.

a) Pengorganisasian Materi yang baik

Pengorganisasian adalah bagaimana cara mengurutkan materi yang akan disampaikan secara logis dan teratur, sehingga dapat terlihat kaitan yang jelas antara topik satu dengan topik yang lainnya selama pertemuan berlangsung. Pengorganisasian materi terdiri dari perincian materi, urutan materi yang mudah ke yang sukar, dan kaitannya dengan tujuan. Pengorganisasian materi setiap pertemuan selalu dibagi dalam tiga bagian tahapan kegiatan mengajar, yaitu:

(1) Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, guru merencanakan alasan-alasan mengapa pokok bahasan tersebut perlu dibicarakan dan kaitannya dengan materi yang telah dijelaskan. Faktor lain yang tidak kalah penting harus dilakukan pada kegiatan pendahuluan adalah menimbulkan motivasi dan menjelaskan manfaat yang dapat diperoleh peserta didik jika mempelajari materi tersebut.

(2) Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan kegiatan inti dari setiap pertemuan, dengan demikian pengajar harus mengadakan persiapan yang matang, menguasai dengan baik semua materi yang disajikan, memberikan contoh dan ilustrasi yang jelas. Menurut Reigeluth (1989), beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru pada tahap kegiatan inti:

- a) membagi materi dalam beberapa pokok bahasan atau topik, kemudian memberi penjelasan singkat tentang kaitan antartopik dan memberitahukan jika uraian memasuki topik berikutnya.
- b) menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah dipahami siswa disertai dengan contoh.
- c) menuliskan kata-kata kunci, dengan demikian siswa dapat melihat dengan jelas struktur materi yang disajikan
- d) setelah topik selesai, dapat dilanjutkan dengan mengadakan evaluasi singkat, untuk mengetahui daya serap siswa, kemudian dapat dilanjutkan dengan topik berikutnya.

e) membedakan antara hal pokok dengan yang tambahan, siswa diberi tahu bagian pokok materi yang merupakan bagian penting, sedangkan yang lainnya adalah pelengkap.

f) Memberi tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan siswa.

(3) Penutup

Kegiatan penutup mempunyai fungsi memberikan rangkuman kembali mengenai semua materi yang telah dibahas, mengaitkan pokok bahasan dengan pokok bahasan berikutnya, memberikan *posttest*, dan mengingatkan siswa untuk mempersiapkan pokok bahasan selanjutnya.

b) Komunikasi yang efektif

Kecakapan dalam penyajian materi termasuk pemakaian media dan alat bantu atau teknik lain untuk menarik perhatian siswa, merupakan salah satu karakteristik pembelajaran yang baik. Komunikasi yang efektif dalam pembelajaran mencakup penyajian yang jelas, kelancaran berbicara, interpretasi gagasan abstrak dengan contoh-contoh, kemampuan wicara yang baik (nada, intonasi, ekspresi) dan kemampuan untuk mendengar.

c) Penguasaan dan Antusiasme terhadap Materi Pelajaran

Seorang guru dituntut untuk menguasai materi pelajaran dengan benar, jika telah menguasainya maka materi dapat diorganisasikan dengan sistematis dan logis. Seorang guru harus mampu menghubungkan materi yang diajarkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki para siswanya, mampu mengaitkan materi dengan perkembangan yang sedang terjadi sehingga proses belajar mengajar “hidup”. Hal yang tak kalah pentingnya adalah bahwa seorang guru

harus dapat mengambil manfaat dari hasil penelitian yang relevan untuk dikembangkan sebagai bagian dari mata pelajaran.

d) Sikap Positif terhadap Siswa

Menurut Wotruba dan Wright (1975) sikap positif terhadap siswa dapat dicerminkan dalam beberapa cara:

- (1) apakah guru memberikan bantuan, jika siswanya mengalami kesulitan memahami materi yang diberikan?
- (2) apakah guru mendorong para siswanya untuk mengajukan pertanyaan atau memberi pendapat?
- (3) apakah guru dapat dihubungi siswanya di luar jam pelajaran?
- (4) apakah guru menyadari dan peduli dengan apa yang dipelajari siswanya?

e) Pemberian Nilai yang Adil

Keadilan pemberian nilai tercermin dari adanya:

- (1) kesesuaian soal tes dengan materi yang diajarkan merupakan salah satu tolak ukur keadila
- (2) sikap konsisten terhadap pencapaian tujuan pembelajaran
- (3) usaha yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan
- (4) kejujuran siswa dalam memperoleh nilai
- (5) pemberian umpan balik terhadap hasil pekerjaan siswa.

f) Keluwesan dalam Pendekatan Pembelajaran

Menurut Barlow pendekatan pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu petunjuk adanya semangat dalam mengajar. Kegiatan pembelajaran seharusnya ditentukan berdasarkan karakteristik siswa, karakteristik mata

pelajaran, dan hambatan yang dihadapi, karena karakteristik yang berbeda, kendala yang berbeda menghendaki pendekatan yang berbeda pula. Pendekatan yang luwes dalam pembelajaran dapat tercermin dengan adanya kesempatan waktu yang berbeda yang diberikan kepada siswa yang memang mempunyai kemampuan yang berbeda. Kepada siswa yang mempunyai kemampuan yang rendah diberikan kesempatan untuk memperoleh tambahan waktu dalam kegiatan remedial. Sebaliknya, kepada siswa yang mempunyai kemampuan di atas rata-rata diberikan kegiatan pengayaan. Dengan demikian, siswa memperoleh pelayanan yang sesuai dengan kemampuan mereka.

g) Hasil Belajar Siswa yang Baik

Memberikan penilaian terhadap hasil belajar siswa merupakan kewajiban seorang guru dan mutlak dilakukan. Menurut pendapat Krispin dan Feldhusen (dalam Miarso, 1984) evaluasi adalah satu-satunya cara untuk menentukan ketepatan pembelajaran dan keberhasilan. Petunjuk keberhasilan siswa dapat dilihat bahwa siswa tersebut menguasai materi pelajaran yang diberikan. Tingkat penguasaan materi dalam konsep belajar tuntas ditetapkan antara 75%-90%. Berdasarkan konsep belajar tuntas, maka pembelajaran yang efektif adalah apabila setiap siswa sekurang-kurangnya dapat menguasai 75% materi yang diajarkan.

2.1.2.5 Pembelajaran yang Menarik

Ada tiga indikator yang masuk dalam variabel hasil belajar, yakni (a) keefektifan yang diukur dengan presentase yang diperoleh siswa berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan, (b) efisiensi yang diukur dengan keberhasilan yang dicapai tidak

memerlukan waktu dan biaya yang terlalu besar, (c) menarik yang diukur dengan makin tinggi keefektifan pembelajaran, maka makin tertarik siswa pada mata pelajaran yang tinggi keefektifannya itu.

Tugas utama seorang pengajar atau guru adalah untuk memudahkan pembelajaran para pelajar. Untuk memenuhi tugas ini, pengajar atau guru bukan saja harus dapat menyediakan suasana pembelajaran yang menarik dan harmonis, tetapi mereka juga menciptakan pembelajaran yang berkesan. Hal ini bermakna bahwa guru perlu mewujudkan suasana pembelajaran yang dapat merangsang minat pelajar.

Pembelajaran yang menarik adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, dan penilaian sebenarnya.

Pembelajaran yang menarik merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dalam konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan atau keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu permasalahan atau konteks ke permasalahan atau konteks lainnya. Yang harus diperhatikan dalam melaksanakan pembelajaran menarik (Hamzah dan Mohamad, 2011: 227) adalah:

- a) memahami sifat yang dimiliki anak.
- b) mengenal anak secara perseorangan.
- c) memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar.
- d) mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah.
- e) menegembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik.
- f) memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.
- g) memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar.
- h) membedakan antara aktif fisik dan aktif mental.

2.1.2.6 Pembelajaran Berdasarkan Kebutuhan Anak

Seorang pendidik dituntut untuk memahami diri peserta didik dengan baik. Pemahaman pada diri peserta didik di sini mempunyai makna bahwa kita mengenal betul kelebihan dan kelemahan yang dimiliki oleh peserta didik, serta mengetahui betul setiap kebutuhan pada setiap jenjang usia peserta didik. Pemahaman yang baik terhadap peserta didik, dapat membantu pemberian layanan pendidikan yang tepat dan bermanfaat bagi masing-masing anak. Para peserta didik mempunyai kebutuhan yang perlu dipenuhi agar mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Perbedaan individual seorang anak terjadi pada setiap aspek perkembangan anak. Aspek perkembangan anak tersebut diantaranya adalah pada aspek perkembangan fisik, intelektual, moral maupun aspek kemampuannya.

Terdapat sebuah teori yang dikembangkan oleh Maslow, yang juga dapat menjadi acuan terhadap teori-teori lain tentang kebutuhan dan masih relevan hingga

kini. Maslow (1954) membagi berbagai aspek kebutuhan secara berjenjang menjadi tujuh aspek kebutuhan, yaitu:

- a) kebutuhan fisiologis: rasa lapar, haus, dan sebagainya.
- b) kebutuhan akan merasa aman dan terlindungi, jauh dari bahaya.
- c) kebutuhan akan cinta dan rasa memiliki, berafiliasi dengan orang lain dan diterima.
- d) kebutuhan akan penghargaan berprestasi, berkompetisi, dan mendapat dukungan serta pengakuan.
- e) kebutuhan estetik: keserasian, keteraturan, keindahan.
- f) kebutuhan aktualisasi diri, mendapatkan kepuasan diri dan menyadari potensinya.

2.1.2.7 Pendekatan Pembelajaran dengan Membangkitkan Inovasi Siswa

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang menyenangkan bagi setiap orang yang berada di dalam kelas atau sekolah dan kegiatannya berpusat pada siswa. Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional). Menurut Fauziah, pembelajaran yang menggunakan metode konvensional memberikan dampak pada proses pembelajaran yang terkesan kaku serta didominasi oleh guru tanpa melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

Menurut UNESCO pendidikan abad ini harus diorientasikan terhadap pencapaian empat pilar pembelajaran, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*. Untuk mendapatkan hasil dari proses

pendidikan yang maksimal, tentunya diperlukan pemikiran yang kreatif dan inovatif. Inovasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan guna meningkatkan prestasi ke arah yang lebih maksimal dan menghasilkan siswa-siswa yang inovatif. Inovasi ini dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan metode pembelajaran (Hamzah dan Mohamad, 2011: 311).

Kewajiban sebagai pendidik, tidak hanya *transfer of knowlwdge*, tetapi juga dapat mengubah perilaku dan memberikan dorongan positif sehingga siswa termotivasi memberi suasana belajar yang menyenangkan agar mereka bisa berkembang semaksimal mungkin. Pembelajaran inovatif dilakukan untuk mengoptimalkan pencapaian semua hasil belajar dan mengakomodasi sebanyak-banyaknya perbedaan siswa. Dengan demikian, implementasi pembelajaran inovatif selalu multimetode, multimedia, berpusat pada siswa, dilakukan secara alami, dan memberikan peluang siswa mengalami sendiri. Pendekatan pembelajaran yang inovatif antara lain pembelajaran CTL, pembelajaran langsung, pembelajaran kooperatif, dan sebagainya.

2.1.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Susanto (2014: 2) mengemukakan proses pembelajaran pendidikan IPS di jenjang sekolah dasar memerlukan adanya pembaharuan yang serius, karena pada kenyataannya selama ini banyak model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, tidak terlihat adanya improvisasi dalam pembelajaran, jauh dari model pembelajaran modern yang sesuai dengan tuntutan zaman dan lingkungan

sekitar di mana siswa berada. Sebagaimana yang diungkapkan Al Muchtar (Budiarti: 62) implementasi pembelajaran IPS masih pada tataran teori saja. Guru hanya memfokuskan pada penguasaan hafalan. Sejalan dengan itu, Winataputra (Setyasto: 129) proses pembelajaran IPS masih terpusat pada guru (*student centered*), kurangnya pemanfaatan sumber belajar yang ada sehingga situasi pembelajaran membosankan.

Kelemahan pembelajaran dalam pendidikan IPS sebagaimana yang telah dipaparkan di atas, pada intinya disimpulkan adalah karena terbatasnya aktivitas belajar peserta didik dan angat dominannya peran guru dalam proses pembelajaran. Mengajar lebih tampak daripada kegiatan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan lemahnya proses dan pengalaman belajar serta rendahnya hasil belajar.

2.1.3.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Susanto, 2014: 6). Definisi pendidikan IPS menurut Jarolim (1982: 78) menyatakan bahwa pada dasarnya pendidikan IPS berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat di mana ia tinggal.

Selanjutnya, Alma (2003: 148) mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, psikologi. Dengan mempelajari

IPS ini sudah semestinya siswa mendapatkan bekal pengetahuan yang berharga dalam memahami dirinya sendiri dan orang lain dalam lingkungan yang berbeda tempat maupun waktu, baik secara individu maupun secara kelompok, untuk menemukan kepentingannya yang akhirnya dapat terbentuk suatu masyarakat yang baik dan harmonis. Pemerolehan pendidikan, menurut Fraenkel (1980: 34) dapat membantu para siswa menjadi lebih mampu mengetahui tentang diri mereka dan dunia di mana mereka hidup. Mereka akan lebih mampu menggambarkan kesimpulan yang diperlukan tentang hidup dan kehidupan, lebih berperan serta atau apresiatif terhadap kompleksitas menjadi manusia dan masyarakat serta budaya yang mereka ciptakan, lebih mengetahui perbedaan gagasan sikap, nilai, dan cara berpikir, dalam menjaga dan mengerjakannya.

Dari beberapa pengertian atau pendapat yang disampaikan para ahli tersebut dapat disimpulkan, pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Mukatin (Susanto, 2014: 145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar, sebagai berikut:

- a) memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b) mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- c) mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- d) menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e) mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Sementara itu, Sapriya (2017: 194) menyampaikan bahwa tujuan mata pelajaran IPS sebagai berikut:

- a) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Secara umum tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran IPS di SD menurut Susanto (2016: 33), antara lain:

- a) memperoleh gambaran tentang suatu daerah/lingkungan sendiri.
- b) mendapatkan informasi tentang suatu lingkungan daerah/wilayah Indonesia.
- c) memperoleh pengetahuan tentang penduduk Indonesia.
- d) menumbuhkembangkan kesadaran dan wawasan kebangsaan.
- e) mengetahui kebutuhan hidup.
- f) mampu merasakan sebuah kemajuan khususnya teknologi mutakhir.
- g) mampu berkomunikasi, bekerja sama, dan bersaing di tingkat lokal, nasional, dan internasional.
- h) mampu berinteraksi sebagai makhluk sosial yang berbudaya.
- i) memiliki kepekaan terhadap fenomena sosial dan budaya.
- j) memiliki integritas yang tinggi terhadap bangsa dan negara.

Dari tujuan-tujuan pembelajaran IPS di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran IPS untuk membekali peserta didik agar memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan kritis sehingga mampu memecahkan masalah, memahami nilai sosial, dan berkomunikasi.

2.1.3.3 Tema-Tema Pembelajaran IPS di SD

Menurut Sapriya (2016: 159), pada jenjang sekolah dasar, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu, artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan pengacu pada aspek kehidupan nyata peserta didik sesuai karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya.

Secara garis besar, tema-tema pendidikan IPS di sekolah dasar dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian besar, yang masing-masing memiliki tujuan berbeda-beda:

a) Pendidikan IPS sebagai pendidikan nilai yakni:

- (1) mendidikan nilai-nilai yang baik, yang merupakan norma-norma keluarga dan masyarakat
- (2) memberikan klarifikasi nilai-nilai yang sudah dimiliki siswa
- (3) nilai-nilai inti atau nilai utama, seperti menghormati hak-hak perorangan, kesetaraan, etos kerja, dan martabat manusia sebagai upaya membangun kelas yang demokratis.

b) Pendidikan IPS sebagai pendidikan multikultural, yakni:

- (1) mendidik siswa bahwa perbedaan itu wajar.
- (2) menghormati perbedaan etnik, budaya, agama yang menjadikan kekayaan bangsa.
- (3) persamaan dan keadilan dalam perlakuan terhadap kelompok etnik atau minoritas.

c) Pendidikan IPS sebagai pendidikan global, yakni:

- (1) mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan perbedaan di dunia.
- (2) menanamkan kesadaran ketergantungan antarbangsa.
- (3) menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antarbangsa di dunia.
- (4) mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan perusakan lingkungan.

Ruang lingkup materi pelajaran IPS di sekolah dasar yang tercantum dalam kurikulum, menurut Depdiknas (2006), sebagai berikut:

- a) manusia, tempat, dan lingkungan.
- b) waktu, keberkelanjutan, dan perubahan.
- c) sistem sosial dan budaya.
- d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

2.1.3.4 Materi tentang Sumber Daya Alam

Hisnu dan Winardi (2008: 45) menyampaikan sumber daya alam adalah semua kekayaan alam berupa benda mati atau makhluk hidup yang berada di bumi yang dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Sumber daya alam di sekitar kita antara lain sebagai berikut:

- a) tanah dan segala yang dapat diusahakan di atasnya misalnya, pertanian, perkebunan, peternakan, dan perikanan.
- b) bahan galian/tambang, yaitu bahan yang terdapat di dalam tanah misalnya, minyak bumi, batu bara, besi, tembaga, nikel, timah, dan lain-lain.
- c) kekayaan alam yang ada di laut, sungai, dan danau. misalnya, ikan, udang, mutiara, rumput laut, garam, dan lain-lain
- d) keindahan alam, misalnya pantai pasir putih, danau, lembah, gunung, air terjun, hutan, dan sebagainya.

Berdasarkan sifatnya, kita dapat menggolongkan sumber daya alam menjadi dua, yaitu:

- a) sumber daya alam yang dapat diperbarui ialah kekayaan alam yang dapat dimanfaatkan terus-menerus karena dapat tersedia kembali, karena siklus alam

maupun karena perkembangbiakan, contohnya tanah, hutan, hewan, air, dan udara.

b) Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui ialah sumber daya alam yang dapat habis. Contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui:

- (1) bahan tambang mineral logam adalah bahan tambang yang berwujud biji, contohnya bijih besi, nikel, emas, tembaga, timah, dan bijih bauksit.
- (2) bahan tambang mineral bukan logam. contoh bahan tambang bukan logam adalah batu kapur, belerang, pasir, kaolin, asbestos, mika, tanah liat, intan.
- (3) bahan tambang sumber tenaga (energi). minyak bumi, gas alam, dan batu bara termasuk sumber tenaga/energi yang paling banyak digunakan.

Persebaran hasil pertanian, perkebunan, kehutanan, peternakan, dan perikanan:

a) Persebaran hasil pertanian, hasil pertanian negara kita antara lain:

- (1) padi (beras), daerah penghasil padi (beras) antara lain Aceh, Sumatera Barat, Sumatera Selatan, Jawa, Sulawesi Selatan, Sulawesi Utara, dan Nusa Tenggara Barat
- (2) jagung, daerah penghasil jagung antara lain Jawa Tengah, Jawa dan Sulawesi
- (3) ubi kayu (singkong), daerah penghasil singkong adalah Sumatera Selatan, Lampung, Madura, Jawa Tengah dan Yogyakarta
- (4) kedelai, daerah penghasil kedelai adalah Jawa Tengah, Yogyakarta, Jawa Timur.
- (5) kacang tanah, daerah penghasil kacang tanah ialah Sumatera Timur, Sumatera Barat, Jawa Tengah, Jawa Barat, Bali, dan Nusa Tenggara Barat.

- b) Persebaran hasil perkebunan, hasil perkebunan negara kita antara lain:
- (1) tebu, daerah penghasil tebu, yaitu Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta, Jawa Timur, dan Nangroe Aceh Darussalam.
 - (2) tembakau, daerah penghasil tembakau ialah Sumatera Utara, Sumatera Barat, Bengkulu, Sumatera Selatan, Jawa Tengah dan Jawa Timur.
 - (3) teh, daerah penghasil teh, yaitu Jawa Barat, Jawa Tengah, Sumatera Utara dan Sumatera Barat.
 - (4) kopi, daerah penghasil kopi, yaitu Jawa Barat, Jawa Timur, Sumatera Selatan, Bengkulu, Sumatera Utara, Lampung, Sulawesi, Flores.
 - (5) karet, daerah penghasil karet, yaitu Aceh, Sumatera Utara (Kisaran, Deli, Serdang), Bengkulu, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur dan Kalimantan Selatan
 - (6) kelapa (kopra), daerah penghasil kelapa, yaitu Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta, Jawa Timur, Sulawesi Utara dan Kalimantan Selatan.
 - (7) kelapa sawit, daerah penghasil kelapa sawit ialah Aceh, Kalimantan dan Sumatera Utara
 - (8) coklat, daerah penghasil coklat ialah Jawa Tengah dan Sulawesi Tenggara.
 - (9) pala, daerah penghasil pala ialah Jawa Barat dan Maluku.
 - (10) cengkeh, daerah penghasil cengkeh ialah Nangroe Aceh Darussalam, Sumatera Utara, Jawa Barat, Jawa Tengah, Sulawesi Utara dan Maluku.
 - (11) lada, daerah penghasil lada ialah Lampung, Bengkulu, Sumatera Selatan dan Kalimantan Barat.

(12) vanili, dihasilkan di daerah Flores, Papua, dan daerah-daerah lainnya di Indonesia.

c) Persebaran hasil kehutanan, hasil peternakan negara kita antara lain:

(1) kayu keruing, kayu meranti, dan kayu agathis terutama dihasilkan di daerah-daerah Kalimantan, Sulawesi, dan Papua.

(2) kayu jati dihasilkan di daerah Jawa Tengah.

(3) kayu cendana banyak dihasilkan di Nusa Tenggara Timur.

(4) akasia dan rasamala dihasilkan di daerah Jawa Barat.

(5) rotan dihasilkan dari daerah Kalimantan, Sumatera Barat, Sumatera Utara.

d) Persebaran hasil peternakan, hasil peternakan negara kita antara lain:

(1) sapi, daerah penghasil ternak sapi adalah Sumatera (Aceh), Jawa, Madura, Bali, Nusa Tenggara Barat (Lombok dan Sumbawa).

(2) kerbau, daerah penghasil kerbau adalah Aceh, Sulawesi, dan Jawa.

(3) kuda, daerah penghasil kuda adalah Nusa Tenggara Timur (Pulau Sumba) dan Sumatera Barat.

(4) babi, daerah penghasil ternak babi adalah Bali, Maluku, Sulawesi Utara (Minahasa), Sumatera Utara (Tapanuli), Jawa Barat (Karawang)

e) Persebaran hasil perikanan

(1) budi daya udang dan bandeng, terdapat di pantai utara Jawa, Sumatera, dan Sulawesi.

(2) daerah penangkapan ikan (nelayan tradisional dan modern) antara lain: Sumatera Timur (Bagan Siapi-api); Bengkalis untuk jenis ikan terubuk; ikan tenggiri, cumi-cumi, udang, rumput laut, ikan layang-layang

ditangkap dari daerah Laut Jawa, Selat Sunda, Pantai Selatan (Cilacap), Selat Bali, Selat Flores, dan Selat Makasar.

- (3) kepulauan Maluku (Ambon) menghasilkan tiram, mutiara, dan tongkol
- (4) budidaya ikan di darat. Budidaya ikan di darat itu ada bermacam- macam, antara lain di tambak/empang, waduk/bendungan, sawah (sistem mina padi), sungai (sistem keramba), dan di danau.

Adapun persebaran pertambangan, berikut ini daerah persebarannya:

- a) minyak bumi, daerah-daerah penghasil tambang minyak sebagai berikut:
 - (1) tambang minyak di pulau Sumatera terdapat di Aceh (Lhoksumawe dan Peureula), Sumatera Utara (Tanjung Pura), Riau (Sungaipakning, Dumai), dan Sumatera Selatan (Plaju, Sungai Gerong, Muara Enim).
 - (2) tambang minyak di pulau Jawa terdapat di Wonokromo, Delta (Jawa Timur), Cepu, Cilacap di (Jawa Tengah), dan Majalengka, Jatibarang (Jawa Barat).
 - (3) tambang minyak di pulau Kalimantan terdapat di Balikpapan, Pulau Tarakan, Pulau Bunyu dan Sungai Mahakam (Kalimantan Timur) serta Amuntai, Tanjung, dan Rantau (Kalimantan Selatan).
 - (4) tambang minyak di Maluku (Pulau Seram dan Tenggara).
 - (5) tambang minyak di Irian Jaya (Klamono, Sorong, dan Babo).
- b) bauksit (bijih aluminium), penambangan bauksit berada di daerah Riau (Pulau Bintan) dan Kalimantan Barat (Singkawang).
- c) batu bara, penambangan batu bara terdapat di Sumatera Barat (Ombilin, Sawahlunto), Sumatera Selatan (Bukit Asam, Tanjungenim), Kalimantan

Timur (Lembah Sungai Berau, Samarinda), Kalimantan Selatan (Kotabaru/Pulau Laut), Kalimantan tengah (Purukcahu), Sulawesi Selatan (Makassar), dan Papua (Klamono).

- d) besi, penambangan besi terdapat di daerah Lampung (Gunung Tegak), Kalimantan Selatan (Pulau Sebuku), Sulawesi Selatan (Pegunungan Verbeek), dan Jawa Tengah (Cilacap).
- e) timah, penambangan timah terdapat di daerah Pulau Bangka (Sungai Liat), Pulau Belitung (Manggara), dan Pulau Singkep (Dabo).
- f) emas, penambangan emas terdapat di daerah Nangroe Aceh Darussalam (Meulaboh), Riau (Logos), Bengkulu (Rejang Lebong), Sulawesi Utara (Bolaang Mongondow, Minahasa), Kalimantan Barat (Sambas), Jawa Barat (Cikotok, Pongkor), dan Freeport (Timika, Papua)
- g) tembaga, penambangan tembaga terdapat di daerah Irian Jaya (Tembagapura).
- h) nikel, ditambang dari daerah Sulawesi Tenggara (Soroako).
- i) marmer, ditambang dari daerah Jawa Timur (Tulungagung), Lampung, Makassar, Timor.
- j) mangan, ditambang dari daerah Yogyakarta (Kliripan), Jawa Barat (Tasikmalaya), dan Kalimantan Selatan (Martapura).
- k) aspal ditambang dari daerah Sulawesi Tenggara (Pulau Buton).
- l) belerang, ditambang dari daerah Jawa Barat (Gunung Patuha), Jawa Timur (Gunung Welirang).
- m) yodium, ditambang dari daerah Jawa Tengah (Semarang), Jawa Timur (Mojokerto).

Negara kita memiliki sumber daya alam yang berlimpah ruah. Seharusnya kekayaan alam dimanfaatkan untuk kemakmuran bersama seluruh rakyat Indonesia. Hal ini telah diatur di dalam UUD 1945 Bab XIV, Pasal 33 ayat (3). Bunyi ayat ini sebagai berikut. “Bumi dan air dan kekayaan alam yang terkandung di dalamnya dikuasai oleh negara dan dipergunakan untuk sebesar-besarnya kemakmuran rakyat.” Pemanfaatan kekayaan sumber daya alam menurut Umar dkk (2004: 36), sebagai berikut:

a) Memanfaatkan sumber daya alam tanah.

Banyak kegiatan ekonomi yang sangat tergantung pada tanah. Di antaranya kegiatan pertanian, perkebunan, peternakan, dan industri berbahan baku tanah. Usaha pertanian, tanah kita yang subur sangat cocok untuk usaha pertanian.

- (1) jagung dapat diolah menjadi pakan ternak dan bermacam-macam makanan kecil.
- (2) kacang kedelai dapat diolah menjadi tahu, tempe, kecap, dan susu.
- (3) ubi kayu dapat diolah menjadi makanan ringan seperti keripik, getuk, dan tepung tapioka.
- (4) usaha perkebunan, hasil perkebunan dapat diolah menjadi produk industri. Contohnya sebagai berikut;
- (5) kelapa sawit diolah menjadi minyak goreng dan margarin.
- (6) kopi, coklat, dan teh untuk bahan baku pembuatan minuman.
- (7) cengkeh dan tembakau untuk bahan pembuatan rokok dan obat-obatan.
- (8) karet menjadi bahan baku untuk membuat ban.
- (9) tebu mejadi bahan dasar pembuatan gula pasir.

(10) rosela menjadi bahan dasar membuat karung goni.

(11) kina digunakan sebagai bahan dasar pembuat obat malaria.

Usaha peternakan, produk-produk usaha peternakan banyak sekali. Berikut ini di antaranya ;

(1) sapi, kerbau, sapi, kambing, dan domba menghasilkan dagingnya untuk dikonsumsi dan sumber protein hewani.

(2) ayam menghasilkan daging dan telur.

(3) ulat sutera menghasilkan bahan baku pembuatan kain sutera.

b) Memanfaatkan sumber daya alam air, cara memanfaatkannya, antara lain:

(1) menangkap ikan yang hidup di air secara alami, usaha ini dilakukan oleh para nelayan.

(2) membudidayakan rumput laut menjadi bahan baku makanan dan obat.

(3) memelihara ikan dan udang di kolam, empang, dan tambak.

(4) mengembangkan wisata air, misalnya selancar, arum jeram, dan menyelam.

(5) menjadikan air sebagai sarana transportasi.

(6) membangun pembangkit listrik tenaga air (PLTA).

(7) membangun irigasi untuk usaha pertanian.

c) Memanfaatkan sumber daya alam hutan. Banyak sekali manfaat hutan, seperti:

(1) hutan menjadi penyaring udara.

(2) hutan menahan erosi dan membantu peresapan air.

(3) hutan menjadi tempat tinggal bermacam-macam hewan.

- (4) hutan menghasilkan berbagai jenis kayu, bambu, dan rotan. kayu bisa diolah menjadi bahan bangunan, bahan mebel, dan kertas
- d) Memanfaatkan hasil tambang. Hasil tambang diambil dari perut bumi digunakan untuk berbagai keperluan. Berikut ini di antaranya;
- (1) minyak bumi diolah menjadi avtur, bensol, kerosin, bensin, solar, dan minyak tanah.
 - (2) bijih besi digunakan untuk bahan baku pembuatan mesin pabrik, kendaraan bermotor, jembatan, campuran pisau dan gunting, dan baja.
 - (3) batu bara menjadi bahan bakar kereta api, kapal laut, dan pembangkit listrik.
 - (4) bouksit untuk bahan baku aluminium.
 - (5) mangan untuk pembuatan besi baja.
 - (6) belerang untuk campuran obat.
 - (7) marmer untuk bahan bangunan rumah atau gedung.
 - (8) emas dan perak untuk perhiasan, misalnya cincin, gelang, kalung, anting, bros, dan sebagainya.

Kita wajib menjaga kekayaan sumber daya alam negara kita. Kita tidak bisa memakai SDA tanpa perhitungan. Jika tidak hati-hati sumber daya alam akan cepat habis dan rusak. Karena itu, kita harus menjaga kelestarian sumber daya alam.

a) Cara-cara menjaga kelestarian hutan

- (1) mengganti tanaman tua dengan tanaman muda.
- (2) mengadakan penghijauan atau reboisasi. mencegah terjadinya kebakaran hutan.

(3) tidak menebang pohon sembarangan.

(4) mencegah perladangan berpindah.

b) Cara-cara menjaga kelestarian kekayaan air

(1) menjaga kelestarian hutan.

(2) menjaga kebersihan di lingkungan perairan.

(3) tidak membuang sampah ke sungai atau ke laut.

(4) menghemat pemakaian air.

(5) menghindari menangkap ikan menggunakan bom (dinamit) dan pukat harimau.

c) Cara-cara menjaga kelestarian tanah

Tanah harus dipelihara supaya tetap subur dan tidak tandus. Caranya sebagai berikut:

(1) melakukan pemupukan secara benar.

(2) tidak mencemari tanah dengan sampah-sampah plastik.

(3) menanam beberapa jenis tanaman secara bergiliran.

(4) tidak menebang semua pohon-pohon besar.

Pada zaman dahulu, orang mencari makan dengan cara berburu dan mengumpulkan buah-buahan hutan. Mereka membuat pakaian dari kulit hewan atau kulit pohon. Untuk memenuhi kebutuhan hidup, mereka saling menukar barang. Cara ini disebut dengan barter. Awalnya orang menggunakan barang berharga sebagai alat tukar. Misalnya, kulit hewan, emas, dan perak. Kemudian orang menggunakan uang sebagai alat tukar.

Tahap berikutnya orang tidak hanya berburu dan mengumpulkan hasil hutan. Orang mulai berternak dan bertani. Orang mulai memelihara hewan-hewan ternak. Orang juga mulai mengolah lahan untuk ditanami. Ketika zaman makin maju, kebutuhan hidup pun terus bertambah. Orang tidak hanya bekerja sebagai petani dan peternak. Orang mencari cara-cara baru untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sekarang ini ada bermacam-macam pekerjaan, misalnya, penjahit, pedagang, sopir, guru, dan dokter. Macam-macam pekerjaan yang dilakukan orang-orang di sekitar kita itu disebut kegiatan ekonomi. Jadi, kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan orang untuk menghasilkan pendapatan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Ada tiga jenis kebutuhan.

- a) kebutuhan pokok atau kebutuhan primer, ada tiga jenis kebutuhan pokok, yaitu:
 - (1) makanan (pangan),
 - (2) pakaian (sandang), dan
 - (3) tempat tinggal (papan).
- b) kebutuhan sekunder adalah kebutuhan tambahan setelah kebutuhan pokok terpenuhi, contoh kebutuhan sekunder, antara lain; lemari, sepeda, kompor, buku, dan pena.
- c) kebutuhan tersier adalah kebutuhan tambahan setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi, misalnya, mobil, televisi, komputer, dan pesawat telepon.

Ada tiga macam kegiatan ekonomi, yaitu:

- a) produksi adalah kegiatan menghasilkan barang dan jasa.
- b) distribusi adalah menyalurkan barang produksi dari produsen ke pengguna.

c) konsumsi adalah kegiatan memakai barang-barang hasil produksi.

Faktor lingkungan ikut mempengaruhi kegiatan ekonomi. Contohnya sebagai berikut:

- a) penduduk pantai banyak yang menjadi nelayan.
- b) penduduk di daerah dataran rendah banyak yang menjadi petani, berdagang hasil bumi, membuat alat-alat rumah tangga, beternak, dan menjadi buruh musiman.
- c) penduduk di sekitar tempat pariwisata akan melakukan kegiatan ekonomi di bidang pariwisata.
- d) penduduk di daerah dataran tinggi dan pegunungan antara lain bertani sayur-sayuran dan tanaman perkebunan seperti kopi dan cengkeh, beternak, dan berdagang hasil pertanian.

2.1.3.5 Model Pembelajaran Kooperatif dalam IPS

Mengingat tuntutan kompetensi yang harus dicapai oleh anak didik, perlu adanya perubahan dalam strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang seharusnya dikembangkan diharapkan dapat melayani dan memfasilitasi peserta didik untuk mampu berbuat dan melakukan sesuatu. Adapun Soekamto (dalam Nurulwati, 2000: 10) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah guru untuk mengajar.

Arends (1997: 7)” menyatakan, “*The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and managemnet system.*” Artinya, istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengolahan. Banyak model pembelajaran telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu. Pengembangan model pembelajaran sangat tergantung dari karakteristik mata pelajaran ataupun materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga tidak ada model pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai model pembelajaran yang paling baik. Semua tergantung situasi dan kondisinya.

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang akan dipakai dalam pembelajaran tersebut. Menurut Kardi dan Nur (Shoimin, 2014: 24) model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya
- b) landasan tentang apa dan bagaimana siswa akan belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)
- c) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil
- d) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam model pembelajaran inovatif siswa dilibatkan secara aktif dan bukan hanya dijadikan sebagai objek. Pembelajaran tidak lahir berpusat pada guru, tetapi

pada siswa. Guru memfasilitasi siswa untuk belajar sehingga mereka lebih leluasa dalam belajar. Dalam pembelajaran inovatif metode yang digunakan bukan lagi bersifat monoton seperti metode ekspositori atau metode ceramah, melainkan metode bersifat fleksibel dan dinamis sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa secara keseluruhan (Shoimin, 2014: 18).

Salah satu upaya untuk mengembangkan potensi siswa dalam pembelajaran saat ini, khususnya pada mata pelajaran IPS adalah dengan metode pembelajaran kooperatif (Susanto, 2014: 198). Pembelajaran kooperatif membawa konsep inovatif, dan menekankan keaktifan siswa, juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk lebih aktif, lebih berani mengemukakan pendapat dan bertanggung jawab serta bekerja sama.

Sebagai perbandingan perlunya pengembangan model pembelajaran dalam pembelajaran IPS ini, dapat dipahami perbedaan model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran kooperatif, sebagaimana terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Perbedaan Model Pembelajaran Konvensional dengan Model Pembelajaran Kooperatif

No.	Model Pembelajaran Konvensional	Model Pembelajaran Kooperatif
1.	Menghendaki pada hafalan	Mendorong pada pengembangan berpikir
2.	Pemilihan materi atau informasi ditentukan oleh guru	Pemilihan materi atau informasi berdasarkan pada kebutuhan siswa
3.	Cenderung terfokus pada satu bidang tertentu	Mengintegrasikan beberapa bidang disiplin

4.	Memberikan tumpuan informasi atau materi kepada siswa sampai saatnya diperlukan	Selalu mengaitkan materi atau informasi dengan pengetahuan awal yang dimiliki siswa
5.	Memberikan hasil belajar hanya melalui kegiatan berupa ujian atau ulangan	Menerapkan penilaian autentik melalui penerapan praktis dalam pemecahan masalah

Pembelajaran kooperatif menurut Nur dalam Susanto (2014: 202) adalah model pembelajaran yang di dalam pembelajarannya siswa yakin bahwa tujuan mereka tercapai jika siswa lain juga akan mencapai tujuan tersebut. Adapun menurut Solihatin (2007: 5) pembelajaran kooperatif sebagai suatu sikap dalam bekerja sama dengan kelompok yang berstruktur, di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari anggota kelompok itu sendiri.

Johnson (2007: 166) pembelajaran kooperatif artinya belajar bersama-sama, saling membantu antara yang satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang di dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang sebelumnya ditentukan. Adapun menurut Sanjaya (2006: 240) model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan yang terdiri dari empat hingga enam orang dengan latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari berbagai unsur siswa yang heterogen untuk bekerja sama secara terarah dalam sebuah tim untuk menyelesaikan masalah, tugas atau sesuatu dalam mencapai tujuan bersama.

Adapun fase-fase pada pembelajaran kooperatif (Kodir, 2011: 34), meliputi:

- a) fase 1, menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
- b) fase 2, menyajikan informasi.
- c) fase 3, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.
- d) fase 4, membimbing kelompok bekerja dan belajar.
- e) fase 5, evaluasi.
- f) fase 6, memberikan penghargaan

2.1.4 Hakikat Belajar

2.1.4.1 Pengertian Belajar

Setiap orang baik disadari ataupun tidak, selalu melaksanakan kegiatan belajar. Menurut Gagne (Rifa'i dan Anni, 2015: 66) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu. Sementara menurut Hilgard (1962) belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui pelatihan (pengalaman). Adapun menurut Slavin (1994: 152) belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.

Menurut Susanto (2016: 4) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja atau dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga terjadi perubahan perilaku pada dirinya yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun bertindak. Menurut Slameto (2010: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara

keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Hakim (Kodir, 2011: 21) belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain. Menurut Hariyanto (2014: 9) belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan, belajar merupakan proses yang diperoleh seseorang melalui pengalaman-pengalamannya melalui interaksi dengan masyarakat dan lingkungan untuk mencapai perubahan ke arah yang lebih baik. Adapun konsep tentang belajar (Rifa'i, 2015: 64) mengandung tiga unsur utama, yaitu:

- a) Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku

Dalam kegiatan belajar di sekolah, perubahan perilaku itu mengacu pada kemampuan mengingat atau menguasai bahan belajar dan kecenderungan peserta didik memiliki sikap dan nilai-nilai yang diajarkan oleh pendidik, sebagaimana telah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

- b) Perubahan perilaku terjadi karena didahului oleh proses pengalaman.

Pengalaman dalam pengertian belajar dapat berupa pengalaman fisik, psikis, dan sosial.

- c) Perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen

Lamanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang adalah sukar untuk diukur. Perubahan perilaku itu dapat berlangsung selama satu hari, satu minggu, satu bulan, atau bahkan bertahun-tahun. Misalnya, ketika seseorang bangun tidur, mengenakan pakaian, makan pagi, dan mulai memikirkan apa yang akan dikerjakan pada hari itu, kegiatan ini selalu diikuti oleh tindakan belajar.

2.1.4.2 Teori Belajar

Adapun teori-teori belajar yang mendukung pada penelitian ini.

a) Teori Kognitif Piaget

Teori perkembangan Piaget mewakili konstruktivisme, yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses di mana siswa secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman dan interaksi mereka. Menurut teori Piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif (Rifa'i dan Anni, 2015: 30). Empat tingkat perkembangan kognitif dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.2 Tingkat Perkembangan Kognitif (Slavin, 1994:32)

Tahap	Perkiraan Usia	Kemampuan-Kemampuan Utama
Sensorimotor	0-2 tahun	Terbentuknya konsep “kepermanenan objek” dan kemajuan gradual dan perilaku reflektif ke perilaku yang mengarah kepada tujuan.
Pra-operasional	2-7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol untuk menyatakan objek-objek dunia.

		Pemikiran masih egosentris dan sentrasi.
Operasi Konkret	7-11 tahun	Perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis melalui benda-benda konkret.
Operasi Formal	11 tahun-dewasa	Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis.

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh siswa aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Berikut ini implikasi penting dalam model pembelajaran teori Piaget:

- (1) memusatkan perhatian pada berpikir atau proses mental siswa, tidak sekadar pada hasilnya.
- (2) mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.
- (3) memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan.
- (4) guru mampu melakukan upaya untuk mengatur kegiatan kelas dalam bentuk kelompok kecil daripada bentuk kelas yang utuh.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan, teori belajar kognitif merupakan teori belajar yang tidak menekankan pada hasil belajar, teori ini lebih menekankan bagaimana siswa belajar sesuai dengan pemikirannya.

b) Teori Konstruktivisme Piaget

Teori konstruktivis Piaget merupakan teori kedua yang mendukung penelitian ini. Menurut Slavin (Suyono dan Hariyanto, 2014: 107) teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pembelajaran kognitif yang menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberikan siswa kesempatan untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan membelajarkan siswa secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Contoh aplikasi pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran adalah siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang bersifat heterogen dan terdiri 4 atau 5 orang siswa. Mereka diajarkan keterampilan khusus agar dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompoknya.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan, teori konstruktivis Piaget dalam kegiatan pembelajarannya harus mengarahkan siswa untuk membangun sendiri pengetahuan-pengetahuannya. Teori pendukung selanjutnya yaitu teori belajar Vygotsky.

c) Teori Belajar Vygotsky

Teori Vygotsky ini lebih menekankan pada aspek sosial dari pembelajaran. Menurut Vygotsky, bahwa proses pembelajaran akan terjadi jika siswa bekerja atau menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan mereka disebut dengan *zone of proximal development*,

yakni daerah tingkat perkembangan sedikit di atas daerah perkembangan seseorang saat ini (Rifa'i dan Anni, 2015: 38). Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan dan kerja sama antar-individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu tersebut. Satu lagi ide penting dari Vygotsky ialah *scaffolding*, yakni pemberian bantuan kepada siswa selama tahap-tahap awal perkembangannya dan mengurangi bantuan itu dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah siswa dapat melakukannya. Penafsiran terkini terhadap ide-ide Vygotsky ialah siswa seharusnya diberikan tugas-tugas kompleks, sulit, dan realistis, dan kemudian diberikan bantuan secukupnya untuk menyelesaikan tugas-tugas itu (Slavin, 1994:51).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan, teori belajar Vygotsky adalah teori di mana siswa memerlukan bantuan orang lain dalam belajar dan memecahkan masalah dalam proses belajar.

d) Teori Belajar John Dewey

Dewey adalah peletak dasar teori belajar sebagai *learning by doing*. Karakteristik pembelajaran "*learning by doing*" bermula sebagai bentuk ketidakpuasan atau protes meawan metode didaktik yang sebelumnya diterapkan dalam sistem belajar tradisional yang berlangsung di sekolah. Secara historis, pembelajaran di kelas berpusat pada guru di mana frasa "*chalk and talk*" menjadi metode utama yang dianggap optimal.

Dewey sepenuhnya menghindari cara-cara belajar tersebut dan memandang bahwa proses belajar dilakukan untuk mengembangkan siswa sebagai pribadi yang utuh. Dewey sendiri berprinsip bahwa cara guru mengajar diarahkan sepenuhnya pada upaya melahirkan siswa yang aktif (Susanto, 2016: 67). Dewey menolak pengajaran yang otoriter dan berpendapat bahwa pendidikan adalah sesuatu yang terintegrasi dengan pengalaman hidup. Dalam karyanya yang terkenal "*Democracy and Education*" (1916), Dewey memberi arti penting pada pengalaman karena pengalaman dianggap penting bagi hidup.

Pembelajaran menurut Dewey akan bermakna jika siswa melakukan sesuatu ketika belajar. Artinya ia dikatakan belajar jika ia secara langsung terlibat ke dalam apa yang ia pelajari. Belajar artinya mengalami sesuatu. Anak menyelidiki dan mengamati sendiri, berpikir, dan menarik kesimpulan sesuai dengan kemampuannya. Siswa bekerja secara bersama-sama, berkelompok, dan bersosialisasi seperti layaknya sebuah sistem masyarakat yang berhubungan.

2.1.4.3 Unsur-Unsur Belajar

Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling berkaitan sehingga menghasilkan perubahan perilaku menurut Gagne (Rifa'i dan Anni, 2015: 66). Beberapa unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a) Peserta didik

Istilah peserta didik dapat diartikan sebagai warga belajar dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar. Peserta didik SD adalah anak-anak usia 7-11 tahun. Menurut Piaget pada usia ini, anak berada pada tahap operasional konkret dan operasional (Rainah: 1). Anak mampu

mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkret.

Di usia ini, peserta didik memiliki karakteristik diantaranya:

(1) Senang bermain

Guru SD seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya (Amir: 179).

(2) Senang bergerak

Orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak.

(3) Senang bekerja dalam berkelompok

Anak usia SD dalam pergaulannya dengan kelompok sebaya, mereka belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada diterimanya di lingkungan, belajar menerimanya tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif), mempelajari olah raga dan membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok, serta belajar keadilan dan demokrasi. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok.

b) Rangsangan (*stimulus*)

Peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik disebut stimulus. Banyak stimulus yang berbeda di lingkungan seseorang. Suara, sinar, warna, panas, dingin, cahaya, gedung, dan orang adalah stimulus yang selalu ada di lingkungan seseorang. Agar peserta didik mampu belajar dengan optimal, ia harus memfokuskan pada stimulus yang diminati.

Pendidik atau guru adalah salah satu dari stimulus tersebut. Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional dan Undang-Undang nomor 14 tentang Guru dan Dosen menyatakan bahwa pendidik wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan nasional. Kualifikasi akademik tersebut diperoleh melalui pendidikan tinggi program sarjana atau program diploma empat. Kemudian kompetensi pendidik yang dimaksud meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Selain memiliki kualifikasi seperti yang telah disebutkan, guru juga harus menguasai keterampilan dasar mengajar. Keterampilan dasar mengajar (*teaching skills*) adalah kemampuan atau keterampilan yang bersifat khusus (*most specific instructional behaviors*) yang harus dimiliki oleh guru, dosen, instruktur atau widyaiswara agar dapat melaksanakan tugas mengajar secara efektif, efisien dan profesional (As. Gilcman, 1991). Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan (Slameto, 2010:

97). Dengan demikian keterampilan dasar mengajar berkenaan dengan beberapa keterampilan atau kemampuan yang bersifat mendasar dan harus dikuasai oleh tenaga pengajar dalam melaksanakan tugas mengajarnya.

Turney (1973) mengemukakan delapan keterampilan dasar mengajar, yaitu:

(1) Keterampilan menjelaskan

Keterampilan menjelaskan adalah suatu keterampilan menyajikan bahan belajar yang diorganisasikan secara sistematis sebagai suatu kesatuan yang berarti, sehingga mudah dipahami para peserta didik.

(2) Keterampilan bertanya

Bertanya merupakan suatu unsur yang selalu ada dalam proses komunikasi, termasuk dalam komunikasi pembelajaran. Keterampilan bertanya merupakan ucapan atau pertanyaan yang dilontarkan guru sebagai stimulus untuk memunculkan atau menumbuhkan jawaban (respon) dari peserta didik.

(3) Keterampilan memberikan variasi stimulus

Keterampilan menggunakan variasi stimulus merupakan keterampilan guru dalam menggunakan bermacam kemampuan dalam mengajar untuk memberikan rangsangan kepada siswa agar suasana pembelajaran selalu menarik, sehingga siswa bergairah dan antusias dalam menerima pembelajaran dan aktivitas belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif.

(4) Keterampilan memberi penguatan

Memberi penguatan atau *reincorcement* merupakan tindakan atau respon terhadap suatu bentuk perilaku yang dapat mendorong munculnya peningkatan kualitas tingkah laku tersebut di saat yang lain.

(5) Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran adalah usaha guru untuk mengkondisikan mental peserta didik agar siap dalam menerima pelajaran. Dalam membuka pelajaran peserta didik harus mengetahui tujuan yang akan dicapai dan langkah-langkah yang akan ditempuh. Keterampilan menutup pelajaran adalah keterampilan guru dalam mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Dalam menutup pelajaran, guru dapat menyimpulkan materi pelajaran, mengetahui tingkat pencapaian peserta didik dan tingkat keberhasilan guna dalam proses belajar mengajar.

(6) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan

Keterampilan mengajar kelompok kecil adalah kemampuan guru melayani kegiatan peserta didik dalam belajar secara kelompok dengan jumlah peserta didik berkisar antara 3 hingga 5 orang atau paling banyak 8 orang untuk setiap kelompoknya. Sedangkan keterampilan dalam pengajaran perorangan atau pengajaran individual adalah kemampuan guru dalam mennetukan tujuan, bahan ajar, prosedur dan waktu yang digunakan dalam pengajaran dengan memperhatikan tuntutan-tuntutan atau perbedaan-perbedaan individual peserta didik.

(7) Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas merupakan kemampuan guru dalam mewujudkan dan mempertahankan suasana belajar mengajar yang optimal.

(8) Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok kecil adalah suatu proses belajar yang dilakukan dalam kerja sama kelompok bertujuan memecahkan suatu permasalahan, mengkaji konsep, prinsip atau kelompok tertentu. Untuk itu guru memiliki peran sangat penting sebagai pembimbing agar proses diskusi dapat berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c) Memori

Memori yang ada pada peserta didik berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

d) Respon

Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori. Peserta didik yang sedang mengamati stimulus akan mendorong memori memberikan respon terhadap stimulus tersebut.

2.1.4.4 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan anak dalam belajar. Pakar psikologi menggunakan kata motivasi dengan mengaitkan belajar untuk menggambarkan proses yang dapat: (a) memunculkan dan mendorong perilaku, (b) memberi arah atau tujuan perilaku, (c) memberikan

peluang terhadap perilaku yang sama, dan (d) mengarahkan pilihan pada perilaku tertentu (Rifa'i, 2015: 97).

Menurut Slavin motivasi merupakan proses internal yang mengaktifkan, memandu, dan memelihara perilaku seseorang secara terus menerus (1994). Motivasi tidak hanya penting untuk membuat peserta didik melakukan aktivitas belajar, melainkan juga menentukan berapa banyak peserta didik dapat belajar dari aktivitas yang mereka lakukan atau informasi yang mereka hadapi. Peserta didik yang termotivasi menunjukkan proses kognitif yang tinggi dalam belajar, menyerap, dan mengingat apa yang telah dipelajari.

Penelitian yang berhubungan dengan motivasi dan hasil belajar telah banyak dilakukan. Ugurogli dan Walberg (1979) menganalisis 232 korelasi tentang motivasi dengan belajar akademik. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

(1) Sikap

Sikap merupakan kombinasi dari konsep, informasi, dan emosi yang dihasilkan di dalam merespon orang, kelompok, gagasan, peristiwa, atau obyek tertentu secara menyenangkan atau tidak menyenangkan.

(2) Kebutuhan

Kebutuhan merupakan kondisi yang dialami oleh individu sebagai suatu kekuatan internal yang memandu peserta didik untuk mencapai tujuan.

(3) Rangsangan

Rangsangan merupakan perubahan di dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkunganyang membuat seseorang bersikap aktif.

(4) Afeksi

Konsep afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian, dan pemilikan dari individu atau kelompok pada waktu belajar.

(5) Kompetensi

Peserta didik secara alamiah berusaha keras untuk berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif. Peserta didik secara intrinsik termotivasi untuk menguasai lingkungan dan mengerjakan tugas-tugas secara berhasil agar menjadi puas.

(6) Penguatan

Perilaku seseorang dapat dibentuk kurang lebih sama melalui penerapan penguatan positif atau negatif. Penggunaan peristiwa penguatan efektif, seperti penghargaan terhadap hasil karya dan lain-lain.

2.1.4.5 Hukum Kesiapan Belajar

Kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberi respon atau jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi (Slameto, 2010: 113). Penyesuaian kondisi pada suatu saat akan berpengaruh pada kecenderungan dalam memberikan respon. Kondisi ini mencakup tiga aspek, yaitu:

- a) kondisi fisik, mental dan emosional
- b) kebutuhan-kebutuhan, motif, dan tujuan
- c) keterampilan, pengetahuan dan pengertian lain yang dipelajari

Ketiga aspek tersebut akan mempengaruhi kecenderungan seseorang dalam melakukan sesuatu. Kondisi fisik yang dimaksud misal kondisi fisik yang temporer (lelah, keadaan, alat indera dan lain lain) dan yang permanen (cacat tubuh). Kondisi

mental yang menyangkut kecerdasan. Kondisi emosional juga mempengaruhi kesiapan untuk melakukan sesuatu, hal ini karena ada hubungannya dengan motif (insentif positif, insentif negatif, hadiah, hukuman) dan itu akan berpengaruh terhadap kesiapan untuk belajar. Agar proses belajar mencapai hasil yang baik, maka diperlukan adanya kesiapan individu dalam belajar. Ada tiga keadaan yang menunjukkan berlakunya hukum ini:

- a) apabila individu memiliki kesiapan untuk bertindak atau berperilaku dan dapat melaksanakannya, maka dia akan mengalami kepuasan.
- b) apabila individu memiliki kesiapan untuk bertindak atau berperilaku tetapi tidak dapat melaksanakannya, maka dia akan kecewa.
- c) apabila individu tidak memiliki kesiapan untuk bertindak atau berperilaku dan dipaksa untuk melakukannya, maka dia akan menimbulkan keadaan yang tidak memuaskan.

2.1.4.6 Hasil Belajar

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh siswa mengetahui bahan yang diajarkan (Purwanto, 2016: 44). Hasil belajar menurut Jenkins dan Unwin (Karwati, 2015: 216) menunjukkan tentang apa yang dikerjakan peserta didik sebagai hasil kegiatan belajarnya. Senada dengan itu Susanto (Rosida: 61) menyampaikan bahwa hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa setelah menerima pembelajaran dari guru. Menurut Sudjana (2016: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman

belajarnya. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2016: 5). Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotorik.

- a) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b) ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi dan interalisasi.
- c) ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan, hasil belajar adalah perubahan yang terjadi setelah siswa mendapatkan pembelajaran melalui aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

2.1.5 Pengembangan Media Pembelajaran

2.1.5.1 Penelitian dan Pengembangan

Brog and Gall (1998), menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Selanjutnya dinyatakan yang dimaksud produk disini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran,

dan *software* (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staf (Sugiyono, 2016: 28).

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan penelitian hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada) (Sugiyono, 2016:28).

Richey and Kelin (2010) dalam (Sugiyono, 2016:28) dalam bidang pembelajaran menyatakan bahwa penelitian ini sekarang dinamakan *Design and Development Research*. Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran.

2.5.1.2 Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Sugiyono. Berikut ini dikemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari Sugiyono sebagai berikut:

a) Potensi dan masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah.

b) Mengumpulkan informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan uptodate, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

c) Desain produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Dalam bidang teknologi, orientasi produk, teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia adalah produk yang berkualitas, hemat energi, menarik, harga murah, bobot ringan, ekonomis, dan bermanfaat ganda.

d) Validasi desain

Validasi desain merupakan proses belajar untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.

e) Perbaikan desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang

bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

f) Uji coba produk

Seperti telah dikemukakan, kalau dalam bidang teknik, desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu, tetapi harus dibuat terlebih dahulu menjadi barang, dan barang tersebut yang diuji coba. Misalnya desain mesin pengolahan sampah, setelah divalidasi dan direvisi, maka selanjutnya mesin tersebut dapat dibuat dalam bentuk prototipe. Prototipe inilah yang selanjutnya diuji coba.

g) Revisi produk

Pengujian efektivitas metode mengajar baru pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa metode mengajar baru ternyata yang lebih efektif dari metode lama. Perbedaan sangat signifikan, sehingga metode mengajar baru tersebut dapat diberlakukan pada kelas yang lebih luas dimana sampel tersebut diambil.

h) Uji coba pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa metode mengajar baru tersebut diterapkan dalam lingkup lembaga pendidikan yang luas. Dalam operasinya, metode baru tersebut tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan tingkat lanjut.

i) Revisi produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian dalam lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan.

j) Pembuatan produk masal

Bila produk yang berupa metode mengajar baru tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka metode mengajar baru tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan.

2.1.5.3 Pengertian Media

Olson (1974) dalam Suryani dan Setiawan (2018: 2) mengartikan bahwa medium merupakan teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indera tertentu, disertai penstrukturan informasi. Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (1979) mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran untuk proses penyampaian informasi.

Menurut Gerlach dan Ely pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Adapun dalam arti luas, media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

UNESCO (2006) dalam Suryani dan Setiawan (2018:3) menyampaikan bahwa media memberikan berbagai alternatif pilihan bagi pengajar untuk dapat menyajikan materi yang tidak dapat diakses secara langsung, misalnya media memungkinkan guru untuk menyajikan materi yang berbahaya ataupun mungkin sekolah belum mampu mengadakan sarana yang memadai untuk melaksanakan praktikum yang sebenarnya.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media sebagai salah satu bentuk dan saluran penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan,

keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu atau pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media.

2.1.5.4 Media Pembelajaran

Suryani dan Agung (2012) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sejalan dengan Briggs (1970) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar.

Sanaky (2013) mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Musfiqon, 2012). Dengan kata lain, suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran atau sebagai pelengkap atau suplemen saja.

Guru dan calon guru hendaknya memahami hubungan media dan pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan (Salomon, 1993) bahwa ketika seorang pengajar dapat memahami hubungan antara proses kognitif dan media seperti apa yang sesuai dengan karakteristik lingkungan tertentu, maka secara tidak langsung dapat menentukan media apa saja yang harus dibuat dan digunakan dalam proses

pembelajaran, tentunya didasari oleh teori media terkait dengan proses kognitif dan sosial sehingga terbentuknya pengetahuan siswa yang baik. Menurut Kozma (1994) media ditentukan dengan proses yang kompetibel, misalnya berbicara media pembelajaran artinya kita mendefinisikan media dengan hal-hal yang mempengaruhi pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

2.1.5.5 Manfaat Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Sudjana dan Rivai, dalam (Arsyad, 2013:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru

tidak kehabisan tenaga. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Arsyad (2013:29) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar adalah menurut Sanaky (2013:5) adalah:

- a) pengajar lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.

- c) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga
- d) pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Midun dalam (Arsyad, 2012: 42) adalah sebagai berikut:

- a) dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas.
- b) peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
- c) dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.
- d) menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik.
- e) dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
- f) dapat menambah kemenarikan tampilan materi.
- g) dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut.
- h) dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- i) dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran.

Dengan demikian media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat besar dalam penyampaian pesan dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.5.6 Fungsi Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2016: 10-12) fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah.
- b) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, bahaya, atau terlarang.
- c) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
- d) mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. misalnya, rekaman suara denyut jantung.
- e) mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap dengan bantuan gambar, potret, slide, film, atau video dapat mengamati berbagai macam serangga, kelelawar, burung hantu dan sebagainya.

- f) mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau bahaya untuk didekati.
- g) mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan.
dengan menggunakan model/benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ tubuh manusia.
- h) dengan mudah membandingkan sesuatu. dengan bantuan gambar, model, atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
- i) dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
- j) dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
- k) mengamati gerakan-gerakan mesin/ alat yang sukar diamati secara langsung.
- l) melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat.
- m) melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama.
- n) dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak.

2.1.5.7 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasglow (Arsyad 2014:3 3) dibagi kedalam dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi muktahir. Sedangkan Daryanto (2016:19) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi dua, yaitu:

- a) Media pembelajaran dua dimensi

Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media

pembelajaran dua dimensi meliputi grafis, media bentuk papan, dan media cetak yang penampilannya isinya tergolong dua dimensi.

b) Media pembelajaran tiga dimensi

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media pembelajaran tiga dimensi dapat berupa: (1) wisata atau kunjungan ke suatu tempat di luar kelas; (2) Specimen, benda-benda asli atau sebagian benda asli yang digunakan sebagai contoh; (3) Media tiruan seperti peta timbul, globe, boneka.

Bedasarkan pengelompokan media pembelajaran tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemilihan media dapat dikelompokkan menjadi media tradisional dan media teknologi mutakhir yang dalam pengaplikasiannya terdapat media berbentuk dua dimensi ataupun media berbentuk tiga dimensi. Dalam melakukan pemilihan media disesuaikan dengan tujuan, materi dan karakteristik pengajaran agar tercipta alat penunjang pembelajaran yang efektif.

Landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah kerucut pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*). Urutan isi dari kerucut ini ada sembilan tingkatan dari bawah keatas adalah pengalaman langsung, benda tiruan/pengamatan, dramatisasi, karyawisata, televisi, gambar hidup pameran, gambar diam, rekaman radio, lambing visual, lambing kata. Semakin keatas maka akan semakin abstrak dan tingkat paling bawah adalah yang paling kongkret. Gambaran kerucut pengalaman Dale dalam (Arsyad, 2014:14) sebagai berikut :



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

Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Gambar 1.2) merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

2.1.5.8 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam mengembangkan sebuah media ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya adalah kriteria dalam pemilihan media pembelajaran. Media dalam pembelajaran menjadi penting bagi seorang guru. Karena proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke

penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal.

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Pada dasarnya, dalam memilih media pembelajaran untuk siswa (Daryanto 2016:165) beberapa variabel yang perlu diperhatikan adalah:

- a) hasil dan pengalaman belajar siswa yang diinginkan .
- b) urutan pembelajaran (*sequence*) yang selaras: deduktif dan induktif.
- c) tingkat pilihan dan tanggung jawab siswa (*degree*) .
- d) pola interaksi yang memungkinkan.
- e) keterbatasan praktek pembelajaran yang ada.

Anderson dalam (Sadiman, 2012: 89) menambahkan prosedur pemilihan media dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan mengenai pesan yang disampaikan bersifat informasi/hiburan atau pesan intruksional. Bila pesan intruksional yang ingin ditampilkan, itu berarti akan berfungsi sebagai sarana belajar (media) atau sarana mengajar (peraga). Prosedur selanjutnya adalah menentukan strategi instruksionalnya yaitu dengan tujuan memberikan pengalaman belajar sikap, keterampilan fisik atau kognitif. Pemilihan media ini dapat dilihat dari kriteria kemudahan diperolehnya, keluwesan pemakaiannya (mudah dibawa kemana mana), kesesuaiannya dengan sumber-sumber kondisi dan keterbatasan yang ada seperti tenaga, fasilitas, dana, dan sebagainya.

Suprihatiningrum (2013: 324) menyebutkan beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat adalah:

- a) tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
- b) metode pembelajaran yang digunakan
- c) karakteristik materi pembelajaran
- d) kegunaan media pembelajaran
- e) kemampuan guru dalam menggunakan jenis media
- f) efektivitas media dibandingkan dengan media lainnya.

Pendapat oleh Suprihatiningrum diperkuat oleh pendapat dari Dick dan Carey dalam (Kustiono, 2010:12) yang menyebutkan bahwa kriteria pemilihan media disamping adanya kesesuaian dengan tujuan perilaku belajar, setidaknya masih ada 4 faktor lagi yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

- a) ketersediaan sumber setempat
- b) apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri ada dana, tenaga, dan fasilitasnya
- c) memperhatikan faktor-faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media untuk waktu yang lama
- d) efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Arsyad (2013: 74) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tujuan

Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif

dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mampu mempengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan.

- b) Tepat mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi
Tidak semua materi dapat disajikan secara gamblang melalui media pembelajaran, terkadang harus disajikan dalam konsep atau simbol atau sesuatu yang lebih umum baru kemudian disertakan penjelasan. Ini memerlukan proses dan keterampilan khusus dari siswa untuk memahami hingga menganalisis materi yang disajikan. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.

- c) Praktis, luwes, dan bertahan

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. Sempel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

- d) Mampu dan terampil menggunakan

Apapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan

penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

e) Pengelompokan sasaran

Siswa terdiri dari banyak kelompok belajar yang heterogen. Antara kelompok satu dengan yang lain tentu tidak akan sama. Untuk itu pemilihan media pembelajaran tidak dapat disamakan. Memang untuk media pembelajaran tertentu yang bersifat universal masih dapat digunakan namun untuk yang lebih khusus masing-masing kelompok belajar harus dipertimbangkan pemilihan media pembelajaran untuk masing-masing kelompok. Hal yang perlu diperhatikan mengenai kelompok belajar siswa sebagai sasaran ini misalnya besar kecil kelompok yang bisa digolongkan menjadi 4 yaitu kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan. Latar belakang secara umum tiap kelompok perlu diperhatikan seperti latar belakang ekonomi, sosial, budaya, dan lain-lain. Kemampuan belajar masing-masing siswa dalam kelompok juga wajib diperhatikan untuk memilih mana media pembelajaran yang tepat untuk dipilih.

f) Mutu teknis

Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Guru tidak bisa asal begitu saja menentukan media pembelajaran meskipun sudah memenuhi kriteria sebelumnya. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran tentu memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan. Jika produk tersebut belum memiliki standar khusus guru harus

mampu menentukan standar untuk produk tersebut agar dapat digunakan untuk media pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yang memperhatikan kriteria-kriteria tersebut akan menghasilkan atau menemukan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai atau tepat digunakan untuk masing-masing materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih juga mampu dengan mudah membantu gurumenyampaikan materi kepada siswa. Siswa juga lebih mudah menerima dan memahami materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang sudah dipilih berdasarkan kriteria di atas.

Menurut Sudjana dan Rivai (2009: 4-5), kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik sebaiknya diperhatikan antara lain: (1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan yang telah ditetapkan; (2) dukungan terhadap isi pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar mudah dipahami siswa; (3) kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudh dibuat oleh guru pada waktu mengajar; (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat mempergunakannya dalam proses pengajaran; (5) tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung; (6) sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

2.1.5.9 Media Sirkuit Pintar Berbasis TGT

Media sirkuit pintar merupakan suatu hasil pengembangan dari permainan ular tangga yang sudah familiar bagi siswa. Media sirkuit pintar termasuk ke dalam media permainan. Sirkuit pintar tersebut merupakan sebuah media permainan yang bernilai edukatif, produktif, menyenangkan, dan diharapkan dapat memberi manfaat lebih dalam pembelajaran (Yusuf dan Auliya, 2011:21). Menurut Yusuf media ini diciptakan atas banyaknya masalah yang ditemui dalam pembelajaran siswa yaitu banyaknya yang harus dipahami dan diingat oleh siswa, tuntutan nilai yang baik, banyak siswa yang mengalami kesuliatan dalam pembelajaran, dan siswa yang lebih suka bermain.

Sirkuit pintar merupakan media dalam pembelajaran, menurut Yusuf jika digunakan dengan bijaksana dapat menimbulkan manfaat (kelebihan) sebagai berikut:

- a) menyingkirkan keseriusan yang menghambat.
- b) menghilangkan rasa stress dalam lingkungan belajar.
- c) mengajak orang terlibat penuh dalam proses belajar.
- d) meningkatkan aktivitas proses belajar.
- e) membangun kreativitas diri.
- f) mencapai tujuan dengan ketidaksadaran siswa.
- g) meraih makna belajar melalui pengalaman.
- h) memfokuskan siswa sebagai sumber belajar.

Sedangkan *Teams Games Turnament (TGT)* merupakan jenis pembelajaran yang berkaitan dengan *STAD (Student-Teamss-Achivement-Division)* dimana

dalam pembelajaran ini siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang yang mempunyai kemampuan dan latar belakang yang berbeda untuk mencapai ketuntasan belajar. Dalam *Teams Games Tournament (TGT)* siswa memainkan permainan dengan anggota *teams* lain untuk memperoleh tambahan *poin* pada skor *teams* mereka. Permainan disusun dari pernyataan-pernyataan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Permainan itu dimainkan pada meja-meja turnamen. Setiap meja turnamen dapat diisi oleh wakil-wakil kelompok yang berbeda namun yang memiliki kemampuan yang setara.

TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu pertandingan permainan tim, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Permainan disusun atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetahui pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Permainan itu dimainkan pada meja-meja turnamen dapat diisi oleh wakil-wakil kelompok yang berbeda, namun yang memiliki kemampuan setara. Permainan itu berupa pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen ini memungkinkan bagi tim untuk menambah skor kelompoknya bila mereka berusaha dengan maksimal. Turnamen ini dapat berperan sebagai review materi pelajaran.

Setelah siswa belajar dan bekerja secara kooperatif, siswa diajak dalam suatu permainan akademik yang disebut dengan *Teams Games Tournaments*. Pada permainan ini, yang dilakukan pertama kali adalah menempatkan siswa-siswa sebagai peserta tournament dalam meja-meja turnamen. Siswa-siswa tersebut mewakili kelompoknya masing-masing. Tiap meja turnamen ditempati oleh empat atau lima orang peserta, dengan pedoman bahwa diusahakan agar tidak ada peserta berasal dari kelompok yang sama.

Permainan itu berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa dari semua tingkat untuk menyumbangkan dengan maksimal bagi skor-skor kelompoknya agar mereka berusaha dengan maksimal. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) dilaksanakan dalam beberapa tahap seperti :

a) Tahap persiapan

Pada tahap ini materi model pembelajarn kooperatif *Teams Games Turnament* (TGT) dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran secara kelompok. Sebelum menyajikan materi pembelajaran dibuat lembar kegiatan dan lembar jawaban yang dipelajari oleh siswa-siswa dalam kelompok-kelompok.

b) Menetapkan siswa dalam kelompok-kelompok kooperatif

Kelompok-kelompok dalam kooperatif model TGT beranggotakan 4 sampai dengan 5 orang yang terdiri dari siswa pandai, sedang dan kurang. Selain itu

guru juga mempertimbangkan kriteria heterogensinya. Beberapa petunjuk dalam menentukan kelompok-kelompok kooperatif seperti berikut ini:

- (1) merangking siswa
- (2) menentukan jumlah kelompok
- (3) membagi siswa dalam kelompok
- (4) menyiapkan siswa untuk belajar kooperatif
- (5) jadwal kegiatan

Kegiatan pembelajaran kooperatif terdiri dari 5 tahap kegiatan beruntun yaitu: penyajian materi, kerja kelompok, kegiatan kelompok, permainan tim, evaluasi dan penghargaan kelompok:

a) Penyajian materi

Kegiatan pembelajaran model TGT dimulai dengan penyajian material pelajaran yang ditekankan pada hal-hal sebagai berikut:

(1) Pendahuluan

Menekankan pada apa yang akan dipelajari siswa dalam kelompok dan menginformasikan mengapa hal itu penting. Informasi tersebut ditujukan untuk memotivasi rasa ingin tahu siswa tentang konsep-konsep yang mereka pelajari.

(2) Pengembangan

- (a) mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan apa yang akan dipelajari dalam kelompok.
- (b) pembelajaran kooperatif menekankan bahwa belajar adalah memahami makna dan bukan menghafal.

- (c) sering mengontrol pemahaman siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan.
- (d) memberikan penjelasan mengapa jawaban dari pertanyaan itu benar atau salah.
- (e) beralih pada konsep lain, jika siswa sudah memahami masalahnya (Robert, 1998)

(3) Latihan Terbimbing

- (a) menyuruh siswa mengerjakan soal-soal atau memberikan jawaban-jawaban dari pertanyaan yang akan diberikan.
- (b) memanggil siswa secara acak untuk menjawab atau menyelesaikan soal supaya mempersiapkan diri sebaik-baiknya.
- (c) pemberian tugas tidak boleh menyita waktu terlalu lama dan langsung diberikan umpan balik (Robert, 1998).

b) Kegiatan Kelompok

Kegiatan kelompok, guru membagikan LKS kepada setiap kelompok sebagai bahan yang akan dipelajari siswa. Di samping untuk mempelajari konsep-konsep materi pelajaran LKS juga digunakan untuk melatih keterampilan dalam pembelajaran kooperatif terhadap siswa. Dalam kerja kelompok, setiap siswa mengerjakan tugas secara mandiri dan selanjutnya saling mencocokkan jawaban dengan teman sekelompok siswa masing-masing. Jika ada seseorang anggota yang belum memahami, maka teman-teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjelaskan. Jika ada pertanyaan sebaiknya menyatakan kepada semua anggota kelompok terlebih dahulu sebelum

menanyakan kepada guru. Dalam kegiatan guru yang memonitor kegiatan masing-masing kelompok dan terlibat jika diperlukan. Sebelum memulai belajar dalam kelompok hendaknya guru menetapkan kelompok dalam kooperatif berikut ini:

- (1) Siswa mempunyai tanggung jawab untuk memastikan teman kelompoknya telah mempelajari pelajaran.
- (2) Tidak seorangpun siswa selesai belajar sebelum anggota kelompok menguasai materi pelajaran.
- (3) Meminta bantuan pada teman satu kelompok sebelum meminta bantuan guru dan dalam satu kelompok harus saling berbicara sopan.

c) Permainan *Teams*

Setelah diadakan kegiatan kelompok dan siswa sudah belajar dengan tuntas, maka kegiatan selanjutnya adalah permainan tim untuk memperoleh tambahan poin skor tim. Masing-masing siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain, permainan ini dilakukan dalam tahap berikut:

- (1) tiap-tiap kelompok memilih perwakilan kelompok yang dianggap memiliki kemampuan yang lebih.
- (2) tiap-tiap wakil kelompok menempati meja turnamen yang telah disediakan.
- (3) tiap-tiap siswa dari wakil kelompok yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- (4) skor yang diperoleh siswa ini merupakan skor kelompok.

d) Evaluasi

Masing-masing siklus disediakan evaluasi yang dilaksanakan selama 45 menit dengan jumlah soal 5 nomor Essay. Evaluasi dikerjakan secara mandiri dan siswa harus menunjukkan apa yang telah dipelajari secara individu selama bekerja dalam kelompok. Hasil evaluasi digunakan sebagai hasil perkembangan individu.

e) Penghargaan kelompok

Dalam memberikan penghargaan terhadap prestasi kelompok terdapat tiga tingkatan penghargaan kelompok baik, kelompok hebat, dan kelompok super.

Secara runtut implementasi TGT terdiri dari empat komponen utama, antara lain :

- a) presentasi guru
- b) kelompok belajar
- c) turnamen
- d) penghargaan kelompok.

Kelebihan TGT diantaranya adalah:

- a) siswa lebih termotivasi untuk belajar agar dapat memberikan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- b) meningkatkan interaksi siswa secara aktif dan melibatkan segenap kemampuan yang dimiliki siswa.
- c) menuntut rasa tanggung jawab siswa untuk berbuat terbaik bagi kelompoknya.
- d) meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kekurangan TGT adalah kurang efisien terhadap waktu yang ada karena membutuhkan waktu yang lama dalam persiapan turnamennya.

2.1.6 Kreativitas

2.1.6.1 Kreativitas dan Berpikir Kreatif

Dalam dunia pendidikan kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari semua kegiatan yang akan dilakukan. Untuk itulah pengembangan kreativitas sebaiknya dilakukan sejak dari usia dini atau dari Sekolah Dasar. Kreativitas merupakan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Perilaku kreatif adalah hasil dari pemikiran kreatif, oleh karena itu hendaknya sistem pendidikan dapat merangsang pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif-produktif disamping pemikiran logis dan penalaran. Menurut Utami Munandar, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas diartikan sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Data, informasi, atau unsur-unsur yang ada dapat berupa pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama masa hidupnya.

Pengertian tentang kreativitas juga disampaikan oleh Hurlock dalam (Susanto, 2013: 100) mengemukakan kreativitas secara umum sebagai paham yang secara luas meliputi gaya kognitif, kategori-kategori pekerjaan, dan jenis-jenis hasil karya. Selanjutnya Harris (1998) dalam artikelnya mengatakan bahwa kreativitas dapat dipandang sebagai kemampuan, sikap, dan proses. Kreativitas sebagai kemampuan adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan mengkombinasikan, mengubah, atau menerapkan kembali ide-ide yang telah ada.

Kreativitas sebagai sikap adalah kemampuan diri untuk melihat perubahan dan kebaruan, suatu keinginan untuk bermain dengan ide-ide dan kemungkinan, kefleksibelan pandangan, sifat menikmati kebaikan, sambil mencari cara-cara untuk memperbaikinya. Adapun kreativitas sebagai proses adalah suatu kegiatan yang terus menerus memperbaiki ide-ide dan solusi-solusi dengan membuat perubahan yang bertahap dan memperbaiki karya-karya sebelumnya.

Torrance (1969) mendefinisikan kreativitas sebagai proses dalam memahami sebuah masalah, mencari solusi yang mungkin, menarik hipotesis, menguji dan mengevaluasi, serta mengkomunikasikan hasilnya kepada orang lain. Dari beberapa pengertian atau pendapat yang disampaikan para ahli tersebut dapat disimpulkan, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, produk dan press, seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebut hal ini sebagai "*Four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product*" dalam (Munandar, 2014: 20). Keempat P ini saling berkaitan, pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) serta lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif.

Berdasarkan survey kepustakaan, Supriadi (1994: 54) mengidentifikasi ciri kepribadian kreatif yang ditemukan dalam berbagai studi, yaitu terbuka terhadap pengalaman baru, bebas dalam menyatakan pendapat, tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, percaya diri dan mandiri,

memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas, mempunyai minat yang luas serta tekun dan tidak mudah bosan.

Sebagaimana penjelasan tentang kreativitas sebelumnya, maka berpikir kreatif dapat dimaknai dengan berpikir yang dapat menghubungkan atau melihat sesuatu dari sudut pandang baru (Susanto, 2016: 109). Dalam studi-studi faktor analisis seputar ciri-ciri utama dari kreativitas, Guilford dalam (Munandar, 2014: 57) membedakan antara *apitude* dari kreativitas (berpikir kreatif) meliputi kelancaran, kelenturan (fleksibilitas), dan orisinalitas, dan elaborasi.

a) Kelancaran (*Fluency*)

Adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, meliputi mempunyai pendapat, bebas dalam berpikir, percaya diri dan panjang akal.

b) Keluwesan (*Flexibility*)

Adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, meliputi mampu menghasilkan suatu ide, mempunyai inisiatif, mandiri atau kerja keras, mencari pengalaman baru.

c) Keaslian (*Originality*)

Kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, meliputi memberikan respon untuk suatu hal, mempunyai daya imajinasi yang aktif.

d) Keterperincian (*Elaboration*)

Kemampuan menyatakan pengaruh ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, meliputi bebas berpendapat dan merinci sesuatu selalu menemukan, meneliti dan mewujudkan ide, bersikap terhadap pengalaman baru.

Definisi berpikir divergen (berpikir kreatif) yang disampaikan oleh Guilford sangat dekat dengan definisi berpikir kreatif yang disampaikan oleh Torrance.

2.1.6.2 Kebijakan tentang Pengembangan Kreativitas

Kreativitas merupakan hal penting dalam pembelajaran dan bahkan dapat menjadi pintu masuk dalam upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa (Munandar, 2017: 17). Betapa pentingnya pengembangan kreativitas dalam sistem pendidikan ditekankan oleh para wakil rakyat melalui Ketetapan MPR-RI No. 11/MPR/1983 Tentang Garis-garis Besar Haluan Negara dalam Munandar (1992: 46) sebagai berikut:

“Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan disegala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan ketrampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu dan efisiensi kerja”.

Garis-Garis Besar Haluan Negara 1993 (Kaidah Penutupan) termaktub bahwa “Pembangunan ekonomi harus selalu mengarah kepada mantapnya sistem ekonomi nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 yang disu sun untuk mewujudkan Demokrasi Ekonomi yang harus dijadikan dasar pelaksanaan pembangunan yang memiliki ciri, antara lain potensi, inisiatif, dan daya kreasi setiap warga negara dikembangkan sepenuhnya dalam batas-batas yang tidak merugikan kepentingan umum.”

Khususnya mengenai pendidikan nasional, GBHN 1993 menekankan bahwa “Pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil,

berdisiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani.” Selanjutnya ditekankan pula bahwa “Iklim belajar dan mengajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan budaya belajar di kalangan masyarakat terus dikembangkan agar tumbuh sikap dan perilaku yang kreatif, inovatif, dan keinginan untuk maju.” Dalam GBHN 1993 dinyatakan bahwa pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu di lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra-sekolah. Secara eksplisit dinyatakan pada setiap tahap perkembangan anak dan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan pra-sekolah sampai perguruan tinggi, bahwa kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, di samping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.

2.1.6.3 Kebutuhan akan Kreativitas

Ditinjau dari aspek kehidupan manapun, kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa. Kita saat ini menghadapi macam-macam tantangan, baik dalam bidang ekonomi, kesehatan, politik, maupun dalam bidang budaya dan sosial (Munandar, 2017: 6-7). Kemajuan teknologi yang meningkat di satu pihak dan ledakan penduduk disertai berkurangnya persediaan sumber-sumber alami di pihak lain, lebih-lebih menuntut adaptasi secara kreatif dan kemampuan untuk mencari pemecahan masalah.

Gambaran yang sama tampak dalam bidang pendidikan. Penekanannya lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang

diberikan. Proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih. Hal ini tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi juga di negara-negara lain.

Seorang ahli, Maslow (1968) yang menyelidiki sistem kebutuhan manusia, menekankan bahwa kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya. Selain itu kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara kita tergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakat. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak dini tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan, tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru, tidak menjadi pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru.

2.1.6.4 Hubungan Kreativitas dan Inteligensi

Kreativitas merupakan suatu aktivitas berpikir untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru, tindakan baru, dan penyelesaian suatu masalah yang baru. Sudah tentu kreativitas memerlukan peran inteligensi pada tingkatan tertentu, karena inteligensi maupun kreativitas merupakan suatu kemampuan intelektual, namun keduanya memiliki dimensi yang berbeda. Inteligensi lebih dekat dengan berpikir konvergen yaitu mencari dan memilih satu jawaban yang terbaik atau paling cocok, sedangkan kreativitas lebih dekat dengan dimensi berpikir divergen yang menghasilkan berbagai alternatif jawaban (Hattie dan Rogers, 1986). Di dalam proses kreatif, sudah barang tentu terdapat tahapan-tahapan berpikir konvergen,

sehingga sampai saat ini inteligensi dianggap sebagai variabel penting dalam hubungannya dengan kreativitas.

Penelitian Munandar (1982) menemukan korelasi positif dan signifikan antara inteligensi dengan kreativitas dengan angka korelasi sebesar 0.53. Suharnan (1998) menemukan angka korelasi sebesar 0.23, dan hasil penelitian terbaru dari Kuncel, Hezlett, dan Ones (2004) menemukan korelasi sebesar 0.36. Berdasarkan hasil penelitian ini dan hasil penelitian sebelumnya, korelasi antara inteligensi dengan kreativitas bergerak dari tingkat rendah sampai sedang. Dapat disimpulkan bahwa orang yang memiliki inteligensi tinggi cenderung lebih kreatif daripada mereka yang memiliki inteligensi rendah, tetapi hal ini tidak berarti bahwa dengan makin tinggi inteligensi seseorang, maka dengan sendirinya akan menjadikan ia lebih kreatif daripada yang lain. Hal ini harus disadari mengingat antara inteligensi dengan kreativitas menunjukkan korelasi yang tidak sempurna (Halpern, 1996).

2.1.6.5 Peran Inteligensi dan Kreativitas Terhadap Prestasi Sekolah

Torrance (1959), Getzelt dan Jackson (1962), dan Yamoto (1964) dalam (Munandar, 2014: 9) berdasarkan studinya masing-masing sampai pada kesimpulan yang sama yaitu bahwa kelompok siswa yang kreativitasnya tinggi tidak berbeda dengan prestasi sekolah dari kelompok siswa yang inteligensinya relatif lebih tinggi. Torrance mengajukan hipotesis bahwa daya imajinasi, rasa ingin tahu, dan orisinalitas dari subjek yang kreativitasnya tinggi dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingatan dan faktor-faktor lain yang diukur oleh tes integensi tradisional. Penelitian Munandar (1977) terhadap siswa SD menunjukkan bahwa kreativitas sama absahnya seperti inteligensi sebagai prediktor dari prestasi sekolah. Jika efek

dari inteligensi dieliminasi, hubungan antara kreativitas dan prestasi sekolah tetap substansial. Adapun kombinasi dari inteligensi dan kreativitas lebih efektif lagi sebagai prediktor prestasi sekolah daripada masing-masing ukuran sendiri. Implikasinya terhadap pendidikan adalah untuk tujuan seleksi dan identifikasi bakat sebaiknya menggunakan kombinasi dari tes inteligensi dan kreativitas.

Milgram (1990) menekankan bahwa inteligensi atau IQ semata-mata tidak dapat meramalkan kreativitas dalam kehidupan nyata. Menurut Cropley (1994), keberbakatan yang sungguh-sungguh merupakan gabungan antara kemampuan konvensional (ingatan baik, berpikir logis pengetahuan faktual, kecermatan, dan sebagainya) dan kemampuan kreatif (menciptakan gagasan, mengenai kemungkinan alternatif, melihat kombinasi yang tidak diduga, memiliki keberanian untuk mencoba sesuatu yang tidak lazim, dan sebagainya).

Dengan mengetahui hubungan antara kreativitas, inteligensi, dan ingatan dengan prestasi belajar, bagaimana sumbangan relatif masing-masing terhadap keberhasilan di sekolah, dapat ditarik kesimpulan mengenai corak dan tujuan dari sistem pendidikan tersebut. Inilah yang disebut diagnostik terbaik oleh Hofstee (1969). Dalam hal ini hubungan antara kreativitas, inteligensi, dan ingatan dan kriteria prestasi sekolah memberikan informasi tentang kualitas pendidikannya.

2.2 Kajian Empiris

Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian tersebut relevan dan sesuai dengan substansi yang diteliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini

yaitu sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Amin dkk tahun 2019, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif pada pembelajaran IPA siswa dengan digunakannya media ular tangga. Rata-rata skor *pretest* adalah 60, sementara skor *posttest* memiliki rata-rata 72. Skor *n-gain* dari data *pretest* dan *posttest* adalah 0,3 dalam kriteria sedang. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada pembelajaran IPA.

Penelitian yang dilakukan oleh Puspita dan Surya tahun 2017, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memenuhi kriteria layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Ahli media memberikan skor 94,09% termasuk kategori sangat baik. Dari aspek minat siswa dalam belajar dengan menggunakan media ular tangga yaitu 85,27% termasuk ke dalam kategori baik. Sementara aspek ketiga tentang kualitas dan penampilan media dinyatakan sangat baik dengan skor 84,93%.

Penelitian yang dilakukan oleh Mamanda dan Sumantri tahun 2018 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Menggunakan Media Kartu Cetak untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 87,80% dengan nilai rata-rata 76,22 dan aktivitas siswa berkategori aktif dengan skor 30,25 serta aktivitas guru berkategori baik dengan skor 23. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 90,24% dengan nilai rata-rata 78,05 dan aktivitas siswa berkategori sangat aktif dengan skor 33,75 serta

aktivitas guru berkategori sangat baik dengan skor 25. Dengan demikian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantu media kartu informasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Banjar Jawa pada mata pelajaran PKn tahun pelajaran 2017/2018.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudianto dkk tahun 2016 dengan judul “Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa Menggunakan Media Sirkuit Pintar”. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, di-ketahui pada keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa pratindakan nilai rata-rata adalah 50,90 dan ketuntasan klasikal 28,57%. Pada siklus I nilai rata-rata menjadi 60,33 dan ketuntasan klasikalnya 42,86%. Selanjutnya pada siklus II nilai rata-rata menjadi 81,83 dan ketuntasan klasikal menjadi 85,71%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Sirkuit Pintar dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SD N Mangkubumen Kulon No. 83 Surakarta tahun ajaran 2015/2016.

Penelitian yang dilakukan oleh Istikhana tahun 2018 dengan judul “Fungsi Media Pembelajaran Sirkuit Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam”. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik, siklus I motivasi belajar peserta didik mencapai nilai rata-rata 73% dan siklus II motivasi belajar peserta didik mencapai nilai rata-rata 85%. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik, siklus I ketuntasan belajar mencapai nilai rata-rata 64% dan siklus II mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 86%.

Penelitian yang dilakukan oleh Kurniastuti dkk tahun 2015 dengan judul “Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Aktivitas Sumber Daya Alam Melalui Penggunaan Media Sirkuit Pintar”. Hasil penelitian tersebut adalah sirkuit pintar meningkatkan pemahaman konsep aktivitas ekonomi berkaitan sumber daya alam pada siswa kelas IV SD Negeri Banaran 02 Sukoharjo tahun ajaran 2014/2015. Penelitian tersebut dapat dibuktikan dari peningkatan nilai rata-rata pemahaman konsep aktivitas ekonomi berkaitan sumber daya alam siswa pada pra siklus yaitu 66,04 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 41,67%, meningkat pada siklus I yaitu 70,10 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 62,5%, dan meningkat pada siklus II yaitu 76,14 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5%.

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Metode Permainan Sirkuit Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD”. Hasil penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh metode permainan sirkuit pintar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Lakarsantri II/473 Surabaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Pasaribu tahun 2017 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 0411 Pasar Ujung Batu”. Hasil penelitian ini menunjukkan ketuntasan klasikal siklus I sebesar 68,29%, siklus II sebesar 78,05%, dan siklus III sebesar 85,37%. Simpulan dari penelitian ini yaitu, melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

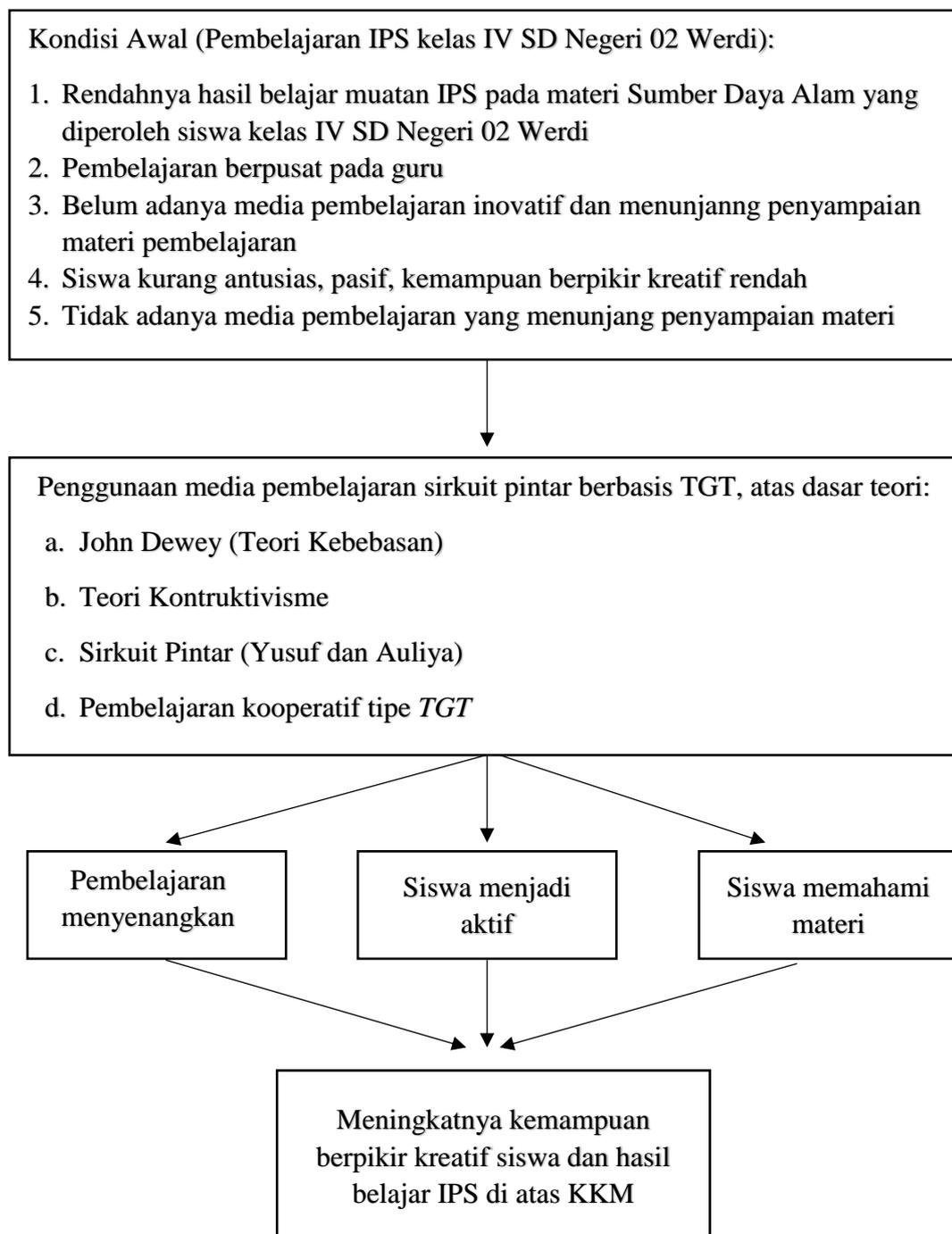
Penelitian yang dilakukan oleh Primandari dkk tahun 2019 dengan judul “Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe *TGT* dan *STAD* dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan *TGT* memberikan hasil yang lebih tinggi terhadap sikap sosial dan hasil belajar kognitif dibanding *STAD*. Hasil uji Independent Samples T-test menunjukkan: (1) nilai sig (2-tailed) hasil belajar kognitif antara *TGT* dan *STAD* = $0,040 < 0,05$, jadi H_0 ditolak dan H_a . (2) nilai sig (2-tailed) sikap sosial = $0,003 < 0,05$, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima.

Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya pada subjek, lokasi, dan variabel penelitian. Beberapa penelitian terdahulu, belum ada penggabungan antara media sirkuit pintar dengan model *TGT* dan belum diterapkan pada muatan IPS materi Sumber Daya Alam. Selain itu, penelitian sebelumnya hanya berfokus pada satu variabel terikat (*dependent*) sedang penelitian ini memiliki dua variabel terikat, yaitu kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar.

2.3 Kerangka Berpikir

Terdapat permasalahan yang ditemui di kelas IV SDN 02 Werdi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa masih rendah. Rendahnya kemampuan siswa tersebut disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya adalah kurang optimalnya penerapan model dan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memberikan inovasi pengembangan media

pembelajaran Sirkuit Pintar Berbasis TGT dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 02 Werdi. Berikut kerangka berpikir dalam penelitian ini:



2.4 Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang diajukan oleh peneliti dan harus diuji kebenarannya. Pernyataan ini ditegaskan oleh Sugiyono (2015: 96) yang menjelaskan bahwa hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menentukan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Ho: Pengembangan media pembelajaran Sirkuit Pintar Berbasis TGT tidak layak dan tidak efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar pada muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 02 Werdi.

Ha: Pengembangan media pembelajaran Sirkuit Pintar Berbasis TGT layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar pada muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 02 Werdi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus kemampuan berpikir kreatif siswa pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Sumber Daya Alam di kelas IV SDN 02 Werdi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab IV, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Media sirkuit pintar berbasis *TGT* dikembangkan berdasarkan model pengembangan menurut Sugiyono. Perencanaan pengembangan media berupa desain media sirkuit pintar berbasis *TGT* sangat menentukan bagaimana proses pengembangan yang dilakukan akan menghasilkan media yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran agar memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial materi Sumber Daya Alam. Berdasarkan penilaian validasi media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi pada pengembangan media sirkuit pintar berbasis *TGT* materi Sumber Daya Alam di kelas IV SDN 02 Werdi telah memenuhi kriteria sangat layak digunakan pada pembelajaran di kelas.
- 2) Penerapann media sirkuit pintar berbasis *TGT* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa. Nilai hasil

belajar siswa yang awalnya memiliki rata-rata 38,84 menjadi 84,23 atau memiliki peningkatan rata-rata 45,39 dan *n-gain* 0,74 yang termasuk dalam kriteria media ini semakin tinggi. Nilai kemampuan berpikir kreatif siswa yang awalnya memiliki rata-rata 41,82 menjadi 80,53 atau memiliki peningkatan rata-rata 38,71 dan *n-gain* 0,66 termasuk dalam kriteria sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan terkait dengan pengembangan media sirkuit pintar berbasis *TGT*, peneliti menyampaikan saran untuk pengembangan produk yang lebih baik sebagai berikut:

- 1) Hasil pengembangan media sirkuit pintar berbasis *TGT* mampu dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, sehingga tingkat kebermaknaan dalam penggunaan meningkat dengan inovasi-inovasi sesuai perkembangan teknologi.
- 2) Media sirkuit pintar berbasis *TGT* dapat dikembangkan pada muatan pelajaran dan materi pelajaran lainnya.
- 3) Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas, guru dapat mengkombinasikan media sirkuit pintar berbasis *TGT* dengan model pembelajaran lainnya yang dinilai lebih efisien dan berpusat pada siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih bermakna, menyenangkan, dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid., dkk. 2017. Pengembangan Media Edukasi Multimedia Indonesian Culture (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 34 (2): 127-136.
- Amin, Mohamad Latiful., dkk. 2019. The Increase of Student Science Cognitive Using Snake Ladder Media. *Journal of Primary Education*. 9 (1): 68-74.
- Aminu, Muhammed., dkk. 2016. Impact of Modified Anakes and Ladders Ludo Game in Teaching Entrepreneurial-Related Personal Qualities in Middle Basic Levels. *International Conference on Social Sciences & Law*. 2 (6): 59-71.
- Amir, Mohamad Faizal., & Mahardika Darmawan Kusuma Wardana. 2017. Pengembangan Domino Pecahan Berbasis Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*. 6 (2): 178-188.
- Aqib, Z. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asy'ari, dkk . 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD untuk Kelas IV*. Jakarta: Erlangga.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Awalya. 2015. *Bimbingan Konseling*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Budiarti, Yesi. 2015. Pengembangan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. 3 (1): 61-72.
- Fakhrudin, dkk. 2017. IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013. *ABDIMAS*. 21 (2): 103-110
- Fauziah, Resti., & Aprian Subhananto. 2017. Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams GAMES Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam di Kelad III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*. 43-65.

- Fitrianawati, Meita. & Hartono, H. 2016. Perbandingan Keefektifan PBL Berseting TGT dan GI Ditinjau Dari Prestasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kreatif, dan Toleransi. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. 3 (1): 55-56.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Handayani, Miris Efta. 2018. Pengaruh Metode Permainan Sirkuit Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *JPGSD*. 6 (3) 239-248.
- Hasbullah. 2017. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Raja Grifindo Persada.
- Hasibuan, Nailul Hilmi. 2017. Sirkuit Pintar Pendidikan di Kelurahan Bukit Tempayan Kec. Batu Aji, Batam, Provinsi Kepulauan Riau. *Minda Baharu*. 5 (1): 108-115.
- Hisnu, T., & Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Ibad, Zainul., dkk. 2018. Peran Modul Kontekstual Pada Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan*: 165-171.
- Istikhana, Janatul. 2017. Fungsi Media Pembelajaran Sirkuit Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan*. 5 (2): 233-246.
- Istiqomah, dkk. 2017. The Effectiveness of Teams Games Tournament Model to The 5th Grade Students' Learning Outcomes on Social Science: 21-26.
- Karwati, E., & Donni J, P., 2015. *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniastuti, dkk. 2015. Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Aktivitas Ekonomi Berkaitan Sumber Daya Alam Melalui Penggunaan Media Sirkuit Pintar. *JPGSD FKIP UNS*.
- Lestari, K, E., & Mokhammad R, Y. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mamanda, Slamet., dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan Menggunakan Media Kartu Cetak untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Action Research*. 2 (4): 348-354.
- Marcelina, Shella., dkk. 2018. Peningkatan Proses Pembelajaran IPS Menggunakan

- Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas IV SD Negeri 05 Alang Rambah Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 2 (2): 30-51
- Munandar, U. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munib, A. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang. Universitas Negeri Semarang Press
- Najikhah, Fatikhatur., dkk. 2016. Keefektifan MPI Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Indonesia Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 4 (2): 58-65.
- Nasikhah, Nailun, N., dkk. 2016. Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama. *Jurnal September Kkreatif*: 81-89.
- Nataliya, Prima. 2015. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. 3 (2): 343-358.
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. Implementasi Permainan Ppada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Medives*. 1 (2): 142-149.
- Nugraheni, Suharti Diah. 2019. Pembelajaran Matematika dengan Model Problem Based Learning Berbasis PPLH Sekolah Berbatuan ICT Dapat Meningkatkan Kreativitas. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*. 2: 148-155.
- Pasaribu, Hasnawati. 2017. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 0411 Pasar Ujung Batu. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*. 1: 59-68.
- Pitadjeng. 2006. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Primandari, Amalia P. 2019. Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dan STAD dengan ultimedia Interaktif Ceria Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*. 3 (1): 83-91.
- Purbiyanti, Elis D. 2017. Keefektifan Model Roll Playing dan Paired Storytelling Terhadap Aktifitas dan Hasil Belajar IPS. *Journal of Primary Education* . 6 (1): 57-64

- Purwandari, Amanda. 2017. Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 2. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 1 (3): 163-170.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspita, Debby M. 2017. Development of Snake Ladder Game as Medium of Mathematics Learning for The Fourth-Grade Students of Primary School. *International Journal of Sciences Basic and Applied Pesearch*: 33 (3): 291-300.
- Qondias, Dimas. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia*: 5 (2): 176-182.
- Rainah. 2016. Peningkatan Prestasi Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Alat Peraga Sirkuit. *Jurnal Praktik Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar dan Menengah*. 6 (4): 1-7.
- Rifa'i, A, & Anni C., T. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Universitas Negeri Semarang Press.
- Rosyida, Saufani. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Circuit Learning (CL) Berbantuan Media Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar PKn. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*. 5 (2): 60-72.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setyasto. 2017. Penerapan Perangkat Pembelajaran IPS Model Think Pair Share (IPS) dengan Media Video untuk Meningkatkan Karakter, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*. 2 (2): 128-133.
- Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Silfiana, Ika., dkk. 2016. Model Trefinger dengan Pendekatan Scientific untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pemecahan Masalah Kelas V. *Journal Primary of Education*. 5 (2): 155-161.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alafabeta.
- Sumasree, dkk. 2018. Effectiveness Snake & Ladder Game on Knowledge and Attitude Regarding Personal Hygiene among School Children in Selected Rural School at Mangalore. *CIX*. 2: 81
- Supriyono, dkk. 2016. Rancang Bangun Media Pembelajaran dan Game Edukatif Pengenalan Aksara Jawa Pandawa. *The 4th University Research Colloquium*. 1-11.
- Suryani, Nunuk., Achmad, S. & Aditin, P. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. 2016. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran, Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Umar, A., dkk. 2004. *Pengetahuan Soosial Terpadu untuk Kelas IV*. Jakarta: Erlangga.
- Wahyudianto, Ginanjar., dkk. 2016. Upaya Peningkatan Keterampilan dan Menulis Aksara Jawa Menggunakan Media Sirkuit Pintar. 50-58.
- Wati, K. & Ratih, H. 2010. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Winarso, Widodo., dkk. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Leaflet Berbasis Kemampuan Kognitif Siswa Berdasarkan Teori Bruner. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 6 (1): 11-24.
- Yusuf, Y., & Umi, A. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.