



**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET BERBASIS TAI
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
DAN HASIL BELAJAR MUATAN IPS
PADA SISWA KELAS V SDN 1 WANAYASA**

SKRIPSI

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

Oleh:

Defingatun

1401415160

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Muatan IPS pada Siswa Kelas V SDN 1 Wanayasa”, karya:

nama : Defingatun

NIM : 1401415160

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu

Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 2 Mei 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Pembimbing,



Drs. Sa'atun, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Drs. Sutaryono, M.Pd.
NIP 195708251983031015

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Muatan IPS pada Siswa Kelas V SDN 1 Wanayasa” karya,

nama : Defingatun
NIM : 1401415160
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP,
Universitas Negeri Semarang

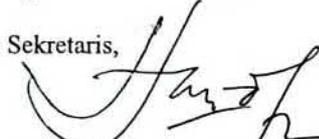
Telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu, tanggal 15 Mei tahun 2019.

Semarang,

2019



Panitia Ujian

Sekretaris,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP 19770126 200612 1 003

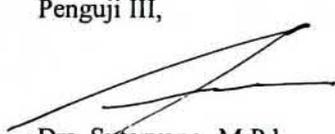
Penguji I,

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

Penguji II,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji III,


Drs. Sufaryono, M.Pd.
NIP 195708251983031015

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Defingatun

NIM : 1401415160

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

Judul : Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI untuk
Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar
Muatan IPS pada Siswa Kelas V SDN 1 Wanayasa

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, 2 Mei 2019

Peneliti




Defingatun
NIM. 1401415160

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Anak-anak hidup dan tumbuh sesuai kodratnya sendiri. Pendidik hanya dapat merawat dan menuntun tumbuhnya kodrat itu (Ki Hajar Dewantara)
2. *Creative people are curious, flexible, persistent, and independent with a tremendous spirit of adventure and a love of play* (Henri Matisse)

Orang kreatif adalah orang yang memiliki rasa ingin tahu, fleksibel, gigih, dan mandiri dengan semangat yang luar biasa dan suka bermain (Henri Matisse)
3. Menjadi manusia yang kreatif dan bermanfaat bagi orang lain.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta yaitu Ibu Badriyah dan Bapak Mustofa yang selalu memberikan doa dan dukungan.
2. Almamater Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Defingatun. 2019. *Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Team Assisted Individualization (TAI) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Muatan IPS Pada Siswa Kelas V SDN 1 Wanayasa.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Sutaryono, M.Pd. 216 halaman.

Muatan pembelajaran IPS di SD kelas V pada tema 8 adalah materi yang membahas tentang jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Wanayasa ditemukan bahwa guru kelas belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada pembelajaran IPS dan hanya menggunakan buku guru, buku siswa, dan buku IPS Terpadu sebagai buku bacaan materi. Hal tersebut berdampak pada minat siswa terhadap pembelajaran IPS kurang dan berdampak pada kurangnya kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)*.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development (RnD)* dengan model Sugiyono. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Wanayasa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Wanayasa dan sudah dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2019. Teknik analisis data yang dilakukan adalah teknik tes dan nontes berupa wawancara, observasi, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan media kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)* mendapatkan persentase penilaian kelayakan media dari ahli media sebesar 98,89% dan ahli materi sebesar 88,89% dengan kriteria sangat layak. Pada hasil tanggapan siswa dan guru menunjukkan persentase 92,3% dan 94,4% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil uji keefektifan media, terdapat peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif yang memperoleh indeks *N-Gain* sebesar 0,656 dalam kriteria sedang pada kelompok kecil dan memperoleh indeks *N-Gain* 0,661 dalam kriteria sedang pada kelompok besar. Selain itu, terdapat pula peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan memperoleh indeks *N-Gain* sebesar 0,535 dalam kriteria sedang pada kelompok kecil dan memperoleh indeks *N-Gain* sebesar 0,628 dalam kriteria sedang pada kelompok besar.

Simpulan penelitian adalah media kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)* layak digunakan dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)* pada pembelajaran lain dengan menyesuaikan materi yang akan diajarkan dan digunakan sesuai dengan panduan penggunaan media kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)*.

Kata kunci: hasil belajar; IPS; kemampuan berpikir kreatif; media kartu kuartet; *Team Assisted Individualization (TAI)*.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, serta adanya ikhtiar yang optimal sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Muatan IPS pada Siswa Kelas V SDN 1 Wanayasa”. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yaitu:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC., M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Drs. Sutaryono, M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Arif Widagdo, S.Pd, M.Pd., Penguji 1;
6. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Penguji 2;
7. Sony Zulfikasari, M.Pd., sebagai Validator Media;
8. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., sebagai Validator Materi;
9. Segenap karyawan Tata Usaha dan Perpustakaan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
10. Kidam, S.Pd.SD., Kepala SDN 1 Wanayasa., Akhmad Nasori, S.Pd., Kepala SDN 1 Balun;
11. Sri Sumiyati, S.Pd., Guru Kelas V SDN 1 Wanayasa., Nurohman, S.Pd.SD., Guru Kelas VI SDN 1 Balun;

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapat balasan pahala dari Allah Swt. Selain itu, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk siapa saja yang membaca. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, sehingga peneliti memohon maaf dan memohon kritik serta saran untuk penyempurnaan skripsi ini.

Semarang,

2019



Defingatan

NIM 1401415160

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xix
DAFTAR DIAGRAM.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Pembatasan Masalah	14
1.4 Rumusan Masalah	15
1.5 Tujuan Penelitian.....	16
1.6 Manfaat Penelitian.....	16
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	18

BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
2.1 Kajian Teori.....	20
2.1.1 Hakikat Pendidikan	20
2.1.1.1 Pengertian Pendidikan.....	20
2.1.1.2 Paradigma Pendidikan Kritis.....	21
2.1.1.3 Empat Pilar Pendidikan.....	22
2.1.2 Hakikat Belajar.....	23
2.1.2.1 Pengertian Belajar	23
2.1.2.2 Unsur-unsur Belajar	24
2.1.2.3 Prinsip-prinsip Belajar.....	25
2.1.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	26
2.1.2.5 Kesiapan Belajar Siswa SD.....	27
2.1.2.6 Kesulitan Belajar Siswa SD	28
2.1.2.6.1 Pengertian Kesulitan Belajar Siswa SD	28
2.1.2.6.2 Penyebab Kesulitan Belajar Siswa SD.....	29
2.1.2.6.3 Usaha Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa SD.....	29
2.1.2.7 Teori Belajar.....	31
2.1.2.7.1 Teori Belajar Kognitif Piaget	31
2.1.2.7.2 Teori Belajar Behavioristik	32
2.1.2.7.3 Teori Belajar Humanistik	33
2.1.3 Hakikat Pembelajaran	33
2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran	33
2.1.3.2 Komponen-komponen Pembelajaran	34

2.1.3.3	Strategi Pembelajaran.....	35
2.1.3.3.1	Pembelajaran yang Kreatif	36
2.1.3.3.2	Pembelajaran yang Efektif	37
2.1.3.3.3	Pembelajaran yang Menarik.....	38
2.1.4	Hakikat Guru	39
2.1.4.1	Pengertian Guru.....	39
2.1.4.2	Peran Guru.....	39
2.1.4.3	Kompetensi Profesionalisme Guru	41
2.1.5	Hakikat Siswa.....	42
2.1.5.1	Motivasi Belajar Siswa.....	42
2.1.5.1.1	Pengertian Motivasi Belajar Siswa	42
2.1.5.1.2	Fungsi Motivasi Belajar Siswa.....	43
2.1.5.1.3	Bentuk-bentuk Motivasi Belajar Siswa.....	43
2.1.5.2	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	44
2.1.5.3	Kebutuhan Siswa Sekolah Dasar.....	45
2.1.6	Hakikat Media Pembelajaran	47
2.1.6.1	Pengertian Media Pembelajaran	47
2.1.6.2	Tujuan Media Pembelajaran.....	49
2.1.6.3	Jenis-jenis Media Pembelajaran	49
2.1.6.4	Klasifikasi Media Pembelajaran.....	50
2.1.6.5	Fungsi Media Pembelajaran	52
2.1.6.6	Manfaat Media Pembelajaran.....	54
2.1.6.7	Kriteria Media Pembelajaran	56

2.1.7	Hakikat Permainan Kartu Kuartet	56
2.1.7.1	Pengertian Kartu Kuartet.....	56
2.1.7.2	Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Kartu Kuartet.....	58
2.1.7.3	Solusi Pemecahan Masalah Penggunaan Kartu Kuartet	59
2.1.7.4	Alasan Pemilihan Media Kartu Kuartet	59
2.1.7.5	Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Kuartet	61
2.1.8	Hakikat Model Pembelajaran	64
2.1.8.1	Pengertian Model Pembelajaran.....	64
2.1.8.2	Pengertian Model TAI.....	65
2.1.8.3	Kelebihan dan Kelemahan Model TAI	66
2.1.8.4	Solusi Pemecahan Masalah Penggunaan Model TAI	67
2.1.9	Hakikat Kreativitas.....	67
2.1.9.1	Pengertian Kreativitas	67
2.1.9.2	Ciri-ciri Kreativitas	68
2.1.9.3	Indikator Kreativitas.....	69
2.1.9.4	Kebijakan Pengembangan Kreativitas	72
2.1.9.5	Kebutuhan Akan Kreativitas	73
2.1.9.6	Peranan Intelegensi dan Kreativitas terhadap Prestasi Belajar	73
2.1.9.7	Konsep Pengembangan Kreativitas di SD	74
2.1.9.8	Alat Ukur Kreativitas di Indonesia.....	76
2.1.10	Hasil Belajar	78
2.1.10.1	Pengertian Hasil Belajar.....	78
2.1.10.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	78

2.1.11	Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	79
2.1.11.1	Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	79
2.1.11.2	Tujuan Pembelajaran IPS	79
2.1.11.3	Ruang Lingkup IPS	80
2.1.11.4	Pembelajaran IPS di SD	81
2.1.11.5	Metode Pembelajaran IPS di SD.....	82
2.2	Kajian Empiris.....	83
2.3	Kerangka Berpikir	96
BAB III METODE PENELITIAN		99
3.1	Desain Penelitian.....	99
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	100
3.3	Prosedur Penelitian.....	101
3.4	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	105
3.5	Variabel Penelitian	107
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	108
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	109
3.8	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas	113
3.9	Teknik Analisis Data Produk	122
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		128
4.1	Hasil Penelitian	128
4.1.1	Hasil Perancangan Produk	128
4.1.1.1	Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru dan Siswa	129
4.1.1.2	Desain Hasil Perancangan Produk	132

4.1.2	Hasil Produk.....	137
4.1.2.1	Hasil Pembuatan Media	137
4.1.2.2	Hasil Pengujian Produk.....	145
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk	167
4.1.3.1	Penerapan pada Kelompok Kecil	167
4.1.3.2	Penerapan Pada Kelompok Besar	176
4.1.4	Analisis Data	186
4.1.4.1	Analisis Data Awal.....	186
4.1.4.2	Analisis Data Akhir	188
4.2	Pembahasan.....	201
4.2.1	Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI.....	202
4.2.2	Kelayakan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI.....	205
4.2.3	Keefektifan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI	207
4.3	Implikasi Penelitian.....	210
4.3.1	Implikasi Teoritis	210
4.3.2	Implikasi Praktis.....	212
4.3.3	Implikasi Pedagogis	212
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		213
5.3	Simpulan.....	213
5.2	Saran	214
DAFTAR PUSTAKA		216
LAMPIRAN.....		228

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.....	69
Tabel 3.1	Waktu Penelitian	101
Tabel 3.2	Kriteria Interpretasi Validasi Ahli.....	114
Tabel 3.3	Analisis Validitas Soal Uji Coba	116
Tabel 3.4	Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba.....	118
Tabel 3.5	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	119
Tabel 3.6	Hasil Analisis Daya Beda Soal Uji Coba.....	121
Tabel 3.7	Hasil Analisis Soal Layak Pakai	121
Tabel 3.8	Kriteria Penilaian Kelayakan Produk.....	122
Tabel 3.9	Kriteria Penilaian Tanggapan Guru dan Siswa	123
Tabel 3.10	Interpretasi Indeks <i>N-Gain</i>	127
Tabel 4.1	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru terhadap Media	129
Tabel 4.2	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media.....	131
Tabel 4.3	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	145
Tabel 4.4	Revisi Desain Media Kartu Kuartet	147
Tabel 4.5	Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Media Direvisi	147
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	151
Tabel 4.7	Revisi Validasi Ahli Materi	152
Tabel 4.8	Hasil Revisi Ahli Materi	152
Tabel 4.9	Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Kecil.....	168
Tabel 4.10	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Kelompok Kecil Kelas.....	169
Tabel 4.11	Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Kelompok Kecil.....	172

Tabel 4.12 Hasil Angket Tanggapan Guru pada Kelompok Kecil	174
Tabel 4.13 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Kecil.....	177
Tabel 4.14 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Kelompok Besar	179
Tabel 4.15 Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Kelompok Besar.....	182
Tabel 4.16 Hasil Angket Tanggapan Guru pada Kelompok Besar	184
Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif pada Kelompok Kecil	186
Tabel 4.18 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif pada Kelompok Besar	187
Tabel 4.19 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar pada Kelompok Kecil.....	187
Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar pada Kelompok Besar	187
Tabel 4.21 Hasil Uji <i>Sample Paired T-Test</i> Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif.....	188
Tabel 4.22 Hasil Uji <i>Sample Paired T-Test</i> Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar.....	190
Tabel 4.23 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kemampuan Berpikir Kreatif pada Kelompok Kecil	192
Tabel 4.24 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Hasil Belajar pada Kelompok Kecil	194
Tabel 4.25 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kemampuan Berpikir Kreatif pada Kelompok Besar.....	196
Tabel 4.26 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Hasil Belajar pada Kelompok Besar	198

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia	5
Gambar 1.2	Harapan Lama Sekolah dan Rata-rata Lama Sekolah Indonesia	6
Gambar 1.3	Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Kabupaten/Kota.....	7
Gambar 2.1	Stimulus Dan Respon Berkondisi	28
Gambar 4.1	Jaring-Jaring Tempat Penyimpanan Kartu Kuartet.....	133
Gambar 4.2	Kartu Kuartet Bagian Depan	134
Gambar 4.3	Kartu Kuartet Bagian Belakang	135
Gambar 4.4	Panduan Untuk Guru dan Siswa	136
Gambar 4.5	KI, KD , dan Indikator	136
Gambar 4.6	Kartu <i>Zonk</i>	137
Gambar 4.7	Tempat Penyimpanan Kartu.....	138
Gambar 4.8	Desain Kartu Kuartet Bidang Pertanian	139
Gambar 4.9	Desain Kartu Kuartet Bidang Perdagangan	139
Gambar 4.10	Desain Kartu Kuartet Bidang Ekstraktif	140
Gambar 4.11	Desain Kartu Kuartet Bidang Industri.....	140
Gambar 4.12	Desain Kartu Kuartet Bidang Jasa	140
Gambar 4.13	Desain Kartu Kuartet Bidang BUMN	141
Gambar 4.14	Desain Kartu Kuartet Bidang BUMS.....	141
Gambar 4.15	Desain Kartu Kuartet Bidang Koperasi.....	141
Gambar 4.16	Desain Kartu <i>Zonk</i> Jenis Usaha Ekonomi	142
Gambar 4.17	Desain Muatan KI, KD, Indikator, Panduan Guru,	

dan Panduan Siswa.....	142
Gambar 4.18 Desain Kartu Kuartet Bagian Belakang	143

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Taksonomi Bloom.....	47
Bagan 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	48
Bagan 2.3 Kerangka Berpikir.....	98
Bagan 3.1 Langkah-langkah Penelitian Sugiyono	100
Bagan 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	102

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Hasil Belajar Siswa	8
Diagram 4.1 Persentase Hasil Kelayakan Media oleh Pakar Ahli	166
Diagram 4.2 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Kecil.....	170
Diagram 4.3 Hasil Belajar Uji Kelompok Kecil	171
Diagram 4.4 Hasil Persentase Tanggapan Siswa Kelompok Kecil.....	173
Diagram 4.5 Hasil Persentase Tanggapan Guru Kelompok Kecil.....	175
Diagram 4.6 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Besar	179
Diagram 4.7 Hasil Belajar Uji Kelompok Besar.....	181
Diagram 4.8 Hasil Persentase Tanggapan Siswa Kelompok Besar	183
Diagram 4.9 Hasil Persentase Tanggapan Guru Kelompok Besar	185
Diagram 4.10 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Kecil ...	193
Diagram 4.11 Peningkatan Hasil Belajar Kelompok Kecil	195
Diagram 4.12 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Besar...	198
Diagram 4.13 Peningkatan Hasil Belajar Kelompok Besar	201

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Media Kartu	
	Kuartet Berbasis TAI Pada Muatan IPS.....	229
Lampiran 2	Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru terhadap Media.....	232
Lampiran 3	Lembar Angket Kebutuhan Guru	234
Lampiran 4	Hasil Lembar Angket Kebutuhan Guru.....	238
Lampiran 5	Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media.....	241
Lampiran 6	Lembar Angket Kebutuhan Siswa.....	242
Lampiran 7	Hasil Lembar Angket Kebutuhan Siswa	245
Lampiran 8	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	248
Lampiran 9	Lembar Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media.....	250
Lampiran 10	Kriteria Penilaian Instrumen Validasi Ahli Media.....	256
Lampiran 11	Hasil Lembar Penilaian Instrumen Validasi Ahli Media.....	260
Lampiran 12	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	265
Lampiran 13	Lembar Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi.....	267
Lampiran 14	Kriteria Penilaian Instrumen Validasi Ahli Materi.....	272
Lampiran 15	Hasil Lembar Penilaian Instrumen Validasi Ahli Materi	274
Lampiran 16	Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru.....	278
Lampiran 17	Lembar Angket Tanggapan Guru (Uji Coba Produk)	279
Lampiran 18	Hasil Lembar Angket Tanggapan Guru (Uji Coba Produk).....	281
Lampiran 19	Lembar Angket Tanggapan Guru (Uji Coba Pemakaian)	283
Lampiran 20	Hasil Lembar Angket Tanggapan Guru	

(Uji Coba Pemakaian).....	285
Lampiran 21 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa	287
Lampiran 22 Lembar Angket Tanggapan Siswa (Uji Coba Produk).....	288
Lampiran 23 Hasil Lembar Angket Tanggapan Siswa (Uji Coba Produk)	290
Lampiran 24 Lembar Angket Tanggapan Siswa (Uji Coba Pemakaian).....	292
Lampiran 25 Hasil Lembar Angket Tanggapan Siswa (Uji Coba Pemakaian).....	294
Lampiran 26 Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	296
Lampiran 27 Soal Uji Coba.....	299
Lampiran 28 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	313
Lampiran 29 Pedoman Penilaian Tes Uji Coba	314
Lampiran 30 Kisi-kisi Rubrik Kemampuan Berpikir Kreatif	315
Lampiran 31 Rubrik Kemampuan Berpikir Kreatif.....	317
Lampiran 32 Daftar Nama Siswa.....	322
Lampiran 33 Hasil Rubrik Kemampuan Berpikir Kreatif Sebelum Menggunakan Media.....	323
Lampiran 34 Hasil Rubrik Kemampuan Berpikir Kreatif Sesudah Menggunakan Media.....	338
Lampiran 35 Hasil Pembuatan Peta Konsep Siswa Sebelum Menggunakan Media.....	349
Lampiran 36 Hasil Pembuatan Peta Konsep Siswa Sesudah Menggunakan Media.....	350
Lampiran 37 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Pembelajaran 3)	351

Lampiran 38 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Pembelajaran 4)	440
Lampiran 39 Analisis Validitas Soal Uji Coba.....	526
Lampiran 40 Rekapitulasi Analisis Soal Uji Coba	527
Lampiran 41 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	530
Lampiran 42 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	533
Lampiran 43 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	545
Lampiran 44 Analisis Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif	546
Lampiran 45 Analisis Uji Normalitas Hasil Belajar	554
Lampiran 46 Analisis Uji <i>t-Test</i> Kemampuan Berpikir Kreatif.....	562
Lampiran 47 Analisis Uji <i>t-Test</i> Hasil Belajar	565
Lampiran 48 Analisis Uji <i>N-Gain</i> Kemampuan Berpikir Kreatif	568
Lampiran 49 Analisis Uji <i>N-Gain</i> Hasil Belajar	571
Lampiran 50 Surat Permohonan Validasi Ahli	574
Lampiran 51 Lembar Pernyataan Validasi Instrumen	577
Lampiran 52 Surat Izin Penelitian.....	578
Lampiran 53 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	580
Lampiran 54 Dokumentasi.....	582

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hak pemerintah untuk setiap warga negara Indonesia. Sesuai dengan amanat pembukaan UUD 1945, misi abadi pendidikan adalah “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Dengan adanya kebijakan tersebut, diharapkan pendidikan di Indonesia melahirkan generasi yang dapat meningkatkan sikap, pengetahuan, keterampilan dan berwawasan luas.

Undang Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa:

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

Sementara itu, Undang Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 menjelaskan tentang tujuan pendidikan yang berbunyi “Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Menurut Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Pendidikan pasal 1 menyebutkan bahwa domain sikap, pengetahuan, dan keterampilan harus dimiliki peserta didik sesudah mengikuti kegiatan belajar.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menjelaskan capaian pembelajaran yang berbunyi:

“Capaian pembelajaran dapat dikelompokkan dalam tiga ranah yaitu: ranah affektif, kognitif dan psikomotor. Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah tersebut secara utuh artinya pengembangan ranah yang satu dengan yang lain tidak dapat dipisahkan, dengan demikian proses pembelajaran secara utuh melahirkan kualitas pribadi sikap, pengetahuan, dan keterampilan”.

Untuk mewujudkan capaian pembelajaran seperti yang diharapkan, maka peserta didik harus mempelajari berbagai muatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensinya. Salah satu muatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi dan memiliki peran dalam berbagai aktivitas masyarakat adalah muatan pembelajaran IPS. Oleh karena itu, muatan IPS perlu diajarkan kepada siswa sejak usia dini. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 Tahun 2013 tentang perubahan atas Peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan pada pasal 77-I bahwa:

“Pendidikan Ilmu Sosial (IPS) dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial di masyarakat. Berlandaskan peraturan perundang undangan tersebut maka pemerintah menempatkan mata pelajaran IPS dalam pelaksanaan pendidikan di jenjang Sekolah Dasar (SD) sebagai bekal peserta didik untuk melaksanakan kehidupan bermasyarakat”.

Pendidik sebagai ujung tombak pembangunan generasi muda juga harus meningkatkan profesionalitas sekaligus menjadi agen-agen transformasi penguatan Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia karena masa depan membutuhkan generasi yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam menghadapi tantangan dan perubahan yang terjadi dalam era globalisasi. Dalam

upaya ini, pendidik harus memiliki peranan dalam faktor *innovation and creativity* sebesar 45%, *networking* 25%, *knowledge and technology* 20%, dan *natural resources* sebesar 10% (Suyanto, 2016).

Faktor *innovation and creativity* menjadi tolak ukur pertama karena dapat menjadi pemicu kemampuan berpikir kreatif siswa, diantaranya adalah: (1) menjadi penumbuh motivasi intrinsik dan membantu anak menjadi seorang pelajar sepanjang hidup; (2) dapat memberikan kesempatan anak untuk mencari pengalaman-pengalaman baru dan bereksperimen dengan ide-ide baru, serta (3) dapat membentuk anak yang berpikir kritis dan memiliki keterampilan memecahkan masalah (Hidayat, 2017).

Namun pendidikan di Indonesia masih terdapat permasalahan, salah satunya yaitu permasalahan kualitas pendidikan yang rendah baik ditingkat internasional, nasional maupun wilayah. Hal ini sesuai dengan penilaian *Programme for International Science Assesment (PISA)* yang dilakukan sejak tahun 2000 menunjukkan rata-rata skor siswa Indonesia yang masih jauh di bawah rata-rata internasional. Salah satu hasil penilaian *Programme for International Science Assesment (PISA)* pada tahun 2012 menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa Indonesia adalah 382 yang menempatkan Indonesia di peringkat 64 dari 65 negara. Dengan kata lain, siswa Indonesia mendapat ranking terendah kedua dari semua negara yang berpartisipasi di *Programme for International Science Assesment (PISA)*. Pada hasil penilaian *Programme for International Science Assesment (PISA)* tahun 2013 Indonesia berada di peringkat kedua dari bawah atau berada pada peringkat 71 dari 72 negara. Sedangkan pada tahun 2015

Indonesia berada di peringkat 62 dari 72 negara yang berpartisipasi di *Programme for International Science Assessment (PISA)*. Hasil penilaian *Programme for International Science Assessment (PISA)* menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia masih perlu perbaikan. Salah satunya perbaikan inovasi pada pendidikan di Indonesia. Inovasi pendidikan ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.

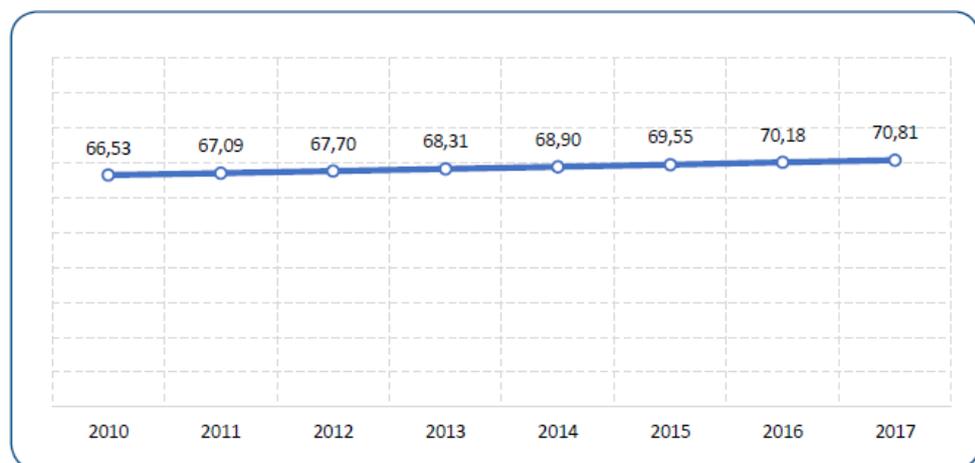
International Civic and Citizenship Education Study (ICCS), mengatakan bahwa Indonesia berada pada ranking 36 dari 38 negara tentang rata-rata nasional berdasar tahun masuk awal sekolah, rata-rata usia dan persentase dengan skor rata-rata 433. Dengan demikian, prestasi Indonesia dinyatakan lebih rendah dari rata-rata ICCS (Ahmadi, 2017: 128).

Pada *Inclusive Development Index (IDI)*, Indonesia berada pada peringkat ke-36 dari 74 negara berkembang pada tahun 2018. Indonesia memperoleh skor *Inclusive Development Index (IDI)* sebesar 3,95 dengan persentase perubahan ekonomi antara tahun 2012 sampai dengan tahun 2016 sebesar 2,57%. Skor *Inclusive Development Index (IDI)* didasarkan pada skala 1-7; 1 adalah skor terburuk, sedangkan 7 adalah skor terbaik.

Menurut statistik *Human Development Index (HDI) Trends*, Indonesia berada pada peringkat 116 dari 189 negara yang ikut serta, dan termasuk ke dalam pengembangan manusia yang sedang dengan nilai *Human Development Index (HDI)* pada tahun 1990 sebesar 0,528, tahun 2000 sebesar 0,606, tahun 2010 sebesar 0,661, tahun 2012 sebesar 0,675, tahun 2014 sebesar 0,683, tahun 2015 sebesar 0,686, tahun 2016 sebesar 0,691, serta tahun 2017 sebesar 0,694.

Sedangkan menurut Indeks Pembangunan Manusia (IPM) statistik Indonesia meningkat dari 66,53 pada tahun 2010 menjadi sebesar 70,81 pada tahun 2017. Dengan demikian, Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia meningkat dari level sedang menjadi level tinggi sebesar 0,89% pertahun, dan meningkat sebesar 0,90% pada tahun 2016 sampai dengan tahun 2017.

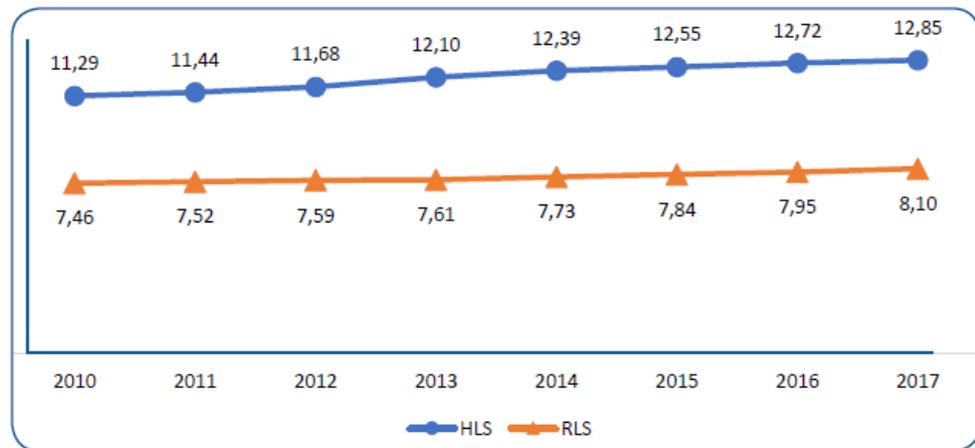
Gambar 1.1 Indek Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia



Sumber: Badan Pusat Statistik IPM

Selama tahun 2010 sampai dengan tahun 2017, Harapan Lama Sekolah meningkat sebesar 1,87% pertahun. Pada tahun 2017 Harapan Lama Sekolah meningkat sebesar 12,85% yang menunjukkan bahwa semakin banyak masyarakat Indonesia yang bersekolah. Sementara itu, Rata-rata Lama Sekolah masyarakat usia 25 tahun meningkat sebesar 1,18% pertahun selama tahun 2010 sampai dengan 2017.

Gambar 1.2 Harapan Lama Sekolah (HLS) dan Rata-rata Lama Sekolah (RLS) Indonesia



Sumber: Badan Pusat Statistik IPM

Sedangkan pada Harapan Lama Sekolah (HLS) dan Rata-rata Lama Sekolah (RLS) tahun 2016 sampai dengan 2017 menurut Indeks Pembangunan Manusia (IPM), Banjarnegara berada pada peringkat ke-2 Rata-rata Lama Sekolah terendah dari 36 kabupaten di Jawa Tengah. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat pendidikan paling tinggi ditamatkan adalah pada tingkat sekolah dasar, sehingga kesadaran pendidikan di Banjarnegara masih rendah. Pendidikan yang ditamatkan adalah suatu ukuran kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), yaitu semakin tinggi tingkat pendidikan yang dicapai, maka semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia yang dimiliki, sehingga dapat memperoleh pekerjaan yang layak dengan gaji yang sesuai. Tingginya tingkat pendidikan juga dapat mencerminkan taraf intelegensi dan kreativitas manusia.

Gambar 1.3 Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Kabupaten/Kota

Provinsi/Kabupaten /Kota	UHH		HLS		RLS		Pengeluaran		IPM		Peningkatan (poin) 2016-2017
	(Tahun)		(Tahun)		(Tahun)		(Rp. 000)		Capaian		
	2016	2017	2016	2017	2016	2017	2016	2017	2016	2017	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
JAWA TENGAH	74.02	74.08	12.45	12.57	7.15	7.27	10.153	10.377	69.98	70.52	0.54
Cilacap	73.11	73.24	12.29	12.30	6.90	6.91	9,677	9.896	68.60	68,90	0,30
Banyumas	73.23	73,33	12.58	12,63	7.39	7,40	10,554	10.713	70.49	70,75	0,26
Purbalingga	72.86	72,91	11.93	11,94	6.86	6,87	9,159	9.340	67.48	67,72	0,24
Banjarnegara	73.69	73,79	11.40	11,41	6.26	6,27	8,400	8.630	65.52	65,86	0,34
Kebumen	72.87	72,98	12.61	12,90	7.05	7,29	8,276	8.446	67.41	68,29	0,88
Purworejo	74.14	74,26	13.05	13,47	7.66	7,69	9,497	9.601	70.66	71,31	0,65
Wonosobo	71.16	71,30	11.67	11,68	6.12	6,51	9,877	9.969	66.19	66,89	0,70
Magelang	73.33	73,39	12.15	12,47	7.40	7,41	8,501	8.627	67.85	68,39	0,54
Boyolali	75.67	75,72	12.14	12,15	7.17	7,44	12,192	12.262	72.18	72,64	0,46
Klaten	76.59	76,62	12.85	12,97	8.22	8,23	11,227	11.369	73.97	74,25	0,28
Sukoharjo	77.46	77,49	13.79	13,80	8.58	8,71	10,452	10.765	75.06	75,56	0,50
Wonogiri	75.88	76,00	12.43	12,44	6.57	6,68	8,589	8.765	68.23	68,66	0,43
Karanganyar	77.11	77,31	13.64	13,65	8.49	8,50	10,722	10.933	74.90	75,22	0,32
Sragen	75.43	75,55	12.30	12,64	6.87	7,04	11,688	12.041	71.43	72,40	0,97
Grobogan	74.37	74,46	12.26	12,27	6.62	6,66	9,487	9.716	68.52	68,87	0,35
Blora	73.88	73,99	11.92	12,13	6.18	6,45	8,846	9.065	66.61	67,52	0,91
Rembang	74.27	74,32	12.03	12,04	6.93	6,94	9,453	9.736	68.60	68,95	0,35
Pati	75.69	75,80	11.92	12,15	6.83	7,08	9,548	9.813	69.03	70,12	1,09
Kudus	76.43	76,44	13.19	13,20	7.85	8,31	10,348	10.639	72.94	73,84	0,90
Jepara	75.67	75,68	12.28	12,70	7.32	7,33	9,695	9.745	70.25	70,79	0,54
Demak	75.27	75,27	12.44	12,54	7.46	7,47	9,377	9.544	70.10	70,41	0,31
Semarang	75.54	75,57	12.83	12,84	7.48	7,87	11,102	11.389	72.40	73,20	0,80
Temanggung	75.39	75,42	12.06	12,07	6.55	6,90	8,593	8.794	67.60	68,34	0,74
Kendal	74.20	74,24	12.68	12,69	6.65	6,85	10,631	10.863	70.11	70,62	0,51
Batang	74.46	74,50	11.51	11,87	6.42	6,61	8,568	8.805	66.38	67,35	0,97
Pekalongan	73.41	73,46	12.15	12,16	6.56	6,73	9,300	9.702	67.71	68,40	0,69
Pemalang	72.87	72,98	11.87	11,88	6.05	6,31	7,447	7.785	64.17	65,04	0,87
Tegal	71.02	71,14	12.01	12,06	6.54	6,55	8,709	9.136	65.84	66,44	0,60
Brebes	68.41	68,61	11.37	11,69	6.17	6,18	9,148	9.554	63.98	64,86	0,88
Kota Magelang	76.62	76,66	13.55	13,79	10.29	10,30	11,090	11.525	77.16	77,84	0,68
Kota Surakarta	77.03	77,06	14.50	14,51	10.37	10,38	13,900	13.986	80.76	80,85	0,09
Kota Salatiga	76.87	76,98	14.98	14,99	9.82	10,15	14,811	14.921	81.14	81,68	0,54
Kota Semarang	77.21	77,21	14.70	15,20	10.49	10,50	13,909	14.334	81.19	82,01	0,82
Kota Pekalongan	74.15	74,19	12.77	12,78	8.29	8,56	11,721	11.800	73.32	73,77	0,45
Kota Tegal	74.18	74,23	12.88	12,89	8.28	8,29	11,849	12.283	73.55	73,95	0,40

Seterangan :

UHH : Usia Harapan Hidup saat lahir
HLS : Harapan Lama Sekolah
RLS : Rata-rata Lama Sekolah

Sumber: Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah

Kualitas pendidikan yang semestinya adalah dapat menyumbang sumber daya manusia yang berkualitas dan berkuantitas tinggi sehingga dapat memicu pertumbuhan ekonomi. Solusi yang dapat dilakukan terhadap penilaian tingkat internasional dan nasional, serta berdasarkan statistik terhadap pendidikan di

Banjarnegara tersebut adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan guru. Guru dapat menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik dan inovatif, serta pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan aktif dan kreatif. Dengan demikian, melalui tamatan pendidikan di sekolah dasar, siswa dapat menempuh tingkatan pendidikan yang lebih tinggi dan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas.

Berdasarkan hasil observasi, data dokumen, dan wawancara dengan guru dan siswa kelas V di SDN 1 Wanayasa, hasil belajar siswa terutama di muatan pembelajaran IPS masih rendah. Dibuktikan dengan nilai yang diperoleh saat Penilaian Tengah Semester (PTS) yang menunjukkan ada 22 siswa yang nilainya di bawah KKM. Dengan nilai terendah 15 dan nilai tertinggi 100. Hal ini menunjukkan bahwa secara klasikal hanya 35,3% yang telah mencapai KKM dan 64,7% diantaranya belum mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Diagram 1.1 Hasil Belajar Siswa



Selain itu, kegiatan pembelajaran terpusat pada guru dan masih rendahnya penggunaan model serta metode dalam proses pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, penugasan, dan diskusi. Dalam pembelajaran

guru kurang optimal dalam memanfaatkan media. Media yang sering digunakan guru berupa gambar dan globe. Media pembelajaran yang digunakan kurang cocok dengan kondisi dan minat siswa, sehingga kurangnya antusias dari siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi. Pembelajaran yang dilaksanakan belum berpusat pada siswa sehingga siswa kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Di kelas V SDN 1 Wanayasa minat belajarnya masih kurang, terlihat ketika guru menerangkan materi di depan kelas, siswa tidak memperhatikan dan sibuk dengan dunianya sendiri. Selain itu, kreativitas belajar siswa juga masih kurang, terlihat dari cara berpikir siswa yang kurang kreatif.

Dari permasalahan tersebut, perlu adanya upaya perbaikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS yang telah dilakukan guru selama ini agar siswa dapat memiliki kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar yang meningkat. Mengingat kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran, maka peneliti ingin memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru dengan menerapkan kebebasan pembelajaran dari Montessori. Menurut Montessori (2002: 88), kebebasan siswa merupakan kepentingan bersama, siswa dibebaskan melakukan hal yang diinginkan sedangkan guru memiliki tugas untuk mengamati hal yang dilakukan siswa. Kebebasan dalam pembelajaran ditandai dengan adanya bermain dalam kelompok kecil, melatih gerak motorik serta kreativitas.

Menurut Uno (2011: 153), kreativitas adalah suatu kunci yang diperlukan pendidik dalam memberi pelayanan pendidikan yang sesuai dengan kecakapan

dan kemampuan khusus untuk peserta didik. Menurut Maulana (2011) kemampuan berpikir kreatif mempunyai hubungan dengan menciptakan sesuatu yang baru.

Menurut Guilford (dalam Munandar, 2014: 65-67) mengungkapkan ada empat kriteria dalam berpikir kreatif, meliputi: (1) kelancaran; (2) kelenturan; (3) keaslian; dan (4) keterperincian. Siswa akan semakin kreatif jika memiliki semua ciri-ciri tersebut. Namun pada kegiatan belajar mengajar, tantangan siswa untuk dapat berpikir kreatif sangat kurang, sehingga siswa hanya diam mengikuti proses pembelajaran dan belum terlihatnya indikator-indikator kemampuan berpikir tersebut pada siswa.

Menurut Piaget (dalam Rifa'i dan Anni, 2015: 31-34) peserta didik berada pada periode operasional konkret karena berusia 7-11 tahun. Pada periode ini peserta didik akan lebih mudah memahami sebuah konsep melalui pengalaman yang konkret. Selain itu, pendidik perlu memiliki pemahaman tentang materi yang diajarkan adalah sebagai proses kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Salah satu cara mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik pada kegiatan pembelajaran.

Menurut Ruseffendi (dalam Andrijati, 2014: 124) penggunaan media dalam pemberian konsep akan memberi hasil 6 kali lebih cepat dan baik dibandingkan dengan pembelajaran biasa.

Gagne (dalam Karwati, 2015: 224) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen yang dapat menimbulkan motivasi peserta

didik untuk belajar. Media pembelajaran diartikan sebagai perantara untuk menyalurkan berbagai informasi sehingga dapat memberi rangsangan perasaan, pikiran, minat, dan perhatian siswa agar kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif.

Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tersebut adalah dengan menggunakan kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)*. Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia (2008: 644), kartu adalah suatu kertas yang memiliki bentuk persegi panjang. Kuartet adalah suatu kumpulan yang terdiri atas empat (Kamus Bahasa Indonesia, 2008: 763).

Kartu kuartet adalah kartu yang memiliki kemiripan dengan kartu remi karena di dalam kartu terdiri atas empat kartu sepadan, namun pada kartu kuartet memiliki jumlah kartu yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti (Rohmat dalam Sidqi, 2016: 208).

Media kartu kuartet mempunyai kelebihan dalam kegiatan belajar. Beberapa kelebihan kartu kuartet menurut Maula (dalam Ilmi, 2018: 1234) antara lain: (1) dapat mengembangkan kognitif; (2) motorik; (3) melatih berpikir dengan logika; (4) melatih emosional siswa; (5) melatih kreativitas siswa; (6) menarik. Sedangkan kekurangan kartu kuartet pada penelitian sebelumnya antara lain: (1) hanya menekankan penggunaan indra penglihatan; (2) menciptakan suasana sedikit ribut saat proses pembelajaran; (3) media mudah rusak jika terbuat dari kertas yang tipis.

Kartu kuartet sebagai media belajar dengan cara bermain memiliki keunggulan. Permainan membutuhkan partisipasi aktif dari siswa untuk ikutserta dalam proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dengan media permainan menciptakan kurangnya peranan guru, namun antarsiswa memiliki interaksi yang kuat (Sadiman, 2014: 78).

Permainan kartu kuartet menggunakan satu set kartu yang terdiri atas 40 lembar kartu yang berbentuk persegi panjang. Media ini mempunyai empat kartu yang sepadan dengan memiliki 4 kategori dari judul yang ada di atas kartu, serta mempunyai keterangan di bawah gambar.

Selain itu, dalam proses pembelajaran agar menarik perhatian peserta didik seorang pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *Team Assisted Individualization (TAI)*. Shoimin (2014: 200) menjelaskan bahwa *Team Assisted Individualization (TAI)* merupakan sebuah model yang dapat mengumpulkan peserta didik yang heterogen dalam segala hal. Dalam model pembelajaran TAI, peserta didik dibentuk ke dalam kelompok kecil sehingga dapat memberi bantuan satu sama lain. Oleh karena itu, peserta didik dapat menumbuhkan pemikiran kreatif, kritis dan memiliki rasa sosial (Suyitno, 2007: 10).

Djahiri (dalam Sapriya, 2009: 7) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempersatukan konsep dari cabang ilmu sosial dengan cabang ilmu lainnya, sehingga dapat dijadikan program pembelajaran dalam satuan pendidikan. Namun terlalu banyaknya materi IPS dan konsep IPS yang abstrak membuat guru mencari solusi dalam membuat konsep konkret karena siswa SD kelas V mempunyai tingkat pemikiran operasional konkret. Sedangkan

pemilihan media pembelajaran kartu kuartet adalah berdasarkan faktor kurang optimalnya penggunaan media sehingga membuat kemampuan berpikir kreatif siswa kurang dan hasil belajar IPS siswa kelas V belum optimal, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet berbasis TAI diharapkan peserta didik dapat memiliki kemampuan berpikir kreatif dan memperoleh hasil belajar IPS yang optimal.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tentang media pembelajaran, maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Muatan IPS Pada Siswa Kelas V SDN 1 Wanayasa”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1.2.1 Kurangnya minat belajar siswa
- 1.2.3 Siswa kurang antusias dengan materi yang disampaikan guru
- 1.2.3 Kreativitas belajar siswa masih kurang
- 1.2.4 Siswa kurang bersemangat mengikuti pembelajaran yang diberikan guru
- 1.2.5 Metode yang sering digunakan masih konvensional, yaitu ceramah, penugasan, dan diskusi
- 1.2.6 Kurangnya penggunaan media pembelajaran
- 1.2.7 Kurangnya sumber belajar siswa.

1.2.8 Hasil belajar IPS siswa masih rendah di kelas V. Siswa kelas V SDN 1 Wanayasa berjumlah 34 siswa. Siswa yang mendapat nilai IPS di bawah KKM ada 22 siswa (64,7%), dan 12 siswa (35,3%) yang sudah memenuhi KKM. Dengan nilai KKM kelas adalah 65.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada bahwa guru kurang mengoptimalkan pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran, guru hanya menggunakan buku guru, buku siswa, dan buku IPS KTSP Terpadu. Menurut Sadiman (2014: 17-18), media yang digunakan secara tepat dapat mengatasi peserta didik agar tidak pasif, serta berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar siswa, adanya interaksi langsung peserta didik dengan lingkungan, dan dapat belajar sesuai kemampuan dan minat peserta didik.

Penggunaan media dalam pembelajaran membantu siswa mengamati, mendemonstrasikan pembelajaran, dan dapat memberi kemudahan untuk guru dalam memberi petunjuk kepada siswa tentang hal yang harus dilakukan. Media merupakan komponen penting sebagai alat bantu proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran IPS di SD.

Pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal, menyebabkan siswa pasif dan kurang antusias serta membuat siswa kurang semangat dalam pembelajaran yang diberikan guru. Melihat permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media kartu kuartet sebagai suatu permainan edukatif. Media pembelajaran kartu kuartet berbasis TAI adalah salah satu inovasi yang digunakan

untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Wanayasa.

Peneliti membatasi permasalahan tentang media pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif, dan aspek pengetahuan pada muatan IPS. Hal tersebut dilakukan karena media adalah suatu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kebutuhan pokok siswa akan kebebasan diri, dan aspek pengetahuan adalah salah satu aspek untuk mengetahui tingkat kepemahaman siswa tentang materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia. Permasalahan dianggap penting dan mendesak, sehingga peneliti berusaha mengembangkan kartu kuartet berbasis TAI yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS siswa kelas V materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Indonesia, tema Lingkungan Sahabat Kita SDN 1 Wanayasa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.4.1 Bagaimanakah desain pengembangan media kartu kuartet berbasis TAI untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar muatan IPS pada siswa kelas V SDN 1 Wanayasa?
- 1.1.2 Bagaimanakah kelayakan desain pengembangan media kartu kuartet berbasis TAI untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Wanayasa?

- 1.4.3 Bagaimanakah keefektifan pengembangan media kartu kuartet berbasis TAI untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar muatan IPS pada siswa kelas V SDN 1 Wanayasa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Mengembangkan desain kartu kuartet berbasis TAI untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar muatan IPS di kelas V SDN 1 Wanayasa.
- 1.5.2 Menguji kelayakan kartu kuartet berbasis TAI untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar muatan IPS di kelas V SDN 1 Wanayasa.
- 1.5.3 Menguji keefektifan kartu kuartet berbasis TAI untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar muatan IPS di kelas V SDN 1 Wanayasa.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan. Secara teoritis maupun praktis, manfaat penelitian sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

- 1.6.1.1 Memberikan informasi tentang pengembangan media kartu kuartet berbasis TAI pada muatan IPS.

1.6.1.2 Menambah kajian tentang penelitian pada muatan IPS.

1.6.1.3 Menambah media pembelajaran berupa kartu kuartet berbasis TAI pada muatan IPS.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Pengembangan media kartu kuartet berbasis TAI pada muatan IPS dapat melatih siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif untuk memecahkan masalah, dan meningkatkan rasa sosial siswa dengan adanya diskusi yang dilakukan dalam kelompok, sehingga melalui kegiatan ini siswa mudah menangkap materi yang disampaikan oleh guru serta mempunyai hasil belajar yang optimal.

1.6.2.2 Bagi Guru

Pengembangan media kartu kuartet berbasis TAI pada muatan IPS dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman terhadap penggunaan media permainan, sehingga keterampilan guru dan hasil belajar siswa dapat meningkat dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru dapat menciptakan kegiatan belajar yang aktif, kreatif, menyenangkan dan bermakna.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Pengembangan media kartu kuartet berbasis TAI pada muatan IPS dapat memberikan kontribusi kepada sekolah dalam rangka proses perbaikan pembelajaran IPS dengan mengembangkan

kemampuan berpikir kreatif siswa, sehingga kegiatan belajar lebih efektif dan hasil belajar siswa meningkat.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan keterampilan peneliti dalam membuat media belajar berupa kartu kuartet sebagai media pembelajaran, serta dapat menambah pengalaman peneliti sebagai bekal untuk menuju ke dunia pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran sebagai suatu permainan, yaitu media kartu kuartet. Suatu proses pembelajaran dengan media permainan menciptakan kurangnya peranan guru, namun antarsiswa memiliki interaksi yang kuat (Sadiman, 2014: 78).

Menurut Karsono (2014: 45), kartu kuartet merupakan permainan dengan menggunakan 4 pasang kartu sepadan yang berjumlah 24 atau 32 lembar kartu. Pada setiap lembar kartu memiliki gambar dan judul utama di bagian tengah atas kartu, sedangkan di bawah judul terdapat empat kategori judul, tulisan paling atas dicetak tebal serta nama dari gambar diberi warna lain. Kartu kuartet sebagai media permainan memiliki keunikan yang bersifat menarik, sehingga cocok dengan gaya belajar siswa SD yaitu belajar dengan bermain.

Pada penelitian ini, di dalam satu set kartu kuartet berisi 40 lembar kartu yang terdiri atas delapan judul kartu kuartet yang akan digunakan dengan penambahan kartu “Zonk”, KI, KD, Indikator serta panduan permainan untuk

guru dan siswa. Judul kartu kuartet terdiri atas delapan nama jenis usaha ekonomi berdasarkan lapangan usaha dan pemiliknya yang ada di Indonesia, meliputi: (1) pertanian; (2) perdagangan; (3) ekstraktif; (4) industri; (5) jasa; (6) BUMN; (7) BUMS; (8) koperasi. Cover kartu kuartet dicetak dengan kertas *art carton* 310 gram. Ukuran kartu adalah 12 cm x 9 cm.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Pendidikan

2.1.1.1 Pengertian Pendidikan

Pendidikan adalah kegiatan yang terus dialami manusia, sehingga dapat disebut kegiatan yang memiliki usia tua seperti manusia. Artinya, sejak ada manusia, pendidikan juga telah ada untuk memberi kecakapan kepada manusia agar dapat hidup mandiri (Munib, 2015: 59).

Menurut Rifa'i dan Anni (2015: 2), pendidikan merupakan cabang psikologi tentang cara memahami pembelajaran dalam lingkungan pendidikan.

Sementara menurut Purwanto (2016: 1) pendidikan adalah suatu program yang sengaja diarahkan untuk mencapai tujuan.

Menurut Sardiman (2018: 12), pendidikan adalah usaha yang mempunyai sifat sadar akan tujuan, yang dapat mencapai perubahan tingkah laku peserta didik.

Munandar (2014: 4) mengemukakan bahwa peran pendidikan menjadi penentu perwujudan diri peserta didik, dan perkembangan pembangunan bangsa serta negara. Kualitas pendidikan dapat terlihat saat peserta didik dapat mengapresiasi dan memanfaatkan sumber daya manusia yang dimiliki.

Dari beberapa pendapat ahli tentang pengertian pendidikan, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang direncanakan

oleh pendidik untuk dapat menumbuhkembangkan potensi peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan yang akan dicapai dalam suatu pembelajaran.

2.1.1.2 Paradigma Pendidikan Kritis

Paulo Freire, seorang doktor pendidikan di Brazil, melakukan kritikan terhadap dampak yang ditimbulkan oleh pendidikan sekolah. Freire mengemukakan tentang pendidikan pembebasan, bukan pendidikan untuk penguasaan. Menurutnya, belajar adalah pekerjaan yang cukup berat, menuntut kemampuan intelektual yang diimbangi dengan sikap kritik-sistematik yang dapat diperoleh dengan praktik langsung. Pendidikan yang selama ini telah membunuh semangat, rasa ingin tahu, dan kreativitas siswa. Freire memperkenalkan konsep pendidikan dialogis. Melalui pendidikan dialogis, Freire membawa masyarakat Brazil yang kritis dan kreatif. Pendidikan yang selama ini berlangsung diibaratkan oleh Freire sebagai pendidikan gaya bank, yang hanya menjadikan peserta didik sebagai objek yang terus menerima. Pendidikan semacam ini akan mematikan sikap kekritisannya siswa. Di dalam konteks pendidikan, Freire menyebutkan bahwa kedudukan guru dan siswa adalah sama-sama sebagai subjek. Kedua pihak dapat saling mengisi, bukan hanya diisi (Desstya, 2017: 3).

Paulo Freire, seorang tokoh pelopor *critical pedagogy*, yaitu pendekatan pembelajaran melalui pertanyaan, tantangan, keyakinan dan praktek. Tujuan dari *critical pedagogy* adalah untuk memberdayakan peserta didik, membantu mereka agar membantu dirinya sendiri, dan membebaskan dari penindasan (Siswanto dalam Desstya, 2017: 6). Sehingga dalam pembelajaran siswa tidak hanya sebagai

objek yang menerima namun sebagai subjek yang dapat aktif dan bebas dalam mengemukakan pendapat.

2.1.1.3 Empat Pilar Pendidikan

Kualitas pendidikan yang baik merupakan keinginan semua masyarakat, karena negara yang maju selalu identik dengan mempunyai kualitas pendidikan yang baik. Tercapainya tujuan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah salah satu ciri dari kualitas pendidikan yang baik (Damahuri, 2016: 158).

Dari pemikiran tersebut, UNESCO (dalam Hamdani, 2011: 194-195) mengemukakan 4 pilar yang harus diperhatikan oleh pengelola dunia pendidikan, yaitu:

1. *Learning to know*

Guru memiliki peran sebagai fasilitator dalam meningkatkan wawasan pengetahuan siswa.

2. *Learning to do*

Dalam hal ini setelah ilmu pengetahuan yang didapatkan siswa, siswa dapat mengamalkannya ke dalam keterampilan yang dimilikinya. Sekolah dapat memberikan fasilitas untuk membantu memunculkan bakat, minat dan keterampilan siswa.

3. *Learning to be*

Pengembangan diri yang dilakukan siswa di sekolah, baik hubungannya dengan bakat, minat dan keterampilan akan berjalan baik jika siswa diberi ruang

dan kesempatan. Jika kemampuan diri siswa telah terbentuk di sekolah, maka pengembangan diri siswa dapat ditingkatkan lebih tinggi.

4. *Learning to live together*

Pendidikan berfungsi sebagai tempat bersosialisasi siswa dengan warga sekolah. Artinya, pendidikan sebagai tempat mempersiapkan siswa untuk hidup bermasyarakat.

Dari uraian tentang pilar pendidikan, dapat disimpulkan bahwa pendidikan akan mencapai tujuan yang hendak dicapai dan memiliki kualitas pendidikan yang baik jika guru dapat menerapkan dan mengkaitkan empat pilar ini dalam pembelajaran.

2.1.2 Hakikat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Susanto (2013: 4) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu kegiatan untuk mengubah sikap secara sadar untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru.

Menurut Slameto (2015: 2) belajar adalah suatu usaha seseorang untuk mengubah perbuatan yang baru untuk mendapatkan pengalaman melakukan interaksi dengan lingkungan.

Rifa'i dan Anni (2015: 64) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses penting bagi peningkatan sikap seseorang termasuk segala tindakan yang dikerjakan.

Dari berbagai pengertian tentang belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar seseorang yang dilakukan untuk meningkatkan perubahan tingkat laku yang baik dan bermakna.

2.1.2.2 Unsur-unsur Belajar

Rifa'i dan Anni (2015: 66), mengemukakan adanya 4 unsur dalam proses belajar, yaitu.

1. Siswa

Siswa adalah orang yang melakukan proses pembelajaran, yang memiliki berbagai indera untuk menangkap stimulus yang diberikan oleh guru.

2. Stimulus

Stimulus adalah kejadian yang dapat menstimulus indera siswa. Melalui stimulus, seorang siswa dapat belajar secara optimal.

3. Memori

Berbagai aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah melaksanakan proses belajar.

4. Respon

Respon dipengaruhi oleh stimulus yang dimiliki siswa kemudian menyebabkan memori memberikan tanggapan. Respon siswa akan terlihat pada perbedaan tingkah laku setelah selesai melaksanakan pembelajaran.

2.1.2.3 Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Slameto (2015: 27-28), prinsip-prinsip belajar meliputi.

1. Prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - a. Setiap peserta didik dapat berperan aktif dalam proses belajar, mengembangkan minat untuk mencapai tujuan.
 - b. Belajar dapat menumbuhkan motivasi yang kuat.
 - c. Lingkungan belajar yang menantang dapat mengembangkan kemampuan eksplorasi peserta didik.
2. Hakikat belajar
 - a. Belajar sesuai dengan tahap menurut perkembangan peserta didik.
 - b. Belajar adalah proses bereksplorasi dan inkuiri.
 - c. Stimulus yang diberikan dapat menimbulkan respon adalah hal yang wajib ada dalam belajar.
3. Materi atau bahan
 - a. Peserta didik akan mudah paham terhadap materi yang struktur dan penyajiannya sederhana.
 - b. Belajar dapat mengembangkan kemampuan sehingga dengan tujuan tercapai.
4. Syarat keberhasilan belajar
 - a. Sarana yang cukup sangat diperlukan, sehingga peserta didik dapat belajar dengan nyaman dan tenang.
 - b. Belajar perlu adanya proses ulangan sehingga peserta didik dapat memahami pengertian, keterampilan, dan sikap yang dipelajari.

2.1.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2015: 78), perubahan tingkah laku sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan belajar dapat diamati setelah pembelajaran. Faktor-faktor yang mendorong proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik.

1. Kondisi internal
 - a. Kondisi fisik, contohnya kesehatan tubuh;
 - b. Kondisi psikis, contohnya kemampuan intelektual dan emosional;
 - c. Kondisi sosial, contohnya kemampuan bersosialisasi.
2. Kondisi eksternal
 - a. Variasi dan tingkat kesulitan materi;
 - b. Tempat belajar;
 - c. Iklim;
 - d. Suasana lingkungan;
 - e. Budaya belajar masyarakat.

Menurut Wachrodin (2017: 87) keberhasilan prestasi belajar dipengaruhi oleh 2 faktor meliputi.

1. Individu

Faktor yang ada pada diri peserta didik, diantaranya: kecerdasan, pertumbuhan, dan motivasi.
2. Sosial

Faktor yang ada pada luar peserta didik, diantaranya: guru, keluarga, dan lingkungan.

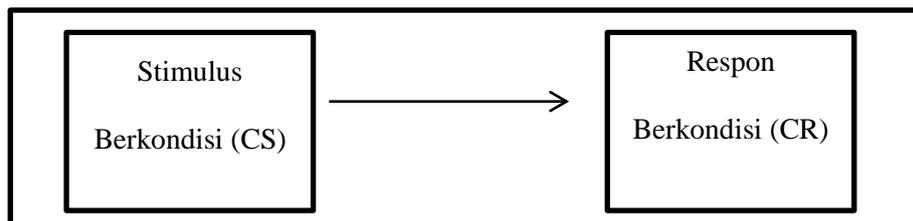
Berdasarkan uraian tentang faktor yang mempengaruhi belajar, maka disimpulkan bahwa faktor dari individu sebagai faktor internal, dan faktor dari sosial sebagai faktor eksternal sangat mempengaruhi proses dan pencapaian keberhasilan belajar peserta didik.

2.1.2.5 Kesiapan Belajar Siswa

Menurut Jamies Drever (dalam Slameto, 2015: 59), kesiapan dalam belajar perlu diperhatikan sebelum proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar peserta didik akan optimal.

Slameto (2015: 113-115) mengemukakan bahwa kesiapan adalah kondisi siap untuk memberikan respon terhadap suatu keadaan. Kesiapan belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: (1) kondisi fisik dan mental; (2) kebutuhan-kebutuhan; (3) sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kesiapan belajar juga memiliki beberapa prinsip yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan kesiapan belajar siswa, diantaranya: (1) semua ranah perkembangan memiliki interaksi yang saling mempengaruhi; (2) diperlukannya kematangan jasmani dan rohani; (3) pengalaman mempunyai pengaruh yang positif terhadap kesiapan; (4) kesiapan dasar terbentuk selama masa perkembangan. Oleh karena itu, perlu adanya peranan stimulus terhadap kesiapan belajar siswa, diantaranya adalah pemberian penguatan secara terus menerus.

Rifa'i dan Anni (2015: 125-126) mengemukakan penelitian yang dilakukan Pavlov kepada subjek yang telah diberi stimulus akan memberikan respon. Hasil penelitian Pavlov digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Stimulus dan Respon Berkondisi

Sumber: Rifa'i dan Anni (2015:127)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pavlov, dapat disimpulkan bahwa jika pemberian stimulus berkondisi (CS) yang disertai dengan penguatan, maka penerima akan mengeluarkan respon berkondisi (CR). Artinya dalam suatu pembelajaran, jika siswa diberi CS oleh guru disertai dengan penguatan, maka siswa akan mengeluarkan CS sehingga proses pembelajaran yang dilakukan akan bermakna dan berhasil.

2.1.2.6 Kesulitan Belajar Siswa

2.1.2.6.1 Pengertian Kesulitan Belajar Siswa

Menurut Djamarah (2015: 234-235) kesulitan belajar yang dirasakan oleh siswa dapat dikelompokkan sebagai berikut: (1) jenis kesulitan belajar; (2) mata pelajaran; (3) sifat kesulitan; (4) faktor penyebab. Sarana dan prasarana yang kurang lengkap dan tenaga guru yang apa adanya menjadi penyebab kesulitan belajar. Sehingga skala rasio antara kemampuan daya tampung sekolah dengan jumlah tenaga guru dan jumlah siswa tidak berimbang.

2.1.2.6.2 Penyebab Kesulitan Belajar

Menurut Djamarah (2015: 236) faktor-faktor penyebab kesulitan belajar siswa dapat dibagi menjadi beberapa faktor, yaitu.

1. Siswa

Siswa adalah subjek belajar, siswa mudah mengalami kesulitan belajar jika ditemukan permasalahan dalam dirinya sendiri.

2. Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan rumah kedua guru dan siswa. Lingkungan sekolah sering menimbulkan kesulitan untuk siswa dalam faktor guru, fasilitas, dan kepemimpinan kepala sekolah.

3. Keluarga

Keluarga adalah sekolah pertama bagi siswa, namun jika perhatian orang tua terhadap pendidikan siswa kurang, maka akan menyulitkan siswa.

4. Masyarakat

Kesulitan belajar siswa selain bersumber dari lingkungan masyarakat yang buruk juga dapat bersumber dari media cetak dan media elektronik yang buruk.

2.1.2.6.3 Usaha Mengatasi Kesulitan Belajar

Menurut Djamarah (2015: 250), langkah-langkah usaha mengatasi kesulitan belajar siswa, diantaranya.

1. Pengumpulan data

Untuk mencari sumber penyebab kesulitan belajar siswa diperlukan pengamatan langsung, wawancara dan dokumentasi terhadap siswa.

2. Pengolahan data

Data yang telah terkumpul tersebut diolah dengan langkah-langkah sebagai berikut: (a) identifikasi masalah; (b) membuat perbandingan antarmasalah; (c) perbandingan hasil tes siswa; dan (d) membuat simpulan.

3. Diagnosis

Pengambilan keputusan setelah pengolahan data. Diagnosis ini berupa: (a) jenis kesulitan belajar; (b) faktor-faktor lain penyebab kesulitan belajar; dan (c) faktor utama sumber penyebab kesulitan belajar.

4. Prognosis

Prognosis adalah keputusan yang diambil berdasarkan hasil diagnosis. Dalam prognosis dilakukan rencana program bantuan yang akan diberikan kepada siswa, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan belajar.

5. *Treatment*

Pemberian bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar melalui program yang telah disusun disebut *treatment*. *Treatment* yang diberikan adalah sebagai berikut: (a) bimbingan belajar maupun kelompok; (b) melakukan pengulangan; (c) bimbingan orang tua; (d) bimbingan psikologis; dan (e) bimbingan cara belajar yang baik.

6. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan *treatment* yang diberikan kepada siswa.

2.1.2.7 Teori Belajar

2.1.2.7.1 Teori Belajar Kognitif Piaget

Rifa'i dan Anni (2015: 140) mengemukakan bahwa teori belajar kognitif menekankan pada proses pemikiran yang dilakukan seseorang dalam belajar.

Menurut Piaget (dalam Rifa'i dan Anni, 2015: 31-34) tahap-tahap perkembangan kognitif terdiri atas tahap sensorimotorik (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (7-15 tahun).

- 1) Sensorimotorik (0-2 tahun). Pada tahap ini anak memiliki suatu pemahaman menyatukan pengalaman indera sensori dengan gerakan motorik.
- 2) Praoperasional (2-7 tahun) terbagi menjadi dua subtahap, yaitu tahap simbolis (2-4 tahun) anak mampu menunjukkan objek yang tidak nampak dan berkembangnya penggunaan bahasa. Tahap intuitif (4-7 tahun) anak memiliki rasa ingin tahu tanpa menggunakan pemikiran yang rasional.
- 3) Operasional konkrit (7-11 tahun). Anak menggunakan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkrit.

- 4) Operasional formal (7-15 tahun). Anak dapat berpikir secara abstrak dan dapat membuat rencana untuk memecahkan masalah.

Dari uraian tentang tahap-tahap teori belajar kognitif menurut Piaget, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang menekankan hasil dari belajar anak yang sesuai dengan pemikirannya disebut teori kognitif.

Teori belajar kognitif menurut Piaget adalah teori yang mendukung penelitian ini, di dalam penelitian akan melibatkan siswa kelas V SD yang termasuk ke dalam tahap operasional konkrit (7-11 tahun).

2.1.2.7.2 Teori Belajar Behavioristik

Rifa'i dan Anni (2015: 121) mengemukakan bahwa belajar merupakan cara perubahan tingkah laku seseorang. Menulis adalah perubahan tingkah laku yang dapat dilihat. Sedangkan perilaku yang tidak dapat dilihat contohnya berpikir. Perubahan tingkah laku dipengaruhi oleh faktor stimulus yang memicu adanya respon.

Belajar diartikan sebagai cara mengubah tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dengan respon. Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu instrumen berasal dari lingkungan. Belajar atau tidaknya seseorang bergantung pada faktor-faktor kondisi lingkungannya (Siregar, 2010: 25).

Dari uraian tentang teori belajar behavioristik, dapat disimpulkan bahwa teori behaviorisme adalah teori belajar yang menekankan pada cara

mengubah tingkah laku seseorang melalui faktor-faktor stimulus yang menimbulkan respon.

Teori belajar behavioristik juga merupakan teori yang mendukung dalam penelitian ini, karena di dalam penelitian menggunakan media pembelajaran yang dapat menstimulus sehingga menimbulkan respon, yaitu siswa mempunyai kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar dapat meningkat.

2.1.2.7.3 Teori Belajar Humanistik

Menurut Rifa'i dan Anni (2015: 159) hasil belajar dalam pandangan humanistik adalah kecakapan siswa untuk menjadi individu yang mandiri, tanggung jawab, dan dapat mengarahkan diri sendiri. Disamping itu, pendekatan humanistik memandang pentingnya penekanan pendidikan di bidang kreativitas, minat terhadap seni, dan hasrat ingin tahu.

Dari penjelasan tentang teori belajar humanistik, dapat disimpulkan bahwa teori ini dapat mendukung penelitian, karena melibatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses mengajar yang menyebabkan peserta didik mau belajar (Uno, 2011: 142).

Kata pembelajaran adalah gabungan dari dua aktivitas belajar dan mengajar (Susanto, 2013: 18).

Menurut Hariyanti (2010: 12) pembelajaran merupakan usaha untuk menciptakan situasi belajar yang mengkaitkan proses fisik dan mental siswa. prestasi akademik yang diperoleh peserta didik adalah mutu dari hasil kegiatan pembelajaran (Yusuf, 2014: 79).

Dari berbagai pengertian tentang pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah cara dari kegiatan belajar dan mengajar antara sumber belajar dengan peserta didik dan pendidik untuk mencapai mutu pembelajaran.

2.1.3.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Menurut Rifa'i dan Anni (2015: 87-88), yang termasuk komponen-komponen pembelajaran, yaitu.

1. Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

2. Subjek belajar

Subjek belajar merupakan komponen utama dalam pembelajaran, karena berperan sebagai subjek, yaitu siswa melakukan proses pembelajaran dan sekaligus sebagai objek, yaitu siswa mencapai perubahan tingkah laku setelah proses pembelajaran.

3. Materi pelajaran

Materi pembelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari proses kegiatan belajar mengajar.

4. Strategi pembelajaran

Pola untuk mewujudkan proses kegiatan belajar demi mencapai tujuan belajar disebut strategi pembelajaran. Dalam hal ini, guru perlu menentukan materi, tujuan, karakteristik siswa, model, metode dan teknik yang tepat agar strategi tersebut dapat optimal.

5. Media pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk membantu menyampaikan informasi kepada siswa.

6. Penunjang

Komponen penunjang memiliki fungsi untuk mempermudah terjadinya kegiatan belajar mengajar.

2.1.3.3 Strategi Pembelajaran

Uno (2011: 6) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah sebuah rencana untuk mencapai tujuan yang terdiri atas prosedur, metode, dan teknik yang dapat dicapai peserta didik.

Djamarah (2014: 5) mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu pola kegiatan antara guru dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan.

Hamdani (2011: 19) mengemukakan bahwa strategi belajar mengajar merupakan suatu cara pemilihan jenis belajar yang cocok dengan tujuan yang ingin dicapai.

Dari uraian tentang pengertian strategi pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah sebuah rencana kegiatan pembelajaran yang

dilakukan guru untuk siswa sehingga dapat mencapai tujuan. Guru dapat melaksanakan beberapa strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.3.3.1 Pembelajaran yang Kreatif

Pembelajaran yang kreatif adalah strategi pembelajaran yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Namun pembelajaran saat ini hanya menekankan domain kognitif, terlihat dari proses pembelajaran yang menonjolkan hafalan dan ukuran keberhasilan siswa ditentukan oleh kemampuan siswa menulis jawaban secara objektif (Uno, 2011: 12-13).

Menurut Mahmudi (dalam Mursidik, 2015: 23) kemampuan berpikir kreatif berperan penting karena merupakan salah satu kemampuan yang dicari dalam dunia pekerjaan. Sehingga sebagai guru harus melatih siswa sejak dini agar mempunyai kemampuan berpikir kreatif melalui pembelajaran di kelas.

Menurut Slameto (2015: 156) dalam pembelajaran yang kreatif, ada beberapa teknik yang digunakan, antara lain.

1. Pencaritahuan

Pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik dapat menggunakan semua proses mental untuk menemukan konsep sehingga dapat meningkatkan fungsi intelegensi dan meningkatkan kreaivitas.

2. Sumbang saran

Siswa mengemukakan gagasan-gagasannya, meninjau kembali gagasan-gagasan tersebut, dan menentukan gagasan mana yang digunakan untuk pemecahan masalah.

3. Memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif

Penghargaan yang diterima akan mempengaruhi konsep diri peserta didik secara positif yang dapat meningkatkan keyakinan dirinya.

4. Meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media

Pengembangan kemampuan kreatif peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan stimulus terhadap penyajian materi dengan menggunakan alat audio-visual.

Dari uraian tentang pembelajaran yang kreatif, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang kreatif menghendaki pendidik harus kreatif sehingga peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, peserta didik memiliki kemampuan berpikir tinggi untuk menghasilkan karya cipta yang diperoleh dari pengetahuan dan pengalaman, serta dapat memunculkan ide yang kreatif inovatif. Oleh karena itu, pembelajaran yang kreatif perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran di Indonesia.

2.1.3.3.2 Pembelajaran yang Efektif

Menurut Uno (2011: 13-14), pembelajaran yang efektif adalah pola pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menerapkan pola

ini tujuan disusun terlebih dahulu berdasarkan kompetensi dasar dan indikator dengan mempertimbangkan karakteristik masing-masing siswa.

Slameto (2015: 74-76) mengemukakan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif, antara lain:

- a. Kondisi internal, yaitu kondisi yang ada pada diri siswa. Menurut Maslow ada 7 jenjang kebutuhan manusia yang harus dipenuhi, antara lain; 1) fisiologis; 2) keamanan; 3) kebersamaan dan cinta; 4) status; 5) aktualisasi diri; 6) mengetahui dan mengerti; 7) estetik.
- b. Kondisi eksternal, yaitu kondisi yang ada di luar diri siswa. Untuk dapat belajar yang efektif diperlukan kondisi lingkungan yang baik.

Dari uraian tentang pembelajaran yang efektif, disimpulkan bahwa dalam melakukan pembelajaran yang efektif terdapat hal-hal internal dan eksternal yang perlu diperhatikan sehingga dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan untuk mencapai tujuan.

2.1.3.3.3 Pembelajaran yang Menarik

Reigeluth (dalam Uno, 2011: 14-16) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang menarik sangat mempengaruhi hasil pembelajaran, selain keefektifan dan efisiensi pembelajaran. Keefektifan menuju pada persentase kemampuan yang dicapai siswa melalui proses pembelajaran dalam periode tertentu, sementara efisiensi menuju pada hasil yang dicapai siswa dengan melihat aspek biaya dan waktu untuk menghasilkan persentase kemampuan dalam hasil pembelajaran. Pada pola pembelajaran yang menarik diperlukan seorang guru

yang berperan sebagai fasilitator belajar. Dalam kaitan hal ini yang perlu disiapkan oleh guru antara lain: 1) media pembelajaran; 2) lingkungan belajar sesuai objek materi; 3) metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa; 4) pelayanan terhadap siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.4 Hakikat Guru

2.1.4.1 Pengertian Guru

Sardiman (2018: 125) mengatakan bahwa guru merupakan suatu komponen dalam proses pembelajaran yang berperan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki potensi.

Menurut Djamarah (2014: 81) guru adalah tenaga ahli yang menguasai segala pola belajar mengajar di bidang pendidikan.

Dari uraian tentang pengertian guru, dapat disimpulkan bahwa guru adalah suatu profesi yang memiliki tugas mendidik siswa dalam proses belajar mengajar.

2.1.4.2 Peran Guru

Menurut Slameto (2015: 98) peranan guru sebagai perencana, pengelola, penilai hasil belajar, motivator belajar, dan sebagai pembimbing dalam pembelajaran.

Sardiman (2018: 144) mengemukakan secara rinci peranan guru dalam proses mengajar, yaitu sebagai berikut.

1. Informator

Guru sebagai pemberi informasi untuk siswa.

2. Organisator

Guru sebagai pengelola segala kegiatan pembelajaran sehingga dapat mencapai efektivitas dalam pembelajaran.

3. Motivator

Guru dapat memberikan stimulus untuk mengembangkan potensi peserta didik, menumbuhkan kemampuan kreatif peserta didik, sehingga terjadi proses perubahan tingkatan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Pengarah

Guru dapat memberi bimbingan dan arahan selama kegiatan belajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

5. Inisiator

Guru sebagai pencetus berbagai ide dalam proses belajar.

6. Transmitter

Guru sebagai penyebar kebijaksanaan pendidikan dan pengetahuan kepada siswa.

7. Fasilitator

Guru dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran, contohnya dengan menumbuhkan suasana proses belajar mengajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga proses belajar berlangsung secara kondusif.

8. Mediator

Guru sebagai penyedia media dalam kegiatan belajar siswa.

9. Evaluator

Guru dapat menilai prestasi siswa dalam bidang akademik maupun tingkah laku, sehingga dapat mengukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran.

Dari uraian tentang peran guru, dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam proses belajar mengajar adalah guru dapat memberi dorongan, bimbingan dan fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2.1.4.3 Kompetensi Profesionalisme Guru

Menurut Sardiman (2018: 163) dalam pendidikan guru dikenal dengan adanya pendidikan guru berdasarkan kompetensi, diantaranya: (1) menguasai bahan; (2) mengelola program belajar mengajar; (3) mengelola kelas; (4) menggunakan media/sumber belajar; (5) menguasai landasan kependidikan; (6) mengelola interaksi belajar mengajar; (7) menilai prestasi siswa; (8) mengenal fungsi dan program bimbingan di kelas; (9) menyelenggarakan administrasi sekolah; (10) memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran.

Sementara itu, dalam Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pada pasal 10 ayat 1 kompetensi guru meliputi.

1. Kompetensi pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran untuk siswa.

2. Kompetensi kepribadian

Kompetensi kepribadian adalah kemampuan guru yang menjadi teladan bagi siswa.

3. Kompetensi sosial

Kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk berinteraksi dengan sesama guru, siswa, orang tua/wali siswa maupun masyarakat.

4. Kompetensi profesional

Kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas oleh guru.

Dari uraian tentang kompetensi profesionalisme guru, maka dapat disimpulkan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional sehingga dapat menjadi pendidik yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

2.1.5 Hakikat Siswa

2.1.5.1 Motivasi Belajar Siswa

2.1.5.1.1 Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Mc. Donald (dalam Sardiman, 2018: 73) motivasi merupakan suatu tujuan yang dapat menyebabkan perubahan energi seseorang dengan munculnya perasaan dengan tanggapan.

Slavin (dalam Rifa'i dan Anni, 2015: 99) memaparkan bahwa motivasi adalah perilaku yang diproses dalam diri seseorang.

Sardiman (2018: 75) mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah suatu arahan untuk kelangsungan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan dengan adanya penggerak di dalam diri siswa.

Dari uraian tentang pengertian motivasi, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu penggerak pada diri siswa yang ditandai dengan munculnya semangat dalam proses belajar, sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

2.1.5.1.2 Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2018: 85) ada tiga fungsi motivasi, antara lain.

- 1) Setiap kegiatan yang akan dikerjakan siswa dengan adanya daya penggerak.
- 2) Rumusan tujuan yang dikerjakan dengan memberikan suatu arahan kegiatan yang harus dikerjakan.
- 3) Dalam mencapai tujuan harus menyaring kegiatan yang dilakukan.

2.1.5.1.3 Bentuk-bentuk Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2018: 92-95) beberapa bentuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, diantaranya.

- 1) Memberikan angka, dalam pembelajaran tidak sekedar kognitif yang didapat tetapi juga keterampilan dan afektif peserta didik sehingga angka digunakan sebagai suatu simbol dari nilai belajar.
- 2) Hadiah, dalam menyelesaikan tugas dengan baik peserta didik perlu diberikan semangat sehingga termotivasi.

- 3) Kompetisi, untuk mendorong belajar peserta didik.
- 4) *Ego-involvement*, agar dapat merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan perlu adanya kesadaran.
- 5) Memberi ulangan, sebagai sarana memotivasi peserta didik agar giat belajar.
- 6) Mengetahui hasil, peserta didik akan lebih giat belajar dengan mengetahui kemajuan hasil belajarnya.
- 7) Pujian, agar dapat menciptakan suasana yang menyenangkan untuk belajar perlu adanya penguatan yang positif dan baik dari guru.
- 8) Hukuman, suatu alat motivasi bagi peserta didik adalah dengan memberikan penguatan yang negatif tetapi diberikan secara tepat.
- 9) Hasrat untuk belajar, ada motivasi untuk belajar sehingga hasil belajar peserta didik akan lebih baik.
- 10) Minat, dengan minat siswa dapat membuat proses belajar akan berjalan lancar.
- 11) Tujuan, semangat untuk terus belajar akan tumbuh jika memahami tujuan yang harus dicapai.

2.1.5.2 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Sardiman (2018: 120) karakteristik siswa adalah pola aktivitas untuk mencapai cita-cita dengan menunjukkan perilaku dan kemampuan yang ada pada peserta didik sebagai hasil dari genetik dan lingkungan sosialnya. Mengenai karakteristik siswa, ada tiga hal yang perlu diperhatikan.

1. Kemampuan intelektual, mengucapkan hal-hal yang berkaitan dengan aspek psikomotor, dan kemampuan berpikir termasuk karakteristik yang berkenaan dengan kemampuan awal.
2. Karakteristik berhubungan status sosial dan latar belakang.
3. Kepribadian seperti sikap, perasaan, dan minat termasuk perbedaan karakteristik.

2.1.5.3 Kebutuhan Siswa Sekolah Dasar

Menurut Maslow (dalam Slameto, 2015: 74-75) ada tujuh jenjang kebutuhan peserta didik yang harus dipenuhi, antara lain.

1. Kebutuhan fisiologis

Kebutuhan jasmani manusia, ditandai dengan kebutuhan primer sehari-hari. Kesehatan peserta didik perlu diperhatikan agar tidak terganggunya proses belajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

2. Kebutuhan akan keamanan

Perasaan aman peserta didik perlu agar dapat memusatkan konsentrasi pada materi yang akan dipelajari dengan menjaga keseimbangan emosi.

3. Kebutuhan akan kebersamaan

Dalam belajar diperlukan cara berpikir yang terbuka, kerja sama antar teman, pemilihan materi yang tepat, dan ditunjang dengan ilustrasi sehingga dengan belajar bersama dengan teman lain dapat meningkatkan pengetahuan dan ketajaman berpikir peserta didik.

4. Kebutuhan akan status

Kelancaran dalam belajar perlu adanya rasa percaya diri dan optimis terhadap kemampuan diri, dan yakin tugas dapat diselesaikan dengan baik.

5. Kebutuhan *self-actualisation*

Peserta didik yang dapat belajar dengan baik, maka akan dapat mencapai cita-cita dan dapat memenuhi kebutuhan sendiri.

6. Kebutuhan untuk mengetahui dan mengerti

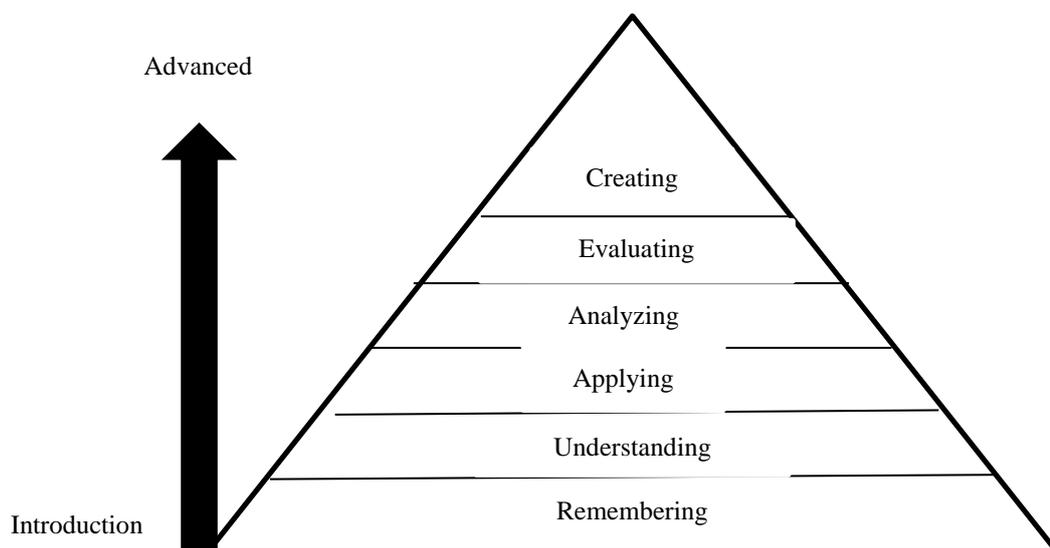
Dengan belajar kebutuhan untuk memuaskan rasa ingin tahu, mendapatkan pengetahuan dan informasi, serta untuk mengerti suatu hal akan terwujud.

7. Kebutuhan estetik

Kebutuhan akan keteraturan, keseimbangan dan kelengkapan dari suatu tindakan dapat terwujud ketika peserta didik dapat belajar secara terus-menerus.

Ketika kebutuhan siswa telah terpenuhi, maka langkah selanjutnya untuk mencapai tujuan pendidikan adalah dengan melatih ranah kognitif siswa yang berkaitan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Menurut Anderson dan Krathwohl (2000) jenjang ranah kognitif yang harus dipenuhi ada 8 level. Level dimulai dari tingkat pengenalan hingga tingkat lebih lanjut. Peneliti menerapkan pembelajaran pada level *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, yaitu dengan memfokuskan pembelajaran pada tahap *analyzing, evaluating*, dan

creating. Berikut adalah gambaran *Bloom's Taxonomy* menurut Anderson dan Krathwohl (dalam Dwiwogo, 2010: 25)



Bagan 2.1 Taksonomi Bloom

2.1.6 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

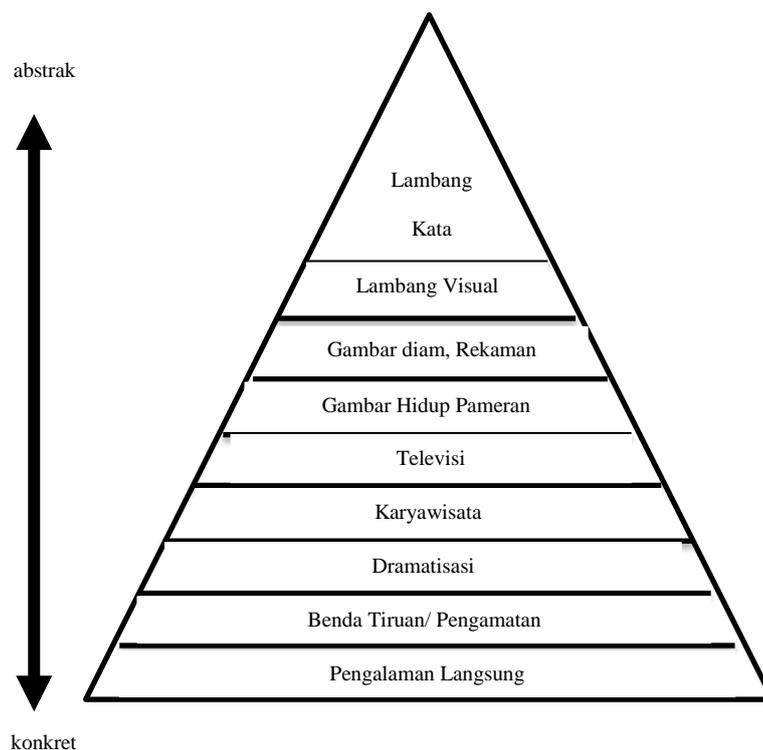
Susanto (2014: 315) mengemukakan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menciptakan suatu proses pembelajaran berhasil dengan baik dengan beberapa alat bantu untuk mempermudah interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Menurut Suryani (2018: 5), media pembelajaran bertujuan untuk menyalurkan pesan dan menstimulus pikiran siswa sehingga dapat memicu terjadinya proses belajar yang memiliki arah yang jelas dan tepat.

Dari uraian tentang media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik dalam proses belajar

mengajar untuk menyalurkan informasi dari pendidik kepada peserta didik sehingga materi pembelajaran akan mudah tersampaikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah kerucut pengalaman E. Dale. Urutan isi dari kerucut ini ada 9 tingkatan dari bawah ke atas adalah pengalaman langsung, pengamatan, dramatisasi, karyawisata, televisi, gambar hidup pameran, gambar diam dan rekaman video, lambang visual, serta lambang kata. Semakin ke atas maka akan semakin abstrak dan tingkat paling bawah adalah yang paling konkret. Berikut adalah gambaran kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Arsyad, 2017: 14)



Bagan 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

2.1.6.2 Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (dalam Suryani, 2018: 8) tujuan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah untuk: a) proses pembelajaran di kelas menjadi lebih mudah; b) efisiensi proses pembelajaran lebih meningkat; c) menjaga keterkaitan antara materi dengan tujuan belajar; d) siswa lebih konsentrasi dalam proses pembelajaran.

Hamalik (dalam Susanto; 2014: 320) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempengaruhi psikologis peserta didik karena dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, serta meningkatkan motivasi dan menimbulkan suatu rangsangan dalam kegiatan.

Dari uraian tentang tujuan media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran dapat membangkitkan antusias dan semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik paham terhadap materi yang disampaikan pendidik.

2.1.6.3 Jenis Media Pembelajaran

Susanto (2014: 327-335) mengemukakan media pembelajaran dikelompokkan menjadi 4 jenis antara lain.

1. Media berbasis visual

Foto, ilustrasi, gambar garis merupakan visualisasi konsep, pesan atau informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

2. Media berbasis audiovisual

Jenis media ini menarik dan menumbuhkan motivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, selain itu media ini dapat didapatkan dengan harga yang terjangkau.

3. Media berbasis komputer

Terdapat kelebihan kegiatan produksi audiovisual akibat kemajuan media komputer.

4. Media berbasis *edutainment*

Dengan media berbasis *edutainment* peserta didik dapat memiliki kemampuan untuk belajar mandiri dan memecahkan masalah.

5. Film animasi

Film animasi dikategorikan sebagai gambar-gambar yang bergerak dan timbul. Penggunaan animasi dalam proses belajar mengajar tergolong penting karena dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Dari uraian tentang jenis media pembelajaran, dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan peneliti termasuk media visual, karena dapat dilihat dengan jelas dan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik.

2.1.6.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2017: 3), mengklasifikasikan media sebagai berikut.

1. Media 2 dimensi, media ini memiliki sisi panjang dan lebar. Contohnya gambar maupun foto.

2. Media 3 dimensi, media ini memiliki lebih dari 2 sisi. Contohnya suatu benda miniatur 3 dimensi (diorama).
3. Media proyeksi, media ini dapat menyajikan informasi melalui alat. Contohnya OHP.
4. Media lingkungan, media ini menggunakan lingkungan sekitar.

Sadiman (2014: 28-81) mengemukakan ada berbagai jenis media yang biasa dipakai dalam proses pembelajaran, antara lain.

1. Media grafis

Media grafis digunakan agar materi yang disampaikan tidak mudah dilupakan karena media ini dapat menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima, memusatkan perhatian siswa, dan memperjelas materi.

2. Media audio

Informasi yang akan disampaikan melalui media audio hanya melalui suara, baik verbal maupun non-verbal sehingga media ini sangat bergantung dengan indera pendengaran siswa.

3. Media proyeksi diam

Media proyeksi diam memiliki kesamaan dengan media grafik yang dapat menampilkan suatu bentuk visual.

Dari uraian tentang klasifikasi media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika guru dapat mengajak siswa untuk memanfaatkan semua alat inderanya untuk ikutserta dalam pembelajaran.

2.1.6.5 Fungsi Media pembelajaran

Suryani (2018: 9-12) memaparkan bahwa, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu guru sehingga dapat mempengaruhi kondisi dan lingkungan. Beberapa fungsi media menurut Ayshar (2011) diantaranya.

1. Fungsi semantik

Dapat memperjelas dan mempermudah pengetahuan dan pengalaman belajar adalah fungsi semantik dari media pembelajaran.

2. Fungsi manipulatif

Memiliki fungsi untuk mengilustrasikan kejadian yang tidak dapat dicapai ketika pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

3. Fungsi fiksatif

Peserta didik dapat memahami peristiwa yang tidak terjadi ketika pembelajaran berlangsung melalui fungsi fiksatif yang dapat menampilkan kembali peristiwa yang telah terjadi di masa lalu.

4. Fungsi distributif

Memiliki fungsi untuk menangani keterbatasan kemampuan manusia sehingga media ini dapat menangani batas ruang dan waktu.

5. Fungsi sosiokultural

Memiliki fungsi untuk membantu perbedaan sosial budaya setiap siswa di dalam kelas.

6. Fungsi psikologis

Media pembelajaran berfungsi dari segi psikologis, yaitu.

- a) Fungsi atensi, berfungsi untuk mendapatkan perhatian siswa.
- b) Fungsi afektif, berfungsi untuk membangkitkan perasaan dan emosi siswa dalam pembelajaran.
- c) Fungsi kognitif, berfungsi untuk membuat siswa mengetahui dan memahami hal yang baru dalam pembelajaran.
- d) Fungsi imajinatif, berfungsi untuk membangkitkan daya imajinasi siswa sehingga dapat menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif.
- e) Fungsi motivasi, berfungsi menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Arsyad (dalam Suryani, 2018: 13), mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran terutama pada media visual, yaitu.

- a. Fungsi atensi, memiliki fungsi untuk memberikan arah dan memusatkan konsentrasi peserta didik pada materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, memiliki fungsi untuk membangkitkan emosi dan sikap peserta didik.
- c. Fungsi kognitif, memiliki fungsi untuk memberi kelancaran dalam memahami informasi.
- d. Fungsi kompensatoris, memiliki fungsi untuk memberi kemudahan kepada siswa dalam memahami informasi yang dibaca.

Dari uraian tentang fungsi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran dapat optimal ketika guru dapat memilih penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran.

2.1.6.6 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2017: 2-3), antara lain:

1. Motivasi belajar akan tumbuh jika pembelajaran dapat menarik perhatian siswa.
2. Tujuan pembelajaran mudah tercapai jika bahan pembelajaran jelas maknanya.
3. Agar siswa tidak bosan dengan penyampaian materi oleh guru maka diperlukan metode pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, dapat menghemat tenaga guru.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, selain mendengarkan tetapi juga melakukan.

Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Susanto (2014: 326) diantaranya.

1. Memberi kejelasan informasi.
2. Menangani keterbatasan daya indra, tenaga, ruang, dan waktu.
3. Membangkitkan semangat belajar.
4. Membuat siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5. Memberikan stimulus yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Suryani (2018: 14-15) manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut.

a. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:

- 1) dapat membangkitkan perhatian dan memberi motivasi siswa untuk belajar;
- 2) mempunyai arah, pedoman, dan urutan pengajaran yang sistematis;
- 3) memberi ketelitian dalam penyajian materi pelajaran;
- 4) materi yang disajikan lebih konkret;
- 5) membuat pembelajaran tidak membosankan karena memiliki berbagai metode dalam penggunaan media;
- 6) suasana pembelajaran yang menyenangkan;
- 7) informasi yang disajikan hanya intinya dan mudah disampaikan;
- 8) pendidik dapat percaya diri.

b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:

- 1) menstimulus rasa ingin tahu untuk belajar;
- 2) memberi motivasi siswa untuk belajar;
- 3) materi pelajaran yang disajikan dalam media memberi kemudahan untuk siswa dalam memahami materi tersebut;
- 4) siswa lebih fokus pada pembelajaran karena suasana pembelajaran menyenangkan;
- 5) menyajikan media pembelajaran yang terbaik untuk siswa.

Dari uraian tentang manfaat media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat berhasil dirasakan ketika guru dapat memilih media yang cocok untuk setiap pembelajaran yang akan dilaksanakan di dalam kelas.

2.1.6.7 Kriteria Media pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2017: 4-5), dalam proses memilih media pembelajaran perlu memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

1. Ketepatan dengan tujuan belajar; dasar tujuan instruksional telah ditetapkan dalam media pembelajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; media dapat membantu memberi kemudahan kepada siswa dalam memahami materi yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi.
3. Kemudahan memperoleh media; media yang digunakan mudah dibuat oleh pendidik pada proses pembelajaran.
4. Keterampilan guru dalam menggunakan; pendidik dapat menggunakan berbagai jenis media dalam kegiatan belajar mengajar.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya; media dapat bermanfaat untuk peserta didik selama kegiatan belajar mengajar.
6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa; media yang dipilih mudah dipahami makna yang terkandung di dalamnya.

2.1.7 Hakikat Permainan Kartu Kuartet

2.1.7.1 Pengertian Kartu kuartet

Kartu kuartet adalah sebuah kartu permainan. Menurut Sadiman (2014: 75), permainan adalah proses interaksi antarpemain dengan adanya aturan-aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Setiap permainan mempunyai 4 komponen utama, yaitu: 1) pemain; 2) lingkungan; 3) aturan permainan; dan 4) tujuan.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, kartu kuartet terdiri atas dua kata, yaitu kartu dan kuartet. Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia (2008: 644) kartu adalah suatu kertas yang memiliki bentuk persegi panjang. Kuartet adalah suatu kumpulan yang terdiri atas empat (Kamus Bahasa Indonesia, 2008: 763).

Menurut Karsono dan Rukayah (2017: 429) kartu kuartet merupakan permainan dengan bentuk visual. Cara memainkan kartu kuartet ini adalah dengan mencari dan mengelompokkan kartu berdasar tema yang sama. Setiap tema terdiri atas 4 kartu berpasangan.

Kartu kuartet adalah kartu yang memiliki kemiripan dengan kartu remi karena di dalam kartu terdiri atas empat kartu sepadan, namun pada kartu kuartet memiliki jumlah kartu yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti (Rohmat dalam Sidqi, 2016: 208).

Menurut Karsono (2014: 45), kartu kuartet merupakan permainan dengan menggunakan 4 pasang kartu sepadan yang berjumlah 24 atau 32 lembar kartu. Pada setiap lembar kartu memiliki gambar dan judul utama di bagian tengah atas kartu, sedangkan di bawah judul terdapat empat kategori judul, tulisan paling atas dicetak tebal serta nama dari gambar diberi warna lain. Kartu kuartet sebagai media permainan memiliki keunikan yang bersifat menarik, sehingga cocok dengan gaya belajar siswa SD yaitu belajar dengan bermain.

Menurut Molly (dalam Prasetya, 2016: 96) media kartu kuartet adalah suatu permainan yang cocok dengan materi yang bersifat konseptual dan membutuhkan hafalan dan pemahaman yang tinggi.

Menurut Sadiman (2015: 29-31) media kartu mempunyai kelebihan diantaranya dapat mengatasi batasan ruang, waktu dan pengamatan peserta didik, berifat konkret sehingga dapat mempejelas suatu peristiwa dan harganya terjangkau. Ditinjau dari pertahanannya, kartu kuartet dapat bertahan lama karena terbuat dari kertas jenis *art carton* yang tebal. Dilihat dari desainnya, media kartu kuartet ini menampilkan ilustrasi warna yang dapat menarik perhatian siswa.

Dari beberapa uraian tentang pengertian kartu kuartet, dapat disimpulkan bahwa kartu kuartet merupakan sejumlah kartu yang mempunyai kata, kalimat dan gambar yang digunakan sebagai media bermain dalam membantu proses pembelajaran. Media permainan ini dapat dijadikan alat bantu untuk membangkitkan semangat siswa agar lebih tertarik dalam mempelajari dan memahami suatu materi pembelajaran.

2.1.7.2 Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Kartu Kuartet

Kamil (dalam Sidqi, 2016: 208), mengemukakan kelebihan kartu kuartet sebagai berikut: (1) mudah disajikan kepada siswa; (2) praktis; (3) dapat disimpan dimana saja; (4) cocok digunakan untuk perorangan atau kelompok; (5) menarik.

Beberapa kelebihan kartu kuartet menurut Maula (dalam Ilmi, 2018: 1234) antara lain: (1) dapat mengembangkan kognitif; (2) motorik; (3) melatih berpikir dengan logika; (4) melatih emosional siswa; (5) melatih kreativitas siswa; (6) menarik.

Sedangkan kelemahan kartu kuartet, yaitu: 1) indera penglihatan yang hanya digunakan, sehingga jika tampilan kartu kuartet kurang menarik maka

minat siswa untuk bermain kartu kuartet akan berkurang; 2) ketika bermain kartu kuartet situasi kelas ramai, karena setiap kelompok membacakan isi kartu; 3) kartu kuartet dapat rusak apabila terbuat dari kertas yang tipis.

2.1.7.3 Solusi Pemecahan Masalah Penggunaan Kartu Kuartet

Peneliti dapat mengatasi masalah dalam pembuatan kartu kuartet ini dengan membuat tampilan desain yang menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik dapat semangat dalam mengikuti pembelajaran. Saat permainan kartu kuartet, peserta didik diberikan aturan yang dibuat peneliti agar suasana pembelajaran tetap kondusif dan menyenangkan.

Untuk mengatasi media yang mudah rusak, peneliti menggunakan bahan dengan kualitas yang tebal dan bagus sehingga media kartu kuartet yang digunakan tidak mudah rusak dan tahan lama.

2.1.7.4 Alasan Pemilihan Media Kartu Kuartet

Sadiman (2014: 29-31) mengemukakan bahwa media kartu bergambar memiliki kelebihan antara lain: 1) bersifat nyata, lebih merujuk pada pokok permasalahan; 2) mudah dibawa; 3) materi lebih mudah disajikan dengan bentuk gambar; 4) pokok masalah akan lebih jelas; 5) mudah digunakan dan harganya terjangkau.

Menurut Retnaningsih (2017: 302) media kartu kuartet memiliki suatu ketertarikan karena terdapat banyak ilustrasi dan warna, selain itu, kartu kuartet dapat bertahan lama karena terbuat dari kertas jenis *ivory* yang tebal.

Sidqi (2016: 208) menjelaskan kartu kuartet adalah media kartu yang mempunyai ilustrasi yang menarik untuk menunjukkan judul pembelajaran serta terdapat sub judul yang menerangkan ilustrasi tersebut. Kartu ini terdiri atas sekumpulan kertas tebal yang memiliki 4 kartu sepadan. Setiap kartu mempunyai kata yang dapat menjelaskan gambar.

Menurut Karsono (2014: 45) kartu kuartet adalah sebuah permainan yang merupakan akar perkembangan peserta didik, terutama dalam aspek berpikir. Menurut Vygotsky, peserta didik dapat memiliki pengetahuan karena faktor kematangan dalam diri dan adanya interaksi dengan lingkungan. Dengan demikian, maka media kartu kuartet dapat digunakan melalui permainan sehingga peserta didik dapat melatih kemampuan berpikirnya dan dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

Kartu kuartet dipilih karena belum banyak dijumpai kartu yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran melalui proses permainan. Menurut Sadiman (2014: 78-80) media pembelajaran yang sekaligus dapat digunakan sebagai permainan memiliki beberapa kelebihan, antara lain: 1) pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik dan menghibur karena adanya unsur permainan; 2) peserta didik dapat berperan aktif untuk belajar; 3) proses belajar lebih baik karena adanya umpan balik; 4) adanya penerapan dengan situasi di lingkungan; 5) fleksibel; 6) permainan mudah dibuat untuk proses pembelajaran.

2.1.7.5 Langkah-langkah Penggunaan Kartu Kuartet Asli dengan

Pengembangan Kartu Kuartet Berbasis TAI dalam Pembelajaran

Media Permainan Kartu Kuartet	Media Permainan Kartu Kuartet Berbasis TAI	Target Media Permainan Kartu Kuartet Berbasis TAI
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan penjelasan materi pembelajaran oleh guru. 2. Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dimana setiap kelompok terdiri 5 siswa. 3. Setiap kelompok diberikan satu set kartu kuartet. 4. Salah satu siswa (pemain pertama) dalam kelompok mengocok kartu dan membagikan kepada seluruh pemain dalam kelompok. Setiap siswa menerima 4 kartu secara acak dan sisa kartu yang ada di letakkan ditengah meja kelompok. 5. Permainan dimulai. 6. Salah satu pemain (pemain pertama) bertanya kepada lawan pemain dalam kelompok apakah mempunyai satu dari empat kategori yang ada di dalam judul. 7. Selain itu, pemain yang mendapatkan giliran harus membaca pengertian gambar usaha ekonomi dihadapan semua pemain dalam kelompok agar semua pemain paham tentang materi jenis usaha ekonomi masyarakat Indonesia. 8. Jika lawan pemain dalam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Placement Test</i> Kegiatan pembelajaran pada langkah ini guru memberikan tes awal (<i>pretest</i>) kepada siswa untuk mengukur kemampuan berpikir siswa. 2. <i>Teams</i> Guru membentuk kelompok-kelompok yang bersifat heterogen yang terdiri atas 5 siswa. 3. <i>Teaching Group</i> Guru memberikan materi secara singkat menjelang permainan dan tugas kelompok. 4. <i>Student Creative</i> Guru memberikan penekanan dan menciptakan persepsi bahwa keberhasilan setiap siswa ditentukan oleh keberhasilan kelompoknya. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. 5. <i>Games Quartet Cards</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kelompok diberikan satu set kartu kuartet. 2. Permainan dimulai. 3. Salah satu siswa (pemain pertama) dalam kelompok mengocok kartu dan membagikan kepada seluruh pemain dalam kelompok. Setiap siswa menerima kartu secara acak tanpa ada kartu yang tersisa. 4. Salah satu pemain 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Placement Test</i> Dengan melalui kegiatan ini siswa dapat melatih kemampuan berpikir, karena siswa mengerjakan soal sebelum pemberian materi kepada siswa. 2. <i>Teams</i> Siswa yang lemah dapat terbantu menyelesaikan masalahnya. 3. <i>Teaching Group</i> Guru sebagai fasilitator dan mediator untuk siswa. 4. <i>Student Creative</i> Siswa yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya. 5. <i>Games Quartet Card</i> Melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. 6. <i>Team Study</i> Siswa dapat berdiskusi dan saling membantu menjawab pertanyaan dengan baik.

<p>kelompok mempunyai kategori yang dimaksud, maka kartu pemain yang mempunyai kategori tersebut diminta kartunya.</p> <p>9. Jika pemain lainnya tidak mempunyai kategori tersebut maka pemain yang bertanya kalah dan mengambil sisa kartu yang ada ditengah meja kelompok. Dilanjutkan oleh pemain selanjutnya.</p> <p>10. Jika ada pemain yang mendapatkan “Kartu Zonk”, pemain tersebut harus menjawab pertanyaan dihadapan pemain dalam satu kelompok.</p> <p>11. Aturan tersebut berlaku untuk semua siswa.</p> <p>12. Bila sudah terkumpul empat kartu dalam satu judul, maka kartu tersebut dikumpulkan secara rapi di meja siswa.</p>	<p>(pemain pertama) membacakan keterangan gambar yang ada di salah satu kartu dan bertanya kepada lawan pemain dalam kelompok apakah mempunyai satu dari empat kategori yang ada di dalam judul yang keterangannya telah dibacakan. Jika ada maka kartu tersebut diletakkan di tengah meja.</p> <p>5. Pemain yang mendapatkan giliran harus membaca keterangan gambar yang ada di kartu dihadapan semua pemain dalam kelompok agar semua pemain paham tentang materi jenis usaha ekonomi masyarakat Indonesia.</p> <p>6. Jika lawan pemain dalam kelompok mempunyai kategori yang dimaksud, maka kartu pemain yang mempunyai kategori tersebut diletakkan di tengah meja.</p> <p>7. Jika pemain lainnya tidak mempunyai kategori tersebut maka pemain tersebut tidak meletakkan kartu di tengah meja. Dilanjutkan oleh pemain selanjutnya.</p> <p>8. Jika ada pemain yang mendapatkan kartu “Zonk”, pemain tersebut harus menjawab pertanyaan dihadapan pemain dalam satu kelompok, namun dijawab diakhir permainan jika kartunya sudah tidak ada</p>	<p>7. <i>Fact Test</i> Siswa diberikan tugas untuk membuat peta konsep.</p> <p>8. <i>Team Score and Team Recognition</i> Penghargaan yang diberikan guru dapat menambah semangat kepada siswa.</p> <p>9. <i>Whole-Class Units</i> Kemampuan berpikir siswa akan lebih matang dengan mengerjakan <i>postest</i> dan penguatan yang diberikan guru.</p> <p>Sehingga dengan media kartu kuartet berbasis TAI dalam pembelajaran siswa, akan dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar siswa.</p>
--	---	---

	<p>yang tersisa.</p> <ol style="list-style-type: none">9. Jika pemain yang mendapatkan kartu “Zonk” tidak dapat menjawab pertanyaan, maka dapat dilemparkan ke pemain lainnya dalam satu kelompok. Pemain yang dapat menjawab akan mendapat poin tambah.10. Aturan tersebut berlaku untuk semua siswa.11. Setelah guru memberikan tanda waktu bermain sudah habis, maka langkah selanjutnya adalah penghitungan poin.12. Pemain yang berhasil menghabiskan kartunya maka akan memperoleh poin terbanyak dan dinyatakan sebagai pemenang. Pemain yang dapat menjawab kartu “zonk” dari lawan mendapat poin tambah.13. Siswa pertama disetiap kelompok yang dapat menghabiskan kartunya maka akan mendapat 50 poin, urutan kedua yang kartunya habis mendapat 40 poin, urutan ketiga 30 poin, urutan kedua 20 poin, dan terakhir 10 poin. Sedangkan siswa yang dapat menjawab setiap kartu “Zonk” berhak mendapat 10 poin.14. Bila sudah terkumpul empat kartu dalam satu judul, maka kartu tersebut dikumpulkan secara rapi di meja siswa.15. Setiap kelompok	
--	--	--

	<p>menyimpulkan hasil kegiatan permainan dengan membuat peta konsep materi pembelajaran.</p> <p>6. <i>Team Study</i> Siswa mempersiapkan diri dan mempersiapkan jawaban bersama kelompoknya karena guru akan memberikan kuis.</p> <p>7. <i>Fact Test</i> Guru memberikan kuis berdasarkan fakta yang diperoleh siswa.</p> <p>8. <i>Team Score and Team Recognition</i> Guru memberikan skor pada hasil kerja kelompok dan memberikan “gelar” penghargaan terhadap kelompok yang berhasil secara cemerlang dan kelompok yang dipandang kurang berhasil dalam menyelesaikan tugas.</p> <p>9. <i>Whole-Class Units</i> Guru menyajikan kembali materi di akhir bab dengan strategi pemecahan masalah untuk seluruh siswa. (Shoimin, 2014: 201-202)</p>	
--	---	--

2.1.8 Hakikat Model Pembelajaran

2.1.8.1 Pengertian Model Pembelajaran

Karwati (2015: 248) mengemukakan model pembelajaran berperan sebagai pedoman bagi pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat berhasil dicapai.

Menurut Shoimin (2014: 24), model pembelajaran adalah suatu strategi, metode, atau prosedur dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Dari uraian tentang pengertian model pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka pembelajaran yang dikembangkan pendidik untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami dan menguasai suatu pembelajaran agar tujuan dapat tercapai.

2.1.8.2 Pengertian Model TAI

Menurut Shoimin (2014: 200) *Team Assisted Individualization (TAI)* suatu model untuk mencapai prestasi siswa dengan dipengaruhi berbagai perbedaan siswa. Melalui model pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat membangkitkan pikiran kritis, kreatif, dan rasa sosial (Suyitno, 2007: 10).

Menurut Awofala (dalam Riyanti, 2016: 1282) *Team Assisted Individualization (TAI)* adalah gabungan antara pembelajaran kooperatif dan pembelajaran individual. Karena mengacu pada pembelajaran bersama pada kelompok kecil yang dipengaruhi tanggung jawab setiap individu.

Dari uraian tentang pengertian model *Team Assisted Individualization (TAI)*, dapat disimpulkan bahwa model *Team Assisted Individualization (TAI)* merupakan model kerja sama yang membantu siswa belajar secara kelompok untuk dapat meningkatkan pikiran kritis, kreatif, dan mempunyai rasa sosial yang tinggi. Oleh karena itu, model *Team Assisted Individualization (TAI)* akan digunakan oleh peneliti untuk dilaksanakan dalam penyajian materi dan gaya belajar siswa di kelas dengan dikemas secara menarik dan dengan tujuan yang jelas dan bermakna.

2.1.8.3 Kelebihan dan Kelemahan Model TAI

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

1. Dapat membantu peserta didik yang kurang pandai dalam belajar.
2. Kemampuan dan keterampilan akan bertambah untuk peserta didik yang pandai.
3. Menyelesaikan masalah adalah tanggung jawab kelompok.
4. Dapat berlatih bekerja sama dalam kelompok.
5. Mengatasi kecemasan.
6. Mengurangi perasaan panik dan terkucilkan.
7. Peserta didik berperan aktif.
8. Saling kerjasama.
9. Peserta didik dapat menyampaikan gagasan atau idenya.
10. Dalam proses belajar peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap teman lainnya.
11. Peserta didik dapat menerima keragaman budaya.

Sedangkan kelemahan model *Team Assisted Individualization (TAI)* menurut Shoimin, diantaranya.

1. Peserta didik yang kurang pandai bergantung pada teman yang pandai.
2. Peserta didik yang kurang pandai menghambat cara berpikir peserta didik yang pandai.
3. Membutuhkan waktu lama.
4. Materi yang harus dipahami belum tentu dicapai oleh siswa.

5. Apabila peserta didik mengandalkan temannya yang pandai, maka hanya peserta didik yang pandai yang bekerja.
6. Pretasi yang diperoleh adalah nilai kelompok sehingga membuat peserta didik yang pandai merasa keberatan.

2.1.8.4 Solusi Pemecahan Masalah Penggunaan Model TAI

Dalam mengatasi masalah penggunaan model *Team Assisted Individualization (TAI)*, peneliti akan menambah inisiatif pemberian *reward* atau hadiah kepada siswa yang paling banyak mengumpulkan kartu yang sepadan. Dengan adanya kartu “*zonk*” di satu set kartu kuartet, maka akan membuat siswa yang mendapatkannya berpikir untuk dapat menjawab dan dapat menambah pengetahuan tentang kartu “*zonk*” tersebut, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih banyak.

2.1.9 Hakikat Kreativitas

2.1.9.1 Pengertian Kreativitas

Susanto (2011: 105) menjelaskan bahwa kreativitas mempunyai arti sebagai kemampuan yang menggambarkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan mengembangkan suatu gagasan.

Menurut Porter & Hernacki (dalam Uno, 2011: 163) mengungkapkan bahwa seseorang yang kreatif ditandai dengan memiliki rasa ingin tahu, mencoba-coba sesuatu hal yang baru dan kemampuan memahami sesuatu hal.

Munandar (2014: 24) menjelaskan bahwa kreativitas adalah suatu kebiasaan hidup meningkatkan kemampuan yang dimiliki, memiliki gagasan-gagasan baru, kegiatan baru, belajar menggunakan talenta diri sendiri, dan meningkatkan kepekaan terhadap suatu masalah.

Dari uraian tentang kreativitas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan seseorang dalam menghasilkan sebuah karya baru berdasarkan rasa ingin tahu dan ingin mencoba melakukan hal yang baru.

2.1.9.2 Ciri-ciri Kreativitas

Susanto (2011: 102) mengemukakan ciri-ciri peserta didik yang kreatif ditinjau dari dua aspek, yaitu.

- 1) Aspek kognitif, dalam hal ini ditandai dengan adanya keterampilan berpikir lancar, luwes, orisinal, memerinci gagasan, dan menilai. Semakin banyak ciri-ciri ini terlihat pada peserta didik, maka menandakan peserta didik tersebut semakin kreatif.
- 2) Aspek afektif, berkaitan dengan perasaan ditandai dengan adanya rasa ingin tahu, memiliki imajinasi yang tinggi, suka terhadap tantangan berani mengambil resiko, dapat menghargai orang lain, percaya diri, memiliki sifat terbuka, dan dominan dalam sebuah bidang seni.

Menurut Uno (2011: 154) mengemukakan ciri-ciri kreativitas, antara lain: (1) mempunyai kecakapan dalam berpikir dan memiliki banyak gagasan; (2) mempunyai pola berpikir yang berbeda; (3) memiliki kecakapan dalam

membentuk sesuatu hal; (4) memiliki kecakapan dalam memperoleh ide untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian ciri-ciri kreativitas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri peserta didik yang kreatif adalah mampu berpikir secara kritis dalam pembelajaran, selalu aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar dan selalu mencari tantangan yang baru.

2.1.9.3 Indikator Kreativitas

Menurut Guilford (dalam Munandar, 2014: 65-67) mengungkapkan ada empat kriteria dalam berpikir kreatif, meliputi.

- 1) Kelancaran, kecakapan dalam menghasilkan gagasan atau ide.
- 2) Kelenturan, kecakapan dalam mengantisipasi segala permasalahan.
- 3) Keaslian, kecakapan menghasilkan sesuatu hal yang baru.
- 4) Keterperincian, kecakapan dalam mengembangkan suatu gagasan.

Indikator kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah tentang kemampuan berpikir kreatif, meliputi: 1) kelancaran; 2) kelenturan; 3) keaslian; dan 4) keterperincian.

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Variabel	Indikator	Kriteria	
		Deskriptor	Keterangan
Berpikir Kreatif	Kelancaran	1. Sering mengajukan pertanyaan mengenai materi jenis usaha dan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Skor SM (4): jika 4 deskriptor tampak. • Skor MB (3): jika 3 deskriptor tampak. • Skor MT (2): jika 2 deskriptor tampak. • Skor BT (1): jika 1

		<p>ekonomi kepada guru.</p> <p>2. Berani menjawab pertanyaan guru mengenai materi jenis usaha ekonomi masyarakat Indonesia.</p> <p>3. Memberikan gagasan dan usul tentang peta pikiran jenis usaha yang akan dibuat pada kelompoknya.</p> <p>4. Percaya diri dengan gagasan yang disampaikan.</p>	deskriptor tampak.
	Kelenturan	<p>1. Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok.</p> <p>2. Bersemangat dalam mengemukakan gagasan.</p> <p>3. Mempunyai banyak gagasan untuk pembuatan peta pikiran mengenai jenis usaha ekonomi masyarakat Indonesia.</p> <p>4. Menerima segala perbedaan pendapat dalam kelompok.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Skor SM (4): jika 4 deskriptor tampak. • Skor MB (3): jika deskriptor tampak. • Skor MT (2): jika 2 deskriptor tampak. • Skor BT (1): jika 1 deskriptor tampak.
	Keaslian	1. Saat berdiskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Skor SM (4): jika 4

		<p>sering mengemukakan gagasan yang berbeda dengan contoh yang diberikan guru.</p> <p>2. Berani berbeda dan menonjol dari teman yang lain dalam pembelajaran.</p> <p>3. Mendapat imajinasi tentang bentuk peta pikiran pada materi jenis usaha ekonomi masyarakat Indonesia.</p> <p>4. Mampu membuat peta pikiran mengenai jenis usaha ekonomi masyarakat tanpa bantuan guru.</p>	<p>deskriptor tampak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skor MB (3): jika 3 deskriptor tampak. • Skor MT (2): jika 2 deskriptor tampak. • Skor BT (1): jika 1 deskriptor tampak.
	Keterperincian	<p>1. Mampu membuat informasi yang lengkap dalam peta pikiran mengenai jenis usaha ekonomi masyarakat Indonesia.</p> <p>2. Dapat membuat bagan peta pikiran mengenai jenis usaha ekonomi dengan jelas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Skor SM (4): jika 4 deskriptor tampak. • Skor MB (3): jika 3 deskriptor tampak. • Skor MT (2): jika 2 deskriptor tampak. • Skor BT (1): jika 1 deskriptor tampak.

		<p>dan menarik.</p> <p>3. Dapat menuliskan isi peta pikiran yang sesuai dengan materi jenis usaha ekonomi masyarakat Indonesia.</p> <p>4. Dapat membuat peta pikiran yang rapi dan tidak banyak coretan.</p>	
--	--	--	--

2.1.9.4 Kebijakan tentang Pengembangan Kreativitas

Menurut GBHN (dalam Munandar, 2014: 22) menegaskan bahwa:

“pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, berdisiplin, beretos kerja, profesional, bertanggungjawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani”

Selanjutnya ditegaskan pula bahwa situasi belajar mengajar dapat mengembangkan rasa percaya diri sehingga akan tumbuh perilaku yang kreatif, inovatif, dan dinamis. Pengembangan kreativitas dimulai pada usia dini, yaitu di dalam keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan prasekolah. Setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan prasekolah sampai di perguruan tinggi, perlu dikembangkan kreativitas sehingga dapat meningkatkan kecerdasan untuk menunjang generasi pembangunan Indonesia.

2.1.9.5 Kebutuhan Akan Kreativitas

Menurut Happy dan Widjanti (2014: 49) penyebab lemahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah proses kegiatan belajar yang dilakukan tidak melibatkan keaktifan peserta didik dan tidak memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan pikiran kreatif.

Hal ini tidak hanya terjadi di Indonesia, namun terjadi di negara-negara lain; sebagaimana telah ditekankan oleh Guilford (dalam Munandar, 2014: 5-6) bahwa banyak dari mahasiswa lulusan perguruan tinggi mampu mengerjakan tugas yang diberikan tetapi mereka tidak mampu memecahkan masalah dengan cara yang baru.

Berdasarkan permasalahan tentang kemampuan berpikir kreatif, dapat disimpulkan bahwa kreativitas sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di sekolah, baik dari guru maupun siswa. Seharusnya siswa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran, selain itu siswa maupun guru tidak bosan dan malas dalam proses pembelajaran, selain itu peserta didik tidak hanya dilatih menghafal materi namun juga dapat dilatih dalam pemecahan masalah di setiap pembelajaran.

2.1.9.6 Peranan Intelegensi dan Kreativitas terhadap Prestasi Belajar

Penelitian Utami Munandar (2014: 10) terhadap siswa sekolah dasar dan siswa menengah pertama menunjukkan bahwa yang berperan sebagai prediktor prestasi sekolah adalah kreativitas yang ternyata sama sahnya seperti intelegensi. Prediktor prestasi sekolah lebih efektif dengan adanya perpaduan antara kreativitas dan intelegensi. Menurut Cropley *true giftedness* adalah

gabungan antara kemampuan pengetahuan aktual dan kemampuan kreatif. Sehingga dapat diketahui bahwa peranan antara intelegensi dan kreativitas sangat berpengaruh terhadap kualitas pendidikan di Indonesia. Kedua faktor tersebut dapat menjadi prediktor dari keberhasilan siswa di sekolah sehingga dapat mencapai sasaran pendidikan yaitu prestasi di sekolah.

2.1.9.7 Konsep Pengembangan Kreativitas di SD

Pengembangan kreativitas siswa mengarah pada program pengembangan itu sendiri, meliputi: (1) kegiatan belajar yang menyenangkan; (2) kegiatan permainan; (3) pembelajaran terpadu, dan (4) pembelajaran yang nyata (Suryaningsih, 2016: 218).

Menurut Uno (2011: 154-155) konsep pengembangan kreativitas di SD ada empat dimensi, yaitu.

- 1) *Person*
 - a. Masalah dapat dilihat dari segala arah
 - b. Kemauan dalam hal ingin tahu yang besar
 - c. Suka pengalaman baru
 - d. Menyukai tugas yang menantang
 - e. Mempunyai keluasan wawasan
 - f. Mengapresiasi karya milik orang lain
- 2) *Proses*

Kreativitas dalam proses dinyatakan sebagai manifestasi diri dalam kelancaran, kelenturan, dan keaslian pemikiran. Dalam proses kreativitas ada 4 tahap, yaitu:

- a. pengenalan, peserta didik dapat mengetahui masalah dalam kegiatan yang dilaksanakan.
- b. persiapan, peserta didik dapat mencari penyebab masalah dalam kegiatan.
- c. iluminasi, peserta didik dapat memecahkan masalah.
- d. verifikasi, peserta didik dapat menguji solusi pemecahan masalah.

3) *Product*

Dimensi produk kreativitas dapat sebagai keunggulan karena menghadirkan sesuatu hal yang baru yang ditunjukkan dari sifat:

- a. memiliki nilai baru, nilai guna, dan unik
- b. dapat memunculkan cara yang belum dilakukan sebelumnya.

4) *Press*

Beberapa faktor pendorong dan penghambat kreativitas, yaitu.

- a. Faktor Pendorong
 1. Peka terhadap lingkungan.
 2. Melihat lingkungan secara bebas.
 3. Memiliki komitmen berhasil yang kuat.
 4. Berani mengambil resiko dan optimis.
 5. Berlatih dengan tekun.
 6. Tantangan adalah masalah yang harus dihadapi.

7. Lingkungan yang aman dan luwes.
- b. Penghambat Kreativitas
1. Malas untuk melakukan sesuatu.
 2. Melakukan sesuatu hal tanpa berpikir.
 3. Karya orang lain diremehkan.
 4. Mudah menyerah.
 5. Kepuasan besar.
 6. Takut mengambil resiko.
 7. Percaya diri kurang.
 8. Disiplin yang kurang.
 9. Tidak mampu untuk diuji.

Berdasarkan pengembangan kreativitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa akan mempunyai kreativitas dalam dirinya jika dibantu oleh guru dalam pengembangan kreativitas dalam kegiatan belajar di sekolah.

2.1.9.8 Alat Ukur Kreativitas di Indonesia

Munandar (2014: 94-99) mengemukakan ada berbagai alat ukur kreativitas yang telah diterapkan, diantaranya.

- a) Tes kreativitas verbal

Tes kreativitas verbal berdasarkan pada model Guilford, diantaranya (1) permulaan kata; (2) menyusun kata; (3) membentuk kalimat dengan tiga kata; (4) menemukan objek dengan sifat yang sama; 5) penggunaan bermacam-macam benda; 6) membuat hipotesis.

b) Tes kreativitas figural

Tes kreativitas yang berlandaskan dari *Circle Test* dari Torrance yang mengukur aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan elaborasi dari kemampuan berpikir kreatif.

c) Skala sikap kreatif

Perilaku kreatif tidak hanya dilihat dari keahlian berpikir kreatif (kognitif), tetapi juga sikap kreatif (afektif). Berdasarkan adaptasi dari *Creative Attitude Survey* yang disusun oleh Schaefer terdapat 7 butir sikap kreatif, antara lain: (1) terbuka terhadap pengalaman yang baru; (2) memiliki kelenturan dalam sikap; (3) bebas mengungkapkan diri; (4) menghargai suatu fantasi; (5) memiliki minat terhadap kegiatan kreatif; (6) gagasan sendiri yang dapat dipercaya; (7) memiliki kemandirian.

d) Skala penilaian anak berbakat oleh guru

Munandar mengemukakan bahwa pada skala penilaian anak berbakat terdapat subskala untuk mengukur ciri-ciri kreativitas meliputi: (1) memiliki rasa ingin tahu tinggi; (2) sering bertanya hal yang baik; (3) memberi gagasan terhadap masalah; (4) sering mengungkapkan pendapat; (5) memiliki rasa keindahan; (6) pandai terhadap satu bidang seni; (7) memiliki berbagai sudut pandang dalam melihat masalah; (8) rasa humor tinggi; (9) daya imajinasi tinggi; (10) keaslian dalam pemecahan masalah.

2.1.10 Hasil belajar

2.1.10.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku siswa yang diperoleh setelah melaksanakan proses belajar (Rifa'i dan Anni, 2015: 67).

Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Sudjana, 2011: 3).

Menurut Syam (dalam Cahyaningsih, 2018: 2) hasil belajar yang sempurna meliputi aspek psikologis siswa yang menandakan sebagai akibat dari proses belajar yang telah dialami.

Berdasarkan uraian tentang pengertian hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki siswa menyangkut aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan setelah proses pembelajaran.

2.1.10.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman (dalam Susanto, 2013: 12) menjelaskan bahwa siswa dapat mencapai hasil belajar karena adanya faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal adalah suatu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, yang meliputi kesehatan, kecerdasan, kebiasaan belajar, ketekunan, motivasi, serta minat dan perhatian.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar diri siswa yaitu masyarakat, sekolah, dan keluarga.

2.1.11 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2.1.11.1 Pengertian IPS

Menurut Susanto (2013: 137), IPS adalah berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan manusia yang dikaji secara ilmiah untuk memberikan pengetahuan dan wawasan yang luas kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Menurut Soemantri (dalam Sapriya, 2009: 11) Pendidikan IPS adalah berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang diseleksi, serta kegiatan manusia yang disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dari uraian tentang pengertian IPS, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang diajarkan secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan.

2.1.11.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Taneo (2010: 27) mengemukakan bahwa tujuan pengajaran IPS adalah untuk mengembangkan siswa agar menumbuhkan kecakapan dalam lingkungannya sehingga siswa dapat menempatkan diri dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negara Indonesia sebagai tempat hidup yang lebih baik.

Menurut Farisi (dalam Utama, 2016: 114) tujuan utama IPS di sekolah dasar dapat menanamkan sikap sadar budaya pada siswa. Siswa harus memiliki

kepribadian yang terpuji, karena mereka tidak dapat hidup tanpa kehidupan sosial-budaya yang luas.

Menurut Martoella (dalam Purnomo, 2016: 14) pembelajaran IPS lebih menuju pada konsep sehingga siswa dapat meningkatkan konsep yang telah diterima untuk kemudian dapat melatih nilai moral dan keterampilannya.

Dari uraian tentang tujuan pembelajaran IPS, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa melalui pembelajaran yang bersifat konkret dan realistik dalam kehidupan masyarakat sehingga dapat menjadi pribadi yang terpuji.

2.1.11.3 Ruang Lingkup IPS

Menurut Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, ruang lingkup materi IPS meliputi.

1. Manusia, tempat, dan lingkungan
 - a. Wilayah geografis Indonesia.
 - b. Interaksi sosial kehidupan di wilayah negara Indonesia.
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
Perkembangan sejarah kehidupan bangsa Indonesia sejak masa praaksara hingga masa Islam.
3. Sistem sosial dan budaya
Kehidupan manusia dalam kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya masyarakat Indonesia.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Kehidupan ekonomi masyarakat.

5. Indonesia yang bertanggungjawab

Menurut Taneo (2010: 40) ruang lingkup IPS sebagai pengetahuan, meliputi aspek budaya, geografi, psikologi sosial, hubungan sosial, ekonomi, sejarah, dan politik. Sedangkan ruang lingkup kelompoknya, meliputi keluarga, warga desa, organisasi masyarakat, rukun tetangga, rukun kampung, hingga tingkat bangsa. Ditinjau dari ruangnya, meliputi tingkat lokal, regional sampai ke tingkat global. Sedangkan dari proses interaksi sosialnya, meliputi interaksi dalam bidang politik, ekonomi, dan budaya. Unsur tersebut berkaitan satu sama lain sebagai cerminan kehidupan sosial manusia dalam konteks masyarakat.

Dari uraian tentang ruang lingkup tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa ruang lingkup IPS saling berkaitan antara hubungan manusia dengan lingkungannya.

2.1.11.4 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Program pendidikan IPS yang komprehensif tersebut menurut Sapriya (2009: 48-56) adalah program pendidikan yang mencakup empat dimensi, yaitu.

1. Pengetahuan adalah kecakapan pemahaman terhadap ide-ide dan informasi yang diterima.
2. Keterampilan adalah pengembangan kemahiran sehingga pengetahuan mudah didapatnya.
3. Nilai dan sikap merupakan suatu keyakinan yang ada di dalam diri siswa saat berpikir dan bertindak laku.

4. Tindakan merupakan dimensi penting karena dapat menyebabkan siswa menjadi aktif, dengan memecahkan suatu masalah sehingga melatih dirinya untuk hidup bermasyarakat..

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD terdapat empat dimensi, yaitu dimensi pengetahuan, dimensi keterampilan, dimensi nilai dan sikap, dan dimensi tindakan.

2.1.11.5 Metode Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Menurut Susanto (2013: 157), dalam memilih metode pembelajaran IPS di Sekolah Dasar guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip berikut.

1. Pembelajaran berpusat pada siswa, membuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran tinggi sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan.
2. Pembelajaran terpadu antara aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan agar kompetensi yang tercapai secara utuh.
3. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan berbagai karakteristik siswa.
4. Pembelajaran dilaksanakan secara bertahap dan kontinyu sehingga mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan.
5. Pembelajaran dengan kondisi pemecahan masalah, sehingga peserta didik menjadi pembelajar yang kritis, kreatif, dan dapat memecahkan masalah.
6. Pembelajaran dilaksanakan dengan berbagai media sehingga memberikan pengalaman belajar bagi siswa.
7. Peran guru sebagai narasumber, fasilitator, dan motivator.

2.2 Kajian Empiris

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

Pertama, penelitian oleh Mardini tahun 2017 yang berjudul “*Using Quartet Card Media to Improve The Recount Text Writing Skill of The Elementary Level Student Of IEC Magelang in The School Year 2017/2018*”. Hasil dari penelitian ini penggunaan kartu kuartet sebagai media dapat meningkatkan keterampilan menulis teks intensif IEC pada siswa, sehingga didapatkan hasil pembelajaran motivasi penulisan teks di Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa ada peningkatan 39%. Selain itu, media kartu kuartet dapat meningkatkan perhitungan ulang keterampilan menulis teks siswa tingkat dasar dari IEC Magelang dengan peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus II sebesar 13,05 poin. Relevansi penelitian Mardini dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media kartu kuartet dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Mardini yang menunjukkan penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan keterampilan menulis teks intensif IEC pada siswa ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat membantu keberhasilan proses pembelajaran. Perbedaan penelitian Mardini dengan penelitian ini adalah jika pada penelitian Mardini melihat tingkat keberhasilan pada keterampilan menulis teks, sedangkan pada penelitian ini meneliti keberhasilan pada kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ayriza tahun 2017 yang berjudul “*Quartet Cards as The Media of Career Exploration for Lower-Grade Primary School Students*”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, kartu karir kuartet terdiri atas gambar dan informasi tentang jenis pekerjaan dan masing-masing tugas, alat, tempat kerja, produk atau layanan, serta pakain kerja. Kartu terbukti cocok dan layak digunakan oleh siswa sekolah dasar tingkat rendah, berdasarkan serangkaian pengujian lapangan, serta tes validitas yang dilakukan oleh para ahli materi dan media. Relevansi penelitian Ayriza dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media kartu kuartet dalam proses pembelajaran. Perbedaan penelitian Ayriza dengan penelitian ini adalah jika pada penelitian Ayriza melihat tingkat keberhasilan pada materi jenis pekerjaan dan masing-masing tugas, alat, tempat kerja, produk atau layanan, serta pakain kerja, sedangkan pada penelitian ini meneliti keberhasilan pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ikhwati tahun 2014 yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Students Teams Achievement Divisions (STAD)* Tema Polusi Udara”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA terpadu tema polusi udara. Hal ini terlihat dari skor kelayakan penilaian mencapai 84,17% sesuai kriteria layak menurut BSNP. Sedangkan ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada uji pelaksanaan lapangan mencapai 92% yang artinya media *flashcard* efektif diterapkan untuk pembelajaran IPA. Relevansi penelitian Ikhwati dengan penelitian ini terletak

pada penggunaan media kartu dalam proses pembelajaran. Perbedaan penelitian Ikhwati dengan penelitian ini adalah jika pada penelitian Ikhwati melihat tingkat keberhasilan pada muatan IPA, sedangkan pada penelitian ini meneliti keberhasilan pada muatan IPS.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Sumpna tahun 2014 yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes pada Materi Menerapkan Budaya Hidup Sehat Menggunakan Media Kartu Pintar untuk Siswa Kelas IV SDN Sekaran 01 Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang”. Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil aspek kognitif yang didapat 84,2% termasuk kriteria baik. Sedangkan pada aspek afektif sebesar 90% termasuk kriteria baik. Hasil uji coba lapangan aspek kognitif sebesar 97,9% termasuk kriteria sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pengembangan pembelajaran penjasorkes pada materi menerapkan budaya hidup sehat dengan menggunakan media kartu dapat digunakan untuk siswa kelas IV SDN 01 Sekaran. Relevansi penelitian Sumpna dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media kartu dalam proses pembelajaran. Perbedaan penelitian Sumpna dengan penelitian ini adalah jika pada penelitian Sumpna melihat tingkat keberhasilan pada materi menerapkan budaya hidup sehat muatan Penjasorkes, sedangkan pada penelitian ini meneliti keberhasilan pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia muatan IPS.

Kelima, penelitian oleh Hartati tahun 2015 yang berjudul “Studi Komparatif Model Pembelajaran TAI dan CIRC terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan

komunikasi matematis siswa kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II mencapai ketuntasan belajar. Disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi matematis dengan model *TAI* dan *CIRC* mencapai ketuntasan belajar dan kemampuan komunikasi matematis siswa dengan model *TAI* lebih baik daripada dengan model *CIRC*. Relevansi penelitian Hartati dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model *TAI* dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Hartati yang menunjukkan penggunaan model *TAI* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis pada siswa ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa penggunaan model *TAI* dapat membantu keberhasilan proses pembelajaran. Perbedaan penelitian Hartati dengan penelitian ini adalah jika pada penelitian Hartati melihat tingkat keberhasilan pada kemampuan komunikasi matematis, sedangkan pada penelitian ini meneliti keberhasilan pada kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Hermawan tahun 2014 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization (TAI)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 4 Bajungan pada Operasi Hitung Campuran”. Dari hasil tindakan siklus I diperoleh ketuntasan belajar sebesar 50% dengan rata-rata 6,3. Siklus II diperoleh ketuntasan belajar sebesar 100% dengan rata-rata 7,4. Sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization (TAI)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 4 Bajungan. Relevansi penelitian Hermawan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model *TAI* dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Hermawan yang menunjukkan penggunaan

model TAI dapat meningkatkan hasil belajar siswa ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa penggunaan model TAI dapat membantu keberhasilan proses pembelajaran. Perbedaan penelitian Hermawan dengan penelitian ini adalah jika pada penelitian Hermawan melihat tingkat keberhasilan hasil belajar pada operasi hitung campuran, sedangkan pada penelitian ini meneliti keberhasilan pada hasil belajar materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.

Ketujuh, penelitian lain yang dilakukan oleh Fitriyah tahun 2015 yang berjudul “Model Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model bermain peran. Hasil peningkatan siswa pada siklus I sebesar 59,3% meningkat pada siklus II menjadi 73%. Kemudian ada peningkatan ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 64% meningkat menjadi 88% pada siklus II. Relevansi penelitian Fitriyah dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian Fitriyah yang menunjukkan penggunaan model dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa penggunaan model dapat membantu keberhasilan proses pembelajaran terutama dalam muatan IPS.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Yanti tahun 2015 yang berjudul “Keefektifkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* dengan Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Prestasi Belajar”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TAI

dengan pendekatan konstruktivisme terhadap prestasi belajar efektif. Hasilnya yaitu (1) ketuntasan prestasi belajar tercapai dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 86,1 dengan persentase 94,4%; (2) motivasi dan keaktifan berpengaruh terhadap prestasi belajar yaitu sebesar 87,7%; (3) rata-rata kelas eksperimen adalah 86,1 lebih baik dari rata-rata kelas kontrol 78,7. Relevansi penelitian Yanti dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model TAI untuk meningkatkan prestasi belajar. Hasil penelitian Yanti yang menunjukkan penggunaan model TAI dapat meningkatkan prestasi belajar siswa ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa penggunaan model TAI dapat membantu meningkatkan prestasi belajar yang terdiri atas kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Harsanti tahun 2016 yang berjudul “Perbandingan Model Pembelajaran STAD dengan Model TAI (*Team Assisted Individualization*) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian yang diperoleh pada pada kelas STAD dan kelas TAI, yaitu kelas STAD dengan jumlah siswa 30 anak memiliki rata-rata 59,11. Sedangkan pada kelas TAI dengan jumlah siswa 30 anak memiliki rata-rata 77,78. Berdasarkan data tersebut, kelas yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TAI memiliki rata-rata lebih baik bila dibandingkan dengan kelas yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran STAD. Berarti model TAI lebih baik daripada model STAD. Relevansi penelitian Harsanti dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model TAI dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Harsanti yang menunjukkan penggunaan model TAI dapat meningkatkan hasil belajar siswa ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa

penggunaan model TAI dapat membantu keberhasilan proses pembelajaran. Perbedaan penelitian Harsanti dengan penelitian ini adalah jika pada penelitian Harsanti melihat tingkat keberhasilan pada hasil belajar muatan Matematika, sedangkan pada penelitian ini meneliti keberhasilan pada hasil belajar muatan IPS.

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Amir tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Domino Pecahan Berbasis *Open Ended* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan kartu berbasis Domica terbuka dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah. Kartu terbuka berbasis Domica menghasilkan hasil uji coba yang berkualitas baik karena telah memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas untuk melatih kreativitas siswa dalam aspek fleksibel, elaborasi, dan kebaruan. Relevansi penelitian Amir dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Amir yang menunjukkan penggunaan media dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa penggunaan media dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Perbedaan penelitian Amir dengan penelitian ini adalah jika pada penelitian Amir melalui penggunaan media domino, sedangkan pada penelitian ini melalui penggunaan media kartu kuartet.

Kesebelas, penelitian yang dilakukan oleh Nada tahun 2018 yang berjudul “Penerapan Model *Open Ended Problems* Berbantuan CD Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD 1 Golantepus”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami

peningkatan. Pada siklus I diperoleh 74,1% dengan kriteria cukup kreatif, dan pada siklus II meningkat menjadi 85,92% dengan kriteria kreatif. Sehingga penerapan model *Open Ended Problems* berbantuan *Compact Disk* (CD) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD 1 Golantepus. Relevansi penelitian Nada dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Nada yang menunjukkan penggunaan model dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa penggunaan media dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Perbedaan penelitian Nada dengan penelitian ini adalah jika pada penelitian Nada melalui penggunaan model *Open Ended Problems*, sedangkan pada penelitian ini melalui penggunaan model TAI.

Keduabelas, penelitian yang dilakukan oleh Adriyana tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan Model dan Perangkat Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Metode *Quantum Writing*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 85,81% responden menyatakan buku ajar yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk membantu proses menulis kreatif. Hasil menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan selisih nilai *pretest* dan *posttest* kelas percobaan 0,15 lebih besar dari kelas kontrol 0,08. Relevansi penelitian Adriyana dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Adriyana yang menunjukkan penggunaan model dapat meningkatkan kemampuan menulis kreatif siswa ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa penggunaan model dapat meningkatkan kemampuan kreatif. Perbedaan penelitian Adriyana dengan penelitian ini adalah jika pada penelitian Adriyana

melalui penggunaan model untuk meningkatkan kemampuan menulis kreatif, sedangkan pada penelitian ini melalui penggunaan model untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Ketigabelas, penelitian yang dilakukan oleh Setianingsih tahun 2016 yang berjudul “Keefektifan *Problem Solving* dan *Guided Inquiry* dalam *Setting* TAI Ditinjau dari Prestasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kedisiplinan Diri”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran *problem solving setting* TAI dan *guided inquiry setting* TAI keduanya efektif ditinjau dari prestasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan kedisiplinan diri; pendekatan pembelajaran *guided inquiry setting* TAI lebih efektif daripada *problem solving setting* TAI ditinjau dari masing-masing aspek. Relevansi penelitian Setianingsih dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model TAI dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Setianingsih yang menunjukkan penggunaan model TAI dapat meningkatkan prestasi belajar siswa ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa penggunaan model TAI dapat meningkatkan kemampuan kreatif dan hasil belajar.

Keempatbelas, penelitian yang dilakukan oleh Arisanti tahun 2016 yang berjudul “Analisis Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD Melalui *Project Based Learning*”. Hasil penelitian menunjukkan secara umum terdapat perbedaan penguasaan konsep yang signifikan ($p=0,00$) antara kelas eksperimen yang belajar dengan menerapkan model *project based learning* pada proses pembelajarannya (rata-rata $N\text{-gain} = 0,477$) pada kategori sedang, dengan siswa yang belajar dengan menerapkan bukan *project based learning* (rata-rata $N\text{-}$

$gain = 0,290$) pada kategori rendah. Tidak ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif ($p=0,22$) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan rata-rata $N-gain$ pada kelas eksperimen $0,075$ sedangkan pada kelas kontrol sebesar $0,060$ yang mana keduanya berada pada kategori rendah. Relevansi penelitian Arisanti dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Arisanti yang menunjukkan penggunaan model dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa penggunaan model dapat meningkatkan kemampuan kreatif. Perbedaan penelitian Arisanti dengan penelitian ini adalah jika pada penelitian Arisanti melalui penggunaan model *Project Based Learning*, sedangkan pada penelitian ini melalui penggunaan model TAI.

Kelimabelas, penelitian yang dilakukan oleh Martyanti tahun 2016 yang berjudul “Keefektifan Pendekatan *Problem Solving* dengan *Setting* STAD dan TAI Ditinjau dari Prestasi dan *Self-Confidence*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ketiga pendekatan pembelajaran efektif ditinjau dari masing-masing aspek; (2) pendekatan *problem solving* dengan *setting* pembelajaran kooperatif tipe STAD dan pendekatan *problem solving* dengan *setting* pembelajaran kooperatif tipe TAI, masing-masing lebih unggul dari pada pendekatan konvensional ditinjau dari masing-masing aspek, sedangkan antara pendekatan *problem solving* dengan *setting* pembelajaran kooperatif tipe TAI dengan pendekatan *problem solving* dengan *setting* pembelajaran kooperatif tipe STAD tidak terdapat perbedaan yang signifikan ditinjau dari masing-masing aspek. Relevansi penelitian Martyanti dengan penelitian ini terletak pada penggunaan

model dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Martyanti yang menunjukkan penggunaan model TAI dapat meningkatkan prestasi belajar siswa ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa penggunaan model TAI dapat meningkatkan kemampuan kreatif. Perbedaan penelitian Martyanti dengan penelitian ini adalah jika pada penelitian Martyanti melalui penggunaan model TAI dapat meningkatkan prestasi belajar, sedangkan pada penelitian ini melalui penggunaan model TAI dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

Keenambelas, penelitian yang dilakukan oleh Rahmazatullaili tahun 2017 yang berjudul “Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Penerapan Model *Project Based Learning*”. Hasil penelitian menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa setelah penerapan model PBL lebih baik dari sebelum penerapan. Selain itu, hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah berada pada kategori cukup. Relevansi penelitian Rahmazatullaili dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Rahmazatullaili yang menunjukkan penggunaan model dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa penggunaan model dapat meningkatkan kemampuan kreatif. Perbedaan penelitian Rahmazatullaili dengan penelitian ini adalah jika pada penelitian Rahmazatullaili melalui penggunaan model *Project Based Learning*, sedangkan pada penelitian ini melalui penggunaan model TAI.

Ketujuhbelas, penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan LKS IPA Berbasis *Multiple Intelligences* pada Tema Energi dan Kesehatan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa LKS ini dikembangkan berdasarkan lima kecerdasan dominan siswa, yakni kecerdasan logis-matematis, jasmaniah-kinestetik, visual-spasial, interpersonal dan eksistensial-spiritual. Pengembangan LKS IPA berbasis *multiple intelligences* ini dinyatakan layak sesuai instrumen BSNP dengan rata-rata skor validasi komponen isi 3,70, komponen kebahasaan 3,87, dan komponen penyajian 3,67. Penerapan LKS IPA berbasis *multiple intelligences* diukur melalui uji N-gain dengan nilai peningkatan sebesar 0,71 berkriteria tinggi. Sementara itu, sikap kreatif siswa diukur dengan lembar observasi dan mengalami peningkatan dengan rata-rata skor $\geq 62\%$ pada setiap pertemuannya. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada penerapan LKS IPA berbasis *multiple intelligences*, sehingga LKS ini dinyatakan efektif. Relevansi penelitian Wijayanti dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Wijayanti yang menunjukkan penggunaan media dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa penggunaan media dapat meningkatkan kemampuan kreatif. Perbedaan penelitian Wijayanti dengan penelitian ini adalah jika pada penelitian Wijayanti melalui penggunaan media LKS, sedangkan pada penelitian ini melalui penggunaan media kartu kuartet.

Kedelapanbelas, penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah tahun 2016 yang berjudul “Pengaruh Media Kokami Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Aktivitas Belajar tema Bahan Kimia”. Hasil uji perbedaan rata-rata keterampilan berpikir kreatif diperoleh $t_{hitung} = 3,853$ sedangkan $t_{tabel} = 1,671$ sehingga rata-rata nilai keterampilan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Perbedaan rata-rata aktivitas belajar didapatkan hasil $t_{hitung} = 3,937$ sedangkan $t_{tabel} = 1,671$ sehingga rata-rata nilai aktivitas belajar kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Media Kokami berpengaruh kuat terhadap keterampilan berpikir kreatif dengan $r_b = 0,632$ dan media Kokami berpengaruh sedang terhadap aktivitas belajar dengan $r_b = 0,522$. Relevansi penelitian Istiqomah dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Istiqomah yang menunjukkan penggunaan media dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa penggunaan media dapat meningkatkan kemampuan kreatif. Perbedaan penelitian Istiqomah dengan penelitian ini adalah jika pada penelitian Istiqomah melalui penggunaan media Kokami, sedangkan pada penelitian ini melalui penggunaan media kartu kuartet.

Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet dan kemampuan berpikir kreatif mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Sehingga kajian tersebut dapat menjadi pendukung untuk memperkuat penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Muatan IPS pada Siswa Kelas V SDN 1 Wanayasa”.

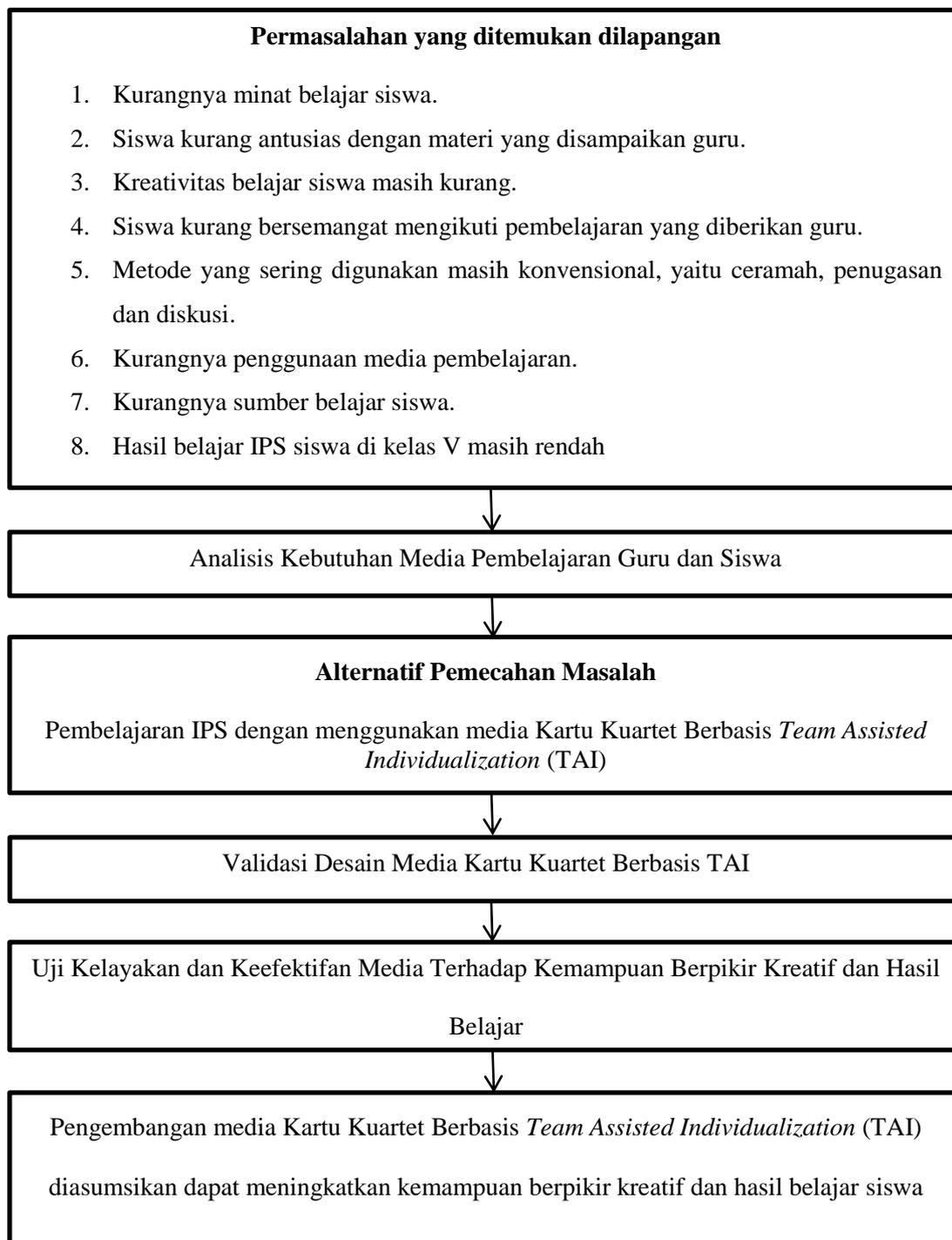
2.3 Kerangka Berpikir

Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2016: 117) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual yang menjelaskan tentang teori yang berhubungan dengan berbagai faktor masalah. Model konseptual yang menjelaskan secara teoritis keterkaitan antarvariabel yang akan diteliti adalah kerangka berpikir yang baik.

Menurut Sugiyono (2016: 118), kerangka berpikir adalah hubungan antarvariabel dari berbagai teori yang kemudian dianalisis secara sistematis dan kritis, sehingga menghasilkan suatu hasil hubungan antarvariabel.

Dari uraian tentang kerangka berpikir, dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir merupakan gambaran penelitian secara menyeluruh untuk mengetahui masalah dan keterkaitan antarvariabel yang akan diteliti. Berdasarkan kajian pustaka tersebut, dapat diambil pokok pemikiran bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 1 Wanayasa belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini disebabkan oleh pemanfaatan media yang belum maksimal. Guru cenderung menggunakan buku dalam pembelajaran sedangkan materi IPS itu luas, sehingga menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran dan siswa menjadi pasif tanpa adanya media pembelajaran. Melihat permasalahan ini, maka perlu adanya pengembangan media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi IPS. Media pembelajaran yang sederhana, berkriteria baik dalam kelayakan sangat dibutuhkan untuk menjelaskan materi pembelajaran IPS yang terdiri atas konsep-konsep abstrak. Melalui pengembangan media ini dapat membantu guru mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran dan membuat

pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna untuk siswa. Penerapan media kartu kuartet pada muatan IPS materi jenis usaha ekonomi masyarakat di Indonesia dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan memiliki kemampuan berpikir kreatif. Pada penelitian ini, kerangka berpikir peneliti apabila digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.3 Kerangka Berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan di dalam proses pembelajaran dan sekaligus untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar muatan IPS siswa kelas V. Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)* pada muatan pembelajaran IPS, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)* dengan 8 tahap pengembangan Sugiyono. Kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)* dinilai oleh tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi dengan kriteria sangat layak dengan perolehan persentase penilaian oleh ahli media 98,89% dan penilaian kelayakan oleh ahli materi 88,89%.
2. Berdasarkan hasil penilaian tanggapan siswa pada skala kecil terhadap media kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)*, diperoleh persentase tanggapan sebesar 92,3% dengan kriteria sangat layak. Selain itu, berdasarkan hasil angket tanggapan guru menunjukkan tanggapan yang positif terhadap produk media kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)* materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia, diperoleh persentase tanggapan sebesar 94,4% dengan kriteria sangat layak.

3. Berdasarkan hasil uji keefektifan media, terdapat penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif yang memperoleh indeks *N-Gain* sebesar 0,656 dalam kriteria sedang pada kelompok kecil dan memperoleh indeks *N-Gain* 0,661 dalam kriteria sedang pada kelompok besar. Selain itu, terdapat pula peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan memperoleh indeks *N-Gain* sebesar 0,535 dalam kriteria sedang pada kelompok kecil dan memperoleh indeks *N-Gain* sebesar 0,628 dalam kriteria sedang pada kelompok besar.

5.2 Saran

Saran yang dapat direkomendasikan dari hasil penelitian ini:

1. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat bermakna dan menyenangkan, siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)*.

2. Bagi Guru

Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan dan mengembangkan media yang dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu penggunaan media yang inovatif dapat membuat siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menambah fasilitas untuk membantu proses pembelajaran lebih mudah agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPS sehingga siswa tidak kesulitan dengan materi IPS yang terlalu luas.

4. Bagi Peneliti

Dapat lebih melatih keterampilan dan wawasan dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyana, Ida Bagus Artha, I Gusti Putu Sutarma, I Nyoman Mandia. 2015. Pengembangan Model dan Perangkat Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Metode *Quantum Writing*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2): 690.
- Alpusari, Mahmud. 2014. Analisis Butir Soal Konsep Dasar IPA 1 Melalui Penggunaan Program Komputer Anates Versi 4.0 For Window. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3 (2): 111-112.
- Ahmadi, Farid, Sutaryono, Yuli Witanto, dan Ika Ratnaningrum. 2017. Pengembangan Media Edukasi “*Multimedia Indonesia Culture*” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2): 128.
- Amir, Mohammad Faizal dan Mahardika Darmawan Kusuma Wardana. 2017. Pengembangan Domino Pecahan Berbasis *Open Ended* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2): 186.
- Andrijati, Noening. 2014. Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD Upp Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2): 124.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arisanti, Wa Ode Lidya, Wahyu Sopandi, dan Ari Widodo. 2016. Analisis Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD Melalui *Project Based Learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1): 92-93.

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, Rini Dwi dan Agus Maman Abadi. 2015. Keefektifan Pembelajaran *Jigsaw* dan TAI Ditinjau dari Kemampuan Penalaran dan Sikap Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2): 5.
- Ayriza, Yulia, Farida Agus S., Agus Triyanto, Nanang Erma G., Moh Khoerul A., dan Nugraheni Dwi B. 2017. Quartet Cards as the Media of Career Exploration for Lower-Grade Primary School Student. *Reid (Research and Evaluation Education)*, 3(2): 181.
- Baharun, Hasan. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Jurnal Cendekia*, 14(2): 238.
- Cahyaningsih, Ujati. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1): 2.
- Cahyono, Anggoro Eko Yuni. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Problem-Based Learning* Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif dan Inisiatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1): 2.
- Chamisijatin, Lise. 2008. *Pengembangan Kurikulum SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Damanhuri, Zerri Rahman Hakim, dan Mega Utami Pratiwi. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Inquiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS. *JPSD*, 2 (2): 158.
- Damayanti, Cristian, Ani Rusilowati, dan Suharto Linuwih. 2017. Pengembangan Model Pembelajaran IPA Terintegrasi Etnosains untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Journal of Innovative Science Education*, 6(1): 123.

Dessty, Anatri, Istiani Indah Novitasari, Aldi Farhan Razak, dan Kukuh Sandy Sudrajat, 2017. Refleksi Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Indonesia. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1): 3-6.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

_____. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dwiyogo, Wasis D. 2010. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning (Model Rancangan Pembelajaran dan Hasil Belajar Pemecahan Masalah)*. Malang: Wineka Media.

Estiani, Wahyu, Arif Widiyatmoko, dan Sarwi. 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu Uno untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas III Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*, 4(1): 714.

Fitriyah, Chuni Zahroul dan Handy Febyanto. 2015. Model Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*, 4(1): 38-39.

Ghasya, Dyoti Auliya Vilda. 2017. Keterkaitan Penerapan Metode Pembelajaran Montessori untuk Mencapai Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Tunas Bangsa*, ISSN 2355-0066: 117-118.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Handayani, Nuri. 2017. Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Budaya Indonesia untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1): 86.

- Harsanti, Arni Gemilang. 2017. Perbandingan Model Pembelajaran STAD dengan Model TAI (*Team Assisted Individualization*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1): 17.
- Hartati, T. L dan Suyitno. 2015. Studi Komparatif Model Pembelajaran TAI dan CIRC terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 4(1): 67.
- Hermawan, Heri, Baharuddin Paloloang, dan Sukayasa. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 4 Bajugan Pada Operasi Hitung Campuran. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(9): 57.
- Hidayat, Komaruddin. 2017. "Effective and Creative Teachers". *Makalah*. Seminar Nasional Pendidikan di Universitas Negeri Semarang. Semarang, 12 Mei 2017.
- Hutama, F. S. 2016. Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2): 114.
- Ikhwati, Hestiana, Sudarmin, dan Parmin. 2014. Pengembangan Media *Flashcard* IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Students Teams Achievement Divisions* (STAD) Tema Polusi Udara. *Unnes Science Education Journal*, 3(2): 485.
- Illi, Bachrul, dan Tamara Adriani Salim. 2018. Kwartet: Preserving The Culture By Playing It. *Internasional Journal of Social Sciences*, 4(2): 1234-1235.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Istiqomah, Febriana, Arif Widiyatmoko, dan Indah Urwatin Qusqo. 2016. Pengaruh Media Kokami Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan

Aktivitas Belajar tema Bahan Kimia. *Unnes Science Education Journal*, 5(2): 1217.

Karsono, Joko Daryanto, Sadiman, dan Matsuri. 2016. Effectiveness of Quartet Card Media to Improve Students' Understanding of Musical Diversity in Indonesia in Primary School. *Prociding ICTTE FKIP UNS*, 1(1): 880.

Karsono, Rukayah, dan Daryanto. 2017. From The game to The Meaning: An Action Reseach in Music Appreciation Class of Elementary School. *International Conference on Education Innovation (ICEI)*: 429.

Karsono, Yudianto Sujana, Joko Daryanto, dan Ngadino Yustinus. 2014. Penggunaan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1): 45.

Karwati, Euis, dan Donni Juno Priansa. 2015. *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.

Kovacevic, Milorad, Jacob A., Astra B., Cecilia C., Yu-Chieh H., Christina L., Tanni M., Shivani N., Carolina R., dan Heriberto T. 2018. *Human Development Indices and Indicators Statistic*. USA: United Nations Development Programme (UNDP).

Lestari, Kurnia Eka, Yudhanegara, dan Mokhammad Ridwan. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika (Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertasi dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis)*. Bandung: PT Refika Aditama.

Mardini, Kamalia. 2018. Using Quartet Card Media to Improve The Recount Text Writing Skill of The Elementary Level Students of IEC. Magelang in The School Year 2017/2018. *Journal of Research on Applied Linguistics*, 2(1): 191.

- Martyanti, Adhetia. 2016. Keefektifan Pendekatan *Problem Solving* dengan *Setting STAD* dan *TAI* Ditinjau dari Prestasi dan *Self-Confidence*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1): 13.
- Mulyono, Julia, dan Dadang Kurnia. 2016. Penggunaan Media Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1): 484.
- Munandar, Utami. 2014. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Munib, Achmad. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Mursidik, Elly's Mersina, Nur Samsiyah, dan hendra Erik Rudyanto. 2015. Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika *Open Ended* Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*, 4(1): 23.
- Nada, Izzatun, Sri Utaminingsih, dan Sekar Dwi Ardianti. 2018. Penerapan Model *Open Ended Problems* Berbantuan CD Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD 1 Golantepus. *JPSD*, 4(2): 222-223.
- Nahar, Novi Irwan. 2016. Penerapan Teori Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1): 64.
- Nanang, Asep. 2016. Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar dalam Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2): 174.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Perubahan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. 2015. Menteri Hukum dan Hak Asas Manusia Republik Indonesia.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. 2005. Jakarta: Sekretariat Negara RI.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. 2014. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. 2007. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 2016. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.

Prasetya, Yulia Eka. 2016. Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5): 96.

Purnomo. 2017. *Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Purnomo, Arif, Abdul Muntholib, dan Syaiful Amin. 2016. Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Materi Kontroversi (*Controversy Issues*) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kota Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 33(1): 14.

Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.

Rahmayanti, Isna Maulida. 2018. Pengembangan Media Kartu Pekerjaan pada Mata pelajaran IPS Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7): 997.

- Rahmzatullaili, Cut Morina Zubainur, dan Said Munazir. 2017. Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Penerapan Model *Project Based Learning*. *Jurnal Tadris Matematika*, 10(2): 178.
- Retnaningsih, Ika. 2017. Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak kelompok B Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Edisi 3*: 302-303.
- Rifa'i dan Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Riyanti, Ana, Arif Widiyatmoko, dan Indah Urwatin Wusqo. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* Berbantuan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Tema Kalor. *Unnes Science Education Journal*, 5(2): 1282
- Sadiman, Arief S. 2018. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saefullah, Asep, Udi Samanhudi, Lukman Nulhakim, Liska Berlian, Aditya Rakhmawan, Bai Rohimah, dan R. Ahmad Zaky El Islami. 2017. Efforts to Improve Scientific Literacy of Students through Guided Inquiry Learning Based on Local Wisdom of Baduy's Society. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 3(2): 85.
- Samiran. 2017. *Indeks Pembangunan Manusia (IPM)*. Semarang: Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Jakarta: Rosda.
- Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.

- Setianingsih, Hesti. 2016. Keefektifan *Problem Solving* dan *Guided Inquiry* dalam *Setting TAI* Ditinjau dari Prestasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kedisiplinan Diri. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(2): 231.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sidowati, Putrika Rahajeng. 2017. Pengembangan Media Kartu Kuartet Satuan Waktu Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(3): 241.
- Sidqi, Mohammad Aqif, dan Asri Susetyo Rukmi. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Tema Indahnya Negeriku Siswa Kelas IV SDIT At-Taqwa Surabaya. *JPGSD*, 4(2): 208.
- Siregar, E. dan Nara, H. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2015. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

_____. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

_____. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sumpama, Virgian Andri Lidan. 2014. Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes Pada Materi Menerapkan Budaya Hidup Sehat Menggunakan Media Kartu Pintar Untuk Siswa Kelas IV di SDN Sekaran 01 Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang Tahun 2013. *Journal of Physical Education Sport, Health and Recreations*, 3(9): 1282.

Suprihatin, Siti. 2015. Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1): 75.

Suryani, Nunuk, dan Achmad Setiawan. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Jakarta: Rosda.

Suryaningsih, Ni Made Ayu, I Made Elia Cahaya, dan Christiani Endah Poerwati. 2016. Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2): 218.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

_____. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Suyanto. 2016. "Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar". *Makalah*. Seminar Nasional Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar untuk Mencetak Generasi Emas yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Semarang 19 Maret 2016.

- Syaripudin, Asep. 2017. Penggunaan Media Kartu Kuartet Cerdas untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1): 1187
- The World Economic Forum. 2018. *The Inclusive Development Index 2018*. Switzerland: World Economic Forum.
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Uno, Hamzah B., 2017. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. 2005. Jakarta: Deputi Sekretaris Negara Bidang Perundang-Undangan.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2006. Jakarta: Legal Agency.
- Wachrodin. 2017. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Keaktifan Siswa Melalui Model Problem Based Learning (PBL) dengan Penugasan Berstruktur. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(1): 87.
- Widoyono, Sentot B. 2018. *Indeks Pembangunan Manusia (IPM)*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Wijayanti, Frieda dan Arif Widiyatmoko. 2015. Pengembangan LKS IPA Berbasis *Multiple Intelligences* pada Tema Energi dan Kesehatan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Unnes Science Education Journal*, 4(1): 772.

Yanti, Tri Emma, Dwi Sulistyaningsih, dan Martyana Prihaswati. 2015. Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* Dengan Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Prestasi Belajar. *JKPM*, 2(1): 13-14.

Yusuf, Amin. 2014. Analisis Kebutuhan Pendidikan Masyarakat. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2): 79.