



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PAPEGA*
BERBASIS STAD UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
DAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV
SDN 1 CENING SINGOROJO KENDAL**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Tikalistiana

1401415404

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Papega Berbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 1 Cening" karya,

Nama : Tikalistiana

NIM : 1401415404

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Isa Anseri, M.Pd

NIP.19600820 198703 1 003

Semarang, 28 Juni 2019...

Pembimbing,

Drs. Sutaryono, M.Pd.

NIP.19570825 198303 1 015

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papega Berbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 1 Cening” karya,

nama : Tikalistiana

NIM : 1401415404

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1 FIP UNNES

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

Semarang, 18 Juli 2019

Panitia Ujian

Sekretaris,



Dr. Achmad Rifa'i RC, M.Pd.
NIP 195908211984031001

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 : Tikalistiana

NIM : 1401415404

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : *Pengembangan Media Pembelajaran Papega Berbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 1 Cening*

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



Tikalistiana

NIM 1401415404

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Seni tertinggi guru adalah untuk membangun kegembiraan dalam ekspresi kreatif dan pengetahuan.” (Albert Einstein)
2. “Jadilah seperti karang di lautan yang tetap kokoh diterjang ombak, walaupun demikian air laut tetap masuk kedalam pori-porinya.”
3. “Kebebasan adalah kunci kreativitas untuk membentuk keberanian dan melepaskan kepastian.” (Tikalistiana)

PERSEMBAHAN

1. Kedua orangtua tercinta yaitu Bapak Suyatno dan Ibu Jumarni yang selalu memberikan doa dan dukungan yang sangat tulus serta adik saya tercinta Khoirunnisa
2. Bapak Sutaryono selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu dan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi.
3. Almamater tercinta, Program Studi PGSD FIP UNNES

ABSTRAK

Listiana, Tika. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran PAPEGA Berbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 1 Cening.* Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Dosen pembimbing Drs. Sutaryono, M.Pd.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi keragaman budaya di Indonesia muatan IPS. Hal tersebut terjadi karena kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran dalam kegiatan belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan usaha dengan mengembangkan media Papega berbasis STAD materi keragaman budaya di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media Papega berbasis STAD untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitiannya adalah penelitian pengembangan metode Research and Development model Sugiyono yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti. Tempat dan waktu penelitian yaitu SDN 1 Cening Singorojo Kendal pada semester genap tahun 2018/2019. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan teknis tes berupa pretest dan posttest serta non tes berupa angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisa data meliputi analisa data produk, analisa data awal, dan analisa data akhir. Teknik pelaporan menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) desain media pembelajaran Papega Berbasis STAD dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. (2) kelayakan media Papega berbasis STAD dilihat dari penilaian ahli media sebesar 96% (sangat layak) dan ahli materi sebesar 92% (sangat layak) serta angket tanggapan siswa dan guru. (3) keefektifan media Papega berbasis STAD dapat dilihat dari hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil belajar siswa dinilai dari uji *N-gain* sebesar 0.44927 (sedang), hasil analisis data akhir untuk kemampuan berpikir kreatif siswa dengan uji *N-gain* sebesar 0.3209 (sedang).

Simpulan dari penelitian ini adalah baik dari sisi desain pengembangan, kelayakan, maupun keefektifan dari pengembangan media *Papega berbasis STAD* tepat untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia siswa kelas IV SDN 1 Cening.

Kata Kunci: media *Papega berbasis STAD*, kemampuan berpikir kreatif, hasil belajar IPS

PRAKATA

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahkan rahmat, taufik serta karunia-Nya, sehingga melalui doa dan usaha, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papega Berbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 1 Cening”. Peneliti menyadari bahwa penelitian dan penyusunan skripsi tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari pihak-pihak yang berpartisipasi. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, 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 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Drs. Sutaryono, M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd., Penguji I;
6. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Penguji II;
7. Sony Zulfikasari, M.Pd., ahli media;
8. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., ahli materi;
9. Solikhin S.Pd, Kepala Sekolah SDN 1 Cening Singorojo Kendal;
10. Semua guru, karyawan, dan siswa SDN 1 Cening Singorojo Kendal;

11. Teman-teman tercinta yang telah memberikan semangat dan kerjasamanya;
12. Semua pihak yang telah membantu dan tidak bisa peneliti sebut satu persatu.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian ini semoga bimbingan, dukungan, dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, 28 Juni 2019

Peneliti,



Tikalistiana

NIM 1401415404

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR DIAGRAM.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Pembatasan Masalah	13
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Penelitian.....	14
1.6 Manfaat Penelitian.....	15

1.6.1	Manfaat Teoritis	15
1.6.2	Manfaat Praktis	15
1.7	Spesifikasi Produk	15
BAB II		17
KAJIAN PUSTAKA		17
2.1	Kajian Teori	17
2.1.1	Hakikat Pendidikan	17
2.1.1.1	Pengertian Pendidikan.....	17
2.1.1.2	Pendidikan Menurut PISA	18
2.1.1.3	Paradigma Pendidikan Kritis.....	18
2.1.1.4	Empat Pilar Pendidikan.....	19
2.1.2	Hakikat Pembelajaran	21
2.1.2.1	Pengertian Pembelajaran.....	21
2.1.2.2	Pembelajaran yang Kreatif	21
2.1.2.3	Pembelajaran yang Efektif	22
2.1.2.4	Pembelajaran yang Menarik.....	22
2.1.2.5	Pembelajaran Berdasarkan Kebutuhan Anak.....	23
2.1.2.6	Model Pembelajaran yang Inovatif	24
2.1.2.7	Pendekatan Pembelajaran dengan Mengembangkan Inovasi Siswa.....	26
2.1.2.8	Pendekatan Humanis Dalam Proses Pembelajaran	26
2.1.3	Belajar	27
2.1.3.1	Hakikat Belajar.....	27

2.1.3.2 Tujuan Belajar.....	28
2.1.3.3 Teori Belajar.....	29
2.1.3.4 Membangun Motivasi Belajar Siswa	35
2.1.3.5 Membentuk Minat Belajar Siswa.....	36
2.1.3.6 Merancang Strategi Belajar.....	36
2.1.3.7 Hukum Thorndike atau S-R (Stimulus Respon)	37
2.1.3.8 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	39
2.1.3.9 Menangani Perilaku Buruk Siswa.....	42
2.1.4. Hasil Belajar.....	43
2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar.....	43
2.1.4.2 Ranah Hasil Belajar.....	44
2.1.4.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	46
2.1.5 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	47
2.1.5.1 Pengertian IPS.....	47
2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran IPS	48
2.1.5.3 Ruang Lingkup IPS.....	49
2.1.5.4 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	49
2.1.5.5 Kecakapan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran IPS	50
2.1.5.6 Materi Keragaman Budaya	51
2.1.6 Media Pembelajaran.....	61
2.1.6.1 Pengertian Pembelajaran.....	61
2.1.6.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	63

2.1.6.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	65
2.1.6.4 Perencanaan Media Pembelajaran.....	66
2.1.6.5 Pengembangan Media Pembelajaran	67
2.1.6.6 Papega (Papan Petak Bergambar)	68
2.1.6.7 Penerapan Papega pada muatan IPS materi Keragaman Budaya di Indonesia	70
2.1.6.8 Pengembangan Media Pembelajaran Papega berbasis STAD	70
2.1.6.9 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Papega	71
2.1.7 Model Pembelajaran	73
2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran	73
2.1.7.2 Model Pembelajaran Kooperatif	73
2.1.7.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD	75
2.1.7.4 Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif STAD	77
2.1.8 Kreativitas	78
2.1.8.1 Kebijakan tentang Pengembangan Kreativitas.....	78
2.1.8.2 Kebutuhan akan Kreativitas	78
2.1.8.3 Hubungan Kreativitas dengan Intelegensi	79
2.1.8.4 Peran Intelegensi dan Kreativitas Terhadap Prestasi Sekolah	80
2.1.8.5 Konsep Kreativitas	81
2.1.8.6 Berpikir Kreatif	83
2.1.9 Peran Guru dalam Pembelajaran dan Karakteristik Siswa.....	85
2.1.9.1 Peran Guru dalam Pembelajaran	85

2.1.9.2	Karakteristik Siswa SD	87
2.1.9.3	Perkembangan Fisik Siswa SD	88
2.1.9.4	Perkembangan Kognitif Siswa SD.....	88
2.1.9.5	Perkembangan Psikososial	88
2.2	Kajian Empiris	90
2.3	Kerangka Berpikir.....	96
BAB III.....		98
METODE PENELITIAN.....		98
3.1	Desain Penelitian.....	98
3.1.1	Prosedur Penelitian	98
3.1.1.1	Potensi Masalah	99
3.1.1.2	Pengumpulan Data	100
3.1.1.3	Desain Media Pembelajaran Papega Berbasis STAD.....	100
3.1.1.4	Validasi Desain Media Pembelajaran Papega berbasis STAD oleh ahli	103
3.1.1.5	Revisi Desain Media Pembelajaran Papega Berbasis STAD.....	103
3.1.1.6	Uji Coba produk Skala Kecil Media Pembelajaran Papega Berbasis STAD	104
3.1.1.7	Revisi Media Pembelajaran Papega Berbasis STAD.....	104
3.1.1.8	Uji Coba Skala Besar Media Pembelajaran Papega Berbasis STAD	104
3.1.2	Jenis Penelitian.....	105
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	106
3.3	Data, sumber data, dan Subyek penelitian	107

3.3.1	Data	107
3.3.2	Sumber Data Penelitian.....	108
3.3.2.1	Siswa	108
3.3.2.2	Guru	108
3.3.2.3	Data Dokumen	108
3.3.2.4	Subyek penelitian	108
3.4	Variable Penelitian	108
3.4.1	Definisi Variabel Penelitian	108
3.4.1.1	Variabel Bebas	109
3.4.1.2	Variabel Terikat	109
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	110
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	111
3.6.1	Teknik Pengumpulan Data.....	111
3.6.1.1	Tes.....	111
3.6.1.2	Angket.....	112
3.6.1.3	Wawancara.....	112
3.6.1.4	Observasi.....	113
3.6.1.5	Dokumentasi	113
3.6.1.6	Instrumen Pengumpulan Data.....	114
3.7	Uji Kelayakan, Uji validitas, dan Uji Reabilitas	114
3.7.1	Analisis Uji Kelayakan Produk.....	114
3.7.2	Analisis Uji Validitas Produk	115

3.7.3	Analisis Uji Reabilitas Produk	117
3.8	Teknik Analisis Data.....	118
3.8.1	Analisis Produk	118
3.8.1.1	Indeks Kesukaran	118
3.8.1.2	Daya Beda	119
3.8.1.3	Analisis Tanggapan Guru dan Siswa	121
3.8.2	Analisis Data Awal	121
3.8.2.1	Uji Normalitas.....	122
3.8.2.1	Uji Homogenitas	122
3.8.3	Analisis Data Akhir.....	123
3.8.3.1	Uji T-test	123
3.8.3.2	Uji N-Gain.....	124
BAB IV	126
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	126
4.1	Hasil Penelitian	126
4.1.1	Perencanaan Produk	126
4.1.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Kebutuhan Siswa	127
4.1.1.2	Desain Produk	129
4.1.2	Hasil Produk.....	134
4.1.2.1	Validitas Desain	134
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk Skala Kecil.....	139
4.1.4	Hasil Uji Coba Pemakaian Produk Skala Besar.....	143

4.1.5	Analisis Data	153
4.1.5.1	Analisis Data Awal	153
4.1.5.2	Analisis Data Akhir	156
4.2	Pembahasan	163
4.2.1	Pengembangan Media Pembelajaran Papega berbasis STAD	163
4.2.2	Kelayakan Media Pembelajaran <i>Papega Berbasis STAD</i>	166
4.2.3	Keefektifan Media Pembelajaran Papega berbasis STAD	169
4.3	Impilikasi Penelitian	174
4.3.1	Implikasi teoritis	174
4.3.2	Implikasi Praktis	175
4.3.3	Implikasi Pedagogis	175
BAB V	176
PENUTUP	176
5.1	Simpulan	176
5.2	Saran	177
DAFTAR PUSTAKA	178
LAMPIRAN	184

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Komparasi Teori Behavioristik, Kognitif, dan Konstruktivisme	33
Tabel 2.2	Ranah kognitif menurut (Bloom, Dkk).....	44
Tabel 2.3	Ranah afektif (Krathwohl & Bloom, dkk).....	45
Tabel 2.4	Ranah Psikomotor menurut (Simpson).....	45
Tabel 3.1	Pengembangan Media Pembelajaran Papega Berbasis STAD	101
Tabel 3.2	Waktu Penelitian.....	106
Tabel 3.3	Definisi Operasional Variabel	110
Tabel 3.4	Kriteria Penilaian Validasi Ahli.....	115
Tabel 3.5	Hasil Analisis Validitas Uji Coba Soal.....	116
Tabel 3.6	Hasil Analisis Reliabilitas Uji Coba Soal	118
Tabel 3.7	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Uji Coba Soal.....	119
Tabel 3.8	Kriteria Daya Pembeda.....	120
Tabel 3.9	Hasil Analisis Daya Pembeda Uji Coba Soal	120
Tabel 3.10	Kriteria Hasil Presentase Tanggapan Guru Dan Siswa	121
Tabel 3.11	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	124
Table 4.1	Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Papega Berbasis STAD	135
Table 4.2	Revisi Media Pembelajaran	136
Table 4.3	Hasil Revisi Berdasarkan Saran Para Ahli	137
Table 4.4	Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa.....	140

Tabel 4.5	Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru	142
Table 4.6	Nilai Hasil Pretest dan Postest Kelompok Kecil	143
Tabel 4.7	Hasil Pretest dan Postest Kelompok Besar	145
Tabel 4.8	Hasil Rekapitulasi Kemampuan Berpiki Kreatif Kelompok Kecil.....	147
Tabel 4.8	Hasil Rekapitulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompk Besar	148
Tabel 4.9	Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Skala Besar	150
Tabel 4.10	Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru pada Skala Besar.....	152
Tabel 4.11	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> pada Kelompok Kecil	153
Tabel 4.12	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> pada Kelompok Besar	154
Tabel 4.13	Hasil Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Kecil	155
Tabel 4.14	Hasil Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Besar	155
Tabel 4.15	Hasil Uji <i>T-test Pretes</i> dan <i>Postest</i> Kelompok Kecil.....	156
Tabel 4.16	Hasil Uji <i>T-test Pretes</i> dan <i>Postest</i> Kelompok Besar	156
Tabel 4.17	Hasil Uji <i>T test</i> Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif	157
Tabel 4.18	Hasil Uji <i>N-gain Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kelompok Kecil.....	157
Tabel 4.19	Hasil Uji <i>N-gain Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kelompok Besar	158
Tabel 4.20	Hasil Uji <i>N-gain</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Kecil	160
Tabel 4.21	Hasil Uji <i>N-gain</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Besar.....	161

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Rumah Adat Jawa Tengah.....	53
Gambar 2.2	Rumah Adat Aceh	54
Gambar 2.3	Rumah Adat Jawa Timur.....	55
Gambar 2.4	Rumah Adat Betawi	55
Gambar 2.5	Rumah Adat Sumatera Barat.....	56
Gambar 2.6	Rumah Adat Bali.....	56
Gambar 2.7	Pakaian Adat Nanggro Aceh Darussalam	59
Gambar 2.8	Pakaian Adat DKI Jakarta	59
Gambar 2.9	Pakaian Adat Jawa Barat.....	60
Gambar 2.10	Pakaian Adat Jawa Tengah.....	60
Gambar 2.11	Pakaian Adat Yokyakarta.....	61
Gambar 2.12	Alur kerangka berpikir	97
Gambar 3.1	Langkah Desain Penelitian Pengembangan Sugiyono (2014:298)	98
Gambar 3.2	Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Papega berbasis STAD.....	99
Gambar 3.3	Prototype Media <i>Papega</i>	102
Gambar 3.4	Prototype Kartu Pertanyaan Media Papega/ Ular Tangga.....	103
Gambar 4.1	Desain Media Pembelajaran Papega	130
Gambar 4.2	KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.....	131
Gambar 4.3	Peraturan Permainan Media Papega.....	132

Gambar 4.4	Kartu Permainan Papega	132
Gambar 4.5	Materi Keragaman Budaya.....	133
Gambar 4.6	Pion.....	133
Gambar 4.7	Dadu	133
Gambar 4.8	Materi Keragaman Budaya.....	137
Gambar 4.9	LKPD Sebelum Revisi	138
Gambar 4.10	LKPD Sesudah Revisi	138
Gambar 4.11	KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.....	138
Gambar 4.12	Papega Sebelum Revisi	138
Gambar 4.13	Papega Sesudah Revisi	138
Gambar 4.14	Peraturan Permainan Sebelum Revisi	139
Gambar 4.15	Peraturan Permainan Sesudah Revisi	139
Gambar 4.16	Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi	139
Gambar 4.17	Kartu Pertanyaan Sesudah Revisi.....	139

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Data Hasil Penilaian Ahli	136
Diagram 4.2	Hasil Pretest dan Postest Kelompok Kecil	144
Diagram 4.3	Hasil Pretest dan Postest Kelompok Besar.....	146
Diagram 4.4	Hasil Rekapitulasi Kemampuan Berpiki Kreatif Kelompok Kecil ..	147
Diagram 4.5	Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelompok Besar	150
Diagram 4.6	Peningkatan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kelompok Kecil	158
Diagram 4.7	Peningkatan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kelompok Besar	160
Diagram 4.8	Hasil Peningkatan Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Kecil	161
Diagram 4.9	Hasil Peningkatan Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Besar	163

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru	185
Lampiran 2	Instrumen Wawancara Guru	186
Lampiran 3	Hasil Wawancara Guru	188
Lampiran 4	Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	190
Lampiran 5	Lembar Hasil Pengamatan Siswa	191
Lampiran 6	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Media	194
Lampiran 7	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	195
Lampiran 8	Hasil Angket Kebutuhan Siswa	196
Lampiran 9	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru	197
Lampiran 10	Hasil Angket Kebutuhan Guru	198
Lampiran 11	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media	201
Lampiran 12	Hasil Penilaian Ahli Media	203
Lampiran 13	Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	206
Lampiran 14	Hasil Penilaian Ahli Materi	208
Lampiran 15	Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru.....	211
Lampiran 16	Hasil Angket Tanggapan Guru	213
Lampiran 17	Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa	215
Lampiran 18	Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	217
Lampiran 19	Kisi-kisi Instrumen Angket Kemampuan Berpikir Kreatif	218
Lampiran 20	Hasil Angket Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif	220

Lampiran 21 Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif	222
Lampiran 22 Hasil Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif.....	224
Lampiran 23 RPP Pertemuan Ke-1	225
Lampiran 24 RPP Pertemuan Ke-2	282
Lampiran 25 Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	335
Lampiran 26 Soal Uji Coba	336
Lampiran 27 Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	344
Lampiran 28 Daftar Nilai Hasil Soal Uji Coba.....	345
Lampiran 29 Hasil Uji Validitas	347
Lampiran 30 Analisis Reliabilitas Uji Coba Soal	348
Lampiran 31 Analisis Taraf Kesukaran Uji Coba Soal.....	349
Lampiran 32 Analisis Daya Beda Uji Coba Soal.....	350
Lampiran 33 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Postest	351
Lampiran 34 Soal Pretest dan Postest	352
Lampiran 35 Kunci Jawaban Soal Pretest Dan Postest.....	357
Lampiran 36 Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Skala Kecil Dan Skala Besar	358
Lampiran 37 Hasil Perhitungan Normalitas Hasil Belajar Siswa Skala Kecil.....	360
Lampiran 38 Hasil Perhitungan <i>T-Test</i> dan <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Siswa Skala Kecil.....	361
Lampiran 39 Hasil Perhitungan Normalitas Hasil Belajar Siswa Skala Besar	362
Lampiran 40 Hasil Perhitungan <i>T-Test</i> Dan <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Siswa Skala Besar	363

Lampiran 41 Daftar Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Skala Kecil Dan Skala Besar	364
Lampiran 42 Hasil Perhitungan Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Skala Kecil	366
Lampiran 43 Hasil Perhitungan <i>T-Test</i> Dan <i>N-Gain</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Skala Kecil	367
Lampiran 44 Hasil Perhitungan Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Skala Besar	368
Lampiran 45 Hasil Perhitungan <i>T-Test</i> Dan <i>N-Gain</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Skala Besar	369
Lampiran 46 Surat Ijin Penelitian	370
Lampiran 47 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	371
Lampiran 48 Dokumentasi	372

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting bagi manusia. Pendidikan sering diartikan sebagai usaha sadar untuk membina kepribadian manusia sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam kebudayaan maupun di lingkungan masyarakat. Pendidikan atau *paedagogie* dalam perkembangannya yaitu bimbingan atau pertolongan yang diberikan kepada orang lain secara sengaja. Pendidikan juga diartikan sebagai usaha yang dilakukan untuk mencapai hidup yang lebih baik (Sudirman, 1992: 4). Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan yaitu tuntutan dalam tumbuh kembangnya anak-anak, agar sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Menurut UU No. 20 th 2003, pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik agar peserta didik aktif dan kreatif dalam mengembangkan potensi dirinya. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 13 tahun 2015 tentang perubahan kedua atas PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Kurikulum pendidikan di Indonesia mengalami perubahan dari tahun ke tahun untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pengembangan dan penyempurnaan kurikulum ditunjukkan Permendikbud No 54 tahun 2013 tentang

Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, kemudian mengalami beberapa perubahan sehingga diganti dengan Permedikbud Nomor 20 tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah. Sedangkan Permendikbud No 21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah, Permendikbud No 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan, Permendikbud No 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan, dan Permendikbud No 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran yang menyatakan bahwa tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) Kompetensi sikap spiritual, (2) Sikap sosial, (3) Pengetahuan, dan (4) Keterampilan.

Menurut laporan PISA 2013, program yang mengurutkan kualitas sistem pendidikan di 72 negara, Indonesia menduduki peringkat 71. Kemudian PISA 2015, Indonesia menduduki peringkat 62. PISA membuat peringkat tersebut dengan cara menguji pelajar usia 15 tahun untuk mengetahui apakah mereka memiliki kemampuan dan pengetahuan di bidang ilmu pengetahuan alam, membaca, dan matematika.

Kemudian Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI) melakukan penelitian *Right to Education Index* (RTEI) guna mengukur pemenuhan hak atas pendidikan di berbagai negara. Hasil penelitian menyatakan kualitas pendidikan di Indonesia masih di bawah Ehtiopia dan Filipina. Dalam penelitian ini ada 5 indikator yang diukur oleh JPPI, di antaranya governance, availability, accessibility,

acceptability, dan adaptability. Dari kelima indikator yang diukur Indonesia menempati urutan ke-7 dengan nilai skor sebanyak 77%.

Kebijaksanaan di Indonesia sudah sangat mendukung dengan memberikan perhatian khusus kepada peserta didik yang memiliki kemampuan dan keserdasan yang luar biasa, dan juga kreativitas yang dikembangkan oleh anak sejak usia persekolahan sampai perguruan tinggi (GBHN 1993, UUSPN No. 2 tahun 1989). Sistem pendidikan lebih menekankan pengembangan kecerdasan dalam arti yang sempit dan kurang memberi perhatian kepada pengembangan bakat kreatif peserta didik. Konsep kreativitas juga masih kurang dipahami, dan ini menimbulkan dampak terhadap cara mendidik anak. Pengembangan kreativitas hendaknya dimulai dari usia dini, yaitu dari lingkungan keluarga yang digunakan sebagai tempat pendidikan pertama sebelum mereka sekolah. Kreativitas perlu dikembangkan dan ditingkatkan, perkembangan kreativitas dimulai dari pendidikan pra-sekolah sampai perguruan tinggi. Mengembangkan kreativitas anak dapat menunjang pembangunan dan juga dapat meningkatkan kecerdasan.

Salah satu cara untuk mencapai mutu dan tujuan pendidikan khususnya pada jenjang pendidikan dasar, salah satunya yaitu dengan dilaksanakannya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS melalui Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 771 huruf f, bahan kajian Ilmu Pengetahuan Sosial mencakup antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya untuk

mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

Pendidikan IPS menurut Jarolim (1982, dalam Susanto 2013: 141) mengatakan 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. Banks dalam Susanto (2013: 141) menekankan begitu pentingnya pendidikan IPS diterapkan di sekolah-sekolah, mulai dari tingkat dasar sampai ke perguruan tinggi, terutama di sekolah dasar dan menengah. Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Peran IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Rumampak (1998, dalam Susanto 2014: 313) mengartikan media sebagai setiap bentuk peralatan yang biasanya dipakai untuk memindahkan informasi. Sedangkan menurut Heinich, dkk (1993, dalam Anitah 2014) media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media ini, seperti film, televisi, diagram, bahan bercetak, computer, dan instruktur. Contoh media tersebut dapat dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran ular tangga. Menurut Ratnaningsih (2014: 5) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan

berapa langkah yang harus dijalani. Media pembelajaran sangat dibutuhkan ketika pembelajaran. Anak akan tertarik dengan pembelajaran ketika dalam proses pembelajaran terdapat sesuatu yang berbeda. Sesuatu yang berbeda tersebut dapat berupa alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan. Maka dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat siswa mudah memahami materi pelajaran.

STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Model pembelajaran ini digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam tim. STAD merupakan suatu metode yang bertujuan untuk memotivasi siswa untuk berani dan saling menolong dalam menguasai materi yang diajarkan guru. Model pembelajaran STAD efektif ketika diterapkan dalam proses pembelajaran, karena ketika pembelajaran siswa akan dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dengan bantuan teman sekelompoknya.

Dalam hubungannya dengan belajar bermakna, pendekatan konstruktivisme merupakan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menuntut siswa untuk kreatif (*student centered*) dalam proses belajar mengajar. Menurut teori konstruktivisme bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik tetapi peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam dirinya. Pendekatan konstruktivisme menghendaki siswa harus membangun pengetahuan di dalam benaknya sendiri. Guru dapat membantu proses ini dengan cara

mengajar yang membuat informasi lebih bermakna dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide mereka.

Piaget (dalam Siregar, 2010: 32) proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahap yakni asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi (penyeimbangan). Asimilasi adalah proses pengintegrasian informasi baru ke struktur kognitif dalam situasi yang sudah ada. Akomodasi adalah proses penyesuaian struktur kognitif dalam situasi yang baru. Sedangkan equilibrasi adalah penyesuaian kesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Menurut Piaget, tahap belajar siswa sekolah dasar masuk dalam tahap operasional konkret. Siswa menggunakan media konkret, dalam hal ini media konkret berupa gambar.

Sedangkan menurut teori Dewey adalah peletak dasar teori belajar sebagai *learning by doing*. Karakteristik pembelajaran "*learning by doing*" bermula sebagai bentuk ketidakpuasan atau proses melawan metode didaktik yang sebelumnya diterapkan dalam sistem belajar tradisional yang berlangsung di sekolah. Dewey memandang bahwa proses belajar dilakukan untuk mengembangkan siswa sebagai pribadi yang utuh. Dewey berprinsip bahwa cara guru mengajar diarahkan sepenuhnya pada upaya melahirkan siswa aktif (Brubacher, dalam Susanto 2014: 67). Belajar adalah sesuatu yang aktif, dengan metode pembelajaran yang didesain oleh guru mengarah pada tujuan utama, yaitu mencapai pemahaman dan memotivasi belajar.

Dalam proses pembelajaran tentu diperlukan hasil akhir atau hasil belajar untuk mengetahui peningkatan siswa dalam belajar. Hasil belajar dapat berupa tes

kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Proses pembelajaran IPS untuk anak sekolah dasar akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran selain menarik perhatian siswa juga dapat menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif selama pembelajaran berlangsung. Hasil refleksi diri dalam kegiatan praktik pengalaman lapangan (PPL) yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada bulan Juli sampai September 2018 lalu menunjukkan aktifitas belajar kelas 4 SDN Sekaran 02 saat pelajaran IPS ketika mereka diberikan media pembelajaran menunjukkan perbedaan dibandingkan dengan tidak menggunakan media. Ketersediaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memang penting, dan perlu dilakukan inovasi serta pengembangan media pembelajaran agar proses belajar siswa lebih kondusif dan hasil belajar siswa maksimal.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru kelas dan data hasil belajar siswa di kelas IV SDN 1 Cening. Masalah yang ditemui peneliti yaitu masalah kreativitas dalam pembelajaran IPS. Dari hasil angket kreativitas siswa menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa masih kurang, sekitar 35% dari 100%

siswa yang memiliki kreativitas tinggi atau sekitar 13 dari 38 siswa kelas IV. Masih banyak siswa yang takut untuk menayakan pelajaran yang belum mereka pahami dan mereka juga takut untuk memberikan pendapatnya. Siswa juga tidak berinisiatif untuk menghias ruang kelas seperti membuat pajangan yang berguna untuk pelajaran. Siswa juga kurang membaca buku di perpustakaan dikarenakan buku-buku yang ada di perpustakaan masih berantakan dan kurang terawat. Buku-buku yang ada di perpustakaan sebagian besar buku-buku KTSP daripada buku pelajaran K-13. Selain itu terdapat masalah pada mata pelajaran IPS yaitu materinya lebih bersifat menghafal, sedangkan siswa tidak begitu tertarik dengan materi yang banyak bacaan. Siswa menganggap bahwa IPS adalah pembelajaran yang membosankan. Minat baca siswa rendah. Sumber belajar siswa hanya berasal dari buku siswa saja. Pembelajaran masih berpusat pada guru, kurangnya variasi model serta metode dalam pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif, guru cenderung menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*. Dalam pembelajaran guru kurang optimal dalam memanfaatkan media. Media pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan kurang sesuai dengan kondisi serta keinginan siswa sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran serta membuat siswa kesulitan dalam pemahaman. Media yang sering digunakan guru yaitu buku dan guru juga jarang menggunakan LCD yang sudah tersedia di sekolah sehingga kurang menarik perhatian siswa dan siswa sering gaduh di dalam kelas. Siswa kurang dilibatkan

dalam pembelajaran. Siswa juga kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena tidak ada hal baru yang disajikan oleh guru.

Dari jumlah siswa kelas IV SDN 1 Cening sebanyak 38 siswa, 28 (74%) siswa diantaranya belum memenuhi KKM dan 10 (26%) siswa sudah memenuhi KKM. Djamarah (2014: 108) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat dinyatakan berhasil apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dapat mencapai taraf keberhasilan minimal atau mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan, apabila kurang dari 75% maka harus diadakan remedial. Dari permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media yang mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) yang dapat dimainkan seperti permainan ular tangga pada umumnya. Media ini dirasa efektif jika diterapkan pada pembelajaran IPS karena dari segi penggunaannya mempunyai sifat permainan sederhana dan siswa sudah banyak mengetahui jenis media atau permainan ini, jika dikembangkan menjadi permainan papega yang berbeda dengan sebelumnya diharapkan siswa akan lebih antusias mengikuti proses pembelajaran yang dikemas dalam sebuah permainan. Pengembangan media papega ini akan dikolaborasikan dengan model pembelajaran kooperatif yang paling banyak diaplikasikan yaitu STAD (*Student Teams-Achievement Divisions*), sehingga media pembelajaran *papega* yang dihasilkan akan berbeda dengan permainan *papega* pada umumnya.

Setiap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sudah menggunakan media namun penggunaan media tersebut belum mampu menjangkau seluruh mata pelajaran. Sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan menyenangkan. Pada subtema 1 ini peserta didik harus memahami tentang materi indahnnya keragaman budaya negeriku. Sehingga guru perlu menggunakan media yang mampu mencakup seluruh materi indahnnya keragaman budaya negeriku. *Papega* berbasis STAD merupakan media yang didesain untuk digunakan pada pembelajaran subtema 1 materi indahnnya keragaman budaya negeriku. Penggunaan media *papega* berbasis STAD ini akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang telah dipetakan pada tema indahnnya keragaman di negeriku subtema keragaman budaya negeriku di negeriku. *Papega* sudah didesain sedemikian rupa untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pada subtema 1 tersebut.

Media *papega* ini cukup membantu dalam proses belajar mengajar karena dalam media ini terdapat gambar-gambar Keragaman Budaya di Indonesia dan budaya yang ada di Indonesia, tujuannya untuk memperkenalkan kepada peserta didik bahwa di Indonesia terdapat berbagai keragaman suku dan budaya.

Penelitian ini juga diinspirasi dari penelitian yang dilakukan oleh Afandi (2015) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar” bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Hasil implementasi media pembelajaran ular

tangga motivasi belajar siswa meningkat sangat tinggi dan hasil belajar siswa juga meningkat, siswa dapat mencapai nilai diatas KKM.

Penelitian yang dilakukan oleh Septrijiwati, dkk (2015) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 2 Tolitoli pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Sampai 20 dalam Bentuk Soal Cerita”. Peneliti menggunakan model STAD untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah hasil belajar siswa meningkat karena pada proses pembelajaran siswa belajar secara berkelompok. Aktivitas belajar kelompok siswa berjalan sangat baik, sehingga tugas kelompok siswa cepat diselesaikan.

Penelitian yang dilakukan Marta, dkk (2017) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa” bertujuan untuk melatih konsentrasi anak usia sekolah dasar dengan menggunakan permainan game edukatif dan mengajarkan peserta didik agar bersosialisasi dengan sesama sehingga dapat memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran. Hasil penelitian yang diperoleh adalah motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan ular tangga berbeda dengan motivasi belajar menggunakan model pembelajaran *direct instruction*.

Penelitian yang dilakukan oleh Amrullah, dkk (2017) dengan judul “Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep Siswa Kelas V Sekolah Dasar” penelitian

ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Hasil penelitian ini adalah siswa mengalami peningkatan dengan baik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif setelah diajarkan menggunakan model pembelajaran PBL.

Penelitian yang dilakukan Sudarmika, dkk (2018) dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga baik digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran ular tangga juga efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dan juga dapat digunakan di kelas yang berbeda pula.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 1 Cening, dan beberapa hasil penelitian terdahulu tentang media pembelajaran ular tangga yang pernah dilakukan, peneliti memiliki referensi dan juga inspirasi untuk dijadikan penguat teori dan pemikiran dalam mengembangkan media pembelajaran dengan *Papega* (Papan Petak Bergambar) berbasis STAD pada muatan pelajaran IPS. Diharapkan media pembelajaran tersebut efektif dalam penggunaannya, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa yang maksimal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1.2.1 Guru kurang memberikan kebebasan kepada siswa

- 1.2.2 Media pembelajaran sering menggunakan buku
- 1.2.3 Kurangnya variasi model pembelajaran dalam belajar
- 1.2.4 Konsentrasi siswa yang mudah teralihkan saat pelajaran
- 1.2.5 Antusias siswa saat pelajaran mudah berubah
- 1.2.6 Terdapat siswa yang memiliki nilai dibawah KKM

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan tentang media, ranah kognitif dan psikomotor pada mata pelajaran IPS. Hal tersebut dilakukan karena media adalah salah satu komponen dalam pembelajaran, yang mempunyai peran penting dalam menyampaikan materi ajar dan ranah kognitif merupakan salah satu ranah untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi ajar, sedangkan ranah psikomotor untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat suatu keterampilan. Siswa dapat dikatakan memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi jika siswa dapat menyelesaikan suatu permasalahan dalam tingkat kesukaran tertentu. Permasalahan ini dianggap penting dan mendesak, sehingga peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran *papega* berbasis STAD yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS ranah kognitif dan psikomotor siswa kelas IV materi Keberagaman Budaya negeriku tema Indahnya Keragaman di Negeriku SDN 1 Cening.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.4.1 Bagaimana Desain Pengembangan Media Pembelajaran *PAPEGA* Berbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV?
- 1.4.2 Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *PAPEGA* Berbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV?
- 1.4.3 Bagaimana Kefektifan Pengembangan Media Pembelajaran *PAPEGA* Berbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1.5.1 Menguji Desain Pengembangan Media Pembelajaran *PAPEGA* Berbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV.
- 1.5.2 Menguji Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *PAPEGA* Berbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV.

- 1.5.3 Menguji Kefektifan Pengembangan Media Pembelajaran *PAPEGA* Berbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bahwa media pembelajaran *Papega* berbasis STAD pada materi keragaman budaya memang layak dan efektif untuk dijadikan referensi media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan referensi guru dalam menggunakan atau menciptakan media pembelajaran untuk semua muatan pelajaran khususnya muatan IPS.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan kualitas pendidikan sekolah dan juga akreditasi sekolah, khususnya dalam penggunaan Media Pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Papega* berbasis STAD yang dimainkan secara berkelompok untuk meningkatkan hasil belajar siswa

dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Papega* di sini akan seperti halnya dengan permainan ular tangga. Kegunaan media pembelajaran ular tangga berbantuan model pembelajaran STAD ini digunakan untuk membantu siswa dalam menjawab berbagai pertanyaan bersama kelompoknya pada muatan IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Dengan menggunakan ular tangga yang sudah diinovasi bentuk dan cara bermainnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Pendidikan

2.1.1.1 Pengertian Pendidikan

Pendidikan disebut juga *paedagogie* yang diartikan sebagai usaha sadar manusia untuk membina kepribadiannya sesuai nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Menurut UU Nomor 2 tahun 1989 mengatakan bahwa pendidikan yaitu untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan bagi dirinya di masa mendatang. Kemudian UU No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan suasana dan proses belajar peserta didik menjadi aktif untuk mengembangkan potensi dirinya.

Menurut Sudirman (1992: 4) pendidikan dijalankan oleh individu maupun kelompok agar menjadi manusia yang terbentuk mental dalam menjalani hidupnya. Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa pendidikan yaitu menuntut kodrat anak-anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya sebagai manusia dan anggota masyarakat. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan yaitu usaha sadar yang dilakukan untuk menyiapkan peserta didik menjadi manusia yang bermanfaat bagi dirinya maupun bangsa dan negaranya.

2.1.1.2 Pendidikan Menurut PISA

Menurut laporan PISA 2015, program yang mengurutkan kualitas sistem pendidikan di 72 negara, Indonesia menduduki peringkat 62. Dua tahun sebelumnya (PISA 2013) Indonesia menduduki peringkat kedua dari bawah atau peringkat 71. PISA membuat peringkat tersebut dengan cara menguji pelajar usia 15 tahun untuk mengetahui apakah mereka memiliki kemampuan dan pengetahuan di bidang ilmu pengetahuan alam, membaca, dan matematika yang diperlukan agar bisa berpartisipasi penuh dalam masyarakat modern.

Berdasarkan penilaian PISA, sistem pendidikan yang baik adalah ketika peserta didik mendapatkan nilai lebih tinggi di bidang ilmu pengetahuan alam serta punya keyakinan lebih kuat pada pentingnya pertanyaan saintifik dan lebih cenderung berekspektasi untuk bekerja di bidang pekerjaan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam. Hal ini bisa dicapai jika guru sering menjelaskan dan mendemonstrasikan ide-ide saintifik serta mendiskusikan pertanyaan murid.

2.1.1.3 Paradigma Pendidikan Kritis

Pendidikan kritis menurut Freire adalah pendidikan yang menumbuhkan cinta dan kedamaian. Pendidikan adalah tindakan cinta kasih, pendidikan adalah tindakan berani. Dalam pendidikan peserta didik sebagai subyek pendidikan. Jika pendidikan yang memposisikan pendidik sebagai subyek dan peserta didik sebagai obyek maka akan menghasilkan subyek yang gagal. Hal ini karena peserta didik mereproduksi pengetahuan yang diajarkan oleh pendidik, sehingga akhirnya ia terbentuk menjadi seperti sang pendidik.

2.1.1.4 Empat Pilar Pendidikan

Pendidikan menurut UNESCO meliputi empat pilar, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*.

a. *Learning to Know* (belajar untuk menguasai)

Pilar ini berpotensi besar untuk mencetak generasi muda yang memiliki kemampuan intelektual dan akademik yang tinggi. Secara implisit, *learning to know* bermakna belajar sepanjang hayat (*Life long education*) jadi pendidikan dapat berlangsung selama manusia hidup, baik di dalam maupun di luar sekolah. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakannya. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara saksama dalam meningkatkan kemampuan belajar bagi siswanya, dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam pengorganisasian kelas, penggunaan metode mengajar, strategi belajar-mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar-mengajar. Guru bisa dikatakan unggul dan profesional bila mampu mengembangkan kompetensi individunya dan tidak banyak bergantung pada orang lain. Konsep *learning to know* ini menyiratkan makna bahwa pendidik harus mampu berperan sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, mediator, dan evaluator.

b. *Learning to do* (belajar untuk menerapkan)

Peserta didik diajarkan untuk melakukan sesuatu dalam situasi konkrit yang tidak hanya terbatas pada penguasaan ketrampilan yang mekanitis melainkan juga terampil

dalam berkomunikasi, bekerjasama dengan orang lain, mengelola dan mengatasi suatu konflik. Melalui pilar kedua ini, dimungkinkan mampu mencetak generasi muda yang intelligent dalam bekerja dan mempunyai kemampuan untuk berinovasi. Sekolah sebagai wadah masyarakat belajar hendaknya memfasilitasi siswanya untuk mengaktualisasikan ketrampilan yang dimiliki, serta bakat dan minatnya agar “*Learning to do*” dapat terealisasi. Meskipun bakat dan minat anak dipengaruhi factor keturunan namun tumbuh dan berkembangnya bakat dan minat juga bergantung pada lingkungan.

c. *Learning to be* (belajar untuk menjadi)

Konsep *learning to be* perlu dihayati oleh praktisi pendidikan untuk melatih siswa agar memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Kepercayaan merupakan modal utama bagi siswa untuk hidup dalam masyarakat. Atika, 2010 mengatakan bahwa, penguasaan pengetahuan dan keterampilan merupakan bagian dari proses menjadi diri sendiri (*learning to be*) untuk belajar berperilaku sesuai dengan norma dan kaidah yang berlaku di masyarakat. Menjadi diri sendiri diartikan sebagai proses pemahaman terhadap kebutuhan dan jati diri. Belajar berperilaku sesuai dengan norma dan kaidah yang berlaku di masyarakat, belajar menjadi orang yang berhasil, sesungguhnya merupakan proses pencapaian aktualisasi diri.

d. *Learning to live together* (belajar untuk dapat hidup bersama)

Pendidikan dituntut untuk tidak hanya membekali generasi muda untuk menguasai IPTEK dan kemampuan bekerja serta memecahkan masalah, melainkan kemampuan untuk hidup bersama dengan orang lain yang berbeda dengan penuh

toleransi, dan pengertian. *Learning to live together* menciptakan tumbuhnya sikap saling pengertian antar ras, suku, dan agama. Pemahaman tentang peran diri dan orang lain dalam kelompok belajar merupakan bekal dalam bersosialisasi di masyarakat (*learning to live together*).

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Menurut Gagne pembelajaran adalah peristiwa eksternal yang dirancang sedemikian rupa untuk menduduki proses belajar siswa yang sifatnya internal. Menurut Winkel pembelajaran adalah peraturan yang dirancang untuk menunjang proses belajar siswa sehingga tidak terhambat. MIarso mengatakan bahwa pembelajaran adalah pendidikan yang dilakukan dengan tujuan menetapkan proses belajar yang akan dilaksanakan, sehingga proses belajar dapat terkendalikan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha untuk mewujudkan proses belajar dapat dijalankan dengan baik karena adanya peraturan-peraturan dan juga merancang pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai.

2.1.2.2 Pembelajaran yang Kreatif

Guru adalah faktor untuk emngembangkan potensi peserta didik sehingga mereka menjadi orang yang berakhlak mulia, kreatif, aktif, mandiri, bertanggung jawab, dan sebagainya. Usman (2002) menyatakan bahwa guru yang professional adalah orang yang mempunyai keahlian atau kemampuan khusus dalam bidang keguruan, sehingga ia dapat melakukan tugasnya sebagai guru dengan kemampuan

yang maksimal. Kreativitas diperlukan guru untuk memberikan layanan pendidikan yang maksimal sesuai dengan kemampuan mereka. Porter & Hernacki mengatakan bahwa seseorang yang kreatif selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta ingin mencoba hal baru yang belum pernah ia lakukan.

Maka dari itu, guru dituntut untuk kreatif dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Guru dapat merancang pembelajaran dengan maksimal dan memberikan variasi dalam proses pembelajaran, karena dengan bervariasinya suatu pembelajaran dapat mununjang siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses belajarnya.

2.1.2.3 Pembelajaran yang Efektif

Pembelajaran dianggap efektif apabila hasil belajar yang diperoleh siswa mencapai batas minimal KKM yang ditentukan. Miarso (dalam Uno 2017) mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang terfokus pada siswa ketika pembelajaran. Definisi ini mengandung arti bahwa pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang terjadinya belajar pada siswa dan apa yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan siswanya. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil, jika kegiatan belajar-mengajar dapat membangkitkan proses belajar dan memperoleh hasil belajar yang baik.

2.1.2.4 Pembelajaran yang Menarik

Pembelajaran adalah kegiatan yang berpengaruh langsung terhadap proses belajar peserta didik. Pembelajaran berarti tatap muka antara guru dengan siswa di dalam kelas. Pembelajaran tidak membatasi interaksi siswa dengan guru. jadi dapat

disimpulkan bahwa pembelajaran yaitu kegiatan untuk meningkatkan dan mendukung proses belajar siswa.

Pembelajaran yang menarik adalah kegiatan belajar yang membantu guru untuk mengaitkan materi pembelajaran sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran yang menarik bertujuan untuk memotivasi siswa agar mereka memahami makna dari materi pelajaran yang dipelajari dengan mengaitkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan belajar siswa.

2.1.2.5 Pembelajaran Berdasarkan Kebutuhan Anak

Pembelajaran berdasarkan kebutuhan anak dibagi menjadi empat aspek, yaitu:

a) Kebutuhan jasmani pada anak usia SD

Perkembangan fisik anak SD bersifat individual. Pada masa ini, kebutuhan anak bervariasi, seperti porsi makan dan minum bertambah karena perkembangan tubuh dan kognitif. Anak SD membutuhkan makanan yang bergizi, sehingga perkembangan fisik dan intelektualnya tidak terhambat.

b) Kebutuhan akan kasih sayang

Anak SD yang menduduki kelas tinggi (4, 5, atau 6) akan memasuki masa bersosialisasi. Pada usia ini anak sangat sensitif dan mudah mengetahui sikap pilih kasih dan ketidakadilan. Maka guru harus bijaksana dalam memutuskan atau melakukan tindakan.

c) **Kebutuhan untuk memiliki**

Dalam kebutuhan ini anak mulai membentuk geng atau kelompok bermainnya dan anak menggantungkan dirinya kepada kelompok tersebut. Anak akan menjaga sepenuh hati apa yang dia miliki saat itu.

d) **Kebutuhan aktualisasi diri**

Pada masa ini, perkembangan anak akan terlihat di kelas tinggi. Anak akan mulai bersaing untuk memiliki prestasi yang lebih baik dari temannya dan mereka akan berusaha dengan maksimal untuk mendapatkan prestasi yang baik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran berdasarkan kebutuhan anak ini berbeda-beda sesuai dengan usia anak tersebut. Terdapat perbedaan anak dimana mereka masih suka bermain dan juga terdapat anak yang sudah mulai serius dalam belajar ataupun akan mempertahankan sesuatu yang dia miliki.

2.1.2.6 Model Pembelajaran yang Inovatif

Pembelajaran inovatif adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa oleh guru sehingga pembelajaran berbeda dengan pembelajaran pada umumnya. Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada siswa, maka pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa agar tidak membosankan ketika belajar. Rancangan proses pembelajaran akan dimulai ketika siswa menjadi bagian yang terpenting dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa. terdapat model-model pembelajaran inovatif yang dapat di terapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

a) Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung adalah kegiatan mengajar dirancang khusus untuk menunjang proses belajar yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif (pengetahuan yang dapat diungkapkan dengan kata-kata) dan pengetahuan prosedural (pengetahuan tentang melakukan sesuatu) yang diajarkan secara bertahap (Arends, 1997). Menurut Kardi (1997: 3) pembelajaran langsung berbentuk ceramah, praktik, demonstrasi, dan kerja kelompok. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran langsung adalah kegiatan belajar yang disampaikan secara langsung oleh guru kepada siswa.

b) Model Pembelajaran Diskusi Kelas

Diskusi merupakan komunikasi untuk berbagi, menyampaikan, bertukar gagasan atau pendapat kepada orang lain. Manfaat diskusi yaitu untuk memahami apa yang dipikirkan siswa dan komunikasi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, baik antar siswa maupun guru dengan siswa.

c) Pembelajaran Kooperatif

Hal yang penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa dapat belajar dengan cara bekerja sama dengan teman. Siswa yang merasa lebih mampu dalam belajar mereka dapat menolong teman yang lemah dalam belajar.

Model-model pembelajaran inovatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran akan memudahkan siswa untuk memahami dan menguasai materi yang disampaikan guru, baik disampaikan melalui pembelajaran langsung ataupun melalui diskusi kelompok.

2.1.2.7 Pendekatan Pembelajaran dengan Mengembangkan Inovasi Siswa

Implementasi pembelajaran inovatif selalu berpusat pada siswa, menggunakan metode pembelajaran, media pembelajaran, dilakukan secara alami, dan memberikan kebebasan kepada siswa. Pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap perkembangan anak jika pembelajaran dirancang secara sistematis, sehingga siswa memperoleh lingkungan belajar yang menunjang dan berkembang sesuai dengan kemampuannya tanpa adanya paksaan. Pembelajaran yang tidak diarahkan akan membawa perkembangan banyak individu dan tidak kompeten dalam mencapai hasil yang baik dari setiap individu di masa sekarang ataupun yang akan datang.

Memberi kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan-keterampilan baru sangatlah penting. Salah satu cara yang dilakukan guru yaitu menggunakan model pembelajaran langsung. Tujuan pembelajaran yaitu memfasilitasi siswa penumbuhan dan pengembangan kesadaran belajar, sehingga siswa mampu memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Inovasi akan lahir jika ada sesuatu yang terkait dengan kebutuhannya. Dengan pembelajaran yang inovatif dapat menumbuhkan motivasi belajar menjadi semakin besar dan kuat.

2.1.2.8 Pendekatan Humanis dalam Proses Pembelajaran

Teori pembelajaran humanis lebih menekankan pada perkembangan kepribadian manusia. Teori perkembangan humanistik mengatakan bahwa belajar merupakan proses yang ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia. Dimana memanusiakan manusia di sini berarti mempunyai tujuan untuk mencapai aktualisasi diri, pemahaman diri, serta realisasi diri orang yang belajar secara optimal. Belajar

dianggap berhasil jika siswa dapat memahami lingkungan dan dirinya sendiri. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan, guru diharapkan untuk menekankan nilai-nilai kerjasama, saling membantu, kejujuran, dan kreativitas untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

2.1.3 Hakikat Belajar

2.1.3.1 Pengertian Belajar

Proses belajar adalah proses perubahan yang tidak tampak dengan jelas ketika seseorang sedang belajar, tetapi gejala-gejala perubahan perilakunya dapat dilihat. Menurut Gagne (1989, dalam Susanto, 2013: 1) belajar adalah proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Belajar merupakan proses kegiatan untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber untuk mencapai tujuan yang diinginkannya sehingga terjadi perubahan perilaku (Afandi 2015, Vol. 1, No. 1). Menurut Hamalik (2003, dalam Susanto 2013: 1) belajar adalah memodifikasi proses atau kegiatan belajar tetapi bukan merupakan hasil atau tujuan belajar. Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses atau kegiatan untuk memperoleh informasi yang belum mereka ketahui, sehingga motivasi belajar seseorang meningkat untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan.

2.1.3.2 Tujuan Belajar

Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan mengajar. Mengajar diartikan sebagai suatu usaha penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Komponen-komponen yang dipengaruhi sistem lingkungan misalnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi yang ingin diajarkan guru dan siswa yang memainkan peran serta dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana prasarana belajar-mengajar yang tersedia. Tujuan belajar dibagi menjadi tiga jenis, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk Mendapatkan Pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Pengetahuan dan kemampuan berpikir tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peran guru sebagai pengajar lebih menonjol. Dalam pengajaran ini, siswa akan diberikan pengetahuan sehingga menambah pengetahuannya dan akan mencarinya sendiri untuk mengembangkan cara berpikir dalam rangka memperkaya pengetahuannya.

2. Penanaman Konsep dan Keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan-keterampilan yang dapat dilihat dan diamati, sehingga akan menitikberatkan pada

keterampilan gerak/ penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan keterampilan rohani tidak selalu berurusan dengan masalah-masalah keterampilan yang dapat dilihat bagaimana ujung pangkalnya, tetapi lebih abstrak, menyangkut persoalan-persoalan penghayatan, dan keterampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep.

3. Pembentukan Sikap

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan lepas dari soal penanaman nilai-nilai, *transfer of values*. Oleh karena itu, guru tidak sekedar “pengajar” tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya. Dengan dilandasi nilai-nilai tersebut, siswa akan tumbuh kesadaran dan kemauannya, untuk mempraktikkan segala sesuatu yang sudah dipelajarinya.

Jadi pada intinya, tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan, hasil belajar.

2.1.3.3 Teori Belajar

Belajar memiliki beberapa teori belajar misalnya yang mendasarkan pada ilmu jiwa daya, asosiasi, tanggapan, Medan, trial & error, Behaviorist, Gestalt, dan lain-lain. Tetapi teori-teori belajar yang terdapat di sini dibatasi dan hanya beberapa teori belajar yang relevan dengan kebutuhan kita (Slameto, 2013: 8).

1. Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah dan mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam kegiatan belajar, Hariyanto (2016: 58). Behaviorisme menekankan pada perilaku yang dapat diamati dengan ciri-ciri, yaitu mengutamakan unsur-unsur, bersifat mekanistik, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan respon, menekankan pentingnya latihan.

2. Teori Belajar Kognitivisme

Menurut teori konstruktivisme ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Menurut pandangan ahli teori Gestalt semua kegiatan belajar menggunakan pemahaman tentang adanya hubungan-hubungan, terutama hubungan antara bagian terhadap keseluruhan. Jadi tingkat kejelasan dan Perilaku kemaknaan terhadap apa yang diamati dalam situasi belajar dapat meningkatkan kemampuan belajar seseorang daripada melalui hukuman atau ganjaran.

Piaget (dalam Siregar, 2010: 32) proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahap yakni asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi (penyeimbangan). Asimilasi adalah proses pengintegrasian informasi baru ke struktur kognitif dalam situasi yang sudah ada. Akomodasi adalah proses penyesuaian struktur kognitif dalam situasi yang baru. Sedangkan equilibrasi adalah penyesuaian kesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah memahami belajar sebagai proses pembentukan (kontruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui, Siregar (2010: 39) Konruktivisme melandasi pemikiran bahwa pengetahuan bukanlah suatu yang diberikan dari alam karena hasil kontak manusia dengan alam, tetapi pengetahuan merupakan hasil konstruksi aktif manusia.

Glaserfeld, dkk (dalam Siregar, 2010) mengemukakan bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang merupakan hasil kontruksi bentukan orang itu sendiri. Sementara Piaget (1971) mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalamannya, proses pembentukan berjalan terus menerus dan setiap kali terjadi rekontruksi karena adanya pemahaman yang baru.

Dalam hubungannya dengan belajar bermakna, pendekatan konstruktivisme merupakan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menuntut siswa untuk kreatif (*student centered*) dalam proses belajar mengajar. Menurut teori konstruktivisme bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik tetapi peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam dirinya. Pendekatan konstruktivisme menghendaki siswa harus membangun pengetahuan di dalam benaknya sendiri. Guru dapat membantu proses ini dengan cara mengajar yang membuat informasi lebih bermakna dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide mereka.

Teori belajar yang mendukung pendekatan konstruktivisme salah satunya yaitu teori belajar Bruner. Menurut Bruner pembelajaran adalah proses yang aktif di mana pelajaran membina ide baru berdasarkan pengetahuan yang lampau. Mengetahui adalah suatu proses bukan hasil, jika hasil harus berupa analisis atau pemikiran yang telah diolah oleh otak dan menjadi sebuah teori. Dalam pandangan teori Bruner berkeyakinan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang mereka jumpai dalam kehidupannya.

Jadi menurut pandangan konstruktivisme, belajar adalah proses membangun makna atau pemahaman oleh siswa terhadap pengalaman informasi yang disaring dengan persepsi pikiran (pengetahuan yang dimiliki) dan perasaan, sehingga belajar adalah memproduksi gagasan bukan mengonsumsi gagasan. Fungsi guru dalam pendekatan konstruktivisme adalah sebagai fasilitator dengan memberikan peluang kepada siswa untuk membangun pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya. Kemudian guru dapat menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dan kondisi siswa, karena pembelajaran konstruktivisme adalah menghubungkan materi dengan kehidupan nyata siswa.

Untuk lebih menjelaskan pemahaman ketiga teori belajar behavioristik, kognitif, dan konstruktivisme, dapat dilihat pada tabel komparasi di bawah ini:

Tabel 2.1 Komparasi Teori Behavioristik, Kognitif, dan Konstruktivisme

Behavioristik	Kognitivistik	Konstruktivistik
<ul style="list-style-type: none"> • Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan perilaku tersebut dapat dikuatkan atau dihentikan melalui ganjaran atau hukuman. 	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar merupakan pelibatan penguasaan atau penataan kembali struktur kognitif di mana seseorang memproses dan menyimpan informasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar merupakan pembangunan pengeahuan berdasarkan pengetahuan yang telah ada sebelumnya.
<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran direncanakan dengan menyusun tujuan instruksional yang dapat diukur dan diamati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesuai gagasan dan citraan (image) diwakili dalam skema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar merupakan penafsiran seseorang tentang dunia.
<ul style="list-style-type: none"> • Guru tidak perlu tahu pengetahuan apa yang telah diketahui dan apa yang terjadi pada proses berpikir seseorang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jika informasi sesuai dengan skema akan diterima, jika tidak akan disesuaikan dengan skema yang sesuai. 	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar merupakan proses aktif melalui interaksi atau kerja sama dengan orang lain.
		<ul style="list-style-type: none"> • Belajar perlu disituasikan dalam latar (<i>setting</i>) yang nyata.

4. Teori John Dewey

Dewey adalah peletak dasar teori belajar sebagai *learning by doing*. Karakteristik pembelajaran "*learning by doing*" bermula sebagai bentuk ketidakpuasan atau proses melawan metode didaktik yang sebelumnya diterapkan dalam sistem belajar tradisional yang berlangsung di sekolah. Dewey memandang bahwa proses belajar dilakukan untuk mengembangkan siswa sebagai pribadi yang utuh. Dewey berprinsip bahwa cara guru mengajar diarahkan sepenuhnya pada upaya melahirkan siswa aktif (Brubacher, dalam Susanto 2014: 67). Belajar adalah sesuatu yang aktif, dengan

metode pembelajaran yang didesain oleh guru mengarah pada tujuan utama, yaitu mencapai pemahaman dan memotivasi belajar.

Istilah “*learning by doing*” ini kemudian dikembangkan menjadi “*learning trough experience*” atau “*experiential learning*”, yaitu pembelajaran berbasis pengalaman. Sebagai seorang filsuf dan sekaligus pendidik, 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 mengatakan bahwa “*education is life itself*”. Dewey memberi arti yang sangat besar pada pengalaman karena pengalaman dianggap penting bagi perjuangan hidup.

Sedangkan pembelajaran menurut Dewey akan bermakna jika siswa melakukan sesuatu ketika belajar. Artinya seseorang dikatakan belajar jika secara langsung terlibat ke dalam apa yang sedang dipelajarinya. Belajar artinya mengalami sesuatu. Anak menyelidiki dan mengamati sendiri, berpikir dan menarik kesimpulan, melakukan sesuatu dengan kemampuannya. Siswa bekerja secara bersama-sama, berkelompok dan bersosialisasi. Melalui pendapat inilah Dewey beranggapan bahwa proses belajar haruslah bertumpu pada apa yang dibutuhkan anak dan masyarakat. Belajar adalah pengalaman tentang hidup dan bagaimana anak beradaptasi dengan lingkungannya, karena pembelajaran bersumber pada persoalan-persoalan yang berkembang di masyarakat.

Dewey dalam Susanto (2014: 218) menetapkan sebuah konsep pendidikan yang menyatakan bahwa kelas seharusnya dijadikan sebagai cermin masyarakat yang lebih

besar dan berfungsi sebagai laboratorium untuk belajar tentang kehidupan nyata. Model yang dikembangkan Dewey adalah menggabungkan pandangan-pandangan proses sosial yang demokratis dengan penggunaan strategi-strategi intelektual atau ilmiah untuk membantu manusia menciptakan pengetahuan dan masyarakat yang teratur dengan baik. Dewey dalam buku "*Democracy and Education*" merekomendasikan bahwa seluruh sekolah merupakan miniature demokrasi yang mana siswa berpartisipasi dalam pengembangan sistem sosial dan diharapkan melalui partisipasi secara bertahap.

2.1.3.4 Membangun Motivasi Belajar Siswa

Motivasi membuat seseorang melakukan sesuatu dan membantu mereka dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Anitah (2014) mengatakan bahwa motivasi belajar berkaitan erat dengan tujuan yang ingin dicapai setiap individu. Motivasi, yaitu dorongan untuk melakukan kegiatan belajar, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berkaitan langsung dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Motivasi ekstrinsik atau motivasi eksternal merupakan motivasi belajar dengan tujuan untuk mendapatkan sesuatu (pujian, hadiah). Memunculkan motivasi ekstrinsik dapat dilakukan antara lain dengan cara memberikan penguatan seperti memberi pujian atau hadiah, menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, atau memberi nasihat bahkan teguran. Jadi untuk membangun motivasi dalam kegiatan belajar adalah dengan cara memberikan pembelajaran yang inovatif, memberikan pujian dan hadiah kepada siswa jika siswa dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik.

2.1.3.5 Membentuk Minat Belajar Siswa

Menurut Sukartini (dalam Susanto 2013: 63) mengatakan bahwa perkembangan minat tergantung pada lingkungan dan orang-orang disekitar. Lingkungan bermain, teman sebaya, dan pola asuh orang tua merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. Secara psikologi, menurut Munandar (dalam Susanto 2013: 64) fase perkembangan minat berlangsung secara bertingkat dan mengikuti dan mengikuti perkembangan setiap individu. Jadi menurut kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa tergantung pada proses perkembangan anak dan lingkungan sekitar mereka. Minat belajar dapat terjadi jika lingkungan belajar maupun lingkungan masyarakat mendukung proses pembelajaran, karena minat belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2.1.3.6 Merancang Strategi Belajar

Strategi belajar dapat dirancang dengan menggunakan empat pilar pendidikan, yakni *learning to know* (belajar untuk mengetahui) *learning to be* (belajar untuk menjadi jati dirinya) *learning to do* (belajar untuk mengerjakan sesuatu) dan *learning to life together* (belajar untuk bekerja sama) dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran yang dikemas secara efektif untuk pencapaian hasil yang diharapkan. Jadi tugas guru untuk merancang pembelajaran dengan baik memiliki tujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Secara garis besar, penerapan strategi pembelajaran PAIKEM dapat dilakukan antara lain sebagai berikut:

- a. Guru berusaha membangkitkan semangat belajar siswa dengan menggunakan berbagai alat bantu.
- b. Guru mengatur kelas agar pembelajaran di kelas lebih kondusif dan membuat siswa betah di kelas dengan cara memodifikasi pembelajaran dengan permainan atau menghias kelas dengan indah.
- c. Guru menerapkan belajar kelompok agar mereka dapat mengemukakan gagasannya melalui kerja kelompok.
- d. Guru mendorong siswa untuk mengemukakan gagasannya dan memecahkan permasalahan dengan caranya sendiri serta melibatkan siswa dalam menata ruang kelas.

2.1.3.7 Hukum Thorndike atau S-R (Stimulus Respon)

Menurut Thorndike (Budiningsih, 2005: 21) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/ tindakan. Thorndike dalam teori belajarnya mengungkapkan bahwasanya setiap tingkah laku makhluk hidup itu merupakan hubungan antara stimulus dan respon, adapun teori Thorndike ini disebut teori koneksionisme. Belajar adalah pembentukan hubungan stimulus dan respon sebanyak-banyaknya. Dengan adanya stimulus itu maka diharapkan timbul respon yang maksimal.

Thorndike mengemukakan bahwa terdapat beberapa hukum belajar yaitu, sebagai berikut:

1. Hukum kesiapan (*law of readiness*). Dalam belajar seseorang harus dalam keadaan siap dalam artian seseorang yang belajar harus dalam keadaan yang baik dan siap, jadi seseorang yang hendak belajar agar dalam belajarnya menuai keberhasilan maka seseorang dituntut untuk memiliki kesiapan, baik fisik maupun psikis. Konsep teori belajar koneksionisme Thorndike yang dinamakan *transfer of training* menjelaskan bahwa apa yang pernah dipelajari oleh anak sekarang harus dapat digunakan untuk hal lain di masa yang akan datang.
2. Hukum latihan (*low of exercise*). Hubungan antara respon dan stimulus akan menjadi kuat, jika seseorang mengulang-ulang respons terhadap suatu stimulus. Untuk menghasilkan tindakan yang cocok dan memuaskan untuk merespon suatu stimulus maka seseorang harus mengadakan percobaan dan latihan yang berulang-ulang, adapun latihan atau pengulangan perilaku yang cocok yang telah ditemukan dalam belajar, maka ini merupakan bentuk peningkatan existensi dari perilaku yang cocok tersebut semakin kuat.
3. Hukum akibat (*law of effect*). Thorndike mengungkapkan bahwa organisme itu sebagai mekanisme yang hanya bertindak jika ada perangsang dan situasi yang mempengaruhinya. Dalam dunia pendidikan *Law of Effect* ini terjadi pada tindakan seseorang dalam memberikan *punishment* atau *reward*. Akan tetapi dalam dunia pendidikan menurut Thorndike yang lebih memegang peranan adalah pemberian *reward* dan inilah yang lebih dianjurkan. Teori Thorndike ini

biasanya juga disebut teori koneksionisme karena dalam hukum belajarnya ada “*Law of Effect*” yang mana di sini terjadi hubungan antara tingkah laku atau respon yang dipengaruhi oleh stimulus dan situasi dan tingkah laku tersebut mendatangkan hasilnya (*effect*).

2.1.3.8 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern. (Slameto, 2013: 54)

a. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri seseorang yang sedang belajar, meliputi faktor jasmani, faktor psikologi, dan faktor kelelahan.

1) Faktor Jasmaniah

- a) Kesehatan mempengaruhi proses belajar siswa. Proses belajar akan terganggu jika kesehatannya kurang baik, karena mereka akan mudah kelelahan, mengantuk, pusing, bahkan dapat menurunkan semangat belajarnya. Cara mengatasinya yaitu selalu menjaga kesehatan tubuhnya dengan cara istirahat dan tidur dengan cukup, makan dengan teratur, olahraga, dan juga beribadah.
- b) Cacat tubuh adalah kurang sempurnanya tubuh/ badan seseorang. Cacat dapat berupa tuli, bisu, buta, lumpuh, dan lain-lain. Keadaan tubuh yang kurang sempurna dapat mengganggu proses belajar siswa, maka hendaknya ia belajar di tempat pendidikan khusus.

2) Faktor Psikologi

- a) Inteligensi adalah kecakapan yang terjadi untuk menghadapi dan menyesuaikan diri ke dalam situasi yang baru dengan cepat, dapat menggunakan konsep yang abstrak secara efektif, dan juga mempelajari relasi dengan cepat. Siswa yang memiliki intelegensi tinggi dapat mempengaruhi belajarnya, karena sebagian besar siswa yang intelegensinya tinggi akan lebih berhasil dibandingkan dengan siswa yang tingkat intelegensinya rendah. Tetapi siswa yang intelegensinya tinggi belum tentu berhasil dalam belajarnya. Maka siswa yang memiliki intelegensi tinggi, normal, maupun rendah harus belajar dengan baik, yang artinya belajar dengan menerapkan metode-metode yang efisien.
- b) Perhatian. Belajar akan mudah membosankan jika bahan belajar mereka kurang menarik perhatian siswa. Agar belajar siswa dapat berjalan dengan baik, maka usahakan bahan belajar dapat menarik perhatian siswa.
- c) Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar, karena jika minat siswa terhadap bahan pelajaran kurang, siswa tidak akan belajar dengan baik. Agar belajar siswa baik, maka berusaha untuk menjelaskan hal-hal yang menarik yang berguna bagi kehidupan dan hal-hal yang berhubungan dengan hobi dan cita-cita.
- d) Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Bakat dapat mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang diajarkan tidak sesuai dengan bakatnya. Berbeda

dengan bahan pelajaran yang diajarkan sesuai dengan bakat yang dimilikinya maka siswa akan bersemangat dalam belajar.

- e) Motif dapat ditanamkan kepada diri siswa dengan cara memberikan latihan/ kegiatan yang dipengaruhi oleh keadaan lingkungan.
- f) Kematangan adalah tingkat pertumbuhan seseorang yang sudah siap untuk melakukan hal yang baru. Belajar akan berhasil jika tingkat kematangan belajar siswa sudah siap.
- g) Kesiapan adalah kesediaan untuk memberikan respon. Kesiapan diperlukan dalam belajar, karena jika siswa sudah siap untuk belajar maka hasil belajarnya akan lebih baik.

3) Faktor Kelelahan

- a) Kelelahan jasmani terlihat jika tubuh sudah lemah/ lemas. Kelelahan jasmani terjadi karena kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh.
- b) Kelelahan rohani terlihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan. Kelelahan rohani dapat terjadi karena sering memikirkan masalah yang dihadapinya tanpa istirahat dan mengerjakan sesuatu dengan terpaksa yang tidak sesuai dengan bakat dan minat yang dimilikinya.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang terjadi dari luar diri individu yang sedang belajar.

- 1) Faktor keluarga, siswa akan menerima pengaruh belajar dari keluarganya. Faktor keluarga yang dapat mempengaruhi belajar siswa yaitu cara orang tua mendidik

anak-anaknya, relasi antara anggota keluarga dapat menghambat perkembangan anak, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, dan perhatian orang tua.

- 2) Faktor sekolah yang dapat menghambat belajar siswa mencakup metode mengajar yang digunakan guru, kurikulum yang kurang baik, guru kurang berinteraksi dengan siswa, cara berinteraksi siswa dengan siswa kurang baik, kedisiplinan sekolah, waktu sekolah, memberikan pelajaran di atas kemampuan siswa, keadaan gedung, metode belajar siswa kurang tepat, dan memberikan tugas rumah yang terlalu banyak.
- 3) Faktor masyarakat juga dapat mempengaruhi belajar siswa karena kegiatan siswa di dalam masyarakat terlalu banyak, teman bergaul yang kurang baik, dan kehidupan masyarakat yang kurang baik. Untuk mendukung belajar siswa, maka siswa harus bisa membedakan kegiatan yang baik dan kurang baik.

2.1.3.9 Menangani Perilaku Buruk Siswa

Menurut Evertson dan Emmer (1982) langkah untuk menangani perilaku buruk siswa, yaitu:

- a. Guru memberikan bimbingan kepada siswa agar mereka menghentikan perilaku yang kurang baik.
- b. Guru selalu memberikan bimbingan kepada siswa sampai perilaku yang kurang baik dapat membaik dan kembali normal.
- c. Guru mengingatkan kepada siswa tentang perilaku yang baik dan semestinya mereka lakukan.

- d. Guru meminta siswa untuk menjelaskan apa yang dimaksud perilaku yang baik untuk dirinya sendiri, apabila siswa belum mengerti, maka siswa diberikan umpan balik.
- e. Guru perlu memberikan hukuman atas pelanggaran yang dilakukan.
- f. Guru memberikan variasi dalam belajar maupun kegiatan lainnya, atau saat guru memberikan bimbingan kepada siswa.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Nawawi (Dalam Susanto, 2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

2.1.4.2 Ranah Hasil Belajar

Dalam Permendikbud Nomor 20 tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan “bahwa standar kompetensi

lulusan adalah kriteria kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.” Hal ini senada dengan Benyamin Bloom (Dalam Sudjana, 2016: 22) yang secara garis besar membagi klasifikasi hasil belajar menjadi tiga yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

a. Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan penerimaan stimulus eksternal oleh sensor, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga memakai kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Ranah kognitif menurut (Bloom, Dkk) terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut:

Tabel 2.2 Ranah kognitif menurut (Bloom, Dkk)

Tingkatan sikap	Deskripsi
Pengetahuan	Mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
Pemahaman	Mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari
Penerapan	Mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya menggunakan prinsip
Analisis	Mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
Sintesis	Mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja
Evaluasi	Mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai hasil karangan

b. Ranah Afektif

Ranah afektif terdiri dari lima perilaku sebagai berikut:

Tabel 2.3 Ranah afektif (Krathwohl & Bloom, dkk)

Tingkatan sikap	Deskripsi
Pembentukan pola hidup	Mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi. Missal kemampuan mempertimbangkan dan menunjukkan tindakan yang berdisiplin.
Organisasi	Mencakup kemampuan membentuk suatu system nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup. Misalnya menempatkan nilai dalam suatu skala nilai dan dijadikan pedoman bertindak secara tanggung jawab.
Penilaian dan penentuan sikap	Mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap. Misalnya menerima suatu pendapat orang lain.
Partisipasi	Mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Misalnya mematuhi aturan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
Penerimaan	Mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut. Misalnya kemampuan mengakui adanya perbedaan.

c. Ranah Psikomotor

Hasil belajar psikomotorik disusun dalam urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi dan kompleks. Ranah Psikomotor (Simpson) terdiri dari tujuh jenis perilaku, antara lain:

Tabel 2.4 Ranah Psikomotor menurut (Simpson)

Tingkatan Sikap	Deskripsi
Persepsi	Mencakup memilah-milah hal-hal secara khas, dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut, misalnya pemilihan warna
Kesiapan	Mencakup menempatkan diri dalam keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup jasmani dan rohani. Misalnya posisi start lomba lari

Gerakan terbimbing	Mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh atau gerakan peniruan. Misalnya meniru gerak rati
Gerakan yang terbiasa	Mencakup kemampuan melakukan gerakan gerakan tanpa contoh. Misalnya melakukan lompat tinggi dengan tepat.
Gerakan kompleks	mencakup kemampuan melakukan gerakan atau ketrampilan yang terdiri dari banyak tahap, secaralancar, efisien, dan tepat. Misalnya bongkar pasang peralatan secara tepat.
Penyesuaian pola gerakan	Mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak gerak dengan persyratan khusus yang berlaku. Misalnya
Kratifitas	Mencaup kemampuan melahirkan pola gerak gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri. Misalnya kemampuan membuat tari kreasi baru.

2.1.4.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt (Dalam Susanto, 2013: 12) belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrat jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman (Dalam Susanto, 2013: 12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor

internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar. Faktor ini sumbernya bisa dari keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Dalam proses pengaruhnya tergantung dengan hal atau permasalahan yang ada dalam situasi dan suasana saat itu.

2.1.5 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2.1.5.1 Pengertian IPS

Sapriya (dalam Afandi, 2015: 78) menerangkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisa gejala dan masalah social di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Menurut Numan Soemantri, Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur unsur geografi, sejarah, ekonomi, dan hukum politik, kewarganegaraan, IPS bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama. Abu ahmadi menagatakan bahwa Ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang merupakan paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial. Pendidikan IPS menurut Jarolimek (1982, dalam Susanto 2013: 141) mengatakan 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. Banks dalam Susanto (2013: 141) menekankan begitu pentingnya pendidikan IPS diterapkan di sekolah-sekolah,

mulai dari tingkat dasar sampai ke perguruan tinggi, terutama di sekolah dasar dan menengah. Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Peran IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Dari berbagai pendapat mengenai IPS dapat disimpulkan bahwa IPS adalah perpaduan semua mata pelajaran sosial diantaranya ekonomi, sejarah, IPS, yang mempunyai tujuan tercapaian pembelajaran di SD.

2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Sumaatmaja (dalam Afandi, 2015: 77) Tujuan pendidikan IPS yaitu pendidikan IPS bertujuan membina anak didik menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian social yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan Negara. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (1992: 40) Tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai social dan sikap, (4) ketrampilan. Terdapat beberapa tujuan pendidikan IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang lebih luas, bangsa, dan negara. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dalam masyarakat, memiliki sikap mental positif

terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

2.1.5.3 Ruang Lingkup IPS

Menurut Gunawan (2011: 51) tujuan dan ruang lingkup pembelajaran IPS, yaitu:

- (a) Mengetahui 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.

2.1.5.4 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Hal yang harus diperhatikan ketika Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar salah satunya yaitu harus memperhatikan kebutuhan anak pada usia sekolah dasar (6-12 tahun) berdasarkan pemikiran Piaget (1963) anak pada rentang usia 7-11 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitif pada tingkatan kongkrit operasional. Pada hal ini pemikiran siswa masih terpaku pada sesuatu bentuk kongkrit dan belum memikirkan sesuatu bentuk abstrak, (Gunawan, 2017: 82). Menurut Susanto (2013: 138) mengatakan bahwa hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa, karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus

berorientasi pada pengembangan keterampilan kemampuan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan di masyarakat.

2.1.5.5 Kecakapan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran IPS

Kecakapan berpikir kreatif (*creative thinking*) dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar lebih mengutamakan pada pendekatan untuk memecahkan masalah yang membingungkan. Berpikir kreatif membantu kita dalam menyesuaikan diri dengan perubahan. Para ahli percaya bahwa perubahan berjalan cepat. Oleh karena itu, membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang dapat menuntun mereka menyesuaikan diri dengan kondisi hidupnya akan sangat berguna bagi kehidupannya.

Terdapat sejumlah teknik berpikir kreatif yang telah dikembangkan. Salah satunya adalah teknik *brainstorming*. Teknik ini pertama kali dikembangkan dalam dunia bisnis. Brainstorming dirancang untuk membantu orang-orang memecahkan masalah. Teknik ini diawali dengan penyajian sebanyak-banyaknya kemungkinan jawaban atas pertanyaan tanpa menilai terlebih dahulu apakah pertanyaan atau jawaban itu tepat. Apabila teknik brainstorming digunakan di kelas maka para siswa didorong untuk mengemukakan jawaban sebanyak-banyaknya sesuai dengan fokus masalah yang diajukan. Aturan teknik brainstorming adalah: *pertama*, para siswa diberi fokus masalah; *kedua*, para siswa diminta untuk mengemukakan pendapat secepat-cepatnya; *tiga*, siswa diperingatkan untuk tidak berkomentar terlebih dahulu terhadap pendapat yang diajukan orang lain, baik bersifat positif ataupun negatif;

empat, guru menuliskan setiap idea tau pendapat di papan tulis dengan cepat dan jelas; *kelima*, guru mendorong siswa memberikan pendapat ketika jawaban-jawaban siswa itu mulai mengendur atau lamban; *keenam*, diskusi umum menyimpulkan pendapat-pendapat tadi, diskusi ini dapat menggali ide-ide tambahan.

2.1.5.6 Materi Keragaman Budaya

1. Keragaman Budaya di Indonesia

Indonesia adalah salah satu Negara kesatuan yang di dalamnya dipenuhi dengan keragaman serta kekayaan. Ada berbagai suku bangsa dan budaya serta ras, daerah dan juga kepercayaan agama. Selain itu, masih banyak lagi keragaman budaya yang ada di Indonesia. Akan tetapi, sekalipun dipenuhi dengan keragaman, Indonesia bisa mempersatukan hal itu sesuai dengan semboyan yang dimiliki oleh Negara ini, yaitu Bhineka Tunggal Ika. Adapun makna dari Bhineka Tunggal Ika sendiri adalah sekalipun berbeda-beda namun tetap satu jua. Keragaman budaya sendiri juga dikenal dengan istilah *cultural diversity* dan ini sudah menjadi sebuah keniscayaan yang dimiliki oleh bangsa ini. Di Negara ini pula, keragaman budaya merupakan sesuatu yang tidak dapat ditolak lagi keberadaannya.

2. Ciri-ciri Keragaman Budaya

Keragaman budaya itu memiliki beberapa ciri khusus. Berikut ini adalah ciri-ciri keragaman budaya yang wajib diketahui.

a. Keragaman Suku Bangsa

Melalui ilmu antropologi, maka dapat diambil pemahaman bahwa nenek moyang bangsa ini asalnya adalah dari daerah Yunani dan juga Cina Selatan. Sekitar tahun

3000-500 SM, Indonesia sudah menjadi daerah yang ditempati oleh para penduduk migran dari Submongoloid Asia. Sesudah itu, mereka bercampur dengan penduduk asli pribumi Indonesia yang asalnya adalah dari Asia Selatan.

b. Keragaman Bahasa

Bangsa ini masuk ke dalam jenis rumpun bahasa Austronesia (Australia-Asia). Salah seorang peneliti yang bernama Gorys Keraf kemudian membagi rumpun bahasa yang ada tersebut menjadi beberapa bagian, di antaranya adalah sebagai berikut ini:

- a) Bahasa Austronesia Barat atau yang dikenal dengan bahasa Indonesia atau Melayu yang terdiri dari Bahasa bahasa Hesperonesia (Indonesia bagian Barat) yang terdiri dari Aceh, Batak, Gayo, Minahasa, Melayu, Minangkabau, Lampung, Melayu Tengah, Bima, Mentawai, Jawa, Sunda, Madura, Dayak, Bali, Sasak, Gorontalo, Bugis, Toraja, Makasar, Manggarai, Nias, Sabu, dan Sumba. Kemudian Bahasa Indonesia Timur yang terdiri dari Bahasa Timor-Ambon, Sula Bacan, Haimahera Selatan-Irian Barat.
- b) Bahasa Bahasa Austronesia bagian Timur atau Polinesia yang terdiri dari bahasa bahasa Melanesia (Melanesia dan pantai di bagian Timur Irian). Melanesia sendiri asalnya adalah dari bahasa Yunani yang merupakan suatu wilayah yang bentuknya memanjang dari kawasan Pasifik Barat sampai dengan Laut Arafura, Timur dan juga bagian laut Australia. Kemudian bahasa bahasa Heonesia (bahasa Makronesia dan juga Polinesia).

c. Keragaman Religi

Indonesia juga termasuk Negara yang di dalamnya memiliki berbagai agama atau kepercayaan yang beragam. Di Negara ini setidaknya ada enam agama yang sudah diakui oleh Negara secara resmi. Ke enam agama yang dimaksud tersebut adalah Islam, Budha, Katolik, Konghucu, dan juga Protestan. Di samping itu, ada juga berbagai kepercayaan lain yang ada di tengah masyarakat dan berkembang di dalamnya.

d. Keragaman Seni dan Budaya

Selain beberapa keragaman yang disebutkan di atas, Indonesia juga memiliki seni dan juga budaya yang sangat beragam antara kelompok satu dengan kelompok yang lainnya. Contoh dari wujud nyata dari keragaman seni dan budaya ini adalah seni tari, seni sastra, seni musik, seni drama, seni rupa dan masih banyak lagi yang lainnya.

3. Rumah Adat di Indonesia

a. Rumah Adat Jawa Tengah



Gambar 2.1 Rumah Adat Jawa Tengah

Rumah Joglo ialah nama rumah adat dari Provinsi Jawa Tengah. Rumah ini terdiri dari beberapa ruangan serta pendopo di depan rumah yang berperan sebagai ruang

tamu. Ciri khas Rumah Joglo ialah corak ornamen khas suku Jawa di sisi rumah. Rumah Joglo akan terdiri dari dua bagian yaitu rumah induk serta umah tambahan. Rumah induk masih dibagi lagi ke dalam beberapa bagian. Pertama ada pendopo yang letaknya di depan rumah. Biasanya pendopo akan digunakan untuk aneka aktivitas formal, misalnya pertemuan, upacara adat serta pagelaran seni wayang kulit. Ruang ini menunjukkan kesan terbuka serta akrab.

b. Rumah Adat Aceh



Gambar 2.2 Rumah Adat Aceh

Nama Rumah adat asal Provinsi Nangroe Aceh Darussalam ialah rumah krong bade. Sebutan lainnya adalah Rumoh Aceh. Ciri khasnya ialah tangga di depan rumah yang digunakan sebagai jalan masuknya. Ukiran dalam rumah memiliki makna tersendiri yang erat hubungannya dengan status sosial seseorang di tengah masyarakat. Semakin banyak ukiran yang ada dalam rumah, maka semakin mampu pula penghuni rumah tersebut secara ekonomi. Bisa dikatakan bahwa rumah krong bade ialah identitas dan pembeda orang Aceh dengan orang dari suku lainnya.

c. Rumah Adat Jawa Timur



Gambar 2.3 Rumah Adat Jawa Timur

Nama Rumah adat dari Provinsi Jawa Timur ialah Rumah Joglo Situbondo atau disebut juga Joglo Jawa Timuran. Banyak kemiripan antara rumah ini dengan rumah Joglo asal Jawa Tengah. Ciri khasnya adalah bentuk yang lebih minimalis jika dibandingkan Rumah Joglo asal Jawa Tengah, namun lebih artistik. Filosofi yang terkandung dari rumah ini adalah sanepan yang berarti rumah kental akan kebudayaan leluhur dari zaman dulu.

d. Rumah Adat Betawi



Gambar 2.4 Rumah Adat Betawi

Rumah Adat Kebaya ialah rumah adat DKI Jakarta. Ciri khasnya ada pada atap yang mirip pelana dilipat. Terdapat pula corak ornamen khas dari suku Betawi. Material atapnya adalah genteng serta atep atau daun kirai yang telah dianyam.

Konstruksi kuda-kuda serta gordingnya akan menggunakan kayu kecapu ataupun kayu gowok. Balok tepi terutama yang berada di atas dinding luar akan menggunakan kayu nangka tua, sementara kaso dan reng menggunakan bambu tali. Bambu yang dipakai sebagai kaso ialah bambu utuh berdiameter 4 cm sementara rengnya menggunakan bambu yang sudah dibelah.

e. Rumah Adat Sumatera Barat



Gambar 2.5 Rumah Adat Sumatera Barat

Dari Provinsi Sumatera Barat, ada nama rumah adat yang sudah cukup populer dan mungkin kita pernah mendengar namanya, yaitu Rumah Gadang. Nama lainnya adalah Rumah Baanjuang, Rumah Godang serta Rumah Bagonjong. Keunikan rumah ini adalah bentuk arsitektur atap yang tampak seperti tanduk kerbau serta terbuat dari ijuk.

f. Rumah Adat Propinsi Bali



Gambar 2.6 Rumah Adat Bali

Kalau rumah adat Provinsi Bali memiliki nama Gapura Candi Bentar. Rumah adat ini memiliki cirri-ciri menyerupai pura dan memiliki gapura di depan rumahnya. Rumah adat Bali ini lebih sering digunakan untuk upacara besar sehingga masih sangat kental dengan kebudayaan dan agama. Anda masih bisa menemukan rumah adat Gapura Candi Bentar dengan mudah ketika berkunjung ke Bali, karena masyarakat Bali sangat menjaga kebudayaannya.

4. Tarian Tradisional

a. Tarian Tradisional Nangroe Aceh Darrusalam

Tarian tradisional Nangroe Aceh Darrusalam yaitu tari saman. Tari Saman adalah tarian yang dipentaskan pada publik saat hari-hari besar seperti acara Maulid Nabi Muhammad Saw. Tarian adat Aceh berbeda dengan tarian pada umumnya, Aceh yang terkenal dengan julukan serambi Mekah dan pasti selalu berpegang teguh terhadap agama.

b. Tarian Tradisional Riau

Nama tarian di Riau yaitu tari makan sirih. Pada zaman dahulu saat masih terkenalnya sebuah kerajaan-kerajaan di Indonesia tarian Makan Sirih ini selalu dipentaskan saat para menteri kerajaan atau kerajaan akan menghadiri daerah Provinsi.

c. Tarian Tradisional DKI Jakarta

Nama tarian di Jakarta yaitu tari topeng. Pada zaman dahulu, Tari topeng adalah tarian yang digunakan sebagai menolak balak. Tarian Topeng sudah jarang digunakan

sebagai penolak bala. Mungkin karena zaman yang telah modern anak-anak muda DKI sudah mulai beralih ke pergaulan mudanya.

d. Tarian Tradisional Yogyakarta

Nama tarian dari Yogyakarta yaitu tari Serimpi. Yogyakarta terkenal dengan kota yang banyak meninggalkan kebudayaan kerajaan, dari itulah faktor tarian Jogja juga terpengaruhi oleh keratonan. Maka dari itu, tari Serimpi digunakan oleh masyarakat zaman dahulunya untuk pertunjukan kerajaan di dalam keraton-keraton.

e. Tarian Tradisional Jawa Barat

Nama tarian dari Jawa Barat yaitu tari jaipong. Tarian yang satu ini menjadi hiburan bagi masyarakat Jawa Barat. Namun bagi sebagian orang mengutarakan bahwa tarian tersebut adalah tarian yang digunakan untuk menyambut tamu besar, baik tamu lokal maupun bule/*pale*.

f. Tarian Tradisional Jawa Tengah

Nama tarian dari Jawa Tengah yaitu tari bedhaya. Jawa Tengah terlahir dengan membawa nama kerajaan Surakarta, begitupun dengan tarian Bedhaya yang digunakan untuk menghibur raja Keraton Surakarta.

g. Tarian Tradisional Jawa Timur

Nama tarian dari Jawa Timur yaitu tari remo. Tarian ini banyak digunakan sebagai acara menyambut pejabat negara, tamu negara, maupun orang yang berperan penting bagi Negara. Dan juga menjadi pementasan di berbagai festival-festival yang ada disetiap tahunnya.

5. Pakaian Adat

a. Pakaian Adat Nanggro Aceh Darussalam



Gambar 2.7 Pakaian Adat Nanggro Aceh Darussalam

Pakaian adat dari aceh ini biasanya di sebut dengan pakaian ulee balang, pakaian ini hanya di pakai para raja beserta keluarganya.

b. Pakaian Adat DKI Jakarta



Gambar 2.8 Pakaian Adat DKI Jakarta

Pakaian adat dari Jakarta di namakan pakaian adat betawi yang mana pakaian ini sangat dipengaruhi oleh berbagai warga Jakarta yang bermacam-macam budaya misalnya, Arab, Budaya Barat, dan budaya Melayu.

c. Pakaian Adat Jawa Barat



Gambar 2.9 Pakaian Adat Jawa Barat

Pakaian adat dari Jawa Barat yaitu pakaian tradisional kebaya. Pakaian adat ini memiliki perbedaan yang sangat mencolok terutama untuk kaum laki-laki dan kaum perempuan. Kain ini kebanyakan banyak di gunakan wanita di seluruh tingkatan, baik dari golongan bangsawan maupun masyarakat biasa. cara membedakannya sangat mudah yaitu terletak pada bahan yang di pakai serta perbedaan lain terletak pada corak.

d. Pakaian Adat Jawa Tengah



Gambar 2.10 Pakaian Adat Jawa Tengah

Nama pakaian adat ini yaitu kebaya. Pakaian adat yang berasal dari Jawa Tengah lebih di kenal dengan menggunakan kain kebaya yang memakai motif batik, yang mana batik tersebut merupakan batik yang masih asli.

e. Pakaian Adat Yogyakarta



Gambar 2.11 Pakaian Adat Yogyakarta

Pakaian adat dari Yogyakarta disebut juga dengan pakaian adat tradisional kesatrian. Pakaian adat ini terdiri atas sepasang pakaian tradisional yang mempunyai bagian penting yang tidak bisa dapat di pisahkan antara satu dan lainnya. Perlengkapan berpakaian tersebut adalah ciri khusus untuk memberikan identitas yang sangat penting. Sebab itu tidak boleh memakai pakaian ini secara sembarangan, oleh sebab itu pakaian ini adalah pakaian sakral yang harus kita jaga dan kita rawat.

2.1.6 Media Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Pembelajaran

Kata media menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima, seperti film, televisi, radio, alat visual yang diproyeksikan, barang cetakan, dan lain-lain yang merupakan media komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan atau gagasan. Agar proses komunikasi berjalan dengan lancar, maka digunakanlah media pembelajaran. Rumampak (1998, dalam Susanto 2014: 313) mengartikan media sebagai setiap bentuk peralatan yang biasanya

dipakai untuk memindahkan informasi. Sedangkan menurut Heinich, dkk (1993, dalam Anitah, 2014) media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media ini, seperti film, televise, diagram, bahan bercetak, computer, dan instruktur. Contoh media tersebut dapat dipertimbangkan sebagai, media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Anitah (2014: 6.6) mengatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri siswa. Dengan perkataan lain, terjadi komunikasi antara siswa dengan media atau secara tidak langsung tentunya antara siswa dengan penyalur pesan (guru). Dapat dikatakan bahwa proses media pembelajaran telah terjadi, jika media berhasil menyalurkan pesan/ bahan ajar apabila kemudian terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa. Media pembelajaran selalu terjadi atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*massage/software*). Media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.

Sedangkan menurut Sadiman, dkk (dalam Susanto 2014: 314) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Selanjutnya menurut Latuheru (1988, dalam Susanto 2014: 314) menjelaskan sesuatu dapat dikatakan

sebagai media pembelajaran apabila media digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran. Sementara Hamalik (1994, dalam Susanto 2014: 314) menegaskan bahwa media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa merupakan semacam alat bantu mengajar, baik di kelas maupun di luar kelas. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Djahiri (1989, dalam Susanto 2014: 315) bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu yang akan membantu kemudahan, kelancaran, serta keberhasilan proses belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik.

2.1.6.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Anitah (2014: 6.9) adalah sebagai berikut:

- (1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- (2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

- (3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.
- (4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan atau hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- (5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar, bahwa media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- (6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
- (7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir.

Hamalik (1986, dalam Susanto 2014: 320) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Levied dan Letz (1982, dalam Susanto 2014: 320) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya pada media visual, yaitu:

- a. Fungsi *atensi*, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi *afektif*, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar.

- c. Fungsi *kognitif* yaitu lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

2.1.6.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Selain fungsi, menurut Anitah (2014: 6.16) mengatakan bahwa media pembelajaran pada umumnya dikelompokkan ke dalam 3 jenis, yaitu media visual, audio, dan audiovisual.

(1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual ini terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*not projected visual*). Media visual yang diproyeksikan (*projected visual*) adalah media yang menggunakan alat proyeksi (*projector*) sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar. Sedangkan media visual tidak diproyeksikan (*not projected visual*) mencakup gambar fotografik, grafis, dan media 3 dimensi. Gambar fotografik ini termasuk ke dalam gambar diam/mati (*still pictures*) misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan pembelajaran. Media grafis merupakan media pandang dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran. Jenis media grafis yang sering digunakan dalam kegiatan

pembelajaran diantaranya grafik, bagan, diagram, poster, kartun/karikatur, dan komik. Sedangkan media tiga dimensi terdiri atas media realia dan model. Media realia merupakan model atau objek nyata dari suatu benda, contohnya seperti mata uang antarnegara, tumbuhan, binatang. Model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

(2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Jenis media audio terdiri atas program kaset suara, CD audio, dan program radio.

(3) Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi, tetapi penyaji materi bisa diganti oleh media audio visual maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh dari media ini yaitu video/televisi pendidikan, video/televisi intruksional, program *slide* suara (*sound slide*) dan program CD interaktif.

2.1.6.4 Perencanaan Media Pembelajaran

Dalam pembuatan Media Pembelajaran yang pertama untuk diperhatikan yaitu perencanaan Media Pembelajaran, karena dengan perencanaan itu media pembelajaran yang tercipta dapat memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan belajar yang ditetapkan oleh guru.

Heinich Dkk (Dalam Azhar Arsyad, 2013: 67) berpendapat bahwa dalam perencanaan Media Pembelajaran yang efektif dikenal dengan singkatan ASSURE (Analyze learner characteristics, State objective, Select, or modify media, Utilize, Equiner learner response, and Evaluate). Perencanaan ini jika dijabarkan sesuai dengan enam kegiatan sebagai berikut:

- (a) Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran dari tingkat satuan pendidikan apa mereka berasal, serta pengetahuan, ketrampilan, dan sikap mereka.
- (b) Menyatakan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku atau kemampuan baru apa yang diharapkan siswa miliki atau kuasai setelah proses belajar.
- (c) Memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat.
- (d) Menggunakan materi dan media, setelah memilih materi dan media yang tepat, diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu yang diperlukan untuk menggunakannya.
- (e) Meminta tanggapan siswa, dengan meminta tanggapan siswa, media yang telah dihasilkan akan mendapat masukan pendapat yang berfungsi untuk koreksi penyempurnaan media pembelajaran.

2.1.6.5 Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam pengembangan media setelah dilakukannya pemilihan media yang akan diciptakan, sebaiknya ditentukan pula isi bahan pelajaran dan kemudahan dalam

memperolehnya, itu bertujuan agar ketika media pembelajaran tercipta terdapat kecocokan antara media pembelajaran dengan isi bahan pelajaran itu sendiri.

Bentuk media pembelajaran pada dasarnya dibagi menjadi 3 yaitu media berbasis visual, berbasis audio dan berbasis audio-visual. Khusus pada pengembangan media kali ini akan dikembangkan media visual, karena pada penelitian ini media yang digunakan adalah media permainan *Papega* berbasis STAD. Jadi media pembelajaran *papega* kali ini akan diajarkan dengan bantuan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Dalam pengembangan media visual yang perlu diperhatikan adalah kualitas dan efektifitas bahan visual dan grafik itu. Dalam proses penataan visual harus diperhatikan prinsip-prinsip dalam pengembangan, antara lain. Prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur visual yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna.

2.1.6.6 *Papega* (Papan Petak Bergambar)

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) papan yaitu kayu yang lebar dan tipis. Petak menurut KBBI yaitu bagian ruang yang bersekat, sedangkan bergambar menurut KBBI yaitu dihiasi dengan gambar. Dapat disimpulkan bahwa papan petak bergambar yaitu kayu yang lebar dan tipis dengan bagian ruang bersekat yang nantinya akan ada beberapa gambar di dalam kotaknya. *Papega* nantinya akan dimainkan seperti permainan ular tangga.

Konsep permainan *papega* yaitu permainan dimainkan secara berkelompok dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang di dalamnya ada

gambar dalam permainannya. Ratnaningsih (2014: 5) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani. Permainan *papega* ini masuk dalam kategori “Board Game” atau permainan papan sejenis dengan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya.

Mulyati (Dalam Dike Meilia, 2013: 3) menerangkan bahwa permainan ular tangga memiliki beberapa keunggulan. Salah satu adalah dapat membuat struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal ini akan memudahkan siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya jika siswa dihadapkan pada suatu masalah.

Untuk aturan main dari permainan *Papega* sebagai berikut:

- (a) Menentukan kelompok dalam permainan *Papega*.
- (b) Menentukan urutan dalam mengocok dadu, (urutan sesuai dengan kesepakatan para pemain).
- (c) Menggunakan pion sebagai alat gerak permainan *papega*.
- (d) Setiap pemain memiliki 1 kali kesempatan mengocok dadu.
- (e) Pion berjalan sesuai dengan jumlah angka yang muncul pada dadu.
- (f) Ketika pion berada pada kotak bergambar bangau maka pion diperbolehkan naik sampai ujung bangau terbang setelah menjawab pertanyaan dengan benar.
- (g) Jika pion berada pada kotak bergambar buaya maka pion turun ke kotak ujung buaya berenang, pion dapat berjalan kembali setelah menjawab pertanyaan dengan benar.

(h) Pemenang ditentukan jika pion sampai terlebih dahulu pada kotak terakhir permainan *papega*.

2.1.6.7 Penerapan *Papega* pada muatan IPS materi Keragaman Budaya di

Indonesia

Penerapan media pembelajaran *papega* pada pembelajaran IPS di SD didasarkan dari hasil identifikasi masalah yang ditemukan peneliti pada SDN 1 Cening mengenai media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPS sehingga peneliti membatasi masalah yang difokuskan pada penggunaan media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran *papega* nantinya akan berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD, yang nantinya siswa akan dikelompokkan untuk menyelesaikan permainan ular tangga. Permainan *papega* berbasis STAD ini bertujuan agar penyajian materi Keragaman Budaya di Indonesia menjadi lebih menarik. Dengan adanya media tersebut harapannya siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan meraih hasil belajar yang optimal.

2.1.6.8 Pengembangan Media Pembelajaran *Papega* berbasis STAD

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu dengan permainan *papega* atau *papega* (Papan Petak Bergambar) media ini dirasa efektif jika diterapkan pada pembelajaran IPS karena dari segi menggunakan *papega* mempunyai sifat permainan sederhana secara berkelompok dan siswa sudah banyak mengetahui jenis media atau permainan ini, jika dikembangkan menjadi permainan *papega* yang berbeda dengan sebelumnya diharapkan siswa akan lebih antusias mengikuti proses pembelajaran yang dikemas dalam sebuah permainan. Pengembangan media *papega*

ini akan dikolaborasikan dengan model pembelajaran kooperatif yang paling banyak diaplikasikan yaitu STAD (*Student Teams-Achievement Divisions*) sehingga media pembelajaran *papega* yang dihasilkan akan berbeda dengan permainan *papega* pada umumnya. STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Model pembelajaran STAD ini digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam bentuk tim/kemompok, jadi siswa memainkan *papega* ini bersama kelompoknya dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di setiap kotak/petak dari *papega* tersebut. STAD ini menjadi variasi yang menarik dalam permainan *papega* karena dapat mempermudah siswa dalam menyelesaikan berbagai pertanyaan.

2.1.6.9 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Papega*

a) Kelebihan media pembelajaran *papega*

- (a) Media permainan *papega* dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena permainan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
- (b) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- (c) Media permainan *papega* dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- (d) Media permainan *papega* dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.

- (e) Penggunaan media permainan *papega* dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

b) Kekurangan Media Pembelajaran *Papega*

- (a) Penggunaan media permainan *papega* memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- (b) Permainan *papega* tidak dapat digunakan pada semua materi pembelajaran.
- (c) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.
- (d) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

c) Kelebihan dari media pembelajaran *papega* berbasis STAD

- (a) Media *papega* berbasiskan pada model pembelajaran kooperatif tipe STAD.
- (b) Susunan permainan sesuai dengan sintak model pembelajaran STAD.
- (c) Gambar yang terdapat pada petak permainan sesuai dengan materi pelajarannya.
- (d) Melalui media pembelajaran *papega* yang berbasiskan model pembelajaran STAD dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Sedangkan untuk keterbasan atau kelemahan dari pengembangan media pembelajaran *papega* berbasiskan model pembelajaran STAD adalah membutuhkan biaya yang cukup mahal karena dalam permainan *papega* penuh dengan warna dan gambar dikertasnya, dan juga membutuhkan papan *papega* sebanyak kelompok yang ada di dalam kelas.

2.1.7 Model Pembelajaran

2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran

Joyce dan Weill mendeskripsikan model pengajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di setting yang berbeda.

Model pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan tertentu yang hendak di capai dalam pembelajaran, tujuan tersebut sangat bervariasi misalnya untuk mengaktifkan siswa dalam penemuan pengetahuan, melatih siswa untuk mampu memecahkan masalah. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Kurniasih dan Sani (2015) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu, model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu pendekatan yang digunakan dalam sebuah pembelajaran. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran membantu guru untuk mengorganisasikan jalannya kegiatan belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan sangat mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Materi yang diajarkan tersampaikan dengan baik dan suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

2.1.7.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Proses pembelajaran di sekolah dewasa ini kurang meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran IPS. Masih banyak guru yang menggunakan

metode konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru. Nasution (2000: 54) menegaskan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan metode yang tepat supaya proses pembelajaran dapat berjalan efektif.

Seorang guru yang profesional dituntut untuk menampilkan keahliannya di depan kelas. Komponen yang harus dikuasai adalah menggunakan bermacam-macam model pembelajaran yang bervariasi yang dapat menarik minat belajar siswa. Menurut pendapat Mulyasa (2003, dalam Susanto 2014: 196) menyatakan bahwa proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh peserta didik terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosial dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPS selama ini cenderung lebih banyak mengembangkan kemampuan menghafal materi pelajaran. siswa belum dibiasakan untuk memahami informasi dan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu upaya untuk mengembangkan potensi siswa dalam pembelajaran IPS adalah dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan pembagian kelompok belajar dengan member kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan semua siswa dalam tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk memberikan tanggung jawab kepada siswa tentang keberhasilan kelompoknya dan juga membantu teman lainnya untuk sukses bersama. Dalam pembelajaran kooperatif keberhasilan individu tetap

dinilai, tetapi diharapkan siswa yang lebih memahami materi dapat membantu siswa lainnya.

Pembelajaran kooperatif menurut Nur dalam Susanto (2014: 202) adalah model pembelajaran yang di didalam pembelajarannya siswa yakin bahwa tujuan mereka tercapai jika siswa lain juga mencapai tujuan tersebut. Adapun menurut Solihatin (2007, dalam Susanto 2014: 202) pembelajaran kooperatif sebagai suatu sikap dalam bekerja sama dalam kelompok yang terstruktur, di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Sedangkan menurut Sanjaya (2006, dalam Susanto 2014: 203) model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan yang terdiri dari 4 hingga 6 orang dengan latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa tau suku yang berbeda (heterogen).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa kedalam 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 mengerjakan sesuatu dalam mencapai tujuan bersama.

2.1.7.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Model pembelajaran ini digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam tim. STAD merupakan suatu metode yang

bertujuan untuk memotivasi siswa untuk berani dan saling menolong dalam menguasai materi yang diajarkan guru. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 4-5 orang. Guru menyampaikan materi kemudian siswa bekerja kelompok dan semua anggotanya harus menguasai materi yang disampaikan, tetapi di dalam mengerjakan kuis mereka harus mengerjakannya sendiri. Dalam pembelajaran, guru memotivasi siswa untuk bisa saling menerangkan sehingga kelompok mereka menjadi kelompok yang berhasil. Adapun langkah-langkah pembelajaran STAD adalah sebagai berikut:

- (a) Membentuk kelompok yang anggotanya sebanyak 4-5 siswa secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain).
- (b) Guru menyajikan pembelajaran.
- (c) Guru memberikan tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggota yang tahu menjelaskan kepada anggota lainnya yang belum tahu sehingga semua anggota dalam kelompok itu dapat mengerti.
- (d) Guru member kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Saat siswa menjawab kuis tidak boleh saling membantu.
- (e) Memberi evaluasi dan kesimpulan.

Adapun persiapan yang harus dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe STAD yaitu mempersiapkan materi, menempatkan siswa dalam kelompok menentukan nilai dasar awal, membangun kebersamaan kelompok dengan membuat jadwal kegiatan. Salah satu kelebihan dari model pembelajaran STAD adalah model pembelajaran yang paling sederhana

dibandingkan dengan model-model yang lain dari *cooperative learning* sehingga guru mudah menerapkannya.

2.1.7.4 Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe STAD

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu:

- (a) Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- (b) Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
- (c) Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- (d) Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD itu sendiri yaitu:

- (a) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum.
- (b) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk guru sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif.
- (c) Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif.
- (d) Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama.

Kelebihan dari model yang digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran *papega* yang berbasiskan model pembelajaran kooperatif tipe STAD

pada penelitian ini adalah mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan dari pertanyaan yang mereka dapatkan. Jika terdapat siswa yang belum memahami materi yang diberikan guru mereka dapat bertanya kepada teman sekelompoknya sampai siswa itu paham materi tersebut.

2.1.8 Kreativitas

2.1.8.1 Kebijakan tentang Pengembangan Kreativitas

GBHN 1993 (dalam buku Munandar 2014: 16) mengatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mandiri, jujur, tangguh, berbudi pekerti luhur, cerdas, kreatif, disiplin, bertanggung jawab, serta sehat jasmani dan rohaninya. Iklim belajar-mengajar harus terus dikembangkan agar tumbuh sikap dan perilaku yang kreatif, inovatif, percaya diri, dan mempunyai keinginan untuk maju. Menurut GBHN 1993, pengembangan kreativitas hendaknya dimulai dari usia dini, yaitu dari lingkungan keluarga yang digunakan sebagai tempat pendidikan pertama sebelum mereka sekolah. Kreativitas perlu dikembangkan dan ditingkatkan, perkembangan kreativitas dimulai dari pendidikan pra-sekolah sampai perguruan tinggi. Mengembangkan kreativitas anak dapat menunjang pembangunan dan juga dapat meningkatkan kecerdasan.

2.1.8.2 Kebutuhan akan Kreativitas

Kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa di dalam kehidupan kita. Terlebih lagi saat ini kita menghadapi macam-macam tantangan, baik dalam bidang ekonomi,

politik, kesehatan maupun bidang sosial dan budaya. Kemajuan teknologi yang semakin meningkat dan penduduk juga semakin bertambah, tetapi persediaan sumber-sumber alami semakin berkurang dan menuntut untuk beradaptasi secara kreatif serta kemampuan dalam memecahkan masalah yang imajinatif.

Dalam bidang pendidikan, penekanan kebutuhan akan kreativitas lebih mengarah pada hafalan dan memecahkan permasalahan dengan memberikan satu jawaban yang benar. Hal ini terjadi karena proses-proses pemikiran seseorang termasuk berpikir kreatif jarang dilatih. Guilford (1950, dalam Munandar 2014: 6) dalam pidato pelantikannya sebagai Presiden dari American Psychological Association, bahwa “keluhan yang paling banyak saya dengar mengenai lulusan perguruan tinggi kita ialah bahwa mereka cukup mampu melakukan tugas-tugas yang diberikan dengan menguasai teknik-teknik yang diajarkan, namun mereka tidak berdaya jika dituntut memecahkan masalah yang memerlukan cara-cara yang baru”.

Guilford menekankan bahwa penelitian dalam bidang kreativitas sangatlah kurang. Perhatian akan kreativitas sangatlah penting bagi dunia ilmu pengetahuan atau pendidikan datang dari bidang di luar psikologi.

2.1.8.3 Hubungan Kreativitas dengan Intelegensi

Guilford tahun 1950 (dalam Munandar 2014: 8) menyatakan bahwa pengembangan kreativitas dihiraukan dalam pendidikan formal, padahal pengembangan kreativitas sangat bermakna bagi perkembangan potensi anak dan bagi kemajuan pengetahuan dan seni budaya. Dengan diajukannya model *struktur intelektual*, kreativitas tampak diperhatikan dan hubungan antar kreativitas dengan

intelengensi meningkat. Model struktur intelek membedakan antara berpikir konvergen dan divergen. Kemampuan berpikir divergen merupakan indikator dari kreativitas, sedangkan berpikir konvergen merupakan tes intelengensi tradisional.

Hubungan kreativitas dengan intelengensi menurut Munandar (2014: 9) dari hasil studi korelasi dan analisis faktor membuktikan bahwa tes kreativitas dapat dibedakan dengan tes intelengensi, tetapi berpikir divergen (kreativitas) menunjukkan hubungan yang bermakna dengan berpikir konvergen (intelengensi).

2.1.8.4 Peran Intelegensi dan Kreativitas Terhadap Prestasi Sekolah

Torrance, dkk (dalam Munandar 2014: 9) menyatakan bahwa kelompok siswa yang memiliki kemampuan intelengensinya tinggi tidak berbeda jauh dengan prestasi sekolah siswa yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi. Torrance mengatakan bahwa rasa ingin tahu, daya imajinasi, dan orisinalitas dari siswa yang kreativitasnya tinggi dapat membatu siswa yang memiliki daya ingat rendah dan faktor-faktor lain yang dapat diukur dengan tes konvergen. Kombinasi intelengensi dan kreativitas akan lebih efektif sebagai prediktor prestasi sekolah. Implikasi dalam pendidikan adalah untuk tujuan seleksi dan identifikasi bakat sebaiknya menggunakan kombinasi dari tes intelengensi dan tes kreativitas.

Milgram (1990, dalam Munandar 2014: 9) menekankan bahwa intelengensi atau IQ tidak dapat meramalkan kreativitas dalam kehidupan nyata. Menurut Cropley (1994, dalam Munandar 2014: 9) bahwa keberbakatan merupakan gabungan antara kemampuan kreatif (menciptakan gagasan baru, memecahkan masalah dengan berbagai cara, dan sebagainya) dan kemampuan konvensional (berpikir logis, ingatan

baik, cerdas, dan sebagainya). Hubungan antara tes (intelegensi dan kreativitas) dan kriteria (prestasi sekolah) memberikan informasi mengenai kualitas sistem pendidikan.

Peran intelegensi dan kreativitas terhadap prestasi sekolah sangatlah penting, karena dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa melalui tes intelegensi, tes kreativitas, maupun tes ingatan. Melalui berbagai tes tersebut akan memberikan gambaran mengenai sejauh mana sasaran pendidikan tercapai dan mengenai kualitas sistem pendidikan.

2.1.8.5 Konsep Kreativitas

a) Kreativitas dan Aktualisasi Diri

Seseorang yang dapat mengaktualisasikan dirinya adalah seseorang yang sehat mental, berpikir demokratis, selalu tumbuh lebih baik, dan dapat menerima dirinya. Menurut Maslow (1968, dalam Munandar 2014: 18) aktualisasi diri adalah karakteristik yang fundamental, potensi yang ada pada diri manusia ketika lahir, tetapi terhambat atau terpendam dalam proses pembudayaan. Maslow membedakan antara kreativitas aktualisasi diri (cenderung menghadapi aspek kehidupannya secara fleksibel dan kreatif) dan kreativitas talenta khusus (memiliki bakat dalam bidang seni, sastra, sains, musik, dan bidang lainnya). Tetapi seseorang yang memiliki talenta kreatif belum tentu menonjol dalam salah satu bidang khusus (sains ataupun seni). Implikasinya adalah penekanan pada ciri afektif dan kreativitas, kepribadian, sikap, motivasi, dan berpikir kreatif. Kreativitas adalah gaya hidup dalam mempresepsi dunia. Hidup kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki,

memperoleh gagasan baru, dapat memecahkan berbagai masalah dengan cara yang baru atau kreatif, belajar menggunakan caranya sendiri dengan optimal.

b) Konsep Kreativitas dengan Pendekatan Empat P

Torrance (1988, dalam Munandar 2014: 20) mengatakan bahwa kreativitas berfokus pada proses kreatif, pribadi akan berhasil dalam proses kreatif, lingkungan akan memudahkan proses kreatif, produk yang dihasilkan dari proses kreatif.

Beberapa definisi tentang kreativitas berdasarkan empat P, adalah:

a. Definisi Pribadi

Gaya kognitif atau intelektual dari pribadi yang kreatif menunjukkan ketertarikan dalam menciptakan aturan sendiri, menyukai masalah yang tidak terstruktur, melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri, senang menulis, merancang, dan lebih tertarik dengan kegiatan yang kreatif. Definisi kepribadian/motivasi memiliki ciri fleksibilitas, toleransi, memiliki dorongan untuk berprestasi, keuletan dalam menghadapi rintangan, dan mempertimbangkan pengambilan resiko dengan cermat.

b. Definisi Proses

Teori Wallas, 1926 (dalam Munandar 2014: 39) mengatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yang pertama yaitu persiapan, mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan berpikir kreatif. Tahap yang kedua yaitu inkubasi di mana individu melepaskan diri atau tidak memikirkan permasalahan untuk sementara. Tahap yang ketiga, iluminasi adalah timbulnya inspirasi atau gagasan baru. Keempat yaitu tahap verifikasi atau evaluasi, adalah ide atau gagasan baru yang didapat harus diujikan.

c. Definisi Produk

Barron (1969) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru. Rogers (dalam Munandar 2014: 21) mengemukakan bahwa produk kreatif itu harus nyata (*observable*) baru, dan produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

d. Definisi “*Press*”

Kategori keempat dari kreativitas menekankan faktor “*press*” atau dorongan, baik dorongan internal (dari diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Dorongan ada pada setiap orang yang bersifat *internal*, ada dalam diri individu sendiri, namun membutuhkan kondisi yang tepat untuk diekspresikan.

2.1.8.6 Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif lebih kaya daripada berpikir kritis. Kalau berpikir kritis dapat menjawab persoalan atau kondisi yang dihadapinya, sedangkan berpikir kreatif mampu memperkaya cara berpikir dengan alternative yang beragam. Dengan keta lain, berpikir kritis memberi jawaban secara mendalam, sedangkan berpikir kreatif memberi jawaban lebih luas dan beragam.

Sebagaimana telah dijelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari sudut pandang baru dan membentuk kombinasi baru dari dua komonen atau lebih yang dikuasai sebelumnya, maka berpikir kreatif dapat dimaknai dengan berpikir yang dapat menghubungkan atau melihat sesuatu dari sudut pandang baru. Kreativitas juga

merupakan suatu kemampuan yang bersifat spontan, terjadi karena adanya arahan yang bersifat internal, dan keberadaannya tidak dapat diprediksi. Ide-ide kreatif biasanya muncul karena adanya interaksi dengan lingkungan atau stimulus ekstra.

Torrance dalam Filsaime (2008: 20) menganggap bahwa ‘berpikir kreatif’ merupakan sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Dikatakan lebih lanjut bahwa berpikir kreatif merupakan sebuah proses menjadi sensitif atau sadar tentang masalah-masalah, kekurangan, dan celah-celah di dalam pengetahuan yang untuknya tidak ada solusi yang dipelajari, membawa serta informasi yang ada dari gudang memori atau sumber-sumber eksternal, mengidentifikasi kesulitan atau mengidentifikasi unsur-unsur yang hilang, mencari solusi-solusi, menduga, menciptakan alternatif-alternatif untuk menyelesaikan masalah, menguji dan menguji kembali alternatif-alternatif tersebut, menyempurnakan dan akhirnya mengomunikasikan hasil-hasilnya.

Definisi mengenai berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Torrance tersebut sangat dekat dengan definisi yang dikemukakan oleh Guilford yang disebut dengan istilah “berpikir divergen”. Berpikir divergen yang dimaksud oleh Guilford adalah sebuah proses penciptaan banyak ide tentang sebuah topik tertentu dalam waktu yang singkat. Berpikir divergen sebagai operasi mental yang menuntut penggunaan kemampuan berpikir kreatif, meliputi kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan elaborasi (perincian).

2.1.9 Peran Guru dalam Pemelajaran dan Karakteristik Siswa SD

2.1.9.1 Peran Guru dalam Pembelajaran

Guru adalah sosok yang pastiya sering kita temui dimana-mana, di lingkungan tempat tinggal, anggota keluarga dan tentunya disekolah-sekolah. Dalam undang-undang nomor 14 tahun 2005 pasal 1 dijabarkan tentang guru dan dosen, “guru dan dosen adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Guru berperan menyampaikan ilmu-ilmu yang dimiliki kepada muridnya. Guru merupakan sumber belajar muridnya. Dari gurulah, murid diajarkan membaca, menulis dan berhitung. Serta dari gurulah, murid mendapat pengetahuan baru dan pendidikan karakter. Guru sebagai orangtua kedua yang ada disekolah setelah orangtua kandung dirumah. Preykatz (Aini, 2012) menggambarkan peranan guru sebagai komunikator, sahabat yang dapat memberikan nasihata-nasihata, motivator sebagai pemberi inspirasi dan dorongan, pembimbing dalam pengembangan sikap dan tingkah laku serta nilai-nilai, orang yang menguasai bahan yang diajarkan.

Menurut Sanjaya (2006: 21) peran guru dalam proses pembelajaran ada tujuh yakni:

1. Guru sebagai sumber belajar

Peran guru sebagai sumber belajar berkaitan dengan kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran. Sehingga ketika siswa bertanya, dengan sigap dan

cepat tanggap, guru akan dapat langsung menjawabnya dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswanya.

2. Guru sebagai Fasilitator

Peran guru sebagai fasilitator dalam memberikan pelayanan kepada siswa untuk dapat memudahkan siswa menerima materi pelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

3. Guru sebagai pengelola

Dalam proses pembelajaran, guru berperan untuk memegang kendali penuh atas iklim dalam suasana pembelajaran. Guru haruslah menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif. Sehingga siswa dapat menerima pembelajaran dengan nyaman.

4. Guru sebagai demonstrator

Berperan sebagai demonstrator maksudnya disini bukanlah turun ke jalan untuk berdemo. Namun yang dimaksudkan disini adalah guru itu sebagai sosok yang berperan untuk menunjukkan sikap-sikap yang akan menginspirasi siswa untuk melakukan hal yang sama, bahkan lebih baik.

5. Guru sebagai pembimbing

Perannya sebagai seorang pembimbing, guru diminta untuk dapat mengarahkan kepada siswa untuk menjadi seperti yang diinginkannya. Guru harus membimbing siswa untuk dapat mencapai cita-cita dan impian siswa tersebut.

6. Guru sebagai motivator

Proses pembelajaran akan berhasil jika siswa memiliki motivasi disalam dirinya. Olehkarena itu, guru juga berperan penting dalam menumbuhkan motivasi dan semangat dalam diri siswa untuk belajar.

7. Guru sebagai elevator

Setelah melakukan proses pembelajaran, guru haruslah mengevaluasi semua hasil yang telah dilakukan selama proses pembelajaran. Evaluasi ini tidak hanya mengevaluasi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun juga sebagai evaluasi keberhasilan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang.

Peran seorang guru tak akan dapat terganti oleh canggihnya teknologi. Tetapi guru harus mengetahui bahwa guru memiliki peran penting untuk dapat menciptakan generasi muda bangsa yang beretika, berpendidikan, bermoral, dan berkarakter.

2.1.9.2 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya maka sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya. Selain karakteristik yang perlu diperhatikan kebutuhan peserta didik.

Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar merupakan anak dengan katagori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik. Usia anak SD yang berkisar antara 6 – 12 tahun menurut Seifert dan Haffung memiliki tiga jenis perkembangan:

2.1.9.3 Perkembangan Fisik Siswa SD

Mencakup pertumbuhan biologis misalnya pertumbuhan otak, otot dan tulang. Pada usia 10 tahun baik laki-laki maupun perempuan tinggi dan berat badannya bertambah kurang lebih 35 kg. Namun setelah usia remaja yaitu 12 -13 tahun anak perempuan berkembang lebih cepat dari pada laki-laki, Sumantri dkk (2005).

2.1.9.4 Perkembangan Kognitif Siswa SD

Hal tersebut mencakup perubahan-perubahan dalam perkembangan pola pikir. Tahap perkembangan kognitif individu menurut Piaget melalui empat stadium:

- a. Sensorimotorik (0-2 tahun) bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan mendorong mengeksplorasi dunianya.
- b. Praoperasional(2-7 tahun) anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Tahap pemikirannya yang lebih simbolis 3 tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional dan lebih bersifat egosentris dan intuitif ketimbang logis.
- c. Operasional Konkrit (7-11) penggunaan logika yang memadai. Tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda konkret.
- d. Operasional Formal (12-15 tahun). kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

2.1.9.5 Perkembangan Psikososial

Hal tersebut berkaitan dengan perkembangan dan perubahan emosi individu. Havighurst mengemukakan bahwa setiap perkembangan individu harus sejalan

dengan perkembangan aspek lain seperti di antaranya adalah aspek psikis, moral dan sosial. Menjelang masuk SD, anak telah Mengembangkan keterampilan berpikir bertindak dan pengaruh sosial yang lebih kompleks. Sampai dengan masa ini, anak pada dasarnya egosentris (berpusat pada diri sendiri) dan dunia mereka adalah rumah keluarga, dan taman kanak-kanaknya. Selama duduk di kelas kecil SD, anak mulai percaya diri tetapi juga sering rendah diri. Pada tahap ini mereka mulai mencoba membuktikan bahwa mereka “dewasa”. Mereka merasa “saya dapat mengerjakan sendiri tugas itu, karenanya tahap ini disebut tahap “*I can do it my self*”. Mereka sudah mampu untuk diberikan suatu tugas. Daya konsentrasi anak tumbuh pada kelas kelas besar SD. Mereka dapat meluangkan lebih banyak waktu untuk tugas tugas pilihan mereka, dan seringkali mereka dengan senang hati menyelesaikannya. Tahap ini juga termasuk tumbuhnya tindakan mandiri, kerjasama dengan kelompok dan bertindak menurut cara cara yang dapat diterima lingkungan mereka. Mereka juga mulai peduli pada permainan yang jujur.

Selama masa ini mereka juga mulai menilai diri mereka sendiri dengan membandingkannya dengan orang lain. Anak anak yang lebih mudah menggunakan perbandingan sosial (*social comparison*) terutama untuk norma-norma sosial dan kesesuaian jenis-jenis tingkah laku tertentu.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian dilakukan oleh Listiyowati (2014) dengan judul “Komparasi Model STAD dan PBL Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran yang menerapkan model STAD sebesar 73,0% kriteria baik. Sementara rata-rata nilai aktivitas siswa pada kelas eksperimen II yang menerapkan model PBL sebesar 69% kriteria baik. Simpulan penelitian adalah model pembelajaran STAD lebih efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS kelas VA SDN Wates 01 Semarang. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penggunaan model pembelajaran STAD untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah belum terdapat media pembelajaran untuk menunjang proses belajar siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penelitian dilakukan oleh Desiyanti, dkk (2016) dengan judul “Pendekatan *Open-Ended* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Disposisi Matematis Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *open-ended* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan peningkatannya lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pendekatan konvensional, serta dapat meningkatkan disposisi matematis siswa. Pendekatan *open-ended* dapat dijadikan alternatif pembelajaran digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan disposisi matematis siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif dalam suatu mata pelajaran. sedangkan perbedaannya yaitu muatan pembelajaran yang digunakan, terdapat media dan model pembelajaran dalam penelitian yang dilakukan peneliti.

Penelitian yang dilakukan Esminarto, dkk (2016) dengan judul “Implementasi Model STAD dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dapat terjadi karena model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu upaya guru untuk mencapai aspek-aspek pemahaman konsep, dan lainnya yang mendorong siswa untuk aktif bertukar pikiran dengan sesamanya dan memahami suatu materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Ishak, dkk (2017) dengan judul “Pengaruh Penerapan Pendekatan Saintifik Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery* dan Kooperatif Tipe STAD Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SDN 13 Ampenan” hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan pendekatan saintifik menggunakan model pembelajaran *discovery* dan kooperatif tipe STAD terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu model pembelajaran STAD dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti mengembangkan media

Papega yang berbasis model pembelajaran STAD untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar.

Penelitian dilakukan oleh Mukhaloroh, dkk (2017) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif dengan Media Ular Tangga pada Materi Kegiatan Pemanfaatan Sumber Daya Alam” mengatakan bahwa model Kooperatif dengan Media Ular Tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaannya yaitu jenis metode penelitian yang digunakan peneliti, berupa penelitian pengembangan (*Research and Development*).

Penelitian dilakukan Dewi, dkk (2017) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD” menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran STAD dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran STAD dan juga media pembelajaran berupa gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya adalah muatan pembelajaran yang dipelajari dan

pencapaian yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar.

Penelitian dilakukan Amir (2017) dengan judul “Pengembangan Domino Pecahan Berbasis *Open Ended* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD” menyatakan bahwa pengembangan kartu domica berbasis *open ended* untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar menghasilkan dua set kartu domica sub materi pecahan biasa dan pecahan campuran, serta satu set kartu domica yang terdiri dari seluruh sub materi pecahan (pecahan biasa, persen, dan desimal) yang masing-masing berisi 66 kartu. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yaitu media pembelajaran yang digunakan dan muatan pembelajaran.

Penelitian dilakukan oleh Amrullah, dkk (2017) dengan judul “Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL terlaksana dengan baik, pemahaman siswa juga meningkat, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah dengan menggunakan model pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu model pembelajaran yang digunakan, belum terdapat media pembelajaran dalam penelitian tersebut, dan belum terdapat pencapaian hasil belajar siswa.

Penelitian dilakukan Nugroho (2018) dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD” menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga efektif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian, sedangkan perbedaannya yaitu model pembelajaran dan muatan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan peneliti adalah model pembelajaran STAD dan muatan pembelajarannya IPS.

Penelitian ini juga diinspirasi dari penelitian yang dilakukan oleh Fitri, dkk (2018) dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menyatakan bahwa selisih yang diperoleh setiap variabel sudah diketahui perbedaan rata-rata antara nilai *posttest* dan *pretest* kemampuan berpikir tingkat tinggi berdasarkan model pembelajaran dan motivasi berprestasi yang berbeda. Perbedaan rata-rata tersebut diasumsikan sebagai pengaruh keefektian model pembelajaran yang diterapkan ditinjau dari tinggi rendahnya motivasi berprestasi siswa. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu hasil yang diperoleh dari media *Papega* berbasis STAD terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* dalam

kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan perbedaannya yaitu media dan model pembelajaran diasumsikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuliani, dkk (2018) dengan judul “Penerapan Model *Creative Problem Solving* Berbantuan Media Bongkar Pasang untuk Peningkatan Berpikir Kreatif Matematika” dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model *Creative Problem Solving* berbantuan media bongkar pasang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa sekolah dasar. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat ketika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yaitu penerapan media pembelajaran, model pembelajaran, dan muatan pembelajaran yang diasumsikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Penelitian dilakukan oleh Zahro, dkk (2018) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Student Team Achievement Devision* (STAD) dan *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran STAD dan Mind Mapping lebih unggul dibandingkan rata-rata nilai siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional; serta ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran STAD dan *Mind Mapping* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran STAD dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

Sugiyono (2015: 117) menyatakan bahwa kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat yang saling berhubungan erat. Variable bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *papega* berbasis STAD, sedangkan variable terkait dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS. Selama ini media yang digunakan dalam pembelajaran kurang inovatif. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dalam pembelajaran IPS sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Melihat kondisi tersebut, peneliti merencanakan untuk mengembangkan media *papega* berbasis STAD muatan IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Media *papega* berbasis STAD, diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS karena kegiatan dilakukan sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa sekaligus membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan dan dapat menyelesaikan pertanyaan dengan kreatif. Berdasarkan uraian di atas maka alur kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambar sebagai berikut:



Gambar 2.12 Alur Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari pembahasan dan juga hasil penelitian yang telah ada, disimpulkan bahwa.

- a. Desain media pembelajaran Papega berbasis STAD yang dikembangkan peneliti disusun berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa, meliputi aspek materi, tampilan, bahasa, dan penyajian. Hasil analisis angket kebutuhan siswa dan guru menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS sangat membutuhkan media pembelajaran dan juga model pembelajaran. Dengan adanya media dan model pembelajaran yang menarik akan membantu guru untuk menciptakan suasana kelas yang menarik. Desain media pembelajaran Papega berbasis STAD dibuat menarik sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas IV sekolah dasar.
- b. Media pembelajaran Papega berbasis STAD yang dikembangkan oleh peneliti, berdasarkan pada penilaian ahli media memperoleh nilai sebesar 96% (sangat layak) dan penilaian ahli materi memperoleh nilai sebesar 96% (sangat layak). Media dinyatakan layak apabila memuat aspek komponen isi,

penyajian, tampilan, dan kebahasaan. Kelayakan media juga diperoleh dari angket tanggapan guru dan siswa setelah melaksanakan pembelajaran.

- c. Media pembelajaran Papega berbasis STAD efektif digunakan pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa dengan t_{hitung} sebesar 10,048 dan t_{tabel} sebesar 2,052. Sebagai penguat diperoleh juga perhitungan dengan menggunakan *N-gain* sebesar 22,15 dilihat dari selisih hasil *pretest* dan *posttest*. Sedangkan uji *T-test* dalam menghitung kemampuan berpikir kreatif siswa memperoleh t_{hitung} 11,016 dan t_{tabel} sebesar 2,042. Kemudian Uji *N-gain* sebesar 15,4 dilihat dari selisih pembelajaran ke-1 dan pembelajaran ke-2.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian Papega berbasis STAD terdapat saran yang peneliti berikan yaitu media pembelajaran Papega berbasis STAD efektif digunakan dalam pembelajaran IPS dalam materi keragaman budaya di Indonesia untuk meningkatkan suasana belajar menjadi aktif, inovatif dan kreatif. Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran Papega berbasis STAD dengan menambahkan lebih banyak pertanyaan-pertanyaan kepada siswa atau guru juga dapat melakukan tanya jawab sehingga siswa dapat mengetahui lebih banyak keragaman budaya yang ada di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, Volume 1, Nomor 1, Mei 2015, hal. 77-89.
- Agustina, Riya., Ali Sunarso. 2018. Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Peningkatan Kreativitas pada Mata Pelajaran SBK. *Joyful Learning Journal* 7 (3) (2018), ISSN 2252-6366.
- Anitah W, Sri. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka.
- Aprilia, Rina., dan Yuyarti. 2017. Pengembangan Boneka Jari dalam Seni Kerajinan Tangan di Kelas V Sekolah Dasar. *Joyful Learning Journal*, Volume 6 Nomor 2 (2017). ISSN 2252-6366.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bisma Sudarmika, Kadek., Desak Putu Parmiti., & Alexander Hamonangan Simamora. 2018. Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, Vol. 9 No. (2) pp. 19-28.
- Daryanto, 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Desiyanti, Tintin., Isrok'atun., & Ani Nur Aeni. 2016. Pendekatan *Open-Ended* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Disposisi Matematis Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1 (2016)*.
- Dwi Putranti, Yunaning., Nugraheti Sismulyasih., & Sukarir Nuryanto. 2017. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Menulis Kalimat Sederhana untuk Siswa Kelas II. *Joyful Learning Journal*, 6 (3) (2017), ISSN 2252-6366.

- Esminarto., dkk. 2016. Implementasi Model STAD dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Riset dan Konseptual, Volume 1 Nomor 1, November 2016*.
- Faizal Amir, Mohammad., dan Mahardika Darmawan Kusuma Wardana. 2017. Pengembangan Domino Pecahan Berbasis *Open Ended* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro, Vol. 6, No. 2 (2017), ISSN 2089-8703 (Print), ISSN 2442-5419 (Online)*.
- Fitri, Hikmatul., I Wayan Dasna., & Suharjo. 2018. Pengaruh Model *Project Based Learning (PjBL)* Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Konseptual, Volume 3 Nomor 2, Mei 2018*.
- Haryanti, Agustania., Harmanto., & Farid Ahmadi. 2017. Keefektifan Media *Pop-Up Book* pada Model *Cooperative Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Joyful Learning Journal, Volume 6 Nomor 3, (2017), ISSN 2252-6366*
- Ibrahim, Gufron A. 2016. *PISA dan Daya Baca Bangsa*. <https://nasional.kompas.com/read/2017/04/30/11135891/pisa.dan.daya.baca.bangsa>. (diunduh 12 Desember 2018)
- Intan Oktavianoro, Rio., Munisah., & Kurniana Bektiningsih. 2017. Hubungan Motivasi dan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar Ips Kelas V. *Joyful Learning Journal 6 (4) 2017, ISSN 2252-6366*.
- Irma Cintia, Nichen., Firosalia Kristin., & Indri Anugraheni. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan, Vol. 32 No. 1 April 2018*.
- Ishak1, Muhammad., Dwi Soelistya Dyah Jekti., & Nyoman Sridana. 2017. Pengaruh Penerapan Pendekatan Saintifik Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery* dan Kooperatif Tipe STAD Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sdn 13 Ampenan. *J. Pijar MIPA, Vol. XII No.1, Maret 2017: 5-10, ISSN 1907-1744 (Cetak), ISSN 2410-1500 (Online)*.
- Khoirusyifa Amrullah, Ahmad., Muslimin Ibrahim., & Wahono Widodo. 2017. Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, Vol 3, No 1, Januari 2017, e-ISSN: 2460-8475*.

- Laksana, Sigit Dwi. 2016. *Integrasi Empat Pilar Pendidikan (UNESCO) dan Tiga Pilar Pendidikan Islam*. <https://www.researchgate.net/pdf> (diunduh 16 Januari 2019)
- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 *Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah*. 2016. Jakarta.
- Latiful Amin, Mohammad., Sri Sulistyorini., & Sugianto. 2020. *The Increase of Students Science Cognitive using Snake Ladder Media*. *Journal of Primary Education, Volume 9 Nomor 1 (2020): 68-74, p-ISSN 2252-6404, e-ISSN 2502-4515*.
- Lestari, Karuni Eka., & Yudhanegara, Mokhammad R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- May Puspita, Debby., dan Edy Surya. 2017. *Development of Snake-Ladder Game as a Medium of Mathematics Learning for the Fourth-Grade Students of Primary School*. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR) (2017) Volume 33, No 3, pp 291-300, ISSN 2307-4531*.
- Mukhaloroh., Ali Sudin., & Nurdinah Hanifah. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Media Ular Tangga pada Materi Kegiatan Pemanfaatan Sumber Daya Alam. *Jurnal Pena Ilmiah: Vol 2, No 1 (2017)*.
- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munib, Achmad. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Musanna, Al. 2017. Indigenisasi Pendidikan: Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 2, Nomor 1, Juni 2017*.
- Nirmala Dewi, Dwi., Nyoman Kusmaryatni., & I Made Citra Wibawa. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol: 5 No: 2 Tahun: 2017*.
- Okta Puspitaningdyah, Dwi., dan Eko Purwanti. 2018. Pengaruh Keterampilan Mengelola Kelas dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Joyful Learning Journal 7 (1) (2018), ISSN 2252-6366*.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan. 2014. Jakarta.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. 2005. Jakarta.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 2006. Jakarta
- Purwanto, 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rattanatumma, Tawachai. 2016. *Assessing the Effectiveness of STAD Model and Problem Based Learning in Mathematics Learning Achievement and Problem Solving Ability*. *Journal of Education and Practice*, Vol.7, No.12, 2016, ISSN 2222-1735 (Paper), ISSN 2222-288X (Online).
- Rahayu, Cici Marlina. 2017. *JPPI: Indeks Pendidikan Indonesia di Bawah Ethiopia dan Filipina*. <https://m.detik.com/news/berita/3454712/jppi-indeks-pendidikan-Indonesia-di-bawah-ethiopia-dan-filipina>. (diunduh 30 januari 2019)
- Rifa'I, Achmad & Anni, Catharina Tri. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan-LP3 UNNES.
- Rizki Nugroho, Irfan., dan Ikha Listyarini. 2018. Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Sekolah (JS)*. Vol 2 (3) Juni 2018, hlm. 236-245, p-ISSN: 2548 – 8856, e-ISSN: 2549 - 127X.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari Listiyowati, Ika., dan Sutaryono. 2014. Komparasi Model STAD dan PBL Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, Volume 3 Nomor 3 (2014), ISSN 2252-6366.
- Setiawan, Hikmal., dkk. 2018. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Melalui Model Pembelajaran *Inquiry Guided*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 2 Nomor 6 Tahun 2018, Halaman 1739-1672, ISSN: 2614-6754 (print), ISSN: 2614-3097(online).

- Solihati, Dianita., dkk. 2018. Hubungan *Ice Breaker* dan Motivasi Belajar Siswa dengan Hasil Belajar IPS. *Joyful Learning Journal, Volume 7 Nomor 2, ISSN 2252-6366*.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Setting.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta.
- Uno, Hamzah B. & Nurdin Mohamad. 2017. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Moh. Uzer. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Wage Septrijiwati, Israeni., I Nyoman Murdiana., & Baharuddin Paloloang. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 2 Tolitoli Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Sampai 20 Dalam Bentuk Soal Cerita. *Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 4 No. 3 ISSN 2354-614X*.
- Waluyo, Ardi., Naniek Sulistya Wardani., & Tego Prasetyo. 2019. Upaya Peningkatan Kreativitas Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui PBL-GI Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu, Vol 3 No 1 April 2019, p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147*
- Yuliani, Irma., Mohammad Kanzunudin., & Ratri Rahayu. 2018. Penerapan Model *Creative Problem Solving* Berbantuan Media Bongkar Pasang untuk Peningkatan Berpikir Kreatif Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Vol.1 No.1 April 2018, p-ISSN: 2615-4196 e-ISSN: 2615-4072*.

Zahro, Fakhriyatu., I Nyoman Sudana Degeng., & Alif Mudiono. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Student Team Achievement Devision* (STAD) dan *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, Volume 8(2) 196 – 205 Desember 2018, ISSN: 2088-5350 (Print) / ISSN: 2528-5173 (Online).*