



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN  
*PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN  
MEDIA *LEAFLET* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS  
SISWA KELAS IV SDN GUGUS KARTINI  
TAMBAKROMO PATI**

**SKRIPSI**

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

**Oleh**

**Yumna Khoirida**

**1401415012**

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

**2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati",

karya

nama : Yumna Khoirida

NIM : 1401415012

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Pembimbing,

A handwritten signature in blue ink, belonging to the supervisor, is written over the printed name and NIP.

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP 195607041982032002

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati" karya,

nama : Yumna Khoirida

NIM : 1401415012

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa tanggal 14 Mei 2019.

Semarang, 14 Mei 2019

Panitia Ujian	
 <p><b>Ketua</b>  Dr. Achmad Rizki Re, M.Pd. NIP. 195502211984031001</p>	<p><b>Sekretaris</b>  Drs. Isa Ansori, M.Pd. NIP. 196008201987031003</p>
<p><b>Penguji I</b>  Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D. NIP. 197701262008121003</p>	<p><b>Penguji II</b>  Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd. NIP. 196203121988032001</p>
<p><b>Penguji III</b>  Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd. NIP. 195607041982032002</p>	

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Yumna Khoirida

NIM : 1401415012

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

Judul : Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*  
Berbantuan *Media Leaflet* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas  
IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati

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, 8 Mei 2019  
Peneliti,



Yumna Khoirida  
NIM 1401415012

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

1. “Berterimakasihlah pada segala yang memberi kehidupan” (Pramoedya Ananta Toer).
2. “Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya” (Ali bin Abi Thalib).
3. “Kita lebih kuat dari apa yang kita bayangkan” (Najwa Shihab).
4. “Bermimpilah, karena Tuhan akan memeluk mimpi-mimpi itu” (Andrea Hirata)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayah Achmad Chasan dan Ibu Siti Rohmatun yang selalu memberikan do’a, dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Almamater Universitas Negeri Semarang.

## ABSTRAK

Khoirida, Yumna. 2019. *Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Leaflet Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd. 197 halaman.

Berdasarkan data pra penelitian yang diperoleh melalui kegiatan observasi, angket, wawancara, dan data dokumentasi di SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati pada siswa kelas IV diperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran IPS yang disebabkan oleh penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang variatif. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* dan media gambar, tetapi dalam pelaksanaannya belum optimal. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah model *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* lebih efektif bila dibandingkan dengan model *Talking Stick* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* terhadap hasil belajar IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dan mendeskripsikan aktivitas siswa kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati.

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati dengan sampel penelitian adalah siswa kelas IV SDN Keben sebagai kelas kontrol dan siswa kelas IV SDN Sinomwidodo 03 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes, observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan rata-rata dan uji gain.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,696 > 2,106$ ) dengan taraf signifikansi = 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil uji *n-gain* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 0,3991 dengan kriteria sedang dan kelas kontrol yaitu 0,2117 dengan kategori rendah. Kelas eksperimen memperoleh persentase rata-rata aktivitas siswa sebesar 76% sedangkan kelas kontrol memperoleh persentase rata-rata aktivitas siswa sebesar 66%.

Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Saran penelitian selanjutnya adalah ketika menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan media *leaflet* harus sesuai dengan sintaks model PBL sehingga pembelajaran menjadi efektif dan memperoleh hasil yang optimal.

**Kata Kunci:** hasil belajar; IPS; keefektifan; *leaflet*; *Problem Based Learning*.

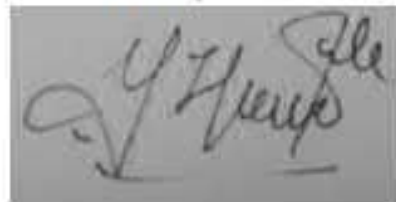
## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. 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. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D., Dosen Penguji I;
5. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Dosen Penguji II;
6. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Dosen Penguji III;
7. Sujo, S.Pd., Supar, S.Pd.I., Liswinarni Poncowati, S.Pd., Sunardi, S.Pd., Sucipto, S.Pd., Sri Rujati, S.Pd., Adnan, S.Pd., Kepala SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati;
8. Sumini, S.Pd., guru kelas IV SDN Sinomwidodo 03;
9. Suwarti, S.Pd., guru kelas IV SDN Keben;
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan berkah dan pahala dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 8 Mei 2019  
Peneliti,

A rectangular box containing a handwritten signature in black ink. The signature is cursive and appears to read 'Yumna Khoirida'.

Yumna Khoirida  
NIM 1401415012



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 .Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Pembatasan Masalah .....	11
1.4 Perumusan Masalah .....	12
1.5 Tujuan Penelitian .....	12
1.6 Manfaat Penelitian .....	12
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	12
1.6.2 Manfaat Praktis .....	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	16
2.1 Kajian Teoritis .....	16
2.1.1 Teori Belajar .....	16
2.1.1.1 Teori Belajar Behaviorisme .....	16
2.1.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme .....	17
2.1.1.3 Teori Kognitif .....	18
2.1.2 Hakikat Belajar .....	21
2.1.2.1 Pengertian Belajar .....	21
2.1.2.2 Ciri-ciri Belajar .....	23
2.1.2.3 Prinsip Belajar.....	25
2.1.2.4 Faktor Belajar.....	28
2.1.3 Hakikat Pembelajaran.....	31
2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran .....	31
2.1.3.2 Ciri-ciri Pembelajaran .....	32
2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa .....	34
2.1.5 Hasil Belajar .....	37
2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif .....	41
2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	41
2.1.6.2 Prinsip Pembelajaran Kooperatif .....	43
2.1.7 Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i> .....	44
2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i> .....	44
2.1.7.2 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i> .....	45
2.1.7.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i> .....	47

2.1.7.4	Kekurangan Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i> .....	49
2.1.8	Model Pembelajaran <i>PBL</i> .....	50
2.1.8.1	Pengertian Model Pembelajaran <i>PBL</i> .....	50
2.1.8.2	Karakteristik Model Pembelajaran <i>PBL</i> .....	52
2.1.8.3	Langkah-langkah Pembelajaran Model <i>PBL</i> .....	54
2.1.8.4	Kelebihan Model Pembelajaran <i>PBL</i> .....	57
2.1.9	Media Pembelajaran.....	59
2.1.9.1	Pengertian Media Pembelajaran .....	59
2.1.9.2	Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran.....	60
2.1.9.3	Fungsi Media Pembelajaran .....	61
2.1.9.4	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	63
2.1.10	Media <i>Leaflet</i> .....	65
2.1.10.1	Pengertian Media <i>Leaflet</i> .....	65
2.1.10.2	Kelebihan Media <i>Leaflet</i> .....	66
2.1.11	Hakikat Pembelajaran IPS .....	67
2.1.11.1	Pengertian IPS.....	67
2.1.11.2	Tujuan Pembelajaran IPS .....	69
2.1.11.3	Ruang Lingkup Pembelajaran IPS .....	71
2.1.11.4	Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar .....	74
2.1.11.5	Materi Pembelajaran IPS .....	76
2.1.12	Keefektifan Model <i>PBL</i> Berbantuan Media <i>Leaflet</i> .....	82
2.2	Kajian Empiris .....	83
2.3	Kerangka berpikir.....	91

2.4	Hipotesis Penelitian.....	94
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>95</b>
3.1	Desain Penelitian.....	95
3.1.1	Pendekatan .....	95
3.1.2	Jenis Penelitian.....	96
3.2	Desain Eksperimen.....	97
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian.....	99
3.3.1	Tempat Penelitian.....	99
3.3.2	Waktu Penelitian .....	99
3.4	Prosedur Penelitian.....	100
3.5	Populasi dan Sampel Penelitian .....	104
3.5.1	Populasi .....	104
3.5.2	Sampel .....	105
3.6	Variabel Penelitian .....	107
3.6.1	Variabel Bebas .....	108
3.6.2	Variabel Terikat .....	108
3.7	Definisi Operasional Variabel .....	108
3.8	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	112
3.8.1	Teknik Pengumpulan Data .....	112
3.8.1.1	Tes .....	112
3.8.1.2	Observasi .....	113
3.8.1.3	Dokumentasi .....	115
3.8.1.4	Wawancara .....	116

3.8.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	117
3.8.2.1	Uji Validitas.....	117
3.8.2.1.1	Validitas Instrumen Tes.....	118
3.8.2.1.2	Validitas Instrumen Nontes .....	120
3.8.2.2	Uji Reliabilitas .....	121
3.8.2.3	Uji Tingkat Kesukaran .....	122
3.8.2.4	Daya Pembeda .....	124
3.9	Teknik Analisis Data.....	126
3.9.1	Analisis Data Awal .....	126
3.9.1.1	Uji Normalitas.....	127
3.9.1.2	Uji Homogenitas .....	128
3.9.2	Analisis Data Akhir.....	129
3.9.2.1	Uji Prasyarat .....	130
3.9.2.1.1	Uji Normalitas .....	130
3.9.2.1.2	Uji Homogenitas .....	131
3.9.2.2	Pengujian Hipotesis.....	133
3.9.2.3	Uji Peningkatan Skor Rata-rata ( <i>N-gain</i> ) .....	134
3.9.2.4	Analisis Data Deskriptif Aktivitas Siswa.....	135
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		137
4.1	Hasil Penelitian .....	137
4.1.1	Hasil Belajar Siswa.....	137
4.1.2	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> KK dan KE.....	139
4.1.3	Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> KK dan KE.....	140

4.1.4	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> KK dan KE .....	141
4.1.5	Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> KK dan KE.....	142
4.1.6	Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	143
4.1.7	Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	146
4.1.8	Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	148
4.1.8.1	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol.....	148
4.1.8.2	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen .....	153
4.1.8.3	Perbedaan Rata-rata Skor Aktivitas Siswa KK dan KE .....	158
4.1.9	Deskripsi Proses Pembelajaran .....	159
4.2	Pembahasan .....	165
4.2.1	Pemaknaan Temuan Peneliti.....	165
4.2.1.1	Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	165
4.2.1.2	Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	167
4.2.1.3	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa KK dan KE .....	173
4.2.2	Implikasi Penelitian.....	176
4.2.2.1	Implikasi Teoritis .....	177
4.2.2.2	Implikasi Praktis .....	178
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis .....	179
BAB V PENUTUP .....		181
5.1	Simpulan.....	181
5.2	Saran.....	182
DAFTAR PUSTAKA .....		183

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran PBL.....	55
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	77
Tabel 3.1 Data Siswa Kelas IV di SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati .....	105
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.....	108
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba .....	120
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji Coba.....	122
Tabel 3.5 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba.....	123
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda .....	125
Tabel 3.7 Hasil Uji Daya Pembeda.....	125
Tabel 3.8 Hasil Uji Analisis Kelayakan Instrumen Uji Coba .....	126
Tabel 3.9 Kriteria Skor Gain .....	135
Tabel 3.10 Kriteria Aktivitas Siswa.....	136
Tabel 4.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa .....	138
Tabel 4.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> KK dan KE.....	140
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> KK dan KE .....	141
Tabel 4.4 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> KK dan KE .....	142
Tabel 4.5 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> KK dan KE.....	143
Tabel 4.6 Uji Hipotesis KK dan KE .....	145
Tabel 4.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	146

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati.....	6
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	60
Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir Penelitian .....	93
Gambar 3.1 <i>Desain Nonequivalent Control Group Design</i> .....	98
Gambar 3.2 Alur Prosedur Penelitian .....	101
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati .....	147
Gambar 4.2 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	149
Gambar 4.3 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2.....	150
Gambar 4.4 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3.....	151
Gambar 4.5 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4.....	152
Gambar 4.6 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	154
Gambar 4.7 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2.....	155
Gambar 4.8 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3.....	156
Gambar 4.9 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4.....	157
Gambar 4.10 Rata-Rata Aktivitas Siswa KK dan KE .....	158



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	193
Lampiran 2 Silabus dan RPP Kelas Eksperimen.....	197
Lampiran 3 Silabus dan RPP Kelas Kontrol .....	272
Lampiran 4 Silabus IPS Kelas Kontrol.....	344

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban bagi warga negara yang harus dipenuhi baik melalui pendidikan formal, informal maupun nonformal. Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang layak. Melalui pendidikan, setiap warga negara dapat mengembangkan semua potensi yang ada di dalam dirinya dan mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dapat digunakan sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dalam rangka mencapai pendidikan yang layak dan bermutu bagi peserta didik, dibutuhkan sebuah kurikulum sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan. Kurikulum pada jenjang sekolah dasar yang telah diimplementasikan sejak tahun ajaran 2013/2014 adalah kurikulum 2013. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa setiap lulusan satuan pendidikan dasar dan menengah harus memiliki kompetensi pada tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Setiap satuan pendidikan dituntut untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, proses pembelajaran pada satuan pendidikan

dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk terlibat aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik psikologis siswa. Berdasarkan paparan peraturan pemerintah tersebut sudah jelas bahwa proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif dan menyenangkan serta berpusat kepada siswa sehingga dapat mengembangkan siswa untuk berpikir aktif, kreatif, dan inovatif sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa struktur kurikulum SD/MI, SDLB atau Paket A terdiri atas delapan muatan pelajaran, yaitu: (1) pendidikan agama; (2) pendidikan kewarganegaraan; (3) bahasa Indonesia; (4) matematika; (5) ilmu pengetahuan alam; (6) ilmu pengetahuan sosial; (7) seni budaya dan prakarya; (8) pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Berdasarkan struktur kurikulum 2013 tersebut, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu muatan pelajaran yang dipelajari di tingkat sekolah dasar. Sardjiyo (2010: 1.26) menjelaskan bahwa IPS adalah bidang ilmu yang mempelajari, membahas dan menganalisis gejala dan masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat dengan cara meninjau dari berbagai aspek kehidupan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 37 tahun 2018 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa

rumusan kompetensi pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV adalah memahami pengetahuan faktual yang dilakukan dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. Adapun rumusan kompetensi keterampilan IPS adalah menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak beriman dan berakhlak mulia.

Gunawan (2016:52) merumuskan tujuan pendidikan IPS di sekolah sebagai berikut: (1) membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang bermanfaat untuk kehidupannya di masyarakat; (2) membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial; (3) membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama masyarakat; (4) membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan yang menjadi bagian kehidupan; dan (5) membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adapun ruang lingkup materi IPS menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 meliputi: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya, serta (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Tujuan dan ruang lingkup muatan pelajaran IPS di Indonesia sudah dirumuskan secara luas dan disesuaikan dengan perkembangan pendidikan secara

global. Tetapi pada kenyataannya, pengetahuan dan pemahaman IPS di sekolah dasar masih rendah dan terdapat beberapa masalah. Seperti halnya masalah yang ditemukan oleh Carl dan Negumbo (2017) dengan judul “*Underperformance in Social Studies in Grades 5-7 in Namibian Primary Schools: A Case Study*”. Hasil penelitian menunjukkan adanya hasil belajar yang rendah oleh peserta didik di kelas lima, enam, dan tujuh sekolah dasar dalam mata pelajaran Ilmu Sosial. Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik diantaranya adalah kurangnya guru yang mengajar mata pelajaran Ilmu Sosial, kurangnya keterlibatan orang tua siswa, kurangnya sumber belajar, dan kurangnya inovasi dalam menerapkan strategi pembelajaran Ilmu Sosial.

Berdasarkan permasalahan IPS dalam lingkup yang luas tersebut, permasalahan pembelajaran IPS juga masih terjadi di sekolah dasar. Berdasarkan data pra penelitian yang diperoleh melalui kegiatan observasi, angket, wawancara, dan data dokumentasi di SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati pada siswa kelas IV diperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran. Masalah yang dijumpai peneliti diantaranya adalah antusiasme dan keterlibatan siswa yang rendah dalam proses pembelajaran dan penguasaan konsep materi yang masih kurang. Masalah tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah guru sering menerapkan metode hafalan dan materi IPS yang memiliki cakupan materi yang sangat luas. Berdasarkan wawancara, sebagian besar siswa menyukai pembelajaran yang *exact*. Guru mencoba menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan antusiasme siswa, keterlibatan siswa dalam pembelajaran

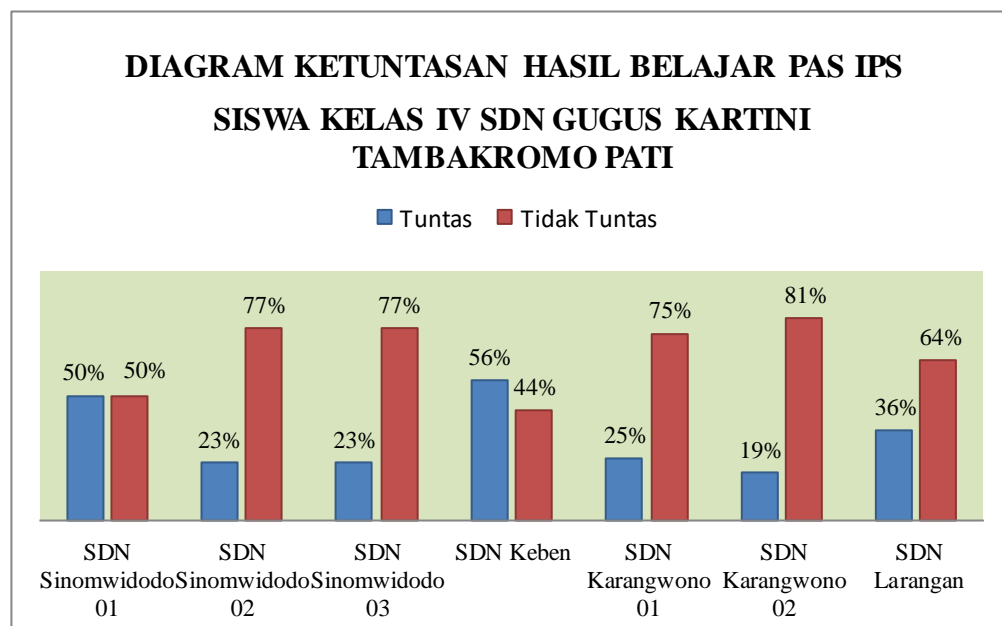
serta penguasaan konsep materi oleh siswa, seperti model *Picture a Picture* dan *Talking Stick* tetapi pelaksanaannya belum optimal.

Guru cenderung menggunakan model kooperatif tipe *Talking Stick*. Dalam pelaksanaan model *Talking Stick* di sekolah dasar pembelajaran berlangsung kurang kondusif, fokus siswa terhadap pembelajaran berkurang, pencapaian materi oleh siswa hanya sedikit dan ada beberapa siswa yang belum siap dalam menjawab pertanyaan.

Adapun media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar dengan ukuran A4. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPS belum optimal. Hal ini terbukti dengan beberapa masalah, diantaranya: (1) ukuran gambar A4 terlalu kecil, sehingga siswa yang duduk di belakang tidak dapat melihat gambar dengan lebih jelas; (2) terkadang guru memberikan gambar tanpa warna (*print out* hitam putih) sehingga siswa kurang tertarik dalam melihat gambar; dan (3) tidak adanya keterangan yang dapat menjelaskan isi atau maksud dari adanya gambar tersebut sehingga guru harus menjelaskan maksud atau tujuan adanya gambar kepada siswa.

Data kualitatif tersebut didukung dengan data hasil belajar IPS kelas IV SDN Gugus Kartini dari jumlah siswa sebanyak 140, sebanyak 93 anak (66%) belum tuntas dan sisanya sebanyak 47 anak (34%) sudah melampaui KKM. KKM muatan pelajaran IPS di SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati yaitu SDN Sinomwidodo 01 KKM 70, SDN Sinomwidodo 02 KKM 74, SDN Sinomwidodo 03 KKM 72, SDN Keben KKM 72, SDN Karangwono 01 KKM 72, SDN Karangwono 02 KKM 75, SDN Larangan KKM 70. 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. Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SDN Gugus Kartini belum mencapai KKM yang ditentukan. Adapun data hasil belajar Penilaian Akhir Semester (PAS) IPS siswa kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati dipaparkan pada diagram berikut.



**Gambar 1.1** Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin mengkaji keefektifan salah satu model pembelajaran utama dalam kurikulum 2013 yaitu, *Problem Based Learning* bila dibandingkan dengan model pembelajaran *Talking Stick* yang bernuansa permainan. Model *Problem Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan keefektifan terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa

pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Dengan menerapkan model *Problem Based Learning*, siswa dapat saling berdiskusi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan keragaman suku dan budaya di Indonesia dengan suasana kelas yang tetap kondusif.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan yang melibatkan lingkungan belajar di mana masalah adalah kunci untuk menuju proses belajar, yaitu sebelum siswa belajar sejumlah pengetahuan terlebih dahulu mereka diberikan masalah-masalah yang kontekstual. Cara belajar seperti ini sangat baik diterapkan dalam pembelajaran IPS di sekolah yang dimaksudkan untuk mengembangkan peserta didik berpikir kritis dan analisis.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya topik-topik yang berhubungan dengan masalah-masalah sosial disajikan dengan cara yang menarik melalui penggunaan permasalahan nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk berpikir kritis, mampu belajar memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial sehingga siswa merasa tertarik dan melibatkan diri secara aktif dalam proses belajar mengajar (Susanto, 2014: 65). Salah satu materi IPS yang akan dikaji oleh peneliti adalah materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Materi ini sesuai dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang awal proses pembelajarannya didasarkan pada masalah dalam kehidupan nyata dan kemudian dari masalah tersebut, siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya sendiri.

Menurut Sani (2017: 127) pembelajaran berbasis masalah (PBL) berlandaskan teori psikologi kognitif, terutama berlandaskan teori Piaget dan



Vigotsky (konstruktivisme). Menurut teori konstruktivisme, siswa belajar membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat membuat siswa belajar melalui upaya penyelesaian permasalahan dunia nyata secara terstruktur untuk membangun pengetahuan siswa. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif melakukan penyelidikan dalam menyelesaikan permasalahan dan guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing. Pembelajaran akan dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi dan meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Oleh karena itu, model *Problem Based Learning* cocok untuk diterapkan di dalam pembelajaran IPS.

Karwati dan Donni (2015: 223) menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang optimal bagi peserta didik melibatkan media pembelajaran sebagai sarana yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sudjana dan Riva'i (2011: 3) juga berpendapat bahwa melalui media pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Alasan utama penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir seseorang mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut, sebab melalui media pembelajaran hal-hal abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal kompleks dapat disederhanakan. Supaya pesan dapat sampai kepada siswa dengan baik, maka diperlukan pemilihan media yang sesuai

dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah media *leaflet*.

Menurut Gani (2014: 34) *leaflet* merupakan bentuk penyampaian informasi atau pesan-pesan melalui lembaran yang lipat. Isi informasi dalam *leaflet* bisa dalam bentuk kalimat, gambar maupun kombinasi keduanya. *Leaflet* praktis dan mudah dibawa, sehingga siswa tidak malas atau merasa keberatan untuk membawa *leaflet* dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Hanifah Rahmadani (2017) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Pemahaman Konsep Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa kelas V SD Negeri Unggulan Kuningan pada mata pelajaran IPS konsep Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok sampel, perbedaannya yaitu nilai rata-rata *pre-test*= 53,11 menjadi 79,85 pada *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen. Sedangkan hasil belajar siswa kelompok kontrol nilai rata-rata *pre-test*= 49,6 menjadi 59,4 pada *posttest*. Berdasarkan hasil uji t, menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$ , menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$ = 6,50 dengan signifikansi 95% diperoleh  $t_{tabel}$ = 2,96. Maka  $t_{hitung}$  (6,50) >  $t_{tabel}$  (2,96), artinya bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep siswa.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Ambarwati, dkk (2014) dengan judul “Media *Leaflet*, Video, dan Pengetahuan

Siswa SD tentang Bahaya Merokok”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *leaflet* ( $p=0,000 \leq \alpha=0,05$ ) namun tidak ada pengaruh penggunaan video ( $p= 0,328 > \alpha=0,05$ ) terhadap pengetahuan siswa SDN 78 Sabrang Lor Mojosoongo tentang bahaya merokok. Dengan demikian dapat dikatakan media *leaflet* lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa SD tentang bahaya merokok.

Berdasarkan uraian latar belakang dan beberapa penelitian relevan yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Leaflet* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka disusunlah identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Keaktifan siswa di kelas masih rendah.
2. Antusiasme dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah.
3. Mayoritas siswa lebih menyukai mata pelajaran *exact* seperti matematika dan IPA dibandingkan dengan mata pelajaran *non exact* seperti Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn.
4. Siswa cenderung menyukai materi pelajaran *exact* karena lebih banyak mencoba atau praktik langsung.

5. Siswa kurang menyukai materi pembelajaran yang *non exact*, seperti PPKn, IPS karena materinya terlalu banyak dan sulit untuk dipahami.
6. Guru terlalu sering menerapkan metode hafalan kepada siswa untuk mempelajari materi *non exact*, sehingga siswa merasa jenuh.
7. Model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah *Picture a Picture* dan *Talking Stick* yang merupakan model pembelajaran kooperatif.
8. Media yang digunakan adalah gambar dengan ukuran A4 sehingga beberapa siswa tidak bisa melihat gambar dengan jelas dan baik.
9. Dalam kurikulum 2013 materi pembelajaran IPS sangat banyak, tetapi waktu yang ada hanya sedikit, sehingga materi harus diajarkan dengan cepat demi ketuntasan materi ajar.
10. Hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Gugus Kartini tergolong masih rendah.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan tersebut, peneliti akan fokus pada masalah penggunaan model pembelajaran dan hasil belajar IPS yang rendah karena pada saat proses pembelajaran guru cenderung menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti tentang keefektifan model pembelajaran lain yaitu *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* untuk muatan pelajaran IPS materi keragaman suku dan budaya di Indonesia di kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

1. Apakah model *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* lebih efektif bila dibandingkan dengan model *Talking Stick* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* di kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menguji keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* bila dibandingkan dengan model *Talking Stick* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Gugus Kartini Kecamatan Tambakromo Pati.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* di kelas IV SDN Gugus Kartini Kecamatan Tambakromo Pati.

#### **1.6 Mafaat Penelitian**

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan dan memperkaya pengetahuan bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk kegiatan-kegiatan penelitian selanjutnya

yang berkaitan dengan pembelajaran IPS dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet*.

## **1.6.2 Manfaat Praktis**

### 1.6.2.1 Bagi Siswa

1.6.2.1.1 Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

1.6.2.1.2 Dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berkolaborasi dengan teman sebayanya melalui diskusi.

1.6.2.1.3 Dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam memecahkan permasalahan yang ada di dunia nyata.

1.6.2.1.4 Dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS.

1.6.2.1.5 Melalui model *Problem Based Learning* dapat melatih siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri.

### 1.6.2.2 Bagi Guru

1.6.2.2.1 Dapat menambah pengetahuan guru mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning*.

1.6.2.2.2 Dapat menambah pengetahuan guru mengenai media *leaflet*.

1.6.2.2.3 Dapat meningkatkan peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

1.6.2.2.4 Dapat membantu guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran dengan pemilihan model-model pembelajaran yang sesuai

dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran, khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial.

1.6.2.2.5 Dapat menjadi inspirasi bagi guru dalam memodifikasi pembelajaran dengan melakukan inovasi pada model pembelajaran sehingga tercipta proses pembelajaran yang aktif, kreatif, menarik dan menyenangkan.

#### 1.6.2.3 Bagi Sekolah

1.6.2.3.1 Dapat membantu sekolah dalam menghadapi permasalahan yang ada dalam proses belajar mengajar.

1.6.2.3.2 Memberikan sumbangan yang positif berupa referensi praktik pembelajaran dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Gugus Kartini.

1.6.2.3.3 Dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran di sekolah menjadi lebih baik.

1.6.2.3.4 Dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam rangka menyelenggarakan pendidikan yang bermutu melalui inovasi-inovasi dalam pembelajaran sehingga menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi unggul.

#### 1.6.2.4 Bagi Peneliti

1.6.2.4.1 Peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan terkait model pembelajaran *Problem Based Learning*.

1.6.2.4.2 Peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan terkait dengan media *leaflet*.

- 1.6.2.4.3 Dapat memperoleh gambaran yang jelas mengenai efektivitas pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet*.
- 1.6.2.4.4 Dapat menjadi wadah bagi peneliti untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

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

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

Rifa'i dan Anni (2015: 121) menyatakan belajar sebagai proses perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang terjadi bisa berbentuk perilaku yang tampak maupun perilaku yang tidak tampak. Perilaku yang tampak misalnya: menulis, memukul, menendang. Sedangkan perilaku yang tidak tampak misalnya: berfikir, bernalar, dan berkhayal.

Suprijono (2013: 17) juga berpendapat bahwa perilaku dalam perspektif behaviorisme dijelaskan melalui pengalaman yang dapat diamati. Menurut behaviorisme, perilaku adalah segala hal yang dilakukan dan dapat dilihat secara langsung. Inti pokok dari teori behaviorisme adalah proses yang dilakukan oleh siswa dalam membuat koneksi antara pengalaman belajar dan perilaku.

Pendapat lain Suprihatiningrum (2013: 16) menjelaskan bahwa perubahan perilaku dalam pandangan behaviorisme merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Menurut penganut teori behaviorisme, belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara nyata. Menurut Hamdani (2011: 63) teori behaviorisme mengartikan pikiran sebagai “kotak hitam” dalam memberikan reaksi terhadap rangsangan yang bisa diamati secara

terukur. Penganut behaviorisme melihat perilaku yang dapat diamati dan diukur sebagai indikator belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa teori behaviorisme menekankan pada perubahan perilaku seseorang yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar ataupun pengalaman-pengalaman belajar yang telah dilakukan oleh siswa. Perubahan perilaku tersebut juga dapat diamati dan diukur sebagai indikator belajar.

#### 2.1.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Tasker (dalam Suyono dan Hariyanto, 2014:108) mengemukakan tiga hal penting dalam teori belajar konstruktivisme, yaitu: (1) keterlibatan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuan yang bermakna; (2) pentingnya membuat hubungan antara gagasan dalam proses membangun pengetahuan secara bermakna; dan (3) mengaitkan antara pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru yang diterima.

Menurut Trianto (2011: 27) dalam teori pembelajaran konstruktivisme, siswa harus menemukan pengetahuan sendiri dan meneliti informasi yang baru dengan pengetahuan ataupun gagasan-gagasan lama yang telah diperoleh serta menggantinya jika pengetahuan tersebut sudah tidak relevan. Dalam usaha memahami dan menerapkan suatu ilmu pengetahuan, siswa harus berlatih untuk memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu secara mandiri, dan berusaha mengembangkan ide-ide.

Hamdani (2011: 64-65) menyatakan bahwa inti dari teori konstruktivis adalah situasi belajar yang melihat belajar sebagai proses kontekstual. Proses yang

harus dilakukan oleh siswa adalah menemukan dan membangun pengetahuan secara mandiri sehingga dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut secara lebih luas. Rifa'i dan Anni (2015:140) menjelaskan dalam teori belajar konstruktivisme guru tidak dapat memberikan atau mentransfer pengetahuannya kepada siswa, tetapi siswa yang harus aktif secara mandiri dalam membangun pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan para ahli disimpulkan bahwa teori konstruktivisme menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan atau membangun pengetahuannya sendiri sehingga dalam penelitian ini terdapat kaitan antara teori konstruktivisme dengan cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru tidak hanya memberikan materi kepada siswa, namun guru harus berperan sebagai fasilitator dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri.

#### 2.1.1.3 Teori Kognitif

Suprijono (2013: 22) menyatakan teori kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar merupakan kegiatan yang menggunakan proses berpikir kompleks. Dalam perspektif teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral walaupun hal-hal yang bersifat behavioral terlihat lebih jelas dalam kegiatan belajar.

Pendapat lain Karwati dan Donni (2015: 210) menjelaskan belajar dalam pandangan kognitivisme diartikan sebagai perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman tersebut tidak selalu bisa diamati seperti halnya perubahan tingkah laku. Teori kognitivisme menekankan pada

kebermaknaan, belajar dipandang sebagai proses internal yang meliputi ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan faktor-faktor lain.

Piaget (dalam Ghufron dan Rini, 2014: 20-24), menjelaskan perkembangan kognitif terjadi dalam beberapa tahapan yang tetap dan saling terikat satu sama lain. Dalam setiap tahap perkembangan, seorang anak hanya bisa belajar atau melakukan tugas-tugas kognitif tertentu. Berikut ini adalah tingkat perkembangan anak berdasarkan teori Piaget.

1. Tahap sensorik motorik (0-2 tahun).

Anak dapat belajar melalui indera dan gerak serta melakukan interaksi dengan lingkungan secara fisik. Anak sudah mulai belajar tentang ruang, waktu, lokasi, ketetapan, dan sebab-akibat. Pengetahuan intelektual anak baru tampak dalam bentuk aktivitas motorik sebagai reaksi dari stimulus sensorik.

2. Tahap pra operasional (2-7 tahun)

Anak mulai melakukan pertimbangan-pertimbangan intuisi tentang hubungan-hubungan antar objek dan berpikir tentang simbol-simbol. Bahasa menjadi hal yang penting karena anak belajar menggunakan simbol-simbol untuk menggambarkan dunia nyata. Anak mulai belajar tentang lambang dan sifat objek yang ada di sekitar dirinya.

3. Tahap operasional konkret (7-11 tahun)

Anak sudah bisa berpikir dengan logika untuk memecahkan masalah yang bersifat nyata dengan cara mengamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan pemecahan masalah.

#### 4. Tahap operasional formal (11 tahun ke atas)

Pada tahap ini, anak mampu memberikan alasan dengan menggunakan banyak simbol dan gagasan dalam cara berpikir. Anak mampu menyelesaikan permasalahan yang bersifat kompleks.

Suyono dan Hariyanto (2014: 82-83) mendefinisikan teori perkembangan kognitif sebagai teori perkembangan intelektual. Teori ini menjelaskan mengenai tahap-tahap perkembangan intelektual seorang anak sejak lahir sampai dewasa. Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas proses biologis perkembangan sistem saraf. Dengan bertambahnya usia seseorang, maka susunan sel saraf semakin kompleks sehingga kemampuannya meningkat.

Menurut Hamdani (2011: 63-64) teori kognitif mengelompokkan tipe siswa dalam beberapa kelompok, yaitu: (1) tipe pengalaman konkret, siswa menyukai contoh permasalahan yang dapat dikerjakan dengan teman sebayanya; (2) tipe observasi reflektif, siswa yang lebih suka melakukan pengamatan terlebih dahulu sebelum melakukan tindakan atau praktik; (3) tipe konseptualisasi abstrak, siswa yang menyukai simbol daripada contoh yang melibatkan teman sebaya; dan (4) tipe eksperimentasi aktif yaitu siswa yang menyukai praktik dan diskusi kelompok.

Dari beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa teori kognitif menekankan pada aktivitas belajar berupa proses berpikir siswa yang kompleks dalam memahami suatu pengetahuan yang diperoleh sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Dalam teori kognitif juga terdapat beberapa tipe, yaitu

pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif.

Berdasarkan uraian teori belajar tersebut, teori belajar yang mendukung penelitian ini adalah teori belajar kognitif dan konstruktivisme. Teori kognitif mendasari penelitian ini karena berdasarkan teori kognitif, siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, dalam melaksanakan pembelajaran guru harus menggunakan suatu benda konkret atau situasi nyata supaya siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. *Problem Based Learning* menjadi model yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena sesuai dengan prinsip utama pembelajaran menurut teori kognitif, yaitu belajar aktif, belajar melalui interaksi sosial, dan siswa mengalami sendiri.

Adapun teori konstruktivisme digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan pengalaman siswa dalam menerima pengetahuan karena pada proses pembelajaran siswa dituntut untuk memikirkan, menanggapi, dan memecahkan permasalahan yang diberikan guru secara mandiri dengan mengkonstruksi berbagai pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

## **2.1.2 Hakikat Belajar**

### **2.1.2.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu kegiatan utama dalam proses pendidikan. Banyak definisi tentang pengertian belajar yang dijelaskan oleh beberapa ahli. Menurut pendapat Rusman (2013: 1) belajar merupakan proses interaksi terhadap segala hal yang ada di sekitar seseorang. Belajar diartikan sebagai proses yang

mengarah kepada tujuan dan proses bertindak melalui berbagai pengalaman-pengalaman. Gagne (dalam Susanto, 2016: 1) mengartikan belajar sebagai sebuah proses perubahan perilaku yang dialami oleh seseorang sebagai akibat dari adanya pengalaman belajar.

Menurut Suprihatiningrum (2013: 14) sebuah pengalaman belajar yang dilalui seseorang dapat menyebabkan perubahan perilaku seseorang. Pembentukan perilaku ini meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi. Lebih lanjut Anitah (2010: 2.5) mendefinisikan belajar sebagai sebuah proses, artinya dalam melakukan kegiatan belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan persoalan, menyimak dan melakukan latihan atau praktik.

Slameto (2010:2) menyatakan bahwa belajar merupakan usaha-usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan belajar. Suyono dan Hariyanto (2014: 9) menjelaskan belajar adalah suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan, memperbaiki perilaku dan sikap sehingga terbentuk kepribadian yang utuh. Pendapat lain Ghufron dan Rini (2014: 7) menjelaskan belajar adalah proses perubahan yang bersifat menetap sebagai hasil dari pengalaman.

Pengertian belajar dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan yang berisi aktivitas untuk mendapatkan pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan. Belajar merupakan proses menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki sebelumnya

dengan pengetahuan yang baru sehingga dapat terjadi perubahan perilaku yang lebih baik.

#### 2.1.2.2 Ciri-ciri Belajar

Anitah (2010: 1.3) menyebutkan tiga ciri utama belajar yaitu proses dalam melangsungkan kegiatan belajar, perubahan perilaku setelah melakukan proses belajar dan pengalaman yang diperoleh siswa setelah melangsungkan kegiatan belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2013: 7) menyatakan belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Belajar dilakukan dan dialami oleh siswa sendiri, dan siswa tersebut menjadi penentu terjadinya suatu proses belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang terlihat dari luar. Dalam pelaksanaannya belajar bisa berlangsung sepanjang hayat dan dapat dilakukan di semua tempat.

Djamarah (2011: 15-17) menjelaskan bahwa salah satu ciri-ciri belajar yaitu mengalami perubahan tingkah laku, maka ada perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar, antara lain:

1. Perubahan yang terjadi secara sadar, artinya seseorang yang belajar akan menyadari adanya perubahan yang ada dalam dirinya.
2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, artinya perubahan yang terjadi dalam diri seseorang terjadi secara terus menerus dan bersifat dinamis;
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, artinya perubahan yang terjadi selalu bertambah dan bertujuan untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya;



4. perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, artinya perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap bukan hanya untuk beberapa saat saja;
5. perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah, artinya perubahan tingkah laku terjadi karena ada tujuan yang ingin dicapai, dan perubahan belajar ini terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari;
6. perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, artinya perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar meliputi perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik sikap, kebiasaan, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya.

Adapun ciri-ciri belajar menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011: 22), yaitu sebagai berikut: (1) belajar dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan yang digunakan sebagai arah dalam kegiatan belajar sekaligus tolok ukur keberhasilan belajar; (2) belajar merupakan pengalaman yang bersifat individual; (3) belajar merupakan proses interaksi antara individu dengan lingkungan belajar; (4) belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar, yaitu perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian tentang ciri-ciri belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang dikatakan belajar jika terjadi perubahan perilaku pada aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), serta keterampilan (psikomotorik). Belajar memiliki berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Perubahan perilaku tersebut terjadi setelah melakukan kegiatan belajar dan pengalaman yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar.

### 2.1.2.3 Prinsip Belajar

Menurut Suprijono (2013:4) prinsip belajar antara lain: (1) perubahan perilaku yang disadari oleh individu yang belajar, berkesinambungan, memiliki manfaat sebagai bekal hidup, bersifat positif, sebagai usaha yang direncanakan, bersifat tetap, bertujuan dan terarah, mencakup seluruh kompetensi; (2) belajar merupakan proses, terjadi karena didorong oleh kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai; dan (3) belajar merupakan pengalaman atau hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya.

Rifa'i dan Anni (2015: 77) menjelaskan beberapa prinsip belajar lama yang berasal dari teori dan penelitian tentang belajar masih relevan dengan beberapa prinsip lain yang dikembangkan oleh Gagne. Prinsip yang dimaksud yaitu: (1) keterdekatan; (2) pengulangan; dan (3) penguatan. Selain itu, Gagne juga menyebutkan tiga prinsip yang harus ada pada diri siswa sebelum melakukan kegiatan belajar yaitu, informasi faktual, kemahiran dan strategi.

Burton (dalam Hamalik, 2014:31-32) juga mengemukakan prinsip-prinsip belajar, yaitu:

1. Proses-proses belajar merupakan pengalaman, bertindak, memberikan respons dan melampaui;
2. Proses belajar melalui segala macam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu;
3. Pengalaman belajar yang maksimal dapat menjadi pembelajaran yang bermakna bagi kehidupan siswa;
4. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan siswa;

5. Proses belajar dan hasil belajar dipengaruhi oleh keturunan dan lingkungan;
6. Proses belajar dan hasil belajar dipengaruhi oleh perbedaan karakteristik individual di kalangan siswa;
7. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan perkembangan siswa;
8. Proses belajar yang terbaik apabila siswa mengetahui kemajuan proses belajarnya;
9. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai langkah-langkah;
10. Hasil-hasil belajar terikat satu sama lain, tetapi dapat dibahas secara terpisah;
11. Proses belajar menjadi efektif jika berlangsung tanpa tekanan dan paksaan;
12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, kemampuan dan keterampilan;
13. Hasil-hasil belajar dapat diterima oleh siswa apabila memberi kepuasan dan berguna bagi diri siswa;
14. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan berbagai pengalaman-pengalaman yang dapat diterapkan dan dengan pertimbangan yang baik;
15. Hasil-hasil belajar lama kelamaan dapat menjadi kepribadian seseorang;
16. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai bersifat kompleks dan dapat berubah.

Pendapat lain Anitah (2010: 1.9-1.14) menjelaskan prinsip belajar merupakan aturan yang harus dijadikan pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar. Prinsip-prinsip belajar meliputi: (1) motivasi, berfungsi sebagai pendorong dalam aktivitas belajar; (2) perhatian, pemusatan pikiran dan perasaan terhadap suatu hal; (3) aktivitas, yaitu aktivitas mental dan emosional; (4) balikan,

yaitu umpan balik yang diberikan oleh guru; dan (5) perbedaan individual, perbedaan dalam hal: pengalaman, minat, bakat, kebiasaan belajar, tingkat kecerdasan, gaya belajar.

Slameto (2010: 27-28) juga mengemukakan prinsip-prinsip belajar, yaitu:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
  - a. Dalam usaha mencapai tujuan belajar, siswa harus terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
  - b. Proses belajar harus bisa memberikan penguatan dan membangkitkan motivasi yang kuat pada diri siswa untuk mencapai tujuan.
  - c. Lingkungan yang penuh tantangan dibutuhkan oleh siswa untuk mengembangkan kemampuannya secara keseluruhan.
  - d. Siswa harus melakukan interaksi dengan lingkungan ketika belajar.
2. Sesuai hakikat belajar
  - a. Proses belajar berlangsung tahap demi tahap sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
  - b. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan *discovery*.
  - c. Belajar adalah proses yang berlangsung secara terus menerus.
3. Sesuai materi atau bahan yang dipelajari
  - a. Penyajian materi secara sederhana dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
  - b. Kemampuan tertentu harus dikembangkan dalam proses belajar.
4. Syarat keberhasilan belajar
  - a. Sarana yang lengkap dapat membuat siswa belajar lebih efektif.

- b. Proses belajar harus dilakukan secara berulang supaya pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dapat dimiliki secara mendalam.

Dari beberapa pendapat prinsip belajar dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga prinsip utama belajar yaitu perubahan perilaku, belajar merupakan proses dan bentuk dari pengalaman. Prinsip belajar disesuaikan dengan syarat belajar, hakikat belajar, materi pelajaran dan keberhasilan belajar. Kegiatan belajar perlu dilakukan dengan prinsip keterdekatan, pengulangan dan penguatan sehingga siswa tidak sekadar mengetahui tentang yang diajarkan namun siswa juga dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dengan tepat.

#### 2.1.2.4 Faktor Belajar

Menurut Hamalik (2014: 32) mengemukakan bahwa belajar yang efektif dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor tersebut yaitu: (1) faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan; (2) belajar memerlukan latihan dengan jalan *relearning*, *recalling*, dan *reviewing*; (3) belajar menjadi berhasil jika siswa merasa berhasil; (4) siswa yang belajar perlu mengetahui status hasil belajarnya; (5) faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar; (6) pengalaman yang telah dialami digunakan sebagai landasan untuk menerima informasi-informasi yang baru; (7) jika siswa merasa siap dalam kegiatan belajar akan meningkatkan peluang keberhasilan proses belajar; (8) minat dan usaha dapat membuat proses belajar menjadi lebih baik; (9) faktor fisiologis berupa kondisi badan siswa dapat memengaruhi keberhasilan belajar; dan (10) faktor intelegensi, siswa yang lebih cerdas dapat lebih mudah berhasil dalam kegiatan belajar.

Anitah (2010: 2.7) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yang berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa. Sedangkan faktor ekstern yang mempengaruhi kegiatan belajar antara lain lingkungan fisik dan non fisik termasuk suasana kelas dalam belajar, lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah, guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sejawat. Guru merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap proses maupun hasil belajar, sebab guru merupakan manajer kelas yang mengatur segala kegiatan yang ada di dalam kelas.

Slameto (2010: 54-72) menyebutkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Ada beberapa faktor intern yang mempengaruhi kegiatan belajar yaitu:

1. Faktor jasmani, yang meliputi: (1) kesehatan badan; (2) cacat tubuh yang dapat memengaruhi kegiatan belajar karena kekurangan yang dialami dapat menghambat kelancaran proses belajar.
2. Faktor psikologis yang dapat memengaruhi belajar yaitu: (1) intelegensi, yaitu keahlian seorang individu dalam beradaptasi dengan lingkungan belajar yang baru; (2) perhatian yaitu keaktifan seseorang dalam memperhatikan suatu objek; (3) minat yaitu kecenderungan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan; (4) bakat yaitu kemampuan dasar seseorang untuk melaksanakan kegiatan belajar; (5) motif yaitu pendorong untuk melaksanakan kegiatan belajar; (6) kematangan yaitu pertumbuhan seseorang yang sudah siap untuk

melaksanakan suatu kegiatan belajar; (7) kesiapan yaitu kesediaan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.

3. Faktor kelelahan yang memengaruhi belajar yaitu: (1) kelelahan jasmani yaitu lelahnya tubuh setelah melakukan sesuatu dan muncul keinginan untuk mengistirahatkan tubuh; (2) kelelahan rohani yaitu kebosanan karena minat dan dorongan untuk melakukan sesuatu hilang.

Adapun faktor eksternal yang memengaruhi kegiatan belajar antara lain:

1. Faktor keluarga yang dapat memengaruhi kegiatan belajar siswa diantaranya adalah cara orang tua mendidik anak, hubungan yang terjadi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian keluarga, dan latar belakang kebudayaan.
2. Faktor sekolah yang memengaruhi kegiatan belajar siswa yaitu metode mengajar yang dilakukan guru, kurikulum yang diimplementasikan, hubungan antara guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan bangunan sekolah, metode belajar dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat yang memengaruhi kegiatan belajar yaitu kegiatan yang dilakukan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan segala bentuk kehidupan yang ada di lingkungan masyarakat.

Pendapat lain Dimiyati dan Mudjiono (2013: 238-253) terdapat dua faktor yang dapat memengaruhi proses belajar yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern yang berpengaruh pada proses belajar meliputi: (1) sikap terhadap belajar; (2) motivasi belajar; (3) konsentrasi belajar; (4) mengolah bahan belajar;

menyimpan perolehan hasil belajar; (5) kemampuan berprestasi; (6) rasa percaya diri siswa; (7) intelegensi; (8) kebiasaan belajar; dan (9) cita-cita siswa. Adapun faktor ekstern yang berpengaruh pada aktivitas belajar meliputi: (1) prasarana dan sarana pembelajaran; (2) guru sebagai pembina siswa belajar; (3) kebijakan penilaian; (4) lingkungan sosial siswa; dan (5) kurikulum sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ada dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru menjadi salah satu faktor yang sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Penggunaan model yang bervariasi dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

### **2.1.3 Hakikat Pembelajaran**

#### **2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan pengertian pembelajaran yaitu proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Kata pembelajaran merupakan gabungan dari dua aktivitas yaitu aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa dan aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru (Susanto, 2016:18).

Menurut Suprijono (2013: 13) pembelajaran berarti sebuah proses, cara, dan perbuatan mempelajari. Letak perbedaan istilah pembelajaran dengan pengajaran adalah pada tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar, siswa belajar,



sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai usaha guru mengondisikan lingkungan berlangsungnya proses pembelajaran. Uno dan Nurdin (2015: 142) mengartikan pembelajaran sebagai proses, perbuatan, dan cara mengajarkan suatu materi pelajaran kepada siswa.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rusman (2013: 134) bahwa pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa. Interaksi tersebut dapat terjadi secara langsung (tatap muka) maupun secara tidak langsung, yaitu dengan bantuan media pembelajaran. Darsono (dalam Hamdani, 2011: 23) menjelaskan pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir supaya dapat memahami materi yang dipelajari. Aqib (2013: 66) mendefinisikan pembelajaran sebagai upaya terstruktur yang dilakukan guru dalam melaksanakan kegiatan yang diawali dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi belajar antara guru dengan siswa dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai bentuk aktivitas belajar dan mengajar. Pembelajaran merupakan upaya untuk membentuk perilaku siswa melalui interaksi dengan lingkungan, peristiwa dan informasi dari sekitarnya.

#### 2.1.3.2 Ciri-ciri Pembelajaran

Ciri-ciri pembelajaran menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011: 47) yaitu: (1) proses pembelajaran dilaksanakan secara sadar dan melalui proses perencanaan yang teratur; (2) pembelajaran dapat memunculkan motivasi dan

antusiasme siswa; (3) terdapat bahan belajar yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran; (4) dalam proses pembelajaran bisa menggunakan alat bantu yang dapat mendukung proses pembelajaran; (5) menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi siswa; (6) siswa harus siap baik secara fisik maupun psikologis dalam mengikuti pembelajaran; (7) keutamaan dalam pembelajaran adalah keaktifan siswa; dan (8) proses pembelajaran berlangsung dengan sengaja.

Ciri lain dari pembelajaran adalah adanya komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi, kegiatan dan evaluasi pembelajaran. Menurut pendapat Rifa'i dan Anni (2015: 87-88) komponen pembelajaran terdiri atas: (1) tujuan yang akan dicapai melalui proses pembelajaran; (2) siswa berperan sebagai subjek sekaligus objek belajar; (3) materi pembelajaran sebagai bagian utama dalam proses pembelajaran; (4) strategi pembelajaran yang diterapkan guna mewujudkan tujuan pembelajaran; (5) media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada siswa; dan (6) penunjang belajar berupa fasilitas belajar, bahan pelajaran, dan buku-buku.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran antara lain adanya interaksi dan peningkatan aktivitas belajar siswa. Selain itu pembelajaran dilaksanakan secara sadar dan sistematis. Komponen pembelajaran adalah sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat komponen yang saling berpengaruh, sehingga akan lebih baik jika semua komponen tersebut ada dalam pembelajaran.

#### 2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa

Diedrich (dalam Sardiman 2016: 101) membuat daftar kegiatan siswa yang digolongkan sebagai berikut: (1) *visual activities* misalnya membaca, memperhatikan, percobaan; (2) *oral activities* meliputi kegiatan bertanya, mengeluarkan pendapat, diskusi, memberi saran; (3) *listening activities* meliputi kegiatan mendengarkan, percakapan, pidato; (4) *writing activities* meliputi kegiatan menulis cerita, karangan, laporan; (5) *drawing activities* meliputi kegiatan menggambar, membuat grafik; (6) *motor activities* meliputi kegiatan percobaan; (7) *mental activities* meliputi kegiatan menanggapi, mengingat, memecahkan soal; (8) *emotional activities* yang meliputi kondisi internal siswa misalnya minat, rasa bosan, bersemangat, dll.

Slameto (2010: 36) menjelaskan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan berpikir dan berbuat, seperti bertanya, menyampaikan pendapat, dan berdiskusi dengan guru. Menurut Whipple (dalam Hamalik, 2014: 173-175) terdapat tujuh macam aktivitas siswa meliputi: (1) bekerja dengan alat-alat visual, yaitu mengumpulkan gambar, menulis tabel; (2) eksekusi dan trip, meliputi melakukan kunjungan ke museum dan menyaksikan demonstrasi; (3) mempelajari masalah, yaitu mencari informasi penting, mempersiapkan dan menyajikan laporan-laporan secara lisan yang menarik dan informatif; (4) mengapresiasi sumber yaitu membaca cerita-cerita yang menarik; (5) ilustrasi dan konstruksi, meliputi pembuatan diagram dan menggambar; (6) bekerja, yaitu menyajikan informasi dalam bentuk catatan; (7) cek dan tes.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum, kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas belajar yang diharapkan melalui pendekatan saintifik yaitu: (1) mengamati, dapat dilakukan siswa dengan melakukan kegiatan melihat, membaca, mendengar, menyimak; (2) menanya, dapat dilakukan siswa dengan kegiatan mengajukan pertanyaan tentang informasi yang belum dipahami; (3) pengumpulan data, dapat dilakukan siswa menentukan sumber data yang dapat berupa benda, dokumen, buku, maupun melakukan eksperimen; (4) mengasosiasikan, dapat dilakukan siswa dengan menganalisis data dalam bentuk kategori; (5) mengomunikasikan, dapat dilakukan siswa dengan menyampaikan hasil penemuan atau penyelidikan dalam bentuk lisan, tulisan, diagram, bagan, gambar maupun media lain.

Suprijono (2013: 8-10) menyebutkan bahwa aktivitas belajar siswa dapat diuraikan menjadi enam aktivitas belajar yang meliputi:

#### 1. Keterampilan

Aktivitas keterampilan berupa gerak yang dilakukan siswa. Kegiatan belajar ini merupakan paduan gerak, stimulus, dan respons yang tergabung dalam situasi belajar.

#### 2. Pengetahuan

Kegiatan belajar pengetahuan merupakan dasar kegiatan belajar yang termasuk ke dalam aspek kognitif. Ranah ini mencakup pemahaman siswa terhadap

sebuah pengetahuan, kemampuan yang berkembang, dan memiliki keterampilan berpikir.

### 3. Informasi

Aktivitas informasi berupa kegiatan siswa untuk: (1) memahami simbol, seperti: kata, istilah pengertian dan peraturan; (2) mengenali, mengulang, dan mengingat informasi yang telah dipelajari; (3) merumuskan informasi yang diperoleh supaya menjadi pembelajaran yang bermakna bagi siswa

### 4. Konsep

Aktivitas belajar konsep adalah belajar melalui kegiatan mengembangkan logika atau membuat generalisasi dari fakta ke konsep.

### 5. Sikap

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

### 6. Memecahkan masalah

Aktivitas yang berfokus pada perkembangan kemampuan berpikir siswa. Siswa terlibat dalam berbagai tugas, penentuan tujuan dan kegiatan untuk melaksanakan tugas tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah keseluruhan kegiatan siswa yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran yang berupa kegiatan mengamati, menyimak, menanya, mencoba, memahami simbol, mengerjakan tes, berdiskusi, melakukan percobaan, menyampaikan pendapat dan lain sebagainya. Adapun indikator aktivitas belajar

siswa yang akan diamati dalam penelitian merupakan indikator aktivitas siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Indikator dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) merespons orientasi permasalahan yang diberikan guru; (2) memperhatikan media *leaflet* keragaman suku dan budaya di Indonesia; (3) berkelompok untuk bekerja sama memecahkan masalah; (4) melakukan investigasi individu maupun kelompok; (5) mengembangkan dan menyajikan hasil laporan; (6) dan menganalisis dan mengevaluasi proses penyelidikan.

#### **2.1.5 Hasil Belajar**

Susanto (2016: 5) menjelaskan hasil belajar adalah semua perubahan yang dialami oleh siswa, baik yang berhubungan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudjana (2009: 3) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Menurut Suprijono (2013: 5-6) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa: (1) informasi verbal, yaitu mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik secara lisan maupun tertulis; (2) keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang; (3) strategi kognitif; kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif; (4) keterampilan

motorik, kemampuan siswa dalam melakukan gerak tubuh; dan (5) sikap, kemampuan dalam menetapkan sebuah nilai sebagai standar dalam berperilaku.

Pendapat lain Rifa'i dan Anni (2015: 67) menjelaskan hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa setelah melangsungkan kegiatan belajar. Aspek perubahan perilaku yang diperoleh siswa tergantung pada apa yang telah dipelajari siswa tersebut. Hamalik (2014: 30) menyatakan bahwa seseorang telah belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku manusia ini terdiri atas beberapa aspek yaitu: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap.

Suprihatiningrum (2013: 38-45) juga menjelaskan tiga aspek hasil belajar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

1. Aspek kognitif, menurut Anderson dan Krathwohl aspek kognitif adalah kemampuan yang terkait dengan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah.
  - a. Mengingat, meliputi: mengenal dan mengingat.
  - b. Memahami, meliputi: menafsirkan, memberikan contoh, menggolongkan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.
  - c. Menerapkan, meliputi: melaksanakan dan menerapkan.
  - d. Menganalisis, meliputi: membedakan, mengatur dan menentukan.
  - e. Mengevaluasi, meliputi: memeriksa dan mengkritisi.
  - f. Mencipta, meliputi: membangkitkan, merencanakan dan memproduksi.

2. Aspek afektif, kemampuan yang terkait dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Menurut Uno, ada lima tingkat afeksi dari yang paling sederhana ke yang kompleks, yaitu menerima, kemampuan menanggapi, berkeyakinan, serta ketekunan dan ketelitian. Menurut Depdiknas (dalam Suprihatiningrum, 2013: 41) terdapat empat aspek afektif yang dapat dinilai di sekolah, yaitu: (1) sikap, perasaan positif atau negatif terhadap suatu objek yang berupa mata pelajaran; (2) minat, bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang minat siswa terhadap suatu mata pelajaran yang selanjutnya digunakan untuk meningkatkan minat siswa terhadap suatu pelajaran; (3) nilai, sesuatu yang diyakini oleh seseorang tentang keadaan suatu objek atau kegiatan, misalnya keyakinan akan kemampuan siswa; dan (4) konsep diri, digunakan untuk menentukan jenjang karier siswa dengan cara mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri.
3. Aspek psikomotorik, kemampuan yang terkait dengan keterampilan yang bersifat manual atau motorik. Aspek keterampilan juga memiliki tingkatan dari yang paling sederhana ke yang paling kompleks, yaitu: (1) persepsi, hal yang berhubungan dengan penggunaan indera ketika seseorang melakukan suatu kegiatan; (2) kesiapan, berhubungan dengan kesiapan seseorang ketika melakukan suatu kegiatan, berupa kesiapan mental, fisik, dan kesiapan emosional; (3) mekanisme, penampilan respons yang telah dipelajari dan menjadi sebuah kebiasaan sehingga gerakan yang ditunjukkan terlihat sebagai sebuah kemahiran; (4) respons terbimbing, meniru kegiatan yang dilakukan oleh orang lain; (5) kemahiran, perwujudan gerakan motorik dengan keterampilan penuh; dan (6) adaptasi, berhubungan dengan keterampilan yang



sudah melekat dan berkembang pada diri seseorang sehingga ia dapat membuat dan melakukan perubahan pada pola gerakan sesuai dengan situasi tertentu.

Siregar (2014: 8) membagi hasil belajar menjadi tiga aspek kemampuan yaitu: (1) kognitif, perilaku yang merupakan proses berpikir; (2) afektif, perilaku yang ditampilkan seseorang sebagai kecenderungannya dalam membuat keputusan untuk beraksi di lingkungan tertentu; dan (3) psikomotorik, perilaku yang ditampilkan oleh hasil kerja fungsi tubuh manusia. Menurut Poerwanti (2009: 7.5) hasil belajar siswa dapat dikelompokkan ke dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika. Ranah afektif berupa sikap yang meliputi kecerdasan antar pribadi dan intra pribadi (kecerdasan emosional). Ranah psikomotorik berupa keterampilan yang meliputi kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan musikal.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan pengertian hasil belajar adalah hasil yang diperoleh individu berupa perubahan perilaku oleh siswa yang terjadi dalam ranah kognitif berupa pengetahuan, afektif berupa sikap dan psikomotorik berupa keterampilan. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

Indikator hasil belajar dalam penelitian ini membatasi pada ranah kognitif. Indikator dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) menunjukkan keragaman suku bangsa di Indonesia; (2) menentukan nama suku bangsa yang ada di Indonesia berdasarkan wilayahnya; (3) menganalisis keragaman suku bangsa di Indonesia; (4) menentukan faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia; (5)

menunjukkan keragaman bahasa daerah di Indonesia; (6) menentukan bahasa daerah dari suatu daerah di Indonesia; (7) menganalisis keragaman bahasa daerah di Indonesia; (8) menunjukkan keragaman rumah adat yang ada di Indonesia; (9) menentukan nama rumah adat dari suatu wilayah di Indonesia; (10) menganalisis keragaman rumah adat yang ada di Indonesia; (11) menunjukkan keragaman pakaian adat yang ada di Indonesia; (12) menentukan nama pakaian adat suatu daerah di Indonesia; (13) dan menganalisis keunikan pakaian adat yang ada di daerah tempat tinggal.

## **2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif**

### **2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Suprijono (2013: 54) pembelajaran kooperatif adalah segala jenis kerja kelompok baik yang dipimpin maupun diarahkan oleh guru. Wena (2014: 190) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang lebih mengutamakan keterlibatan teman sebaya sebagai sumber belajar. Hamdayama (2015: 64) juga menjelaskan tentang model pembelajaran kooperatif yang menerapkan sistem pengelompokan (kelompok kecil) yang terdiri atas empat sampai enam anak dengan latar belakang yang berbeda-beda.

Lestari dan Yudhanegara (2017: 43) menyatakan pembelajaran kooperatif menganut teori belajar interaksi sosial yang dipelopori oleh Vygotsky. Pembelajaran ini mengharuskan siswa untuk bisa belajar bersama, saling mengungkapkan pendapat tentang pengetahuan maupun pengalaman yang telah dimiliki, saling membantu menyelesaikan permasalahan dengan berinteraksi dan

berkomunikasi satu sama lain serta saling melengkapi kekurangan dan kelebihan anggota kelompok.

Nurulhayati (dalam Rusman, 201: 203) juga berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil. Dalam kelompok tersebut, siswa harus berpartisipasi secara aktif dan bersikap positif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Pendapat lain menurut Huda (2014: 32) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kelompok kecil yang terdiri atas empat siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda. Setiap anggota kelompok harus saling membantu satu sama lain dalam kegiatan belajar.

Menurut Shoimin (2017: 45) pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mana siswa belajar dalam sebuah kelompok kecil yang memiliki anggota kelompok dengan kemampuan yang berbeda-beda. Pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya (2012:194) merupakan model pembelajaran yang terdapat sebuah kelompok kecil yang memiliki anggota berjumlah empat sampai enam orang dengan latar belakang yang berbeda-beda.

Berdasarkan penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam sebuah kelompok kecil yang memiliki kemampuan heterogen. Melalui kelompok kecil tersebut, siswa aktif bekerja sama dalam menyelesaikan masalah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### 2.1.6.2 Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Hamdayama (2015: 64-65) menjelaskan terdapat empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) prinsip ketergantungan positif, artinya membutuhkan kerja sama yang baik dari setiap anggota kelompok dalam menyelesaikan tugasnya; (2) tanggung jawab individu, setiap anggota kelompok harus melakukan yang terbaik demi keberhasilan kelompoknya; (3) interaksi tatap muka, untuk saling berbagi informasi dan pengalaman kepada anggota kelompok; dan (4) partisipasi dan komunikasi, anggota kelompok dapat melakukan latihan berkomunikasi dengan sesama anggota kelompok ataupun dengan kelompok lain dalam proses pembelajaran.

Menurut Nurhadi, Senduk dan Lie dalam Wena (2014: 190-192) ada beberapa bagian yang merupakan ketentuan pokok dalam pembelajaran kooperatif yaitu: (1) saling ketergantungan positif; (2) interaksi tatap muka; (3) akuntabilitas individual; dan (4) keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

Prinsip utama dari belajar kooperatif menurut Anitah (2009: 3.8), yaitu:

1. Kesamaan tujuan, jika setiap anggota kelompok memiliki tujuan yang sama maka kegiatan belajar akan menjadi lebih kooperatif.
2. Ketergantungan positif, kegiatan pembelajaran dapat dinyatakan berhasil jika anggota kelompok bisa bekerja sama, bertanggung jawab dengan tugasnya, dan saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan tugas.

Dari pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran kooperatif yaitu adanya kelompok-kelompok kecil yang heterogen, adanya kerja sama di antara anggota kelompok, setiap anggota kelompok memiliki tanggung

jawab dalam menyelesaikan tugas, mengutamakan peran aktif siswa melalui interaksi dengan lingkungan belajar (sesama anggota kelompok).

### **2.1.7 Model Pembelajaran *Talking Stick***

#### **2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran *Talking Stick***

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017: 72) *Talking Stick* adalah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan tongkat dan terdapat musik untuk mengiringi permainan. Aturan dalam permainan ini adalah siswa yang memegang tongkat ketika musik berhenti dimainkan harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Suprijono (2013: 109) menjelaskan pembelajaran yang dilakukan dengan model *Talking Stick* dapat menjadikan siswa lebih berani dalam menyampaikan pendapat ataupun menjawab pertanyaan.

Shoimin (2014:197-198) juga menyatakan *Talking Stick* adalah strategi pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan tongkat. Siswa yang mendapatkan tongkat harus menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Menurut Wulandari, dkk (2018: 84) model pembelajaran *Talking Stick* adalah model pembelajaran yang bisa menstimulasi terjadinya komunikasi yang aktif melalui kegiatan diskusi, pengajuan pertanyaan, mendengarkan secara aktif dan mempresentasikan, yang teknisnya dilakukan dengan bantuan tongkat.

Pendapat lain Huda (2014: 224) *Talking Stick* adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan tongkat sebagai alat bantu dalam pelaksanaan permainan. Setiap kelompok yang memperoleh tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru. Permainan tongkat berbicara terus berlangsung

sampai semua kelompok memperoleh giliran untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Novida (2016: 3) menyatakan bahwa model *Talking Stick* adalah suatu model pembelajaran kelompok yang menggunakan tongkat sebagai alat bantu. Pembelajaran dengan metode *Talking Stick* dapat melatih siswa untuk berbicara dan dapat menciptakan keaktifan siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Talking Stick* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan tongkat dan musik pengiring yang bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih berani dan percaya diri ketika mengungkapkan pendapat maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

#### 2.1.7.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Talking Stick*

Shoimin (2017: 198) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Talking Stick* termasuk dalam model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran dengan metode *Talking Stick* dapat menstimulasi siswa untuk berani menyampaikan pendapat. Metode ini diawali dengan penjelasan guru mengenai materi apa yang akan dipelajari. Kemudian dengan bantuan tongkat yang bergulir, siswa diharuskan menjawab pertanyaan mengenai materi yang telah dibahas sebelumnya. Asri (2019: 227) juga menjelaskan karakteristik model pembelajaran *Talking Stick* adalah membuat siswa tidak merasa bosan dan meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Huda (2014: 224-225) dalam melaksanakan model pembelajaran *Talking Stick*, guru membentuk beberapa kelompok belajar yang heterogen dengan

jumlah anggota lima sampai enam anak. Model ini cocok digunakan pada semua tingkatan kelas dan semua umur. Ramadhani (2018: 355) menyatakan *Talking Stick* adalah metode pembelajaran yang menggunakan sebuah tongkat sebagai alat penunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru. Pendapat lain dijelaskan oleh Fajrin (2018: 87) model *Talking Stick* dilakukan dengan pemberian tongkat oleh guru secara acak yang ditujukan kepada siswa. Oleh karena itu, siswa harus siap dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

Puspitawangi (2016: 3) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* menuntut siswa untuk berani berbicara dan mengungkapkan pendapatnya yang bertujuan membiasakan siswa serta memudahkan siswa untuk mengingat materi pelajaran yang telah diberikan. Model ini juga menuntut siswa bekerja dalam kelompok dan memastikan semua anggota telah belajar. Dalam model pembelajaran *Talking Stick* siswa dituntut untuk siap menjawab pertanyaan atau pendapat tanpa terlebih dahulu mengajukan diri, namun berdasarkan pemberhentian tongkat yang bergulir pada setiap siswa maupun pemberian tongkat oleh guru secara acak.

Ajat dan Elah (2015: 84) menjelaskan karakteristik model *Talking Stick* adalah membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Ana (2016: 2) model *Talking Stick* merupakan sebuah model pembelajaran yang bertujuan mewujudkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan untuk siswa dengan adanya unsur permainan dalam proses pembelajaran. Pamungkas (2015: 896) menyebutkan karakteristik model *Talking Stick* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan

bantuan permainan tongkat yang digulirkan setelah siswa mempelajari materi pokok. Model *Talking Stick* dapat dijadikan pilihan bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran *Talking Stick* adalah terdapat kelompok kecil yang heterogen dan dalam pelaksanaannya menggunakan tongkat sebagai media untuk mendorong siswa mengungkapkan pendapatnya ketika diberikan suatu pertanyaan atau persoalan dari guru.

#### 2.1.7.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Talking Stick*

Menurut Shoimin (2017: 199) langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *Talking Stick*, yaitu:

1. Guru membentuk beberapa kelompok yang heterogen.
2. Guru menyampaikan maksud pelajaran dan tugas kelompok.
3. Guru memanggil ketua dari setiap kelompok untuk satu materi tugas sehingga setiap kelompok mendapat tugas satu materi yang berbeda dari kelompok yang lain.
4. Setiap kelompok mendiskusikan materi yang sudah ada.
5. Ketua kelompok menyampaikan hasil diskusi kelompoknya.
6. Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberikan kesimpulan
7. Evaluasi dan penutup.

Huda (2014: 225) juga menjelaskan langkah-langkah metode *Talking Stick* adalah sebagai berikut: (1) guru menyiapkan sebuah tongkat dengan panjang lebih dari 20 cm; (2) guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari oleh



siswa; (3) siswa diberikan kesempatan untuk membaca dan mempelajari kembali materi pelajaran; (4) siswa mendiskusikan masalah yang diberikan oleh guru; (5) siswa menutup buku-buku yang berisi materi pelajaran; (6) guru memberikan tongkatnya kepada salah satu siswa, siswa yang mendapatkan tongkat harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, kemudian seterusnya sampai semua siswa mendapat bagian untuk menjawab pertanyaan dari guru; (7) guru memberi kesimpulan; (7) guru melakukan penilaian; (8) guru menutup pelajaran.

Suprijono (2013: 109-110) menyatakan pembelajaran dengan metode *Talking Stick* dapat mendorong siswa untuk berani menyampaikan pendapat. Pembelajaran dengan metode *Talking Stick* diawali dengan penjelasan guru mengenai materi inti yang akan dipelajari oleh siswa. Kemudian, siswa diberikan kesempatan untuk membaca dan mempelajari materi tersebut.

Guru selanjutnya meminta siswa untuk menutup bukunya. Guru mengambil tongkat yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tongkat tersebut diberikan kepada salah satu siswa. Siswa yang mendapatkan tongkat tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan dari guru.

Langkah akhir dari metode *Talking Stick* adalah siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajarinya. Guru memberikan umpan balik terhadap semua jawaban yang disampaikan oleh siswa. Selanjutnya, guru bersama siswa membuat kesimpulan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan model *Talking Stick* diawali dengan penyampaian materi oleh guru, siswa mempelajari kembali materi yang disampaikan oleh guru

kemudian pelaksanaan permainan tongkat berbicara. Siswa ataupun anggota kelompok yang memperoleh tongkat maka harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

#### 2.1.7.4 Kekurangan Model Pembelajaran *Talking Stick*

Menurut Shoimin (2017: 199) kekurangan model pembelajaran *Talking Stick* adalah sebagai berikut: (1) selama permainan berlangsung membuat siswa menjadi gugup dan kaget; (2) siswa yang belum siap mengikuti permainan akan takut dan bahkan tidak mau menyampaikan pendapatnya lagi; (3) membuat siswa merasa tegang selama pembelajaran; (4) ketakutan akan pertanyaan yang disampaikan oleh guru; (5) membutuhkan waktu yang relatif lama karena semua siswa harus mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan. Sedangkan menurut Huda (2014: 226) kekurangan model pembelajaran *Talking Stick* adalah jika siswa yang belum siap secara emosional dan bagi siswa yang belum bisa terbiasa berbicara dengan guru, metode ini dipandang kurang sesuai.

Kurniasih dan Berlin (dalam Puspitawangi, dkk, 2016: 4) menyebutkan kelemahan model *Talking Stick* yaitu jika ada siswa yang belum memahami materi pelajaran, siswa tersebut akan merasa gelisah dan khawatir ketika menunggu giliran tongkat sampai berada di tangannya. Menurut Sukadewi dan Sumaryani (2016: 20) kelemahan model *Talking Stick* yaitu menjadikan suasana belajar di dalam kelas yang menegangkan dan memerlukan waktu yang cukup banyak. Kurniawati dan Habib (2017: 7) menjelaskan jika guru kurang menguasai kelas, maka kelas akan menjadi gaduh.

Berdasarkan uraian tersebut, kekurangan model *Talking Stick* adalah ketika siswa belum siap mengikuti permainan, maka ia akan merasa takut dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, jika guru kurang bisa mengondisikan siswa, maka kelas akan menjadi tidak kondusif.

## **2.1.8 Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

### **2.1.8.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Sani (2017: 127) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah didasari oleh teori Piaget dan Vigotsky (konstruktivisme). Pembelajaran berbasis masalah dapat membuat siswa belajar melalui usaha penyelesaian permasalahan dunia nyata secara terstruktur untuk membangun pengetahuan siswa. Dalam pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa harus aktif melakukan kegiatan penyelidikan untuk menyelesaikan permasalahan yang disajikan oleh guru.

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017: 43) dalam model *Problem Based Learning*, siswa diberikan sebuah permasalahan. Dengan adanya permasalahan tersebut, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah serta memperoleh pengetahuan baru yang berhubungan dengan permasalahan tersebut.

Susanto (2014: 73) menyatakan pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai kunci untuk menuju proses belajar, yaitu sebelum siswa belajar sejumlah pengetahuan terlebih dahulu mereka diberikan masalah-masalah yang kontekstual.

Huda (2014: 271) juga berpendapat bahwa *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan suatu masalah. Masalah tersebut muncul dalam proses pembelajaran. Fokus utama pembelajaran adalah siswa, bukan pada pengajaran guru.

Pengertian model pembelajaran *Problem Based Learning* juga dikemukakan oleh Sugiyanto (2009: 152) bahwa *Problem Based Learning* dilandasi oleh psikologi kognitif sebagai dukungan teorinya. Fokus utamanya adalah hal-hal yang dipikirkan siswa selama memecahkan masalah. Bilqis, dkk (2016: 149-150) menjelaskan pengertian model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan sebuah masalah kepada siswa yang dapat memberikan pemahaman yang baik kepada siswa terkait materi yang dipelajarinya. Dalam PBL guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator dan siswa belajar memecahkan masalah secara mandiri.

Menurut Shoimin (2017: 129-130) *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang memiliki tujuan untuk melatih siswa dalam memecahkan masalah yang mengarah pada masalah kontekstual (berasal dari kehidupan aktual siswa). Dengan adanya permasalahan tersebut, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Mawarti, dkk (2018: 115) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar tentang pemikiran kritis dan kemampuan memecahkan masalah serta untuk memperoleh konsep-konsep penting dari pengetahuan.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran inovatif yang menyajikan suatu permasalahan untuk dipecahkan oleh siswa melalui tahapan tertentu sehingga siswa dapat memperoleh suatu pengetahuan, mampu berfikir kritis, serta memiliki keterampilan dalam memecahkan suatu permasalahan.

#### 2.1.8.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Sani (2017: 134) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* sebaiknya dilakukan sesuai dengan karakteristik model PBL, yaitu: (1) awal dari proses pembelajaran adalah sebuah permasalahan; (2) permasalahan berasal dari dunia nyata; (3) terdapat kelompok belajar; (4) siswa mengidentifikasi, menemukan, dan menggunakan sumber data yang dibutuhkan; dan (5) proses pembelajaran dilaksanakan secara aktif.

Lin (dalam Shoimin, 2017: 130-131) juga mengemukakan karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu: (1) proses pembelajaran yang berpusat kepada siswa; (2) terdapat sebuah masalah nyata yang diberikan kepada siswa; (3) proses pembelajaran dilakukan dalam sebuah kelompok kecil yang di dalamnya terdapat pembagian tugas belajar yang jelas dan terarah; (4) selama proses pembelajaran guru memiliki peran sebagai fasilitator. Haryanti (2017: 59) menyebutkan bahwa karakteristik PBL menekankan pada pengembangan berpikir tingkat tinggi oleh siswa dengan bantuan guru sebagai pembimbing sehingga siswa dapat menentukan apa yang harus dipelajari dan dari mana informasi tersebut didapatkan.

Menurut Rusman (2013: 232) karakteristik *Problem Based Learning* sebagai berikut:

1. Titik awal dalam proses pembelajaran berupa sebuah permasalahan;
2. Permasalahan yang dibahas adalah permasalahan nyata yang tidak terstruktur;
3. Permasalahan memerlukan berbagai sudut pandang;
4. Sikap kerja sama dan saling berbagi informasi merupakan pengertian belajar dalam PBL;
5. Hal terpenting dalam pembelajaran dengan model PBL adalah pemanfaatan sumber informasi yang beraneka ragam;
6. Mengembangkan keterampilan memecahkan masalah sama pentingnya dengan menguasai materi pelajaran untuk mencari solusi atas permasalahan yang ada;
7. Dalam PBL siswa melakukan *review* dan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Hamdayama (2015: 209) menyebutkan tiga karakteristik utama model pembelajaran berbasis masalah yaitu: (1) dalam proses pembelajaran siswa aktif berpikir, melakukan komunikasi, mengumpulkan dan mengolah informasi maupun data serta menyimpulkan; (2) kunci dari proses pembelajaran adalah sebuah permasalahan yang harus diselesaikan oleh siswa; dan (3) dalam menyelesaikan masalah menggunakan langkah-langkah ilmiah yang teratur dan jelas.

Menurut Alfian, dkk (2015: 50) karakteristik model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang bisa mendorong siswa untuk mengenal

cara belajar dan bekerja sama dalam sebuah tim untuk menyelesaikan permasalahan dunia nyata. Ruchaedi (2016: 22) juga menyatakan PBL dapat membuat siswa fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat membuat siswa aktif dalam menemukan kembali konsep-konsep, melakukan refleksi dan pemecahan masalah.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* menekankan pada penggunaan masalah nyata yang dalam pelaksanaannya berpusat kepada siswa. Dalam model ini guru berperan sebagai fasilitator, siswa dapat berkolaborasi dengan teman sebaya untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Melalui model PBL, dapat melatih siswa untuk berpikir tingkat tinggi dan kritis terhadap sebuah masalah.

#### 2.1.8.3 Langkah-langkah Pembelajaran *Problem Based Learning*

Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Rusman (2013: 243) adalah: (1) menyajikan sebuah permasalahan kepada siswa; (2) membantu siswa untuk belajar dan cara berbagi tugas belajar dengan antar teman; (3) membimbing siswa baik secara individual maupun kelompok dalam hal mengumpulkan informasi untuk memecahkan masalah; (4) membantu siswa dalam menyusun karya yang berisi solusi dari permasalahan; dan (5) membantu siswa dalam merefleksikan dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang telah dilakukan.

Sani (2017: 157) menjelaskan lima tahapan dalam pembelajaran *Problem Based Learning* dan perilaku yang dibutuhkan guru. Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning*.

**Tabel 2.1** Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Fase	Indikator	Kegiatan Guru
1	Memberikan orientasi permasalahan kepada siswa	Memberikan permasalahan, menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan hal-hal yang dibutuhkan siswa selama proses pembelajaran serta memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.
2	Mengorganisasikan siswa untuk penyelidikan	Membantu siswa dalam membagi tugas belajar atau penyelidikan untuk menyelesaikan permasalahan.
3	Pelaksanaan investigasi	Mendorong siswa untuk memperoleh informasi yang tepat, dan mencari solusi.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil	Membantu siswa merencanakan produk yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan lain sebagainya.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelidikan	Membantu peserta didik melakukan refleksi terhadap penyelidikan dan proses yang mereka lakukan.



Menurut Huda (2014: 272-273) langkah-langkah dalam model *Problem Based Learning* yaitu: (1) siswa diberikan sebuah permasalahan; (2) siswa membahas masalah yang telah disajikan dalam sebuah kelompok kecil; (3) siswa bekerja secara mandiri dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah; (4) siswa memberikan solusi atau alternatif pemecahan masalah; dan (5) siswa melakukan *review* terhadap semua hal yang telah dipelajari selama proses penyelesaian masalah.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah pelaksanaan model *Problem Based Learning* yaitu:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
2. Siswa diberikan sebuah permasalahan mengenai keragaman suku dan budaya di Indonesia.
3. Guru membentuk beberapa kelompok kecil.
4. Setiap kelompok saling berdiskusi, bertukar pikiran untuk membahas masalah yang terkait dengan keragaman suku dan budaya di Indonesia.
5. Guru mendorong setiap kelompok untuk mengumpulkan informasi yang sesuai.
6. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi.
7. Kelompok yang lain menanggapi hasil pekerjaan kelompok presentasi.
8. Siswa bersama guru mengevaluasi jawaban mengenai pemecahan masalah dari keragaman suku dan budaya di Indonesia.
9. Siswa bersama guru membuat kesimpulan atas pembelajaran yang telah dilakukan.

#### 2.1.8.4 Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Norman dan Schmidt (dalam Sani, 2017: 130) kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep dari sebuah permasalahan, meningkatkan rasa ketertarikan siswa dalam melakukan kegiatan belajar, dapat membiasakan belajar dengan arahan sendiri dan meningkatkan keterampilan belajar siswa.

Shoimin (2017: 132) menyebutkan kelebihan model PBL sebagai berikut:

1. Siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah;
2. Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri;
3. Materi pembelajaran yang tidak berhubungan dengan permasalahan yang diberikan tidak perlu dipelajari siswa;
4. Dalam kegiatan berkelompok, terjadi aktivitas ilmiah pada siswa;
5. Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan yang beragam, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan pengamatan;
6. Siswa bisa menilai kemajuan hasil belajarnya sendiri;
7. Siswa dapat melakukan komunikasi dengan siswa lain dalam kegiatan diskusi;
8. Ketika siswa mengalami hambatan dalam proses belajar, dapat diselesaikan melalui kerja kelompok.

Susanto (2014: 88-89) menjelaskan kelebihan model *Problem Based Learning* yaitu: (1) siswa lebih mudah memahami isi pelajaran melalui teknik pemecahan masalah; (2) melalui aktivitas pemecahan masalah, siswa merasa puas untuk menemukan sebuah pengetahuan baru; (3) dapat meningkatkan aktivitas

siswa dalam proses pembelajaran; (4) memudahkan siswa untuk memahami masalah dalam kehidupan sehari-hari; (5) membuat siswa bertanggung jawab atas tugas belajar yang dilakukan; (6) siswa menganggap pembelajaran berbasis masalah lebih menyenangkan; (7) siswa bisa mengembangkan kemampuan berpikir kritis; dan (8) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam dunia nyata.

Menurut Hamdayama (2015: 210) kelebihan model *Problem Based Learning* adalah memperkaya pengalaman belajar siswa seperti kerja sama dan interaksi dalam kelompok belajar, meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari, mendapatkan pengalaman belajar yang berhubungan dengan keterampilan menerapkan metode ilmiah dalam menyelesaikan masalah, dan meningkatkan pola berpikir kritis. Ahmadi, dkk (2018: 79) juga menjelaskan kelebihan model *Problem Based Learning* adalah dapat menantang siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar karena adanya sebuah permasalahan, dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah membuat siswa tertantang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, meningkatkan kerja sama, interaksi siswa dalam proses belajar, meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah dan menumbuhkan pola berpikir kritis serta memudahkan siswa dalam memahami masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

## **2.1.9 Media Pembelajaran**

### **2.1.9.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Aqib (2013: 50) menjelaskan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai sarana yang memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi kepada siswa dan menstimulasi terjadinya proses pembelajaran. Hamdani (2011: 244) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang dapat digunakan untuk mendorong siswa dalam proses belajar.

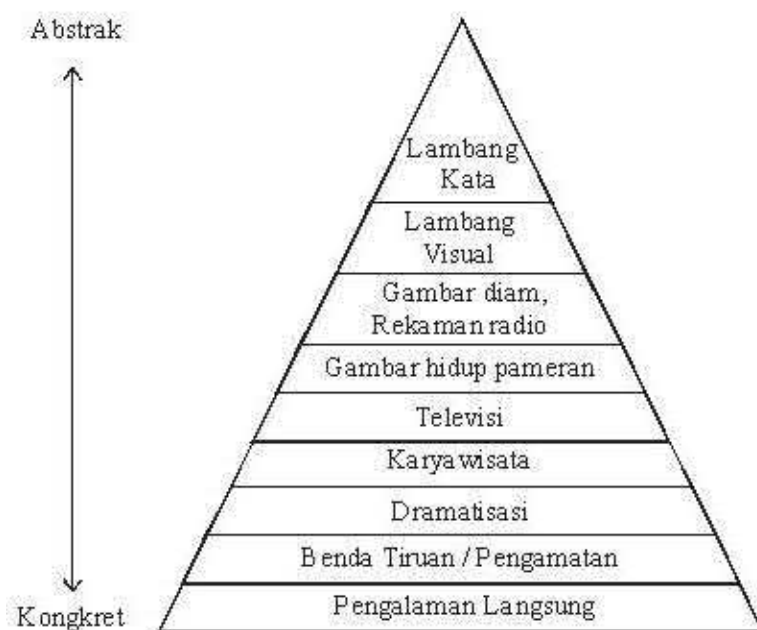
Menurut Asyhar (2012: 8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Arsyad (2017:3) juga menjelaskan secara lebih khusus media pembelajaran didefinisikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, maupun elektronis yang memiliki fungsi untuk menangkap dan memproses informasi visual atau verbal.

Kusnandi dan Sutjipto (2013: 8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu belajar yang berfungsi untuk memperjelas materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih mudah. Musfiqon (2015: 28) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar yang berupa fisik maupun nonfisik. Media pembelajaran sengaja digunakan oleh guru untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga tercipta proses belajar yang efektif. Media pembelajaran menurut Karwati dan Donni (2015: 224) diartikan sebagai alat, metode, dan teknik yang diterapkan oleh guru untuk memudahkan proses komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat bantu belajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan dan mendorong siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

#### 2.1.9.2 Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Berbagai jenis alat bantu dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa baik melalui penglihatan maupun pendengaran guna menghindari verbalisme yang dilakukan oleh guru. Edgar Dale membuat klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut dinamakan sebagai kerucut pengalaman dari Edgar Dale (Sadiman, dkk, 2012: 8).



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Arsyad (2017: 13) menjelaskan kerucut pengalaman Edgar Dale merupakan penjabaran dari tahapan belajar yang dikemukakan oleh Bruner. Semakin ke atas di puncak kerucut maka semakin abstrak media pengirim pesan. Dasar pengembangan kerucut tersebut berdasarkan tingkat keabstrakan jumlah indera yang digunakan dalam menerima isi pembelajaran.

Menurut Kustandi dan Bambang (2013: 11) secara rinci, pengalaman-pengalaman tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Pengalaman melalui lambang verbal, pengalaman yang bersifat abstrak.
2. Pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti grafik, peta, gambar, lukisan, foto.
3. Pengalaman melalui radio, *tape recorder*.
4. Pengalaman melalui gambar hidup, misalnya film, animasi.
5. Pengalaman melalui televisi.
6. Pengalaman melalui kegiatan wisata.
7. Pengalaman melalui kegiatan demonstrasi.
8. Pengalaman melalui kegiatan dramatisasi.

#### 2.1.9.3 Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum Hamdani (2011: 246-247) menjelaskan beberapa fungsi media pembelajaran, diantaranya: (1) melihat benda atau kejadian yang sudah terjadi; (2) mengamati benda atau kejadian yang sulit diamati; (3) mendapatkan gambaran yang jelas tentang benda-benda ataupun kejadian yang sulit diamati secara langsung; (4) dapat mendengar suara yang sulit ditangkap oleh telinga

secara langsung; (5) melalui media, dapat melihat peristiwa-peristiwa berbahaya; dan (6) media dapat menjangkau audiensi dengan jumlah yang banyak.

Menurut Aqib (2014: 51) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi: (1) materi pembelajaran tersampaikan dengan cara yang sama; (2) tercipta proses pembelajaran yang menarik bagi siswa; (3) dapat menghemat waktu dan tenaga dalam menyampaikan materi pembelajaran; (4) dapat meningkatkan kualitas belajar siswa; dan (5) dapat meningkatkan sikap positif siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran menurut Musfiqon (2015: 35) adalah:

1. Tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.
2. Siswa merasa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
4. Siswa bisa berinteraksi secara langsung dengan kondisi atau kenyataan yang ada.
5. Mengatasi modalitas belajar siswa yang beraneka ragam.
6. Terciptanya komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran.
7. Kualitas hasil belajar siswa meningkat.

Riyana dan Susilana (2012: 10) juga mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu: (1) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu belajar yang dapat mengefektifkan proses pembelajaran; (2) media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang dapat mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran; (3) media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran yang disampaikan guru; (4) media dapat

meningkatkan hasil belajar dan kualitas belajar siswa; dan (5) media pembelajaran dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Dari pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah digunakan sebagai alat bantu belajar, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran dan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

#### 2.1.9.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011: 244-245) media pembelajaran terdiri atas media audio, media visual, media audiovisual, orang, bahan, alat, teknik, dan latar. Sudjana dan Ahmad (2017: 3-4) menyebutkan empat jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam membelajarkan materi kepada siswa yaitu: (1) media grafis misalnya gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik; (2) media tiga dimensi, seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain; (3) media proyeksi seperti *slide*, film strips, film, penggunaan OHP; (4) menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Aqib (2013: 52) juga mengemukakan jenis-jenis media pembelajaran yaitu: (1) media grafis yang meliputi gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan flannel, dan papan buletin; (2) media audio meliputi radio dan alat perekam pita magnetik; dan (3) multimedia dengan bantuan proyektor LCD misalnya file program komputer multimedia.



Djamarah dan Zain (2010: 124-126) menggolongkan media pembelajaran menjadi tiga aspek, yaitu:

1. Dilihat dari jenisnya, media dibagi dalam kelompok: media audio (suara), media visual (mengandalkan indera penglihatan), dan media audio visual (memiliki unsur suara dan gambar).
2. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam: media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, media untuk pengajaran individual.
3. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam: media sederhana dan media kompleks.

Asyhar (2012: 44-45) juga menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

#### 1. Media visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan siswa. Penggunaan media visual sangat bergantung pada kemampuan penglihatan siswa. Beberapa media visual yang ada antara lain peta, poster, market, diagram, bagan, grafik, gambar, dan globe.

#### 2. Media audio

Media audio adalah kelompok media yang menggunakan indera pendengaran siswa. Pengalaman yang akan diperoleh oleh siswa adalah dengan mengandalkan kemampuan pendengarannya. Media audio antara lain radio, *tape recorder*, musik, bunyi tiruan, dan *CD player*.

### 3. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan siswa secara bersamaan dalam suatu kegiatan. Contoh media audio visual yaitu program TV, film, dan video.

### 4. Multimedia

Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media (teks, gambar, audio) dan peralatan berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Contoh multimedia adalah TV dan presentasi *power point*.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang jenis media pembelajaran, dapat diketahui bahwa media dikelompokkan dalam beberapa jenis yaitu media visual, audio, audio visual, media grafis, proyeksi dan multimedia. Dengan adanya pengelompokan media dapat membantu guru untuk memilih media yang sesuai dengan materi pembelajaran dan disesuaikan dengan kondisi siswa serta lingkungan belajar. Guru dapat melakukan kolaborasi beberapa jenis media untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

#### 2.1.10 Media *Leaflet*

##### 2.1.10.1 Pengertian Media *Leaflet*

Menurut Suiaroka (dalam Nubatonis, 2017: 456) *leaflet* adalah selebaran yang berisi tulisan dan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan pesan maupun informasi. Gani (2014: 34) juga menjelaskan *leaflet* adalah lembaran lipat yang berisi pesan-pesan yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Isi

informasi dalam *leaflet* bisa berbentuk kalimat maupun gambar ataupun perpaduan keduanya.

Notoadmojo dalam Suarningsih dkk (2017: 9) mendefinisikan *leaflet* sebagai alat bantu dalam pendidikan, latihan, ataupun penataran untuk menimbulkan perhatian terhadap sesuatu masalah, mengingatkan sesuatu pesan atau informasi, menjelaskan fakta-fakta, prosedur dan tindakan. Pendapat lain Notosiswoyo (2014: 374) menjelaskan bahwa *leaflet* atau lembar balik adalah selebar kertas yang dilipat sedemikian rupa, berisi tulisan dan gambar, yang tercetak berisi tentang suatu masalah khusus untuk sasaran dan memiliki tujuan tertentu.

Menurut Soedijanto dan Soehardjan (dalam Ruyadi dkk, 2017: 41) *leaflet* adalah media cetak yang berbentuk satu lembar kertas lepas dengan ukuran A4 (210 x 297 mm). Depdiknas (2009: 14) menjelaskan *leaflet* adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tetapi tidak dimatikan atau dijahit. Supaya terlihat lebih menarik biasanya *leaflet* didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat serta mudah dipahami.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *leaflet* adalah media cetak yang berbentuk lembar kertas lepas berisi informasi mengenai suatu hal. Isi informasi dalam *leaflet* dapat berupa tulisan, gambar maupun kombinasi diantara keduanya.

#### 2.1.10.2 Kelebihan Media *Leaflet*

Menurut Notoadmojo dalam Kawuriansari, dkk (2010: 111) kelebihan *leaflet* adalah bersifat tahan lama, menjangkau khalayak ramai (banyak orang),

biaya untuk pembuatan *leaflet* tidak tinggi, tidak memerlukan listrik dalam penggunaannya, dapat dibawa kemana-mana, dapat mengungkit rasa keindahan, mempermudah pemahaman dan dapat meningkatkan gairah dalam belajar. Utomo, dkk (2018: 235) menyebutkan kelebihan *leaflet* adalah dapat mengingat kembali dan memperkuat materi yang telah disampaikan.

Budiyanto (2016: 645) juga menjelaskan kelebihan media *leaflet* adalah: (1) dapat disimpan dalam waktu yang lama; (2) dapat digunakan sebagai referensi; (3) isinya dapat dicetak kembali; dan (4) dapat digunakan sebagai bahan diskusi. Pendapat lain Fauziah dkk (2017: 210) menjelaskan kelebihan *leaflet* adalah: (1) sasaran bisa menyesuaikan dan belajar secara mandiri; (2) dapat memberikan informasi secara rinci; (3) *leaflet* mudah untuk dibuat dan dicetak ulang (diperbanyak).

Berdasarkan penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *leaflet* antara lain: (1) proses pembuatannya mudah, murah dan dapat diperbanyak; (2) dapat menjangkau banyak orang; (3) dapat memberikan gambaran informasi secara rinci; dan (4) melalui penggunaan *leaflet*, seseorang dapat belajar secara mandiri.

## **2.1.11 Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

### **2.1.11.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Menurut Gunawan (2016: 48) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan penyederhanaan, penyesuaian, penyaringan, dan perubahan yang disusun dari gagasan-gagasan dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan

ekologi dari suatu bahan kajian yang terpadu. Suhada (2015: 86) juga menjelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari aktivitas manusia dalam komunitas masyarakat dengan menggunakan berbagai disiplin ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

Trianto (2010: 124) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kesatuan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat yang diwujudkan dalam satu pendekatan bidang studi dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. Darsono dan Widya (2017) juga berpendapat bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menyajikan permasalahan sehari-hari masyarakat. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

Sardjiyo (2009: 1.26) juga mengemukakan pendapat mengenai IPS yang merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari, membahas, menganalisis gejala dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat dengan cara dari berbagai aspek kehidupan. Pendapat lain dari Susanto (2016: 137) menyatakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang membahas berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta aktivitas manusia yang dibahas secara ilmiah dalam rangka

memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Menurut Somantri (dalam Sapriya, 2017: 11) pendidikan IPS merupakan disiplin ilmu-ilmu sosial yang diseleksi, serta aktivitas manusia yang disusun dan disajikan untuk tujuan pendidikan secara ilmiah dan psikologis. Pendapat lain mengenai IPS dari Zuraik (Susanto, 2016: 138) menjelaskan bahwa hakikat IPS adalah keinginan untuk mewujudkan suatu masyarakat yang baik dimana anggota masyarakat benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan, tetapi juga berorientasi pada perkembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berdasar pada kenyataan kehidupan sosial di masyarakat dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.

Dari pengertian beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari dan meneliti masalah sosial maupun aktivitas manusia yang terjadi di lingkungan masyarakat. Pengembangan IPS disesuaikan dengan kondisi sosial (kehidupan masyarakat) yang nyata.

#### 2.1.11.2 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan IPS menurut Darsono dan Widya (2017: 7) dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat

dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai seorang individu. Tujuan pertama mengarah pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu pengetahuan khususnya ilmu-ilmu sosial. Tujuan kedua mengarah pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat. Adapun tujuan ketiga mengarah pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu pengetahuan.

Gunawan (2016: 48) berpendapat bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk menjadikan warga negara yang memiliki kemampuan sosial dan dapat bertahan hidup dalam kehidupan bermasyarakat, yang nantinya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Rahmad (2016: 68) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki sikap kritis terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala masalah yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum.

Menurut Sapriya (2017: 194) tujuan IPS adalah sebagai berikut: (1) dapat mengenal pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, penyelidikan, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan

bersaing di tingkat lokal, nasional, maupun global. Munisah, dkk (2018: 181) menyebutkan tujuan IPS adalah meningkatkan pengetahuan dan sikap sebagai warga negara yang baik dan dapat bertanggung jawab serta dapat menumbuhkan kepekaan pada diri siswa supaya memiliki sikap peduli terhadap lingkungan.

Mutakin (dalam Susanto, 2014: 145-146) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah adalah sebagai berikut: (1) memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat; (2) mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menerapkan ilmu pengetahuan sosial untuk memecahkan masalah-masalah sosial, (3) dapat menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan masalah yang berkembang di masyarakat; (4) memberikan perhatian terhadap masalah sosial serta mampu membuat analisis yang kritis untuk mengambil tindakan yang tepat; (5) dapat mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Dari pendapat beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan IPS adalah memberikan bekal kepada siswa untuk peka terhadap masalah dan lingkungan sosial, mengembangkan cara berpikir kritis terhadap masalah yang terjadi, mengajarkan cara bertahan hidup di lingkungan masyarakat, dan memberikan pengetahuan untuk menjadi individu, warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia yang baik.

#### 2.1.11.3 Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ruang lingkup IPS menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu,



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

Menurut Tasrif (dalam Darsono dan Widya, 2017: 5-6) membagi ruang lingkup IPS menjadi beberapa aspek berikut:

1. Dilihat dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik.
2. Dilihat dari segi kelompok berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa.
3. Dilihat dari tingkatan meliputi tingkat lokal, regional dan global.
4. Dilihat dari lingkup interaksi berupa kebudayaan, politik dan ekonomi.

Gunawan (2016: 51) menyatakan ruang lingkup mata pelajaran IPS melingkupi aspek:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan;
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan;
3. Sistem sosial dan budaya;
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan;
5. IPS SD sebagai pendidikan global, artinya mengajari siswa akan adanya perbedaan bangsa, budaya, dan peradaban dunia, memberikan pemahaman kepada siswa bahwa antara satu bangsa dengan bangsa yang lain saling membutuhkan, dan menyadarkan siswa bahwa komunikasi dan transportasi antar dunia semakin terbuka.

Ruang lingkup IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat dalam konteks sosialnya, ruang lingkup kajian IPS meliputi: (a) materi ilmu-ilmu sosial berhubungan dengan masyarakat dan (b) gejala, masalah, dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, dalam membelajarkan materi IPS kepada siswa harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat. Dengan kata lain, pengajaran IPS yang tidak berpijak pada kenyataan di dalam masyarakat tidak akan mencapai tujuannya (Darsono dan Widya, 2017: 6-7).

Susanto (2016: 160-161) menjelaskan ruang lingkup materi Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar memiliki karakteristik, sebagai berikut:

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan perpaduan dari geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari susunan keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi, yang disatukan sehingga menjadi sebuah materi tertentu.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS melibatkan berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat melibatkan peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, penyesuaian dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta usaha-usaha perjuangan hidup agar bisa bertahan hidup seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

5. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS adalah manusia, tempat, lingkungan, waktu, keberlanjutan, perubahan, sistem sosial budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, manusia, tempat, dan lingkungan. Dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah keragaman suku dan budaya di Indonesia yang termasuk lingkup sistem sosial budaya.

#### 2.1.11.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Menurut Budiyo (2018: 61) pada jenjang sekolah dasar, penyusunan materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu dimana materi pelajaran dikembangkan dan disusun mengacu pada aspek kehidupan nyata siswa sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, kebiasaan bersikap dan perilakunya.

Untuk sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan perpaduan mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi. Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki kesatuan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan pengetahuan yang berhubungan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan pengetahuan yang berhubungan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi perbandingan yang berhubungan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-

budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial (Pudjiastuti dan Maria, 2016: 6).

Susanto (2016: 152) berpendapat bahwa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-7 tahun sampai 11-12 tahun. Menurut Piaget, usia 6-7 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkatan konkret operasional. Anak-anak melihat dunia sebagai suatu kesatuan yang utuh dan menganggap tahun yang akan datang sebagai sesuatu yang masih jauh. Anak-anak hanya peduli pada masa sekarang (konkret), bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Sedangkan materi IPS di sekolah dasar penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang harus diajarkan kepada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial dimana harus memperhatikan kebutuhan peserta didik sesuai dengan usianya karena setiap perkembangan anak mempunyai kemampuan intelektual yang berbeda-beda.

#### 2.1.11.5 Materi Pembelajaran IPS Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia

Materi yang akan digunakan dalam pembelajaran ini adalah materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia yang ada dalam Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV semester 2. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan indikator dalam pembelajaran ini diuraikan sebagai berikut:

##### a. Kompetensi Inti

- KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## b. Kompetensi Dasar dan Indikator

**Tabel 2.2** Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
<p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>3.2.1 Menunjukkan keragaman suku bangsa di Indonesia.</p> <p>3.2.2 Menentukan nama suku bangsa yang ada di Indonesia berdasarkan wilayahnya.</p> <p>3.2.3 Menganalisis keragaman suku bangsa di Indonesia.</p> <p>3.2.4 Menentukan faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia.</p> <p>3.2.1 Menunjukkan keragaman bahasa daerah di Indonesia.</p> <p>3.2.2 Menentukan bahasa daerah dari suatu daerah di Indonesia.</p> <p>3.2.3 Menganalisis keragaman bahasa daerah di Indonesia.</p> <p>3.2.1 Menunjukkan keragaman rumah adat yang ada di Indonesia.</p> <p>3.2.2 Menentukan nama rumah adat dari suatu wilayah di Indonesia.</p> <p>3.2.3 Menganalisis keragaman rumah adat yang ada di Indonesia.</p> <p>3.2.1 Menunjukkan keragaman pakaian adat yang ada di Indonesia.</p>

	<p>3.2.2 Menentukan nama pakaian adat suatu daerah di Indonesia.</p> <p>3.2.3 Menganalisis keunikan pakaian adat yang ada di daerah tempat tinggal.</p>
<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>4.2.1 Menyajikan laporan faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia.</p> <p>4.2.1 Menyajikan laporan mengenai keragaman bahasa daerah di Indonesia.</p> <p>4.2.1 Menyajikan laporan hasil analisis mengenai keragaman rumah adat di Indonesia yang disebabkan perbedaan geografis.</p> <p>4.2.1 Menyajikan laporan hasil analisis mengenai keunikan pakaian adat di Indonesia yang disebabkan perbedaan geografis.</p>

Negara Indonesia memiliki kekayaan suku bangsa dan budaya. Berbagai macam suku bangsa tinggal dari Sabang sampai Merauke. Berbagai macam pula kebudayaan yang tersebar di seluruh pelosok Nusantara, mulai pakaian adat, bahasa daerah, dan rumah adat. Semuanya mempunyai keunikan tersendiri.

Keragaman suku bangsa dan budaya terjadi karena letak wilayah Indonesia yang terdiri atas wilayah kepulauan. Bahkan ada beberapa pulau yang letaknya terpencil dan tidak dapat berhubungan dengan daerah lain. Wilayah yang

terpisah-pisah menyebabkan berbagai perbedaan dan hal itu menimbulkan keragaman suku bangsa dan budaya.

#### 1. Suku Bangsa di Indonesia

Negara Indonesia amat luas. Terbentang dari Sabang sampai Merauke meliputi 17.508 pulau dengan luas daratan 1.904.569 km<sup>2</sup>. Penduduknya lebih dari 200 juta jiwa yang terdiri dari sekitar 370 suku bangsa dengan 67 bahasa induk (bahasa daerah). Oleh karena itu, penduduk negara kita terdiri atas beberapa kelompok sosial dengan corak kebudayaan yang beraneka ragam. Keanekaragaman itulah yang merupakan kekayaan bangsa kita yang tak ternilai harganya.

Suku bangsa ialah kesatuan sosial (masyarakat) yang berbeda dengan kesatuan sosial (masyarakat) lain berdasarkan kesadaran adanya perbedaan budaya, adat istiadat, tempat tinggal dan khususnya perbedaan bahasa. Suku-suku yang ada di Indonesia diantaranya adalah suku Aceh, suku Batak, suku Minangkabau, suku Jambi, suku Melayu, suku Palembang, suku Bangka Belitung, suku Enggano, suku Lampung, suku Baduy, suku Betawi, suku Jawa, suku Sunda, suku Bali, Suku Bima, suku Alor, suku Dayak, suku Minahasa, suku Dondo, suku Gorontalo, suku Laki, suku Bugis, suku Mamuju, suku Ambon, suku Banda, suku Asmat dan Suku Biak.

#### 2. Keanekaragaman Budaya

Negara Indonesia memiliki kebudayaan yang beraneka ragam. Kebudayaan daerah di Indonesia tumbuh dan berkembang secara turun-temurun. Kebudayaan bangsa Indonesia terdiri atas bermacam-macam kebudayaan daerah



seperti upacara adat, kesenian daerah, rumah adat, pakaian adat, dan lain-lain. Keragaman budaya daerah di negara Indonesia merupakan kekayaan yang tak ternilai harganya sehingga banyak orang asing yang tertarik untuk mempelajari berbagai kesenian daerah. Bahkan banyak misi kebudayaan Indonesia yang dipamerkan di luar negeri dan dikagumi oleh bangsa asing.

Masing-masing suku bangsa mempunyai budaya daerah. Budaya daerah sering juga disebut budaya tradisional atau budaya adat. Contohnya: bahasa daerah, rumah adat dan pakaian adat.

#### 1) Bahasa Daerah di Indonesia

Tiap suku daerah memiliki bahasa yang berbeda. Bahasa dari tiap-tiap suku bangsa disebut bahasa daerah. Bahasa daerah banyak digunakan untuk percakapan atau berhubungan sesama suku bangsa yang tinggal di daerah. Sebagai bangsa Indonesia, dalam pergaulan antarsuku kita menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Beberapa bahasa daerah yang digunakan oleh suku-suku di daerah adalah bahasa Aceh, bahasa Betawi, bahasa Bali, bahasa Madura, bahasa Batak, bahasa Melayu, bahasa Sunda dan lain sebagainya.

#### 2) Rumah Adat di Indonesia

Tiap-tiap suku bangsa mempunyai rumah adat. Setiap suku di Indonesia mempunyai ciri khas dalam bentuk bangunan rumah adat sesuai dengan budaya dan lingkungan tempat tinggalnya. Rumah adat adalah bangunan rumah asli masyarakat di suatu daerah tempat dilaksanakannya upacara adat. Biasanya sebuah rumah dibangun berdasarkan keadaan muka bumi dan iklim wilayah. Contohnya, rumah adat di Kalimantan biasanya berbentuk rumah panggung

karena penduduknya lebih banyak tinggal di sekitar hutan. Rumah-rumah panggung mempunyai lantai yang ditinggikan, terkadang mencapai  $\pm 15$  meter, agar terhindar dari banjir dan gangguan binatang buas. Bagian bawah rumah panggung berfungsi untuk memelihara hewan piaraan. Sementara itu, di Papua terutama wilayah pantai dekat Australia, banyak rumah yang dibangun di atas air. Oleh karena kegiatan penduduk Papua sehari-hari kebanyakan berpusat di sepanjang aliran sungai atau di dataran rendah. Keuntungan rumah ini adalah lebih sejuk, namun untuk pergi ke mana-mana mereka harus menggunakan perahu. Beberapa rumah adat yang ada di Indonesia adalah rumah Krong Bade, rumah Balai Batak Toba, rumah Gadang, rumah Joglo, rumah Panjang, rumah Kasepuhan, rumah Limas, rumah Bubungan Lima, rumah Lamin, rumah Banjar, rumah adat Baduy, rumah Panggung, rumah Laikas, rumah adat Mandar, Gapura Candi Bentar dan lain sebagainya.

### 3) Pakaian Adat di Indonesia

Tiap daerah mempunyai pakaian adat. Pakaian adat menunjukkan kekayaan budaya bangsa yang harus dilestarikan. Pakaian adat merupakan pakaian yang digunakan oleh masyarakat di daerah tertentu. Pakaian adat mempunyai corak dan model yang beragam serta dilengkapi perhiasan. Pakaian adat sering digunakan dalam upacara perkawinan atau upacara-upacara penting lainnya. Setiap daerah mempunyai pakaian adat yang berciri khas dan model yang berbeda-beda, serta memiliki nama masing-masing. Misalnya Ulos dari Batak, Surjan dari Jogjakarta, Baju Bodo dari Sulawesi Selatan, Beskap dari Jawa Tengah, Kebaya dari Jawa Barat, Ulee Balang dari Aceh, dan lain sebagainya.

### **2.1.12 Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Leaflet* Pada Materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia**

Menurut Hamalik (2015: 171-172) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dan melakukan aktivitas sendiri. Siswa lebih baik belajar secara mandiri, mencari permasalahan secara mendalam dan memecahkannya secara mandiri maupun bersama kelompok belajar. Dengan melakukan kegiatan tersebut, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan mengamati, menginvestigasi, dan memecahkan masalah dengan baik dan berguna dalam kehidupannya kelak.

Model pembelajaran merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi keefektifan suatu pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang tepat akan membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, guru juga dapat merancang kegiatan pembelajaran yang efektif dengan menerapkan model pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan materi yang disampaikan.

Penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning*. Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017: 43) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu masalah sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan penyelesaian masalah serta memperoleh pengetahuan baru terkait dengan permasalahan tersebut.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan yang melibatkan lingkungan belajar di mana masalah adalah kunci untuk menuju proses belajar, yaitu sebelum peserta didik belajar sejumlah pengetahuan terlebih dahulu mereka diberikan masalah-masalah yang kontekstual (Susanto (2014: 73).

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* juga didukung dengan pemakaian media *leaflet* dalam pembelajaran. Notosiswoyo (2014: 374) menjelaskan bahwa *leaflet* atau lembar balik adalah selembar kertas yang dilipat sedemikian rupa, berisi tulisan dan gambar, yang tercetak berisi tentang suatu masalah khusus untuk sasaran dan memiliki tujuan tertentu.

Model *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* sesuai dengan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Siswa dapat memecahkan masalah yang terkait dengan materi pembelajaran melalui proses perumusan masalah yang dilakukan secara kolaboratif (diskusi dengan teman sebaya). Dengan adanya media *leaflet*, akan memudahkan siswa dalam menemukan permasalahan-permasalahan yang ada di dalam pembelajaran dan cara mengatasinya. Oleh karena itu, model *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* diyakini lebih efektif daripada model *Talking Stick* berbantuan media gambar dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.

## **2.2 Kajian Empiris**

Dalam melakukan penelitian eksperimen ini, peneliti telah menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian tentang efektivitas model

pembelajaran *Problem Based Learning* dan media *leaflet*. Adapun hasil penelitian tersebut adalah:

Penelitian yang dilakukan oleh Evinna Cinda Hendriana pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Gaya Belajar Auditorial terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Swasta Bina Anak Muslim Singkawang memberikan pengaruh yang signifikan terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata 82,44.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Hanifah Rahmadani (2017) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Pemahaman Konsep Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa kelas V SD Negeri Unggulan Kuningan pada mata pelajaran IPS konsep Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok sampel, perbedaannya yaitu nilai rata-rata *pre-test*= 53,11 menjadi 79,85 pada *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen. Sedangkan hasil belajar siswa kelompok kontrol nilai rata-rata *pre-test*= 49,6 menjadi 59,4 pada *posttest*. Berdasarkan hasil uji t, menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$ , menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$ = 6,50 dengan signifikansi 95% diperoleh  $t_{tabel}$ = 2,96. Maka  $t_{hitung}$  (6,50) >  $t_{tabel}$  (2,96), artinya bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep siswa.

Penelitian tentang model PBL juga dilakukan oleh Ratna Hidayah dan Pratiwi Pujiastuti pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh PBL Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Kognitif IPA Pada Siswa SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PBL berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPA. Hasil ini dibuktikan dengan analisis *independent sample t-test* diperoleh nilai signifikansi  $<0,025$  sehingga dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* lebih memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif IPA pada siswa kelas V SD se-gugus 3 Kotagede Yogyakarta.

Penelitian tentang model PBL juga dilakukan oleh Frans Aditia Wiguna dan Susi Damayanti (2018) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS di SDN Ngadirejo Kota Kediri”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran konvensional dibuktikan pada tabel perolehan mean 79,66 (kelompok eksperimen)  $>$  70,31 (kelompok kontrol) serta hasil uji tes sebesar 5,564 berdasarkan df 68  $t_{hitung}$  pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,00 dengan demikian  $t$ -tes  $5,564 > t_{tabel} 2,00$  ( $\alpha = 0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ngadirejo Kota Kediri.

Hasil penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Rizki Pebriana dan Disman dengan judul “*Effect of Problem Based Learning to Critical Thinking Skills Elementary School Students In Social Studies*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan keterampilan berpikir kritis pada siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* pada *pre-test* dan *post-test*. Ada peningkatan keterampilan berpikir kritis pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Problem Based Learning* lebih tinggi daripada siswa yang belajarnya menggunakan pembelajaran konvensional.

Alfian, dkk pada tahun 2015 juga melakukan penelitian tentang model PBL dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Model PBL Menggunakan Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel IPA Kelas VII”. Hasil akhir analisis pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 78,03 dengan uji gain sebesar 0,59. Pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 68,68 dengan uji gain sebesar 0,41. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL menggunakan audio visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran IPA pada materi perubahan wujud zat.

Penelitian yang dilakukan oleh Rifa’i, dkk pada tahun 2018 dengan judul “*The Effectiveness of Problem Based Learning and Project Based Learning Model to Improve Natural Science Study Outcomes*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* lebih

efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa daripada model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran sains.

Hasil penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Nese Uygun dan Nese Isk Tertemiz pada tahun 2014 dengan judul "*Effect of Problem Based Learning on Student Attitudes, Achievement and Retention of Learning in Math Course*". Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas 5 B dan 5 C sekolah dasar di Cankaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan prestasi siswa dibandingkan dengan penggunaan metode pengajaran tradisional. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis diperoleh skor *pretest* siswa pada kelas eksperimen adalah 12,37 dan skor rata-rata *posttest* adalah 22,30. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PBL memberikan pengaruh yang positif terhadap prestasi akademik siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Endang Widi dengan judul "Pengaruh Pelaksanaan Program Pengurangan Risiko Bencana Terintegrasi Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbasis ICT Bagi Siswa Kelas IV SD IT Iqra' di Kota Bengkulu. Hasil uji *t-test* pada aspek pengetahuan diperoleh nilai  $t$  hitung  $(4.73) > t$ -tabel  $(2.03)$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PBL berbasis ICT dalam pembelajaran tematik terpadu dapat memberikan efek secara nyata terhadap peningkatan pengetahuan siswa sebesar 19.97.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Dwi Rachmawati, dkk pada tahun 2015 dengan judul "Efektivitas *Problem Based Learning* (PBL) pada Tema Bunyi dan Pendengaran Berbantuan Alat Peraga Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. Perhitungan hasil belajar



kognitif dengan N-gain pada kelas VIII-A sebesar 0,67 dan kelas VIII B sebesar 0,47 dengan kedua kelas memiliki kriteria sedang. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model PBL berbantuan alat peraga tiga dimensi efektif terhadap hasil belajar siswa.

Joi Merritt, dkk pada tahun 2017 juga melakukan penelitian tentang PBL dengan judul "*Problem Based Learning in K-8 Mathematics and Science Education: A Literature Review*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* adalah metode yang efektif untuk meningkatkan prestasi akademik sains siswa kelas 8 termasuk retensi pengetahuan, pengembangan konseptual, dan sikap.

Penelitian tentang media *leaflet* juga dilakukan oleh Yusnita dan Nurmaria (2016) dengan judul "Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Poster, Video dan *Leaflet* Terhadap Pengetahuan Siswa Dalam Mencuci Tangan Menggunakan Sabun". Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* pada media *leaflet* 6,56 standar deviasi adalah 2,043. Rata-rata nilai *posttest* pada *leaflet* 11,64 dan standar deviasi 3,239. Hasil uji statistik didapatkan nilai  $p=0,000$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan rata-rata nilai *pre test* dan *posttest* pada media *leaflet*.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Utami dkk (2015) dengan judul "Penerapan Strategi *PQ4R* dengan Bahan Ajar *Leaflet* dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *PQ4R* dengan bahan ajar *leaflet* dapat meningkatkan hasil belajar IPS mencapai 95,65%. Dengan demikian,

penerapan strategi *PQ4R* dengan bahan ajar *leaflet* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Hasil penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Suwarno dkk (2017) dengan judul “Media Efektif untuk Pendidikan Kesehatan Organ Genital Bagi Siswi Sekolah Menengah Pertama”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pengetahuan kelompok *leaflet* meningkat 7,86 dan kelompok *flipchart* meningkat 4,57. Rata-rata skor sikap kelompok *leaflet* meningkat 7,00 dan kelompok *flipchart* meningkat 3,85. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media *leaflet* lebih efektif daripada *flipchart* yang ditunjukkan dengan lebih tingginya nilai peningkatan rata-rata skor pengetahuan dan sikap pada kelompok *leaflet*.

Penelitian relevan lain dilakukan oleh Olabisi Olaoye dan Emmanuel O. Adu pada tahun 2015 dengan judul “*Problem-based Learning Strategies and Gender as Determinant of Grade 9 Students’ Academic Achievement in Algebra*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBLSa dan PBL Sb lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan model konvensional pada materi aljabar siswa kelas 9. Nilai rata-rata siswa dengan model PBLSa lebih tinggi dibandingkan dengan model PBL Sb. Selanjutnya, nilai rata-rata model PBL Sb lebih tinggi dibandingkan model konvensional. Hasil urutan dari nilai rata-rata model PBLSa, PBL Sb, dan model konvensional yaitu ( $x= 3,05$ ;  $SE= 0,720$ ), ( $x= 4,23$ ;  $SE= 0,714$ ), dan ( $x= 3,36$ ;  $SE=0,726$ ). Penelitian ini merekomendasikan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah harus diterapkan oleh guru dan

siswa dalam rangka meningkatkan prestasi akademik khususnya dalam materi aljabar.

Zejnilagic Hajric, dkk (2015) juga melakukan penelitian mengenai model *Problem Based Learning* dengan judul "*The Effect of Problem-Based Learning on Students' Achievement in Primary School Chemistry*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi siswa yang signifikan dalam materi pembelajaran senyawa kimia pada siswa kelas 8. Selanjutnya, secara keseluruhan minat dan keterlibatan siswa dalam pelajaran kimia telah meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Deli Mona dan Femy Witrihezly Azalea pada tahun 2018 dengan judul "*Leaflet and Pocketbook as an Education Tool to Change Level of Dental Health Knowledge*". Analisis statistik menunjukkan peningkatan pengetahuan secara signifikan, nilai signifikan sebelum dan sesudah pendidikan menggunakan *leaflet* dan buku saku adalah  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ). Ada perbedaan di antara kedua media dalam meningkatkan pengetahuan. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai signifikan yang diperoleh  $0,003$  ( $p>0,05$ ). *Leaflet* menunjukkan peningkatan pengetahuan yang lebih besar daripada penggunaan buku saku. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *leaflet* merupakan media yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan oral kesehatan gigi bagi anak-anak sekolah dasar.

Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Melkisedek Nubatonis pada tahun 2017 dengan judul "*Promosi Kesehatan Gigi Dengan Menggunakan Media Leaflet Terhadap Pengetahuan, Sikap dan Status Kebersihan Gigi dan Mulut Siswa Sekolah Dasar Kota Kupang*". Hasil analisis statistik menunjukkan

bahwa terdapat perbedaan yang bermakna dari penggunaan media *leaflet* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa tentang kebersihan gigi dan mulut (*pretest* ke *posttest*) antara kelompok I dan II. Perbedaan tersebut bermakna secara statistik ( $p=0,000$ ). Jadi, dapat disimpulkan bahwa promosi kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan media *leaflet* dapat meningkatkan secara bermakna pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar.

Susan Al Bardaweel dan Mayssoon Dashash pada tahun 2018 juga melakukan penelitian tentang penggunaan media *leaflet* dengan judul “*E-learning or educational leaflet: does it make a difference in oral health promotion? A clustered randomized trial*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *leaflet* pendidikan tradisional adalah alat yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan mulut serta indeks klinis kebersihan mulut dan perawatan di antara anak-anak Suriah. *Leaflet* dapat digunakan di sekolah karena menunjukkan hasil yang positif.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dan media *leaflet* efektif diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan dapat digunakan sebagai pendukung pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Dalam hal ini untuk menguji keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku dan budaya di Indonesia kelas IV SDN Gugus Kartini Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

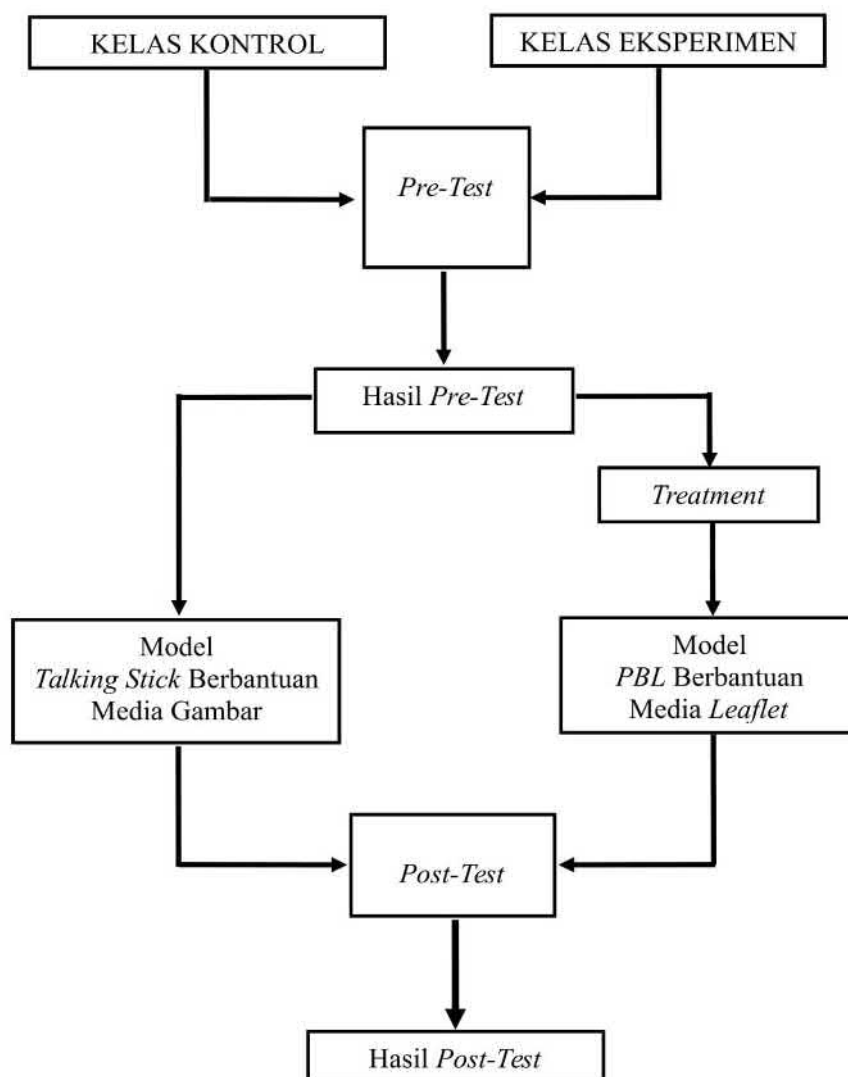
Penelitian ini meliputi variabel bebas dan terikat yang saling berhubungan erat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Dalam pembelajaran IPS, guru cenderung menggunakan model kooperatif tipe *Talking Stick*. Dalam pelaksanaan model *Talking Stick* di sekolah dasar pembelajaran berlangsung kurang kondusif, fokus siswa terhadap pembelajaran berkurang, pencapaian materi oleh siswa hanya sedikit dan ada beberapa siswa yang belum siap dalam menjawab pertanyaan. Penggunaan media pembelajaran berupa gambar juga belum optimal dalam pelaksanaannya.

Sani (2017: 127) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah berlandaskan teori konstruktivisme. Pembelajaran berbasis masalah dapat membuat siswa belajar melalui upaya penyelesaian permasalahan dunia nyata secara terstruktur untuk mengkonstruksi pengetahuan siswa. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif melakukan penyelidikan dalam menyelesaikan permasalahan dan guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing.

. Kelebihan dari model *Problem Based Learning* yaitu siswa didorong memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, pembelajaran berfokus pada masalah, terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok, siswa memiliki kemampuan untuk melakukan interaksi melalui kegiatan diskusi maupun presentasi, dan kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok. Ruchaedi (2016: 22) juga menyatakan PBL dapat membuat siswa fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat membuat siswa aktif dalam menemukan kembali konsep-

konsep, melakukan refleksi dan pemecahan masalah. Fauziah dkk (2017: 210) menjelaskan kelebihan *leaflet* adalah: (1) sasaran bisa menyesuaikan dan belajar secara mandiri; (2) dapat memberikan informasi secara rinci; (3) *leaflet* mudah untuk dibuat dan diperbanyak.

Berdasarkan teori tersebut, peneliti mengasumsikan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* akan membuat siswa menjadi fokus, aktif, kreatif dalam proses pembelajaran dan dapat melatih berpikir kritis. Melalui kerja kelompok maupun individu, siswa diarahkan untuk dapat memecahkan masalah dan memberikan solusi terkait adanya keragaman suku dan budaya di Indonesia sehingga hasil belajar IPS menjadi lebih baik. Adapun keterkaitan antar variabel dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



## Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir Penelitian

### 2.4 Hipotesis Penelitian

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

H<sub>0</sub>: Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* dan model Pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media gambar sama efektif terhadap hasil belajar IPS materi keragaman suku dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SDN Gugus Kartini Kecamatan Tambakromo Pati.

H<sub>a</sub>: Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* lebih efektif daripada model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPS materi keragaman suku dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SDN Gugus Kartini Kecamatan Tambakromo Pati.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* lebih efektif dibandingkan dengan model *Talking Stick* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN Gugus kartini Tambakromo Pati. Keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* didasarkan atas hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,696, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2,0106. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  ( $2,696 > 2,0106$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa ada perbedaan rata-rata nilai *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SDN Gugus Kartini Tambakromo Pati.
2. Rata-rata persentase aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata persentase aktivitas siswa kelas kontrol. Rata-rata persentase aktivitas siswa di kelas kontrol sebesar 66% dengan kriteria tinggi, sedangkan rata-rata persentase aktivitas siswa di kelas eksperimen sebesar 76% dengan kriteria sangat tinggi.



## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut maka terdapat saran dari penulis yaitu:

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* dapat diterapkan dalam muatan pelajaran lainnya, sesuai dengan langkah-langkah atau sintaks model PBL sehingga pembelajaran tersebut menjadi efektif dan memperoleh hasil yang optimal.
2. Model *Problem Based Learning* berbantuan media *leaflet* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran inovatif dan media yang efektif diterapkan guna meningkatkan aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, sebaiknya guru berupaya menciptakan suasana belajar yang menarik, menantang dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Bardweel, Susan & Mayssoon Dashash. 2018. E-learning or Educational Leaflet: Does It Make A Difference In Oral Health Promotion? A Clustered Randomized Trial. *BMC Oral Healt*, 18 (81): 1-8.
- Alfian, dkk. 2015. Efektivitas Pembelajaran Model PBL Menggunakan Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel IPA Kelas VII. *Unnes Physics Education Journal*, 4 (2): 49-55.
- Ambarwati, dkk. 2014. Media Leaflet, Video dan Pengetahuan Siswa SD tentang Bahaya Merokok. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 10 (1): 7-13
- Ana, Ria Fajrin Rizqy. 2016. Penerapan Model Talking Stick Dengan Media Power Point Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas III SDN Kampungdalem 1 Tulungagung. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*. 2 (1): 1-8.
- Andriani, dkk. 2014. *Metode Penelitian*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Anitah, Sri. 2010. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asri, Betty Widya dkk. 2019. The Implementation of Talking Stick Model Assisted by Audio-Visual Media Toward Positive Characters and Learning Outcome. *Journal of Primary Education*, 8 (2): 225-231.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.

- Azalea, Femy.,dkk. 2012. Perbedaan Pengaruh Media Leaflet dan Buku Saku sebagai Alat Bantu Pendidikan Terhadap Perubahan Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi Siswa Kelas 3. *Andalas Dental Journal*.
- Bilhuda, Titin dkk. 2017. Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 3 (2): 439-450.
- Bilqis, dkk. 2016. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Antara Model Problem Based Learning Dengan Model Pembelajaran Langsung. *JPSD*, 2 (2): 147-155.
- Budiyanto, Mochammad Agus Krisno. 2016. Efektivitas Pemanfaatan Media Leaflet dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Mencuci Tangan dengan Sabun. *Prosiding Seminar Nasional II Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Budiyono, Fajar. 2018. Analisis Kesulitan Siswa dalam Belajar Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran IPS di SDN Gapura Timur I Sumenep. *Premiere Educandum*, 8 (1): 60-67.
- Carl, Arend & Negumbo. 2017. Underperformance In Social Studies In Grades 5-7 In Namibian Primary Schools: A Case Study. *Yesterday & Today*, 17.
- Darsono & Widya Kamilasari. 2017. *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran Guru Kelas SD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful & Aswan. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Fajrin, Oktaviastuti Awalia. 2018. Pengaruh Model Talking Stick terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2 (1): 85-91.
- Fauziyah, Ani Nur.,dkk. 2017. Penggunaan Leaflet Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Pemeriksaan Payudara Sendiri. *Gaster*, XV (2): 204-215.

- Gani, Husni Abdul. 2014. Perbedaan Efektivitas Leaflet dan Poster produk Komisi Penanggulangan AIDS Kabupaten Jember dalam Perilaku Pencegahan HIV/AIDS. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 10 (1): 31-48.
- Ghufron dan Rinni. 2014. *Gaya Belajar*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hajric, Zejnilagic dkk. 2015. The Effects of Problem Based Learning on Students' Achievements in Primary School Chemistry. *Bulletin of The Chemist and Technologist of Bosnia and Herzegovina*, 44: 17-22.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayama. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Haryanti, Yuyun Dwi. 2017. Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3 (2): 57-63.
- Hendriana, Evinna Cinda. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3 (1): 1-8.
- Hidayah, Ratna & Pratiwi Pujiastuti. 2016. Pengaruh PBL Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Kognitif IPA Pada Siswa SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4 (2): 186-197.
- Hidayati, dkk. 2009. *Pengembangan Pendidikan IPS SD 3 SKS*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ibrahim & Nana Sudjana. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Karwati dan Donni. 2015. *Manajemen Kelas*. Jakarta: Alfabeta.
- Kawuriansari, Raras.,dkk. 2010. Studi Efektivitas Leaflet Terhadap Skor Pengetahuan Remaja Putri tentang Dismenorea di SMP Krosten 01 Purwokerto Kabupaten Banyumas. *Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 1 (1): 108-122.
- Kurniawan, Tutut. 2015. Analisis Butir Soal Ulangan Akhir Semester Gasal Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 4 (1): 1-6.
- Kurniawati, Kiki Riskia Ayu & Habib Ratu. 2017. Efektivitas Model Pembelajaran Artikulasi dan Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 1 (1): 5-10.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Karunia E. & Yudhanegara Mokhammad Ridwan. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Marifatun, dkk. 2018. The Effectiveness of the Problem Based Learning Model Assisted by Interactive CD on Mathematical Problem Solving Ability Reviewed from Students' Cognitive Style. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 7 (2): 78-85.
- Mawarti, dkk. 2018. The Effectiveness Of Problem Based Learning With Authentic Assessment Towards Students' Mathematical Problem Solving Ability At 11th Grade Of Tran Nhan Tong Senior High School In Ho Chi Minh City, Vietnam. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 7 (2): 114-121.
- Merrit, Joi dkk. 2017. Problem Based Learning in K-8 Mathematics and Science Education: A Literature Review. *Interdisciplinary Journal of Problem Based Learning*, 11 (2).
- Mona, Deli & Femy Witrihezly. 2018. Leaflet and Pocketbook as An Education Tool To Change Level of Dental Health Knowledge. *Bali Medical Journal*, 7 (3): 760-763.

- Mundir. 2012. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munisah, dkk. 2018. Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Project Based Learning Dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*, 8 (2): 180-190.
- Musfiqon. 2015. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Notosiswoyo, Mulyono. 2014. Penggunaan VCD dan Leaflet untuk Peningkatan Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Siswa dalam Pencegahan Kecelakaan Sepeda Motor. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8 (8): 373-379.
- Novida, Irma. 2016. Penerapan Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Jasa dan Peranan Tokoh Pejuang Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, 3 (1): 1-14.
- Nubatonis, Melkisedek. 2017. Promosi Kesehatan Gigi dengan Menggunakan Media Leaflet Terhadap Pengetahuan, Sikap dan Status Kebersihan Gigi dan Mulut Siswa Sekolah Dasar Kota Kupang. *Jurnal Info Kesehatan*, 15 (2): 451-468.
- Nurkhikmah. 2013. Keefektifan Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran Siswa. *Journal of Elementary Education*, 2 (2): 19-24.
- Olaoye, Olabisi dan Emmanuel O. 2015. Problem Based Learning Strategies and Gender as Determinant of Grade 9 Students' Academic Achievement in Algebra. *Int J Edu Sci*, 8 (3): 485-492
- Pamungkas, Sigit, dkk. 2015. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick dan Talking Bread Pada Pokok Bahasan Geometri dan Pengukuran Ditinjau Dari Kecerdasan Majemuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri Se-Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 3 (8): 894-903.

- Pebriana, Rizki dan Disman. 2017. Effect of Problem Based Learning to Critical Thingking Skills Elementary School Students in Social Studies. *Journal of Elementary Education*, 1 (1): 109-118.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 81 Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum*. Kemendikbud: Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kemendikbud: Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kemendikbud: Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kemendikbud: Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Kemendikbud: Jakarta.
- Poerwanti, Endang. 2009. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Nasional.
- Priyatno, Dwi. 2016. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Pudjiastuti, Ari & Maria. 2016. *Guru Pembelajar Modul Pelatihan SD Kelas Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwanto. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Puspitawangi, Kadek Rai. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Audio Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4 (1): 1-12.
- Rachmawati, Dwi dkk. 2015. Efektivitas Problem Based Learning (PBL) Pada Tema Bunyi dan Pendengaran Berbantuan Alat Peraga Tiga Dimensi

- Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Unnes Science Educational Journal*, 4 (3): 1031-1040.
- Rahmad. 2016. Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2 (1): 67-68.
- Rahmadani, Hanifah dan Arrofa Acesta. 2017. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Sekolah Dasar*, 2 (1): 1-9.
- Ramadhani. 2018. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick dalam Keterampilan Membaca Intensif pada Siswa Kelas III SD Negeri Monggang Bantul. *Jurnal Pendidikan Ke-SDan*, 4 (2): 353-358.
- Rasyid, Harun & Mansur. 2009. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rifa'i, Achmad dkk. 2018. The Effectiveness of Problem Based Learning and Project Based Learning Model to Improve Natural Science Study Outcomes. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 7 (1): 1-6.
- Rifa'i RC, Achmad & Chatarina T. A. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 UNNES.
- Rinawati, dkk. 2016. Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Progresif*, VI (2): 146-152.
- Ruchaedi, Diding dan Ilham Baehaki. 2016. Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Heuristik Pemecahan Masalah dan Sikap Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2 (2): 20-32.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ruyadi, Ida.,dkk. Media Komunikasi dan Informasi dalam Menunjang Kegiatan Penyuluhan Pertanian. *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 5 (1): 35-48.
- Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.



- San, Selvianus. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Sains Siswa SD. Annual Prosiding STKIP Citra Bakti, Bajawa, NTT: 50-64.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2017. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sardjiyo, dkk. 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sari, Dewi Kartika. 2018. The Effect of Problem based Learning Model Increase The Creative Thinking Skill and Students Activities on Elementary School. *Journal of Primary Education*, 7 (1): 57-63.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soegeng. 2015. *Dasar-Dasar Penelitian Bidang Sosial, Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Suarningsih, Ni Komang.,dkk. 2017. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Leaflet Terhadap Pengetahuan Orang Tua. *JRKN*, 1 (1): 8-16.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Sudjana, Nana dan Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudrajat, Ajat & Elah Nurelah. 2015. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Cooperative Learning Type Talking Stick Pada Siswa Kelas IV SDN Pisangan Timur 12 Pagi Pulogadung Jakarta Timur. *Jurnal Inovasi Didaktik*, 1 (1): 79-90.
- Sugiyanto. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suhada, Idad. 2015. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukadewi, Ni Kadek Ayu & Ni Putri Sumaryani. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Mind Map Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Jurnal EMASAINS*, V (1): 19-27.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya..
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Suryanto, Adi. 2013. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilana, Rudi & Cipi. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susiwi, Indriani. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar PKn Siswa. *Jurnal Ilmiah Skylandsea*, 2 (1): 93-99.
- Suwarno, dkk. 2017. Media Efektif untuk Pendidikan Kesehatan Organ Genital Bagi Siswi Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 8 (3): 192-199.

- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno dan Nurdin. 2015. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, Wening Estri.,dkk. 2015. Penerapan Strategi PQPR dengan Bahan Ajar Leaflet Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD. *Kalam Cendekia*, 4 (11): 69-75.
- Uygun, Nese & Nese Isk Tertemiz. 2014. Effect of Problem Based Learning on Student Attitudes, Achievement and Retention of Learning in Math Course. *Education and Science*, 39 (174): 75-90.
- Wan, Maria Patrisia. 2017. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 1 (4): 239-245.
- Wena, Made. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiguna, Frans Aditia dan Susi Damayanti. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS di SDN Ngadirejo Kota Kediri. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3 (2): 175-188.
- Winarni, Endang Widi. 2016. Pengaruh Pelaksanaan Program Pengurangan Risiko Bencana Terintegrasi Menggunakan Model Problem Based Learning Berbasis ICT Bagi Siswa Kelas IV SD IT Iqra' 1 di Kota Bengkulu. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 2 (2): 351-359.
- Wulandari, dkk. 2018. Model Pembelajaran Kooperatif Talking Stick, Mind Mapping, dan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 6 (1): 82-93.

Yusnita & Nurmaria. 2016. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Poster, Video dan Leaflet Terhadap Pengetahuan Siswa Dalam Mencuci Tangan Menggunakan Sabun. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 5 (9): 651-659.