# KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *THINK PAIR SHARE* BERBASIS WARISAN BUDAYA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN GUGUS CAKRA KOTA SEMARANG

**SKRIPSI**

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

**Oleh:**
**Fatikhatul Mardiyah**
**1401416035**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**
**2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Warisan Budaya Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang" karya,

Nama : Fatikhatul Mardiyah

NIM : 1401416035

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 14 Februari 2020

Mengetahui
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Drs. Isa Ansori, M. Pd.
19660820 198703 1 003

Pembimbing,

Dra. Arini Estiastuti, M. Pd.
19580619 198702 2 001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Warisan Budaya Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang" karya,

Nama : Fatikhatul Mardiyah

NIM : 1401416035

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 04 Maret 2020.

Semarang, 15 April 2020

**Panitia Ujian**

Ketua,

Dr. Achmad Rifa'I RC, M. Pd.
195908211984031001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M. Pd.
NIP 19600820 198703 1 003

Penguji I,

Dra. Munisah, M. Pd.
NIP 195506141988032001

Penguji II,

Drs. Umar Samadhy, M. Pd.
NIP 195604031982031003

Penguji III

Dra. Arini Estiastuti, M. Pd.
NIP 19580619 198702 2 001

# PERNYATAAN KEASLIAN

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Fatikhatul Mardiyah

NIM : 1401416035

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

Judul : Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Warisan Budaya Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi 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, Februari 2020

Peneliti,

METERAI TEMPEL

6000

Fatikhatul Mardiyah

NIM 1401416035

# MOTTO DAN PERSEMBAHAN

## MOTTO

Hidup adalah Pilihan

Man Jadda Wajada (Siapa yang bersungguh-sungguh akan mendapatkan hasil)

Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain (Sabda Rasulullah SAW)

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

# ABSTRAK

**Mardiyah, Fatikhatul.** 2020. *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Warisan Budaya Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang.* Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra Arini Estiastuti, M. Pd. 150 halaman.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan data hasil belajar yang dilakukan di kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang diperoleh bahwa hasil belajar IPS kurang maksimal salah satunya disebabkan oleh model yang digunakan guru belum optimal. Guru belum menggunakan model-model inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu siswa juga tidak mengenal budaya daerah yang menjadi warisan budaya para leluhurnya. Sehingga perlu adanya perlakuan yaitu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* yang dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat berfikir (*think*), berpasangan (*pair*), dan berbagi (*share*). Tujuan penelitian ini yaitu menguji keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* terhadap hasil belajar IPS.

Jenis penelitian eksperimen ini menggunakan desain penelitian *quasi eksperimental design* bentuk *nonequivalentcontrol group design* atau *pretest-posttest control group design.* Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tambakji 02 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV SDN Tambakaji 01 sebagai kelas control dengan Teknik *cluster random sampling.* Teknik pengumpulan data mengunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji t-test dan uji gain.

Hasil penelitian menunjukkan nahwa model kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi Keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Hasil uji t-test menunjukkan bahwa $t_{hitung}$ sebesar 5,455, sedangkan nilai $t_{tabel}$ sebesar 1,994. Sehingga $t_{hitung}$ lebih besar dari $t_{tabel}$ (5,455 > 1,994) yang berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* lebih efektif terhadap hasil belajar IPS. Hasil uji n-gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas control. Nilai n-gain kelas control sebesar 0,3231 termasuk ke dalam kategori rendah dan n-gain kelas eksperimen sebesar 0,542 termasuk ke dalam kategori sedang.

Simpulan penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* efektif digunakan pada pembelajaran IPS dan dapat meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *think pair share* sebaiknya memperhatikan berbagai hal, yaitu perencanaan pembelajaran dan jumlah siswa dalam kelas harus genap agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.


**Kata Kunci**: hasil belajar, IPS, keefektifan, *think pair share*, warisan budaya

# PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Berbasis *Warisan Budaya* Terhadap Hasil Beajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang". Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan;
3. Drs. Isa Ansori, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Dra. Munisah, M. Pd., Dosen Penguji I;
5. Drs. Umar Samadhy, M. Pd., Dosen Penguji II;
6. Dra. Arini Estiastuti, M. Pd., Dosen Penguji III;
7. Dwi Agus Priyanto,S.Pd., Murkiah, S. Pd., Susilowati,S.Pd., dan Sumarno, S.Pd., Kepala SDN Gugus Cakra Kota Semarang.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

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

Semarang, Februari 2020
Peneliti

Fatikhatul Mardiyah
NIM 1401416035

**DAFTAR ISI**

## Contents

HALAMAN JUDUL.....i
PERSETUJUAN PEMBIMBING..... ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI..... iii
PERNYATAAN KEASLIAN..... iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... v
ABSTRAK ..... vi
PRAKATA ..... vii
DAFTAR ISI ..... viii
DAFTAR TABEL ..... x
DAFTAR GAMBAR ..... xi
DAFTAR LAMPIRAN ..... xii
BAB I ..... 1
PENDAHULUAN..... 1
1.1 Latar Belakang Masalah ..... 1
1.2 Identifikasi Masalah ..... 11
1.3 Pembatasan Masalah..... 11
1.4 Rumusan Masalah..... 12
1.5 Tujuan Penelitian..... 13
1.6 Manfaat Penelitian..... 13
BAB II..... 15
KAJIAN PUSTAKA ..... 15
2.1 Kajian Teori..... 15
2.1.1 Hakikat Model Pembelajaran ..... 15
2.1.2 Hakikat Budaya ..... 26
2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran..... 33
2.1.4 Hakikat Belajar..... 44
2.1.5 Hakikat Pembelajaran..... 53
2.1.6 Teori Belajar..... 58
2.1.7 Hakikat IPS di Sekolah Dasar ..... 65

2.1.8 Hakikat Hasil Belajar ..... 75
2.1.9 Keefektifan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Warisan Budaya ..... 77
2.2 Kajian Empiris ..... 79
2.3 Kerangka Berfikir ..... 89
2.4 Hipotesis Penelitian ..... 91
BAB III ..... 93
METODE PENELITIAN ..... 93
3.1 Desain Penelitian ..... 93
3.1.1 Pendekatan ..... 93
2.4.1 Jenis Penelitian ..... 94
3.2 Desain Eksperimen ..... 94
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian ..... 98
3.4 Populasi dan Sampel ..... 99
3.5 Variabel Penelitian ..... 102
3.6 Definisi Operasional Variable ..... 104
3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data ..... 106
3.8 Teknik Analisis Data ..... 118
BAB IV ..... 122
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..... 122
4.1 Hasil Penelitian ..... 122
4.2 Pembahasan ..... 131
4.3 Implikasi Penelitian ..... 136
BAB V ..... 141
PENUTUP ..... 141
5.1 Simpulan ..... 141
5.2 Saran ..... 141
LAMPIRAN ..... 151

## DAFTAR TABEL

**Tabel 2.1** Sintaks Model Kooperatif ..... 19
**Tabel 2.2** Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti..... 74
**Tabel 3.1** Data Siswa Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang..... 100
**Tabel 3.2** Definisi Operasional Variabel ..... 105
**Tabel 3.3** Kriteria Validitas ..... 111
**Tabel 3.4** Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba ..... 112
**Tabel 3.5** Kriteria Validitas ..... 113
**Tabel 3.6** Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji Coba ..... 114
**Tabel 3.7** Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba..... 115
**Tabel 3.8** Kriteria Indeks Daya Pembeda Instrumen..... 116
**Tabel 3.9** Hasil Uji Daya Beda Instrumen Uji Coba ..... 117
**Tabel 3.10** Nilai N-Gain..... 121
**Tabel 4.1** Hasil Belajar Siswa ..... 123
**Tabel 4.2** Uji Normalitas Data *Pretest* ..... 124
**Tabel 4.3** Uji Homogenitas Data *Pretest*..... 125
**Tabel 4.4** Uji Normalitas Data *Posttest*..... 126
**Tabel 4.5** Uji Homogenitas Data *Posttest* ..... 127
**Tabel 4.6** Hasil Uji Independent Sample T-Test..... 128
**Tabel 4.7** Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ..... 130
**Tabel 4.8** Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..... 132
**Tabel 4.9** Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... 133

## DAFTAR GAMBAR

**Gambar 1.1** Ketidaktuntasan Hasil Belajar IPS ..... 6

**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale ..... 35

**Gambar 2.2** Kerangka Berfikir ..... 91

**Gambar 3.1** Bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design* ..... 95

**Gambar 3.2** Prosedur Penelitian ..... 96

**Gambar 4.1** Diagram Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar ..... 129

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen ..... 152

Lampiran 2 Silabus dan RPP Kelas Eksperimen ..... 154

Lampiran 3 Silabus dan RPP Kelas Kontrol ..... 258

Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba ..... 364

Lampiran 5 Soal Uji Coba..... 378

Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Uji Coba ..... 397

Lampiran 7 Pedoman Penskoran..... 398

Lampiran 8 Daftar Hasil Tes Uji Coba ..... 399

Lampiran 9 Skor Uji Coba Tertinggi ..... 400

Lampiran 10 Skor Uji Coba Terendah ..... 401

Lampiran 11 Analisis Instrumen Soal Uji Coba ..... 402

Lampiran 12 Analisis Hasil Uji Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda ..... 423

Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba ..... 425

Lampiran 14 Soal *Pretest* dan *Posttest* ..... 429

Lampiran 15 Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest*..... 440

Lampiran 16 Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol..... 441

Lampiran 17 Skor *Pretest* Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol ..... 442

Lampiran 18 Skor *Posttest* Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol..... 444

Lampiran 19 Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen..... 446

Lampiran 20 Skor *Pretest* Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen ..... 447

Lampiran 21 Skor *Posttest* Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen..... 449

Lampiran 22 Uji Normalitas Data *Pretest* ..... 451

Lampiran 23 Uji Homogenitas Data *Pretest* ..... 452

Lampiran 24 Uji Normalitas Data *Posttest* ..... 453

Lampiran 25 Uji Homogenitas Data *Posttest* ..... 454

Lampiran 26 Analisis Uji Hipotesis ..... 455

Lampiran 27 Uji N-Gain ..... 457

Lampiran 28 Surat Keterangan Penelitian ..... 460

Lampiran 29 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian ..... 462

Lampiran 30 Dokumentasi ..... 464

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang harus dilakukan dalam rangka mencetak manusia yang berkarakter dan berkualitas. Secara umum, Pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan kemampuan yang dimiliki dan dengan berkembangnya potensi peserta didik, maka akan diperoleh ilmu pengetahuan dan karakter yang sesuai untuk nantinya dapat terjun ke masyarakat. Dalam pelaksanaannya, pemerintah harus menyelenggarakan Pendidikan yang dapat mencapai tujuan Pendidikan. Dalam UUD RI 1945 BAB XIII Pasal 31 menyebutkan bahwa Pemerintah akan mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem Pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dalam undang-undang.

Menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan nasional adalah Pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap

terhadap tuntutan perubahan zaman. Selanjutnya dalam UU ini juga disebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu.

Dengan berkembangnya Pendidikan di Indonesia, tentu saja tak luput dari perkembangan kurikulum yang menjadi dasar dalam pendidikan. Kurikulum yang berlaku di Indonesia sekarang adalah kurikulum 2013 yang sudah berlaku sejak tahun ajaran 2013/2014 meskipun tidak secara serentak. Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini sudah diatur dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dalam satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik, untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, prakarsa, dan kemandirian sesuai minat, bakat, dan perkembangan fisik serta sisi psikologis peserta didik. Oleh karena itu, setiap satuan Pendidikan perlu melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Untuk mencapai standar kompetensi lulusan tersebut perlu ditetapkan standar isi seperti yang disebutkan pada Permendikbud No. 21 Tahun 2016 yang merupakan kriteria mengenai ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi peserta didik untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenjang  dan jenis Pendidikan tertentu. Sesuai dengan ruang lingkupnya, kompetensi lulusan yang harus dicapai setiap mata pelajaran berbeda. Kompetensi yang harus dicapai dalam muatan

pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Sekolah Dasar adalah (1) menunjukkan perilaku sosial budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia; (2) mengenal konsep, ruang, waktu, dan aktivitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi; (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat; (5) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati dirinya sebagai warga negara Indonesia; (6) menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia; (8) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.

Selain standar isi, kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 untuk Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah juga disebutkan dalam Permendikbud No. 37 Tahun 2018 bahwa kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual; (2) kompetensi sikap sosial; (3) kompetensi pengetahuan; (4) kompetensi keterampilan. Keempat kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakulikuler, kokulikuler, dan ekstrakulikuler.

Menurut Hardini dan Puspitasari (2017:172) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik pada jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi berkaitan dengan isu sosial. BSNP (dalam Hardini dan Puspitasari 2017:173) menjelaskan bahwa tujuan IPS adalah peserta didik diarahkan agar dapat menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab,

demokratis, dan cinta damai. Tujuan pembelajaran IPS adalah agar peserta didik dapat memiliki kemampuan seperti: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masayarakat dan kingkungan; (2) memiliki kemampauan dasar berfikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari; (3) berkomitmen dan sadar terhadap nilai sosial dan kemanusiaan; (4) dapat hidup dalam masyarakat majemuk di berbagai tingkat local, nasional, dan global dengan kemampuan komunikasi dan kerjasama yang baik. (Hardini dan Puspitasari 2017: 173-174)

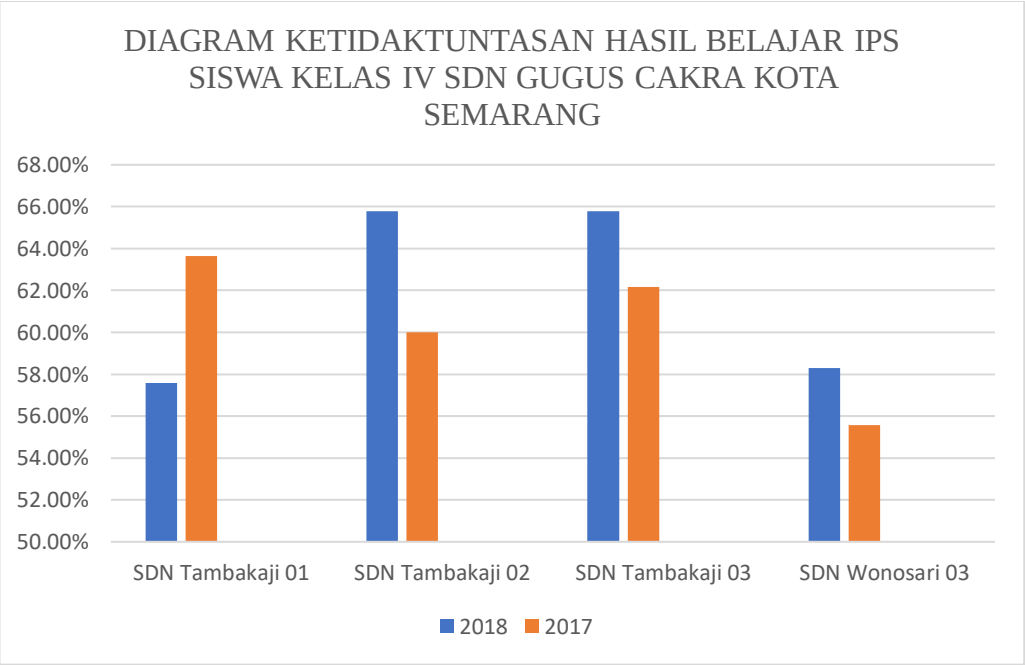
Peran dan tujuan IPS sudah dirumuskan sesuai dengan perkembangan pendidikan secara umum di Indonesia dalam kurikulum 2013. Namun tetap saja dijumpai berbagai permasalahan dalam pelaksanannya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Elisabet Febrian Kurniasari dan Eunice Widiyanti Setyaningtyas (2017) dalam Journal of Education Research and Evaluation menjelaskan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS yaitu kurang optimalnya hasil belajar siswa yang diakibatkan oleh mata pelajaran IPS dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Selain itu dipengaruhi pula oleh minat baca dan belajar siswa kurang yang mempengaruhi tingkat pemahaman dan penguasaan materi IPS. Sebagaimana menurut Bock & Eno (2012) dan Wright & Wilson (2010) dalam Jurnal Pendidikan Indonesia oleh Jasdilla, dkk (2017) mengungkapkan berbagai permasalahan yang seringkali muncul dalam pembelajaran IPS antara lain: (1) pembelajaran tidak mengangkat isu terbaru dalam masyarakat namun hanya berpaku pada teks; (2) peran guru lebih mendominasi dan bersifat satu arah; (3)

pola pembelajaran individual kurang diperhatikan. Permasalahan tersebut berdampak pada siswa dan menjadikan siswa cenderung pasif.

Permasalahan pembelajaran IPS juga terjadi di SDN Gugus Cakra Kota Semarang. Berdasarkan hasil *identifikasi masalah* yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gugus Cakra Kota Semarang melalui observasi, wawancara, dan data dokumentasi berupa hasil belajar siswa, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS di kelas IV pada tahun-tahun sebelumnya antara lain siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang terlibat langsung atau *learning by doing.* Terbatasnya sumber belajar dan media juga mempengaruhi kualitas pembelajaran IPS yang dalam pembelajaran hanya menggunakan buku siswa, buku guru, dan buku pegangan guru lainnya yang masih kurang memfasilitasi peserta didik. Dalam pembelajaran, antusias siswa selama mengikuti pembelajaran sangat kurang. Kurang adanya komunikasi balasan yang diberikan oleh siswa, hanya beberapa siswa saja yang sesekali bertanya apabila kurang paham. Pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif tersebut membuat minat belajar siswa rendah, kurang berperan aktif, kurang kritis, dan kurang termotivasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, guru kurang mengoptimalakan berbagai model pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam pembelajaran. Selain itu guru juga jarang menggunakan media atau alat peraga, sehingga siswa sulit memahami materi. Keterbatasan sarana dan prasarana sekolah tidak memungkinkan untuk penyediaan media atau alat peraga.

Kondisi tersebut ditunjukkan dengan hasil belajar muatan IPS siswa kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang pada tahun 2018 dari jumlah siswa sebanyak

145 siswa, 90 siswa (62,1%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dan sisanya 55 siswa (37,9%) sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. KKM muatan pelajaran IPS SDN Gugus Cakra Kota Semarang yaitu SDN Tambakaji 01 KKM 65, SDN Tambakaji 02 KKM 75, SDN Tambakaji 03 KKM 65, dan SDN Wonosari 03 KKM 62. Kondisi tersebut juga ditunjukkan pada tahun sebelumnya. Pada tahun 2017, perolehan hasil belajar IPS siswa masih rendah. Dari jumlah siswa sebanyak 141 siswa, 89 siswa (63,12%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dan sisanya 52 siswa (36,87%) sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Pada kondisi ini, guru mengajar dengan menggunakan model yang hampir sama yaitu berkelompok dengan jumlah siswa perkelompok 4-6 orang. Untuk lebih jelasnya kita lihat digram di bawah ini.




**Gambar 1.1** Ketidaktuntasan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang

Selain permasalahan di atas, sekolah-sekolah pada masa modernisasi, terlihat bahwa kebanyakan siswa tidak mengenal budaya daerah yang menjadi warisan budaya para leluhurnya. Mereka tidak mengerti sejarah, asal-usul, arti, makna, fungsi, kebiasaan yang ada di wilayah setempat. Hal ini terbukti dengan beberapa siswa di SDN Gugus Cakra Kota Semarang yang hampir 90% siswa kelas IV tidak mengerti tentang nilai-nilai identitas, kesenian, sejarah, perilaku, adat istiadat yang terjadi dan ada di daerahnya. Dari fenomena ini menjadikan keprihatinan kita sebagai calon pendidik sekaligus peneliti terhadap generasi penerus. Lunturnya budaya lama tersebut menyebabkan hilangkan simbol-simbol kebudayaan yang selama ini menjadi kekuatannya. Hal tersebut disebabkan meningkatnya perkembangan budaya kontemporer dan dipercaya sebagai pembaharuan yang memiliki nilai positif bagi manusia. Bahkan lebih parah lagi adalah masuknya budaya barat tanpa proses filterisasi yang kokoh

Dari data hasil belajar pada tahun 2018 dan 2017, dapat dilihat bahwa guru belum menggunakan model inovatif yang dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam belajar, serta sumber belajar dan media yang digunakan masih terbatas yaitu buku tema dan beberapa buku pegangan guru. Selain itu, siswa belum mengetahui tentang nilai-nilai sejarah, adat istiadat daerah setempat. Maka dari itu, peneliti akan melihat keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* untuk membantu proses pembelajaran IPS di SDN Gugus Cakra Kota Semarang agar lebih inovatif dan menarik serta dapat mengenalkan, mendekatkan, dan membiasakan budaya daerah di dalam kehidupan siswa yang di kemas dalam kegiatan pembelajarn IPS. Model pembelajaran

kooperatif tipe *think pair share* merupakan model yang memungkinkan siswa untuk bisa bekerja sendiri dan bekerja bersama, mengoptimalkan partisipasi peserta didik dan menunjukkannya kepada orang lain. Selain itu pembelajaran yang berbasis budaya yang didukung menggunakan media elektronik berupa audio visual yaitu video-video pembelajaran terkait materi akan membantu siswa untuk lebih memiliki nilai-nilai budaya serta dapat mengetahui lebih tentang budaya-budaya Indonesia khususnya di daerah setempat. Hal ini dilakukan dalam rangka membangun peserta didik agar dapat melestarikan dan mengembangkan warisan budaya sebagai *history of life* bagi siswa.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Nyoman Ayu Aryani dkk (2014) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) terhadap Prestasi Belajar pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD di Gugus III Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2013/3014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar IPS pada siswa yang menggunakan model TPS lebih baik daripada prestasi belajar IPS siswa yang menggunakan model *Direct Instruction*. Dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh positif model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas V SD di Gugus III Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) memiliki peran dan memberikan kontribusi yang berarti dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada pembelajarn IPS. Hasil penelitian juga menyatakan bahwa model pembelajaran *Thnk Pair Share* (TPS) memiliki prosedur secara eksplisit yang memberikan kesempatan siswa untu berfiir,menjawab, dan saling

membantu satu sama lain. Model TPS juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dan menunjukkan percaya diri siswa. Selain itu model TPS ini juga berpusat pada siswa (student centered).

Penelitian pada muatan pelajaran IPA yang dilakukan oleh Putu Santra dkk (2017) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Power Point Terhadap Hasil Belajar IPA" yang menyimpulkan bahwa *think pair share* adalah model pembelajaran inovatif yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan konsep IPA. Dibuktikan berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan, ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA antarsiswa kelas V yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *think pair share* dengan berbantuan *power point* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional di SD Gugus I Kecamatan Kututambahan Tahun Pelajaran 2016/2017.

Penelitian yang berjudul "Kefektifan Model Pembelajaran Berbasis Budaya (PBB) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS" yang dilakukan oleh Firosalia Kristin (2015:46-59) yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis budaya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada lima aspek yaitu antusiasme, keaktifan, tanggung jawa, kepercayaan diri dan diskusi, bahwa dari ke lima aspek tersebut dari pertemauan pertama sampai pertemuan ke enam mengalami kenaikan yang signifikan. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Aji Tulus Prasetyo, dkk (2018) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantu Permainan Teka-Teki Berantai Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V

SDN Gayamsari 01 Semarang. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata hasil pretes siswa sebelum diberi perlakuan sebesar 63 dan rata-rata nilai setelah diberi perlakuan sebesar 90 dengan presentase kenaikan sebesar 27%. Berdasarkan uji-t diperoleh thitung (7,930) > ttabel (2,074) maka Ha Diterima, artinya penggunaan model pembelajaran Think Pair Share berbantu teka-teki berantai berpengaruh terhadap terhadap hasil belajar tematik siswa kelas VB tema 6 "Organ Tubuh Manusia dan Hewan" subtema 3 "Cara Hidup, Manusia, Hewan dan Tumbuhan" di SD Negeri Gayamsari 01 Semarang.

Penelitian yang dilakukan oleh A. Bamiro yang berjudul "Effects of Guided Discovery and Think- Pair-Share Strategies on Secondary School Students' Achievement in Chemistry". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe think pair share dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah. Selain itu siswa dapat berinteraksi dengan siswa lain yang heterogen.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Berbasis *Warisan Budaya* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Guru belum menerapkan model pembelajaran inovatif, hanya menggunakan model dan metode konvensional atau ceramah.
2. Guru belum menggunakan media interaktif yang dapat menarik perhatian siswa agar siswa lebih memahami materi yang diberikan.
3. Sarana dan prasarana yang kurang memadai dalam pembelajaran.
4. Minat belajar masih rendah. Siswa kurang berperan aktif, kritis, dan kurang termotivasi dalam pembelajaran karena pembelajaran yang monoton.
5. Siswa belum dapat mengonstruksi dan mendemonstrasikan pengetahuan yang sifatnya abstrak karena pembelajaran jarang menggunakan media.
6. Kurangnya sumber belajar dalam pembelajaran. Hanya buku tema dan beberapa buku pegangan guru yang belum memfasilitasi.
7. Pembelajaran berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa.
8. Kurang adanya balikan atau respon dari siswa.
9. Hasil belajar IPS, Matematika, Bahasa Jawa, dan IPA masih rendah. Khususnya IPS pada kelas IV.
10. Siswa tidak mengenal budaya daerah yang menjadi warisan budaya para leluhurnya.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti ingin membatasi masalah pada hasil belajar kognitif siswa muatan pelajaran IPS yang terkait dengan model pembelajaran dan permasalahan siswa yang tidak mengenal budaya daerah yang menjadi warisan

budaya para leluhurnya . Berdasarkan pada permasalahan teridentifikasi yaitu guru masih saja melakukan pembelajaran hanya dengan metode konvensional atau ceramah, jarang menggunakan model dan metode pembelajaran lain sehingga siswa kurang terfasilitasi untuk melakukan proses menalar selama proses pembelajaran berlangsung. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat kurang dan kurang adanya komunikasi balasan dari siswa, hanya beberapa siswa saja yang sesekali bertanya apabila belum paham. Pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif ini yang membuat minat belajar siswa rendah, kurang berperan aktif, kritis, dan kurang termotivasi dalam pembelajaran. Lunturnya budaya akibat era modernisasi menyebabkan hilangkan simbol-simbol kebudayaan yang selama ini menjadi kekuatan. Akibatnya hasil belajar siswa khususnya IPS rendah dan sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal serta kepedulian siswa terhadap budaya daerah semakin luntur. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui keefektifan model kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah:

Apakah model kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS siswa Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Mengujii keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bemanfaat, baik teoritis maupun praktis bagi peneliti, guru, siswa, dan sekolah tempat dilakukannya penelitian ini.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai sumber referensi dalam dunia Pendidikan, dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, penguasaan berbagai keterampilan, serta dapat digunakan sebagai kajian lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan model kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya.* Selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil pembelajaran.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Manfaat peneliitian ini antara lain (1) membantu siswa untuk berfikir aktif, kritis, kretaif, dan melakukan proses menalar dalam pembelajaran; (2) meningkatkan daya Tarik siswa terhadap pembelajaran; (3) membantu siswa memahami materi IPS; (4) meningkatkan semangat dan minat siswa dalam

mengikuti pembelajaran IPS; (5) meningkatkan hasil belajar IPS siswa; (6) meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja bersama kelompok; (7) menyadarkan siswa sebagai generasi penerus bangsa terhadap warisan budaya Indonesia.

1.6.2.2 Bagi Guru

Manfaatnya antara lain (1) meningkatkan kualitas pembelajaran; (2) meningkatkan kompetensi yang dimiliki guru; (3) memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik, aktif, kreatif, dan menyenangkan; (4) menjadi bahan referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran yang inovatif, kretaif, dan menyenangkan.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Manfaatnya sebagai berikut (1) memberikan kontribusi yang lebih baik dan menarik dalam perbaikan pembelajaran di sekolah; (2) menambah pengetahuan bagi guru di SDN Gugus Cakra Kota Semarang tentang pembelajaran inovatif; (3) memperkaya dan melengkapi hasil penelitian yang dilakukan oleh guru di SDN Gugus Cakra Kota Semarang; (4) mengenalkan warisan budaya di sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Manfaatnya untuk peneliti adalah (1) meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif; (2) meningkatkan kreativitas dan cara berfikir pebeliti untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di sekolah dasar; (3) sebagai bentuk aplikasi ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan.

# BAB II

# KAJIAN PUSTAKA

## 2.1 Kajian Teori

### 2.1.1 Hakikat Model Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pengajaran disusun untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran konsep informasi, cara berfikir, studi nilai sosial dengan cara melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam tugas kognitif dan sosial tertentu. Semua model menekankan pada cara pengkonstruksian pengetahuan seperti cara belajar (Huda 2013:73-74). Joyce dan Weill (dalam Huda, 2013:73) mengungkapkan bahwa model pengajaran merupakan rencana atau pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum, menyusun materi instruksional, dan sebagai pemandu dalam proses pengajaran baik di ruang kelas ataupun di tempat yang berbeda.

Pendapat lain diungkapkan oleh Ngalimun (2016:24) bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang digunakan untuk mengatur bagaimana mengajar tatap muka dalam kelas dan menentukan perangkat pembelajaran seperti buku, media atau film, kurikulum, dan program computer.

Kardi dan Nur (dalam Shoimin, 2014:24) menjelaska bahwa makna model pembelajaran lebih dari strategi, metode atau prosedur yang mempunyai empat ciri, yaitu (1) rasional teoretk logic yan disusun oleh para pengembang; (2) landasan pemikiran tentang bagaimana siswa belajar; (3) tingkah laku mengajar yang

diperlukan agar model dapat dilaksanakan dengan baik; dan (4) lingkungan belajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Saskia (2018:17) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi belajar untuk peserta didik agar dapat belajar dalam kelompok kecil dengan keahlian yang berbeda dan dapat saling belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik individu maupun kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah rencana atau pola yang disusun untuk mendesai pembelajaran di kelas. Tentu saja model yang harus digunakan oleh guru disesuaikan dengan keadaan siswa dan lingkungan sekitar agar nantinya pembelajaran dapat berjalan dengan semestinya.

2.1.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)

1) Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Ngalimun (2016:230) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan cara bekerja sama atau berkelompok untuk dapat saling membantu menyelesaikan permasalahan, membangun konsep, dan inkuiri.

Huda (2013:111) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif termasuk ke dalam model interaksi sosial. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang terdiri dari tiga atau lebih anggota dan membangun relasi antaranggota kelompok yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Lebih dalam lagi Sanjaya (dalam Hamdani, 2011:30) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan rangakaian proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dalam model ini, diterapkan strategi belajar dengan kelompok kecil yang memiliki perbedaan tingkat kemampuannya. Dalam kelompok harus saling bekerja sama untuk memahami materi.

Shoimin (2014:25) juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama membantu mengonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan.

Phyllis (dalam Mulyana, 2013:135) juga menjelaskan bahwa dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya, model pembelajaran kooperatif dapat menghasilkan kemampuan akademis yang lebih besar dan akan lebih berhasil apabila terdiri dari antargolongan, antarras, kepentingan, dan kemampuan akademis siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok untuk dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan belajar siswa sehingga dapat mencapi tujuan pembelajaran dengan baik.

2) Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Ngalimun (2016:230) mengungkapkan bahwa sintaks model pembelajaran kooperatif adalah informasi, pengarahan strategi, membentuk kelompok heterogen, kerja kelompok, presentasi hasil kelompok, dan pelaporan. Sedangkan Huda

(2013:112) menjelaskan bahwa sintaks model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

a) Persiapan kelompok

1. Pemilihan metode dan Teknik pembelajaran kooperatif.
2. Guru menyiapkan ruang kelas.
3. Guru merangking siswa.
4. Guru menentukan jumlah kelompok.
5. Guru membentuk kelompok.

b) Pelaksanaan Pembelajaran

1. Siswa merancang team dengan identitas kelompok.
2. Siswa dihadapkan permasalahan.
3. Siswa mengeksplorasi permasalahan.
4. Siswa merumuskan tugas dan menyelesaikan permasalahan.
5. Siswa bekerja mandiri kemudian berkelompok.

c) Penilaian Kelompok

1. Guru menilai hasil kerja kelompok.
2. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok.
3. Guru dan siswa mengevaluasi anggota kelompok

Ibrahim, dkk (dalam Hamdani, 2011:34-35) menjelaskan fase-fase atau sintaks dalam model pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut

Fase 1: Menyempaikan tujuan dan memotivasi siswa

Fase 2: Menyajikan informasi

Fase 3: Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar

Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Fase 5: Evaluasi

Fase 6: Memberikan Pengerian

Shoimin (2014:45-46) mengungkapkan terdapat enam langkah dalam model kooperatif, yaitu:

**Tabel 2.1** Sintaks Model Kooperatif

| Fase | Aktivitas Guru |
|---|---|
| Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa | Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dan memotivasi siswa. |
| Menyajikan informasi | Guru menyajikan informasi kepada siswa baik melalui demonstrasi, bahan bacaan, atau media. |
| Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar | Guru menjelaskan kepada siswa untuk membagi kelompok dan membantu kelompok agar dapat bertransisi dengan baik. |
| Membimbing kelompok bekerja dan belajar | Guru membimbing kelompok belajar saat mereka berdiskusi mengerjakan tugas yang diberikan guru. |
| Evaluasi | Guru mengevaluasi hasil belajar siswa tentang materi yang sudah dipelajari dan masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kerjanya. |
| Memberi penghargaan | Guru memberikan penghargaan terhadap hasil belajar baik indivisu maupun kelompok. |

3) **Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)**

Shoimin (2014:48) mengungkapkan terdapat beberapa kelebihan penggunaan model pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut:

a) Meningkatkan harga diri masing-masing individu.

b) Konflik antarpribadi berkurang karena penerimaan perbedaan lebih besar.

c) Berkurangnya sikap apatis.

d) Pemahaman lebih mendalam.

e) Meningkatkan kepekaan, toleransi, dan budi pekerti.

f) Mencegah keagresifan dan keterasingan.

g) Meningkatkan kemajuan belajar.

h) Meningkatkan sikap positif dan kehadiran peserta didik.

i) Menambah percaya diri dan motivasi.

j) Merasa senang.

k) Mudah diterapkan dan tidak mahal.

2.1.1.3 Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS)

*1)* Pengertian Model Pembelajaran *Think Pair Share (TPS)*

*Think Pair Share* merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan pertama kali oleh Profesor Frank Lyman di University of Maryland pada 1981. Strtaegi ini mengenalkan gagasan tentang waktu tunggu atau berfikir pada elemeninteraksi pembelajaran kooperatif yang saat ini menjadi salah satu factor ampuh dalam meningkatkan respon siswa terhadap pertanyaan (Huda, 2013:206).

Ngalimun (2016:237) menjelaskan bahwa *think pair share* merupakan model yang tergolong tipe kooperatif dengan cara guru menyajikan materi secara klasikal, memberikan persoalan kepada siswa dan siswa bekerja kelompok dengan cara berpasangan (think-pairs), presentasi kelompok (share), kuis individual, guru membuat skor untuk masing-masing siswa, guru mengumumkan hasil kuis dan memberikan reward.

Shoimin (2014:208-210) mengungkapkan bahwa model thInk pair share merupakan model kooperatif yang memberikan siswa kesempatan untuk berfikir dan merespon serta saling membantu satu sama lain. Memperkenalkan “waktu berfikir atau waktu tunggu” yang memberikan factor besar dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam merespon.

Sa’dijah (dalam Y Tembang, 2017:813) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* merupakan suatu model kooperatif yang memberi siswa untuk berfikir, berbicara, dan merespon serta saling membantu satu sam lain. Azlina (dalam Y Tembang, 2017:813) juga menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatfi tipe *think piar share* merupakan jenis pembelajaran yang dirancang dalam bentuk diskusi yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir, keterampilan berkomunikasi siswa, dan mendorong partisipasi siswa dalam kelas.

Lebih lagi dijelaskan oleh Lie (dalam Indriani, 2014:23) bahwa model think pair share adalah suatu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat bekerja secara mandiri dan bekerja sama dengan orang lain. Siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dapataktifsecara keseluruhan proses pembelajaran. Model pembelajaran think pair share dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkan ide-idenya dengan orang lain. Membantu siswa untuk bisa menghargai orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan. Siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri dan menerima umpan balik. Interaksi yang terjadi selama

pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir, sehingga bermanfaat bagi proses pendidikan jangka

Hamdayana (dalam Handayani, 2017:110) juga menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* bisa meningkatkan partisipasi siswa baik untuk berfikir sendiri maupun bekerja sama dengan temannya. Arends (dalam Hardiyanto, 2018:119) menjelaskan pula bahwa model kooperatif tipe *think pair share* merupakan cara yang efektif untuk dapat membuat variasi dalam suasana pola diskusi di kelas. Hal ini dikarenakan prosedur yang ada dalam model kooperatif tipe *think pair share* memberi kesempatan siswa untuk banyak berfikir untuk merespon dan saling membenatu sesame teman.

Sururoh (2018:1500) menjelaskan bahwa model pembelajaran Think Pair Share merupakan rancangan model pembelajaran yang memiliki ciri khusus. Ciri khusus tersebut, yaitu (a) adanya waktu tunggu untuk berpikir (think), pada tahap ini setiap siswa benar-benar mempunyai kesempatan dan keharusan untuk memikirkan jawaban mengenai masalah yang disajikan oleh guru, (b) saling merespon jawaban (pair) pada tahap ini setiap jawaban atau pendapat dari masing-masing siswa disampaikan kepada pasangannya untuk mencocokkan jawaban, dan (c) saling berbagi jawaban (share), pada tahap ketiga ini setiap kelompok berbagi jawaban kepada seluruh kelompok dalam satu kelas

Trianto (dalam Permatasari, 2014:14) menjelaskan bahwa *think pair share* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan merupakan cara yang efektif untuk membuat variasi diskusi kelas.

Berbagai langkah pembelajaran yang ada dalam *think pair share* sejalan dengan upaya- upaya atau strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan percaya diri pada siswa. Strategi atau upaya yang sejalan tersebut antara lain seperti yang dikemukakan oleh Thursan Hakim (dalam Apriliani, 2015: 10) yaitu memupuk keberanian bertanya, melatih diskusi dan berdebat, serta penerapan diskusi yang konsisten. Siswa dapat dilatih keberaniannya dalam bertanya melalui tahap *pairing* dan *sharing* baik kepada teman maupun guru.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpilkan bahwa *think pair share* merupakan salah satu model tipe kooperatif yang melaksanakan pembelajaran dengan tiga tahap yaitu berfikir (*think*), berpasangan *(pair), dan berbagi (share)* sehingga pembelajaran menjadi bervariasi dan dapat meningkatkan motivasi serta ketertarikan belajar siswa.

*2)* Sintaks Model Pembelajaran *Think Pair Share (TPS)*

Huda (2013:2016-207) menjelaskan bahwa TPS seharusnya dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a) Siswa ditempatkan dalam kelompok yang terdiri dari 4 anggota.
b) Guru memberikan tugas pada kelompok.
c) Masing-masing anggota berperan aktif melaksanakan tugas dengan baik.
d) Kelompok membentuk anggota menjadi berpasangan.
e) Kedua pasangan bertemu kembali dalam kelompok untuk membagi hasil diskusinya.

Shoimin (2014:211) mengungkapkan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran think pairs share adalah sebagai berikut:

a) Tahap think (berfikir), guru memberikan persoalan atau pertanyaan terkait materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk berfikir dan berusaha menjawab.
b) Tahap pair (berpasangan), siswa berpasangan dan memikirkan penyelsaian dari pesoalan yang diberikan oleh guru dalam waktu tertentu.
c) Tahap share (berbagi), siswa maju ke depan kelas untuk melaporkan hasil diskusi.

Selain itu, Hamdayana (dalam Handayani, 2017:110) juga menyebutkan bahwa model kooperatif tipe *think pair share* terdiri atas 5 langkah, yaitu:

a) Tahap Pendahuluan
b) Tahap *Think* (berfikir secara individual)
c) Tahap *Pair* (berpasangan dengan teman sebangku)
d) Tahap *Share* (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas)
e) Tahap Penghargaan

Abdul Majid (dalam Widianti, 2018:158) menyebutkan langkah-langkah dalam model kooperatif tipe *think pair share* sebagai berikut:

a) Berfikir (*thinking*)
b) Berpasangan (*pairing*)
c) Berbagi (*sharing*)

*3)* Kelebihan Model Pembelajaran *Think Pair Share (TPS)*

Shoimin (2014:211-212) menjelaskan berbagai keuntungan penggunaan model kooperatif tipe think pair share adalah sebagai berikut:

a) Mudah diterapkan di berbagai jenjang Pendidikan dan dalam berbagai kesempatan.
b) Menyediakan waktu berfikir untuk meningkatkan kualitas respon siswa terhadap persoalan.
c) Siswa lebih aktif.
d) Siswa lebih memahami konsep.
e) Siswa dapat belajar dari siswa lain.
f) Siswa dalam kelompok mempunyai kesempatan untuk berbagi dan menyampaikan idenya.

Handayani (2017:111-112) menjelaskan beberapa kelebihan model kooperatif tipe *think pair share* diantaranya:

a) Meningkatkan pencurahan waktu dan tugas.
b) Memperbaiki kehadiran.
c) Berkurangnya angka putus sekolah.
d) Berkurangnya sikap apatis.
e) Penerimaan antarindividu lebih besar.
f) Hasil belajar lebih mendalam.
g) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi antarsiswa.

Namun perlu diperhatikan pula kendala yang dapat dijumpai dalam penggunaan model kooperatit tipe *think pair share* ini. Shoimin (2014:212) menjelaskan beberapa kekurangan model kooperatif tipe *think pair share* diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor.

b) Lebih sedikit ide yang muncul.

c) Jika ada perselisihan tidak ada penengah.

Penelitian ini akan menggunakan model kooperatif tipe *think pair share* yang berbasis warisan budaya dan dengan memanfaatkan media audio visual sebagai media pembelajaran berupa video-video pembelajaran, sehingga dapat menutupi kendala yang ada dalam penggunaan model kooperatif tipe *think pair share*.

### 2.1.2 Hakikat Budaya

2.1.2.1 Pengertian Budaya

Menurut Hakim ( dalam Panggayudi dkk, 2015:260) budaya merupakan keseluruhan sistem berfikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan manusia yang dihasilkan masyarakat. Sistem berpikir, moral, nilai, keyakinan dan norma terebut digunakan dalam kehidupan manusia dan menghasilkan sistem sosial, sistem ekonomi, sistem kepercayaan, sistem pengetahuan, teknologi, seni dan sebagainya.

Koentjaraningrat (dalam Supriadi, 2016:4) menjelaskan bahwa budaya merupakan keseluruhan dari pikiran, karya, dan hasil karya dari masnusia yang tidak berakal kepada nalurinya dan hanya dicetuskan oleh manusia setelah proses belajar.

Tyler (dalam Supriadi, 2016:4) juga menjelaskan bahwa budaya adalah sebuah keseluruhan kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, hukum, moral, adat, dan setiap kemampuan lain dan kebiasaan yang ada oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa budaya merupakan keseluruhan sistem pada diri mansuia yang dihasilkan dari masyarrakat yang kemudian muncul setelah proses belajar.

2.1.2.2 Unsur-Unsur Budaya

Menurut Maryanto dkk (2017:118) unsur-unsur budaya diuraikan sebagai berikut:

1. Religi/ Kepercayaan

   Di Indonesia, terdapat enam agama yang resmi diakui yaitu Islam, Hindu, Buda, Katolik, Kristen dan Konghucu. Dari keenam agama tersebut dapat mengembangkan toleransi dna kerukunan.

2. Mata Pencaharian

   Keragaman alam di Indonesia menyebabkan mata pencaharian masyarakatnya menjadi beragam. Sebagian penduduk Indonesia ada yang menjadi petani karena memang tanahnya subur. Sementara itu, orang-orang yang tinggal ditepi sungai atau pantai mengandalkan perikanan sebagai mata pencaharian. Lalu, terdapat pula mata pencaharian sebagai pedagang, peternak,pekerja jasa dan lain sebagainya.

3. Teknologi dan Peralatan

   Pada unsur ini berkaitan dengan kepandaian dan ketrampilan orang dalam membuat atau melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan hidup. Teknologi berawal dari bentuk yang sangat sederhana, kemudian berkembang terus sesuai dengan perkembangan dan kemajuan zaman. Selain itu, kebutuhan manusia mulai beragam. Teknologi yang sudah ada sejak zaman dahulu hingga sekarang

seperti teknologi dan peralatan senjata, wadah, alat angkut, tempat berlindung (rumah), alat pembuat makanan dan minuman, serta pakaian dan perhiasan.

4. Kesenian

Hampir semua suku bangsa yang ada di Indonesia mempunyai kesenian yang menjadi ciri khasnya. Kesenian dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut:

a. Keseian yang dapat dinikmati oleh mata, misalnya seni patung, seni ukir, seni lukis, seni rias, seni tari, seni pedalangan (wayang), dan seni olahraga.
b. Kesenian ya g dapat dinimati oleh indra pendengaran, misalnya seni musik dan seni sastra. Setiap suku yang ada di Indonesia juga memiliki lagu daerah, alat musik dan berbagai keseniannya sendiri-sendiri,

5. Pengetahuan

Berbagai suku bangsa di Indonesia telah mempunyai pengetahuan yang tinggi. Pengetahuan tersebut telah mereka tetapkan untuk mengatasi kesulitan-lesulitan dalam hidup. Pengetahuan tersebut antara laintentang alam sekitar, flora fauna, bahan-bahan mentah, benda-benda di lingkungan alam, tubuh manusia, sifat dan kelakuan manusia, serta pengetahuan tentang ruang dan waktu. Misalnya pengetahuan tentang berbagai jenis tanaman dan ramuan obat tradisiona;, pengetahuan menentukan arah orang Dayak sehingga tidak tersesat di hutan belantara dan penegtahuan menentukan arah para pelaut tradisional kita ketika mengarungisamudra dengan kapal pinisnya sebingga bangsa kita dikenal dengan bangsa bahari.

6. Sistem Kemasyarakatan

Sistem kemasyarakatan merupakan pola hidup yang menjadi kebiasaan dan dianut serta telah menjadi keiasaan suatu masyarakat. Ada sistem kemsayarakatan yaitu ada sistem perkawinan, sistem kekerabatan, sistem berperilaku dalam masyarakat. Misalnya, sistem marga pada suku Batak dan sistem trah pada suku Jawa. Kedua contoh tersebut merupakan sistem kekerabatan suku-suku tersebut.

7. Bahasa

   Setiap suku bangsa memiliki slat komunikasi tersendiri yang terkadang hanya dipahami dan dimengerti serta dipakai oleh suku itu sendiri. Itulah yang dinamakan dialek. Bahsa yang dimiliki oleh kita yaitu bahasa Indonesia yang merupakan bahsa nasional dna bahsa persatuan.

Dari semua unsur-unsur yang telah diuraikan tersebut, keragaman unsur tersebut lahir karena adanya bernagai faktor. Faktor tersebut yaitu seperti faktor biologis (keturunan, ras, suku), geografis (keadaan alam), dan historis (sejarah/ masa lampau), serta keterbukaan terhadap pihak luar.

2.1.2.3 Keragaman Budaya di Indonesia

Dari banyaknya daerah-daerah, pulau-pulau dan wilayah-wilayah di Indoenisa maka akan muncul berbagai suku bangsa. Tiap suku bangsa memiliki budaya dan adat istiadat sendiri. Budaya dan adat istiadat daerah dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari. Maka terbentuklah berbagai budaya dan adat istiadat itu sendiri. Bentuk keragaman budaya di Indonesia, sebagai berikut.

1. Bahasa Daerah

   Setiap suku bangsa, memiliki bahasa sendiri. Contoh: Jawa, Madura, Batak, Sunda, Minangkabau, Bali, dan Banjar.

2. Adat Istiadat

   Adat istiadat meliputi tata cara dalam kematian, kebiasaan, upacara perkawinan, upacara keagamaan, dan pakaian adat.

3. Kesenian Daerah

   Kesenian daerah, meliputi seni tari, rumah adat, lagu daerah, seni musik dan alat musik daerah, cerita rakyat, serta seni pertunjukan daerah.

4. Sistem Kekerabatan

   Sistem kekerabatan meliputi sebagai berikut.

a. Sistem keturunan menurut garis ayah (patrilineall), seperti Bali, Papua, dan Batak.
b. Sistem keturunan menurut garis ibu (matrilineall), seperti suku Minangkabau.
c. Sistem keturunan menurut garis ayah dan ibu (bilateral).

Dari uraian tersebut, berkaitan dengan penelitian ini maka pembelajaran yang dilakukan akan menggunakan konsep budaya. Budaya Indonesia yang beraneka ragam ini semestinya juga di ketahui oleh siswa untuk mendukung pembelajaran IPS dengan munculnya nilai-nilai budaya yang nantinya akan memunculkan sikap-sikap sosial yang baik yang merupakan urgensi dalam pembelajaran IPS di SD.

2.1.2.4 Pembelajaran Berbasis Budaya

Menurut Kristin (2015:47) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis budaya adalah strategi penciptaan lingkungan belajar dan pengelaman belajar dimana mengintegrasikan budaya sebagai bagian dalam proses pembelajaran. Budaya menjadi suatu media bagi peserta didik untuk dapat mentransformasikan hasil observasi mereka ke dalam bentuk dan prinsip yang kreatif. Sehingga peserta didik nantinya tidak hanya sekedar menerima informasi yang disampaikan, akan tetapi siswa menciptakan makna, pemahaman dna arti dari informasi yang diperolehnya.

Dengan mengintegrasikan budaya dalam pembelajaran maka dapat memperkaya budaya lokal (etnis) dan dapat mengembangkan dan mengukuhkan budaya nasional yang merupakan puncak-puncak budaya lokal dan budaya etnis yang berkembang. Menurut Alexon (dalam Kristin, 2015:48) menjelaskan bahawa salah satu bentuk pengintegrasian budaya dalam proses pembelajaran adalah menekankan belajar dengan budaya. Belajar dengan budaya dapat menjadikan siswa mengenal budaya lokalnya serta meningktakan apresiasi siswa terhadap budaya lokal. Pembelajaran berbasis budaya juga merupakan pembelajaran yang bersifat konstruktivistik.

Pembelajaran berbasis budaya adaalah salah satu cara yang dipandang dapat (1) menjadikan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual yang sangat terkait dengan komunitas budaya, dimana suatu bidang ilmu dipelajari nantinya dan dengan komunitas budaya dari mana kita berasal; (2) menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan.

Budaya secara instrumen juga berfungsi sebagai media pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai media pembelajaran, budaya dan beragam wujudnya dapat menjadi konteks dari contoh tentang konsep atau prinsip dalam suatu mata pelajaran, serta menjadi konteks penerapan prinsip atau dalam suatu mata pelajaran.

Supriadi, (2016:5) pembelajaran berbasis budaya dibagi menjadi tiga yaitu:

a. Belajar tentang budaya, menempatkan budaya sebagai bidang ilmu.
b. Belajar dengan budaya, memanfaatkan beragama bentuk perwujudan budaya, menjadi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.
c. Belajar melalui media, memberikan kesempatan dengan menunjukkan pencapaian pemahaman atau makna yang diciptakannya dalam suatu mata pelajaran melalui ragam perwujudan benda.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis budaya merupakan suatu proses pembelajaran yang mengintegrasikan budaya di dalamnya yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih bermakna karena siswa mentransformasikan pengelaman mereka secara langsung. Dalam mengintegrasikan budaya juga lebih menekankan belajar dengan budaya sehingga siswa mengenal budaya lokalnya serta meningktakan apresiasi siswa terhadap budaya lokal.

2.1.2.5 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Berbasis Warisan Budaya

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berbasis warisan budaya adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Think*,

a. Siswa diberikan persoalan atau pertanyaan terkait materi keragaman budaya di Indonesia menggunakan gambar-gambar budaya sesuai materi yang diajarkan (kebragaman agama, makanan tradisional, dan kebudayaan Kota Semarang) atau dikaitkan dengan pengalaman yang sudah pernah didapatkan.

b. Siswa melihat video pembelajaran berbasis budaya yang ditampilkan guru.

2. Tahap *Pair*, siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya untuk mengerjakan lembar kerja yang sudah diberikan oleh guru.

3. Tahap *Share*, siswa mempersentasikan di depan kelas hasil diskusi bersama teman sebangkunya.

### 2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012:8), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga dapat melakukan proses kegiatan belajar secara efisien dan efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran, akan memudahkan siswa dalam menerima informasi yang disampaikan. Suryani, dkk (2018:5) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian suatu informasi yang digunakan

dalam pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan belajar dengan baik.

Lebih lanjut lagi Arsyad (2013:10) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Sedangkan Hamdani (2011:243-244) mengungkapkan bahwa media pembelajaran melipusti alat yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang terdiri atas buku, video, tape, recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan computer.

Darmawan (dalam Misbah, 2017:404) menjelaskan bahwa untuk meningkatkan mutu Pendidikan di Indonesia, salah satunya dengan menambah fasilitas pembelajaran seperti media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator yaitu guru kepada komunikan yaitu peserta didik sehingga akan mempermudah dalam pembelajaran.

2.1.3.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dale (dalam Arsyad, 2013:13) mengungkapkan teori penggunaan media pembelajaran dalam *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Brunner. Hasil belajar seseorang didapatkan dari pengalaman langsung berupa kenyataan yang ada di lingkungan seseorang kemudian melalui

benda tiruan sampai kepada lambing abstrak (verbal). Semakin kerucut ke atas, maka semakin abstrak media penyampai pesan tersebut.

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa dapat memperoleh berbagai jenis pengalaman belajar seperti yang dikemukakan oleh *Edgar Dale* bahwa penggambaran kerucut oleh Dale disusun secara berurutan menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakan pengalaman. Kerucut pengalaman Dale digambarkan seperti berikut:

**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dasar pengembangan kerucut pengalaman Dale tersebut bukan merupakan tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang ikut serta selama penerimaan isi pengajaran (Arsyad, 2013:13-14)

Berdasarkan kerucut pengalaman Dale tersebut, media pembelajaran berbasis audio visual akan membantu dalam proses pembelajaran dengan pengalaman langsung siswa yang dapat sekaligus mengamati secara visual dan mendengarkan sehingga dapat tertanam konsep lebih mendalam mengenai materi atau pengajaran yang diterima.

2.1.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Arsyad (dalam Suryani, dkk, 2018:48-54) mengungkapkan bahwa media diklasifikasikan menjadi lima, yaitu:

1) Media Berbasis Manusia

Media ini merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan informasi dan tujuannya adalah mengubah sikap dan secara langsung terlibat untuk memantau siswa.

2) Media Berbasis Cetakan

Media ini merupakan media yang paling umum dijumpai seperti buku, junal, majalah, dan lembaran kertas.

3) Media Visual

Media ini tak jauh beda dari media cetakan, yang dianggap bermakna karena siswa berinteraksi secara visual yang diyakini terjadi proses informasi.

4) Media Audio Visual

Media ini merupakan cara menyampaikan informasi atau materi dengan menggunakan perangkat keras seperti proyektor dan tape recorder yang penerapannya menggunakan indera penglihatan dan pendengaran.

5) Media Komputer

Media ini merupakan media penyampai materi yang menggunakan sumber berbasis digital.

Asyhar (2012:44-45) mengungkapkan bahwa media pembelajara diklasifikasikan menjadi empat, yaitu:

1) Media Visual

Yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan siswa. Pengalaman belajar siswa sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Media visual diantaranya, (a) media cetak, seperti buku, modul, jurnal, majalah, peta, gambar, dan poster; (b) model atau *prototype*, seperti globe; dan (c) media realita alam sekitar.

2) Media Audio

Yaitu jenis media yang penggunaannya dalam proses pembelajaran hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Pesan dan informasi yang diterima adalah pesan verbal seperti Bahasa lisan, kata-kata, dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal dalam bentuk bunyi-bunyian, music, dan lain sebagainya. Contoh media audio adalah radio, tape recorder, dan CD player.

3) Media Audio Visual

Yaitu jenis media yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan.

4) Multimedia

Yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan dalam proses pembelajaran . Multimedia merupakan media berbasis computer yang menggunakan beberapa jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan.

Sedangkan Hamdani (2011:248-249) mengelompokkan media pembelajaran menjadi tiga, yaitu: (1) media visual; (2) media audio; dan (3) media audio visual.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia.

2.1.3.4 Fungsi Media Pembelajaran

Sanaky (dalam Suryani, 2018:10) mengungkapkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menghadirkan objek yang sebenarnya.
2. Membuat tiruan objek sebenarnya.
3. Mengubah konsep abstrak menjadi konkret.
4. Menyamakan persepsi.
5. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jarak, dan jumlah.
6. Menyajikan ulang informasi dengan konsisten.
7. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan.

Hamdani (2011:246-248) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran secara uum adalah sebagai berikut:

1. Menyaksikan benda atau peristiwa masa lampau.
2. Mengamati benda atau peristiwa yang sulit dikunjungi atau dijumpai.
3. Menggambarkan benda atau hal yang sulit diamati.
4. Mendengar suara yang silut ditangkap telinga langsung.
5. Mengamati peristiwa yang jarang atau berbahaya untuk didekati.
6. Mudah untuk membandingan sesuatu.
7. Dapat melihat sesuatu yang berlangsung lambat secara cepat dan sebaliknya.
8. Dapat menjangkau audiens yang jumlahnya besar.

9. Belajar sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Sedangkan Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2013:20-21) juga menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran khususnya media visual adalah:

1. *Fungsi Atensi,* menarik perhatian siswa untuk focus terhadap materi yang disampaikan.
2. *Fungsi Afektif,* menggugah sikap dan emosi siswa untuk belajar.
3. *Fungsi Kognitif,* memahami informasi atau pesan yang disampaikan.
4. *Fungsi Kompensatoris,* mengakomodasi siswa yang lambat menerima pembelajaran menjadi mudah memahami materi yang disampaikan.

Fathurrohman dan Sobry Sutikno (dalam Marlina, 2017:20-21) menyebutkan terdapat beberapa fungsi dari media pembelajaran, yaitu:

1. Menarik perhatian siswa
2. Memudahkan siswa memahami materi
3. Memperjelas pesan verbal
4. Mengatasi keterbatasan ruang
5. Lebih komunikatif dan produktif
6. Hemat waktu
7. Menghilangkan kebosanan
8. Memfasilitasi siswa dengan variasi belajar
9. Menjadikan siswa aktif

Lebih dalam lagi, Asyhar (2012:29-40) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Sebagai Sumber Belajar, artinya melalui media pembelajaran, siswa memperoleh informasi sehingga dapat membentuk dan menumbukan pengetahuan baru siswa.
2. Fungsi Semantic, artinya melalui media pembelajaran dapat menambah kosa kata dan istilah.
3. Fungsi Manipulatif, artinya media pembelajaran dapat menampilkan kembali benda atau peristiwa melalui berbagai cara sesuai kondisi dan tujuannya.
4. Fungsi Fiksatif, artinya media pembelajaran dapat menyimpan dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.
5. Fungsi Distributif, artinya kemampuan media pembelajaran mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan inderawi manusia.
6. Fungsi Psikologis, media pembelajaran memeiliki beberapa fungsi yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif, dan motivasi.
7. Fungsi Sosio-Kultural, artinya media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan sosiokultural yang ada antarpeserta didik.

2.1.3.5 Manfaat Media Pembelajaran

Asyhar (2012:41) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran adlaah sebagai berikut:

1. Memperluas cakrawala materi yang diberikan.
2. Peserta didik mendapatkan pengalaman beragam dalam pembelajaran.
3. Memberikan pengalaman belajar secara konkret dan langsung kepada peserta didik.
4. Mengadakan sesuatu yang sulit diadakan.

5. Memberikan informasi yang akurat dan kekinian.
6. Materi pembelajaran menjadi lebih menarik.
7. Merangsang peserta didik untuk berimajinasi dan berfikir kritis.
8. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran.
9. Menyelesaikan maslah Pendidikan baik mikro ataupun makro.

Suryani, dkk (2018:14-15) menjelaskan bahwa manfaat media dapat dilihat dari siswa dan guru. Manfaat media bagi guru adalah sebagai berikut:

1. Membantu guru dalam menarik perhatian dan memotivasi siswa.
2. Memliki pedoman pengajaran yang sistematis.
3. Membantu dalam ketelitian materi.
4. Membantu menampilkan materi lebih nyata.
5. Memiliki variasi metode dan media dalam mengajar.
6. Menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan.
7. Efektif dan efisien.
8. Membangitkan percaya diri guru.

Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah sebagai berikut:

1. Menimbulkan rasa ingin tahu.
2. Memotivasi untuk belajar.
3. Memudahkan dalam memahami materi.
4. Memberikan suasana yang menyenangkan.
5. Menyadarkan siswa untuk memilih media terbaik.

Arsyad (2013:29) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas informasi atau materi yang disajikan.
2. Meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
3. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Memberikan pengalaman yang sama kepada siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran dan memudahkan gusu dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

2.1.3.6 Media Audio Visual

1) Pengertian Media Audio Visual

Suryani, dkk (2018:62) menjelaskan bahwa media audio visual merupakan media penyampai materi dengan menggunakan mesin elektronik untuk menyampaikan pesan audio visual. Media audio visual media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses pembelajaran (Asyhar, 2012:45)

Lebih jauh lagi Hamdani (2011:249) menjelaskan bahwa media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual dan disebut juga media *pandang-dengar* yang akan menjadikan penyajian materi kepada peserta didik lebih lengkap dan optimal. Nugraha (dalam Magfirah, 2019:97) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan video sebagai media pembelajaran mampu memberikan dampak positif diantaranya dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan konsep siswa.

F. Yusantika (2018:255) menjelaskan bahwa Pembelajaran menggunakan media audio visual telah mengoptimalkan peran guru sebagai motivator, hal

tersebut terbukti dengan perhatian dan motivasi siswa untuk mengikuti proses menyimak pada saat penelitian. Siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar seperti mengamati, mencari tahu, memberikan saran, mendengar dan bertukar pendapat dengan siswa lainnya melalui penggunaan media audio visual. Media audio visual sebagai salah satu media yang menginterpretasikan hubungan erat antara dengar dan pandang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi yang melihatnya. Audio visual berhasil mengefektifkan proses pembelajaran serta komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga tujuan pembelajaran hasil pembelajaran tercapai secara maksimal

Suryani, dkk (2018:53) juga menjelaskan karakteristik media audio visual sebagai berikut:

a) Bersifat liner.
b) Menyajikan visualisasi yang dinamis.
c) Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh perancang.
d) Representasi fisik dari gagasan rill atau abstrak.
e) Dikembangkan berdasarkan prinsip behavorisme dan kognitif.

Menurut Wibawa dan Farida (dalam Ananda, 2018:25) media audio visual (film/video) dapat berfungsi untuk: 1) Membuat konkrit konsep abstrak, 2) membawa obyek yang berbahaya/sukar didapat di lingkungan belajar, 3) menampilkan obyek yang terlalu besar, 4) menampilkan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang, 5) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat, 6) memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan

lingkungan, 7) memungkinkan keseragaman pengamatan/persepsi belajar peserta didik, dan 8) membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan alat atau perantara dalam proses pembelajaran yang merupakan kombinasi antara indera penglihatan (visual) dan indera pendengaran (audio) yang akan membantu siswa belajar lebih optimal dan mejadikan pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

2) Kelebihan Media Audio Visual

Suryani, dkk (2018:53) menjelaskan kelebihan media audio visual sebagai berikut:

a) Lebih efektif menerima pembelajaran dengan melayanigaya Bahasa siswa auditif dan visual.
b) Memberikan pengalaman nyata.
c) Siswa lebih cepat memahami karena prosesnya dengan mendengarkan dan melihat secara sekaligus.
d) Lebih menarik dan menyenangkan.

### 2.1.4 Hakikat Belajar

2.1.4.1 Pengertian Belajar

Menurut R. Gagne (dalam Susanto, 2016:1), belajar merupakan proses perubahan perilaku suatu organisme akibat dari pengalaman. Pemaknaan belajar sebagai suatu proses mendapatkan motivasi atau dorongan dalam aspek kognitif, psikomotorik, kebiasaan, dan aspek afektif. Selain itu Gagne menekankan bahwa belajar merupakan proses untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan

melalui instruksi yang berupa arahan, perintah, dan bimbingan dari seorang guru atau pendidik. Dalam teorinya *The Domains of Learning*, Gagne menyiimpulkan bahwa terdapat lima kategori hal yang dipelajari oleh manusia, yaitu keterampilan motoris, informasi verbal, kemampuan intelektual, strategy kognitif, dan sikap (attitude).

Hamalik (dalam Susanto, 2016:3) menyebutkan bahwa belajar merupakan modifikasi perilaku melalui pengalaman. Belajar merupakan proses, kegiatan, dan bukan merupakan tujuan. Belajar memiliki arti lebih luas yaitu mengalami, bukan hanya mengingat atau menghafal saja. Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang yang merupakan hasil dari pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan.

Hakikat belajar lain yaitu menurut Skinner (dalam Hardini dan Puspitasari, 2017:4), belajar merupakan proses penyesusian tingkah laku atau adaptasi secara progresif dan merupakan suatu perubahan dalam peluang terjadinya respon.

Menurut Djamarah (2002:2), belajar diartikan secara sederhana yang merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh individu secara sadar untuk memperoleh suatu kesan atau pembelajaran dari apa yang telah dipelajarinya sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Sedangkan Piaget (dalam Dimyati dan Mujiono, 2010:13) berpendapat bahwa individu lah yang membentuk pengetahuan. Karena individu melakukan interaksi dengan lingkungan secara terus menerus. Dengan adanya interaksi dengan lingkungananya akan mengembangkan fungsi nilai intelek. Sementara itu Slameto (2010:2) menyatakan bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh

seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku secara menyeluruh hasil dari pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Hamalik (2016:27) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu modifikasi perilaku melalui pengalaman. Belajar bukan merupakan hasil ataupun tujuan melainkan suatu proses ataupun kegiatan. Belajar tidak hanya mengingat, lebih luas lagi belajar adalah mengalami. Hasil belajar bukan penguasaan hasil latihan, namu pengubahan kelakuan. Sedangkan menurut Rifa'i dan Anni (2016:68) menyatakan bahwa konsep tentang belajar mengandung tiga unsur yaitu, (1) belajar berkaitan dengan perubahan perilaku; (2) perubahan perilaku terjadi karena didahului oleh proses berupa pengalaman; (3) perubahan perilaku karena belajar bersifat relative permanen.

Lebih dari itu Suyono dan Hariyanto (2017:9) juga menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap sehingga terjadi suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman yang dialaminya dan interaksi dengan lingkungan.

2.1.4.2 Prinsip-prinsip Belajar

Teori maupun prinsip-prinsip dalam belajar banyak dikemukakan oleh ahli dengan berbagai perbedaan dan persamaannya. Dari berbagai prinsip yang

dikemukakan, terdapat prinsip yang umum diketahui atau digunakan sebagai dasar upaya pembelajaran (Dimyati dan Mudjiono, 2010:42-50). Prinsip-prinsip tersebut antara lain:

1) Perhatian dan Motivasi
2) Keaktifan
3) Keterlinatan langsung/Berpengalaman
4) Pengulangan
5) Tantangan
6) Balikan atu Penguatan
7) Perbedaan Individual

Sedangkan menurut Gesalt (dalam Djamarah, 2002:20), menyatakan bahwa terdapat beberapa prinsip belajar diantaranya:

1) Belajar berdasarkan keseluruhan, yang sebanyak mungkin menghubungkan suatu pembelajaran dengan pembelajaran lain.
2) Belajar merupakan proses perkembangan karena lingkungan dan pengalaman.
3) Anak didik sebagai organisme keseluruhan, mulai dari intelektual atau kognitif, psikomotorik, dan sikap atau afektifnya.
4) Terjadi transfer, dengan menguasai satu kemampuan untuk dapat digunakan dalam hal lainnya.
5) Belajar merupakan reorganisasai pengalaman yang dimilikinya dalam kehidupan.
6) Belajar dengan insight (melihat pengertian) hubungan tertentu dalam proses belajar yang dapat mempengaruhi.

7) Belajar dengan minat, keinginan, dan tujuan dari peserta didik agar berhasil dengan apa yan disukai.
8) Belajar berlangsung terus-menerus baik di sekolah maupun luar sekolah.

Slameto (2010:27) menjelaskan bahwa seorang guru harus bisa menentukan prinsip-prinsip belajar sendiri agar dapat dilaksanakan dalam keadaan yang berbeda dan oleh setiap siswa secara individu. Prinsip-prinsip belajar tersebut antara lain:

1) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar, meliputi: (a) siswa harus berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing siswa untuk mencapai tujuan; (b) belajar harus menimbulkan reinforcemen dan motivasi; (c) mengembangkan kemampuan bereksplorasi dan belajar efektif melalui lingkungan yang menantang.
2) Sesuai hakikat belajar, meliputi: (a) belajar merupakan proses yang kontinu yaitu bertahap; (b) belajar merupakan proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan discovery; (c) belajar adalah proses kontinguitas.
3) Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari, meliputi: (a) belajar bersifat keseluruhan; (b) belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu.
4) Syarat keberhasilan belajar, meliputi: (a) belajar memerlukan sarana yang cukup; (b) dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali akan pengetahuan mendalam pada siswa.

Sedangkan menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2016:82) prinsip-prinsip belajar antara lain: (1) keterdekatan/contiguity; (2) pengulangan/repetition; (3) penguatan/reinforcemen. Selain ketiga prinsip tersebut, Gagne juga menyatakan

tiga prinsip lain yang harus dimiliki seorang guru sebelum melakukan kegiatan belajar yaitu: (1) informasi factual; (2) kemahiran intelektual; dan (3) strategi.

Lebih dari itu, Sukmadinata (dalam Suyono dan Hariyanto, 2017:128) juga menyampaikan bahwa prinsip umum belajar adalah:

1) Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
2) Belajar berlangsung seumur hidup.
3) Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh factor bawaan, lingkungan, kematangan, dan usaha individu.
4) Belajar mencakup semua aspek kehidupan.
5) Kegiatan belajar berlangsung dimanapun dan kapanpun.
6) Belajar berlangsung dengan guru dan tanpa guru.
7) Belajar yang direncana membutuhkan motivasi yang tinggi.
8) Perbuatan belajar bervariasi mulai dari sederhana hingga kompleks.
9) Belajar dapat terjadi hambatan.
10) Belajar memerlukan bantuan dan bimbingan orang lain.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah dasar yang dapat diterapkan dalam upaya pembelajaran. prinsip-prinsip belajar adalah landasan berfikir, landasan berpijak, dan sumber motivasi agar proses belajar dapat berjalan dengan baik antara guru dengan siswa.

2.1.4.3 Ciri-ciri Belajar

Djamarah (2002:15) menjelaskan beberapa ciri-ciri belajar yang merupakan perubahan tingkah laku.

1) Perubahan yang terjadi secara sadar dalam diri individu.

2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional secara terus-menerus dan tidak statis.
3) Perubahan dalam belajar bersifat posiif dan aktif tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.
4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara/ temporer melainkan bersifat menetap atau permanen dan akan terus berkembang apabila dipergunakan atau terus dilatih.
5) Perubahan dalam belajar teraraha atau memiliki tujuan yang akan dicapai.
6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, keteranpikan, dan pengetahuan.

Dimyati dan Mujiono (2010:8) menjelaskan pula tentag ciri-ciri belajar sebagai berikut.

1) Pelaku adalah siswa yang bertindak belajar atau sebagai pebelajar.
2) Tujuannya adalah memperoleh hasil belajar yang baik serta pengalaman hidup.
3) Proses berlangsung internal dalam diri pebelajar yaitu siswa.
4) Dilaksanakan dimanapun atau di sembarang tempat.
5) Belajar sepanjang hayat.
6) Harus dengan motivasi belajar yang kuat.
7) Keberhasilan dapat dilihat dari dapat atau tidaknya memecahkan masalah.
8) Dapat mempertinggi martabat pribadi pebelajar atau siswa.
9) Hasil belajar sebagai dampak dari pengaharan dan pengiring.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang ciri-ciri belajar, maka disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar yang paling utama adalah mempunyai tujuan dan hasilnya adalah perubahan tingkah laku baik kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.4.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Slameto (2010:54) menjelaskan bahwa factor-faktor yang mempengaruhi belajardigolongkan menjadi dua yaitu factor intern dan factor ekstern.

1) Faktor Intern

a) Faktor Jasmaniah, meliputi (1) kesehatan; dan (2) cacat tubuh yang dapat mempengaruhi belajar karena kekurangan yang dialami.

b) Faktor Psikologis, meliputi (1) intelligensi atau kecakapan yang dimiliki; (2) perhatian yaitu keaktifan seseorang memperhatikan objek; (3) Minat yaitu kecenderungan melakukan kegiatan; (4) bakat yaitu kemampuan utnuk melaksanakan kegiatan belajar; (5) motif yaitu tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran; (6) kematangan yaitu tingkat dalam pertumbuhan seseorang yang sudah siap untuk belajar; dan (7) kesiapan yaitu kesediaan seseorang untuk memberikan tanggapan dari stimulus.

c) Faktor Kelelahan, baik secara jasmani yang terlihat lunglainya tubuh maupun secara rohani yaitu kebosanan karena minat atau dorongan untuk melakukan sesuatu hilang.

2) Faktor Ekstern

a) Faktor Keluarga, meliputi cara orang tua mendidik anak, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

b) Faktor Sekolah, yang meliputi metode guru dalam mengajar, kurikulum yang digunakan, relasi dan hubungan guru dengan siswa, hubungan antarsiswa, disiplin sekolah, alat atau media pembelajaran, waktu berlangsungnya sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan Gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
c) Faktor Masyarakat, yaitu karena keberadaan siswa dalam masyarakat, kegiatan siswa dalam masyarakat, dan pergaulan.

Susanto (2016:12) juga menjelaskan bahwa terdapat dua factor yang mempengaruhi belajar yaitu:

1) Faktor Internal, yaitu factor yang bersumber dari dalam diri peserta didik seperti kecerdasan, minat dan perhatian, dan lain-lain.
2) Faktor Eksternal, yaitu factor yang berasal dari luar diri peserta didik seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.

Lebih dalam lagi, Rifa'i dan Anni (2016:83) mengungkapkan bahwa factor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah kondisi internal seperti kondisi fisik, psikis, dan kondisi sosial, maupun factor eksternal peserta didik seperti variasi dan kesulitan tingkat materi, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa factor yang mempengaruhi kegiatan belajar berasal dari factor internal atau dari dalam diri peserta didik dan factor eksternal atau yang berasal dari luar diri peserta didik.

### 2.1.5 Hakikat Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran

Susanto (2016:19) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan ringkasan kata belajar dan mengajar, yang merupakan sebuah bantuan yang diberikan oleh pendidik yaitu guru kepada siswa agar terjadi proses transfer ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa.

Rifai dan Anni (2016:92) juga menjelaskan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik yaitu guru dengan peserta didik yaitu siswa, atau hanya antarpeserta didik. proses komunikasi ini dilakukan melalui berbagai cara yaitu secara verbal (lisan) dan nonverbal (penggunaan media computer). Esensi dari pembelajaran adalah terjadinya serangkaian kegiatan komunikasi. Diperkuat lagi oleh Briggs (dalam Rifai dan Anni, 2016:90) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan peristiwa atau kejadian yang sedemikian rupa mempengaruhi peserta didik sehingga memperoleh kemudahan. Dilanjutkan oleh Gagne yang menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan sebuah peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk memberi dukungan terhadap proses internal belajar.

Dari berbagai pengertian pembelajara di atas, dapat disimpulkana bawha pembelajaran merupakan suatu kegiatan komunikasi dari guru ke siswa atau antarsiswa sehingga terjadi proses transfer ilmu baik secara verbal maupun nonverbal.

2.1.5.1 Komponen-komponen Pembelajaran

Rifai dan Anni (2016:92) menyebutkan beberapa komponen-komponen pembelajaran sebagai berikut:

1) Tujuan, diupayakan pencapaiannya dalam kegiatan pembelajaran yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dirumuskan secara eksplisit semakin spesifik dan operasional.
2) Subjek belajar, yaitu peserta didik yang sekaligus sebagai objek. Sebagai subjek karena peserta didik adalah yang melakukan proses, dan sebagai objek karena harapannya terjadi perubahan perilaku pada subjek belajar melalui kegiatan pembelajaran.
3) Materi pelajaran, yang dapat memberikan warna dan bentuk dalam kegiatan pembelajaran. Materi ini terdapat dalam Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku sumber.
4) Strategi pembelajaran, merupakan pola umum yang dapat mewujudkan efektifitas proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5) Media Pembelajaran, alat bantu atau perantara untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran yang digunakan oleh guru.
6) Penunjang, yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan lain-lain yang berfungsi memperlancar atau memudahkan proses pembelajaran.

Ngalimun (2015:40-60) menjelaskan bahwa komponen-komponen pembelajaran terdiri atas:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan sesuatu yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran terdiri dari: (a) Tujuan Pendidikan Nasional, sebagaimana tercantum dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (b) Tujuan Institusional, yang merupakan tujuan dari Lembaga Pendidikan dan setiap Lembaga Pendidikan berbeda satu sama lain namun tetap mengacu pada tujuan nasional; (c) Tujuan Kurikuler, merupakan tujuan dari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah; dan (d) Tujuan Instruksional (pembelajaran), yang merupakan penjabaran dari tujuan kurikuler cerminan dari hasil belajar peserta didik.

2) Materi Ajar (pembelajaran)

Materi ajar dengan kata lain bahan ajar merupakan hal-hal yang menjadi isi proses pembelajaran yang akan dipelajari oleh siswa yang tertuang dalam standar kompetensi mata pelajaran.

3) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Metode-metode yang dapat digunakan oleh guru yaitu, (a) metode proyek; (b) metode eksperimen; (c) metode pemberian tugas dan resitasi; (d) metode simulaisi; (e) metode drill atau latihan; (f) metode demonstrasi; (g) metode problem solving; (h) metode diskusi; (i) metode kerja kelompok; (j) metode tanya jawab; dan (k) metode ceramah.

4) Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai alat atau perantara atau pengantar yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar.

5) Evaluasi

Evaluasi yaitu melaksanakan penilaian kegiatan pembelajaran untuk mengetahui tingkat pencapaian tuhuan pembelajaran oleh siswa.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran adalah segala sesuatu yang harus ada dalam pembelajaran atau merupakan unsur-unsur pembelajaran yang berkaitan satu sama lain dan tidak dapat berdiri sendiri dan tidak dapat dipisahkan untuk pelaksanaan pembelajaran.

2.1.4.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Sukamto (dalam Rifai dan Anni, 2016:94) menjelaskan terdapat beberapa prinsip pembelajaran menurut teori belajar, yaitu sebagai berikut:

1) Prinsip pembelajaran bersumber dari Teori Behavioristik, proses pembelajaran yang baik yaitu apabila terdapat peran aktif dari siswa, penyusunan materi dibentuk unit-unit kecil diorganisir secara sistematis dan logis, serta terdapat balikan atau penguatan dari setiap respon peserta didik.
2) Prinsip pembelajaran bersumber dari Teori Kognitif Bruner dan Ausubel, yaitu pembelajaran akan lebih bermakna apabila, (1) menekankan makna dan pemahaman, (2) proses transfer materi lebih luas, (3) menekankan adanya pola hubungan, (4) menekankan pembelajaran prinsip dan konsep, (5) menekankan struktur disiplin ilmu dan kognitif, (6) obyek pembelajaran apa adanya, (7)

menekankan pentingnya Bahasa sebagai dasar komunikasi, (8) memanfaatkan pengajaran yang lebih bermakna.

3) Prinsip pembelajaran dari Teori Humanisme, yang memanusiakan manusia.
4) Prinsip pembelajaran dalam rangka pencapaian ranah tujuan, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
5) Prinsip pembelajaran Konstruktivisme, yaitu pertanyaan dan konstruksi jawaban, landasan dari berbagai sumber, sikpa pendidik lebih interaktif, program pembelajaran dibuat bersama peserta didik, dan peserta didik sebagai senter.
6) Prinsip pembelajaran bersumber dari azas mengajar, berupa sikap dan tingkah laku pendidik sebagai organisator proses belajar mengajar.

Susanto (2016:86) menjelaskan bahwa terdapat beberapa prinsip-prinsip pembelajaran, yaitu:

1) Prinsip Motivasi, yaitu guru menumbuhkan dorongan belajar baik secara internal maupun eksternal peserta didik.
2) Prinsip Latar Belakang, yaitu guru dalam proses pengajaran memperhatikan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.
3) Prinsip Pemusatan Perhatian, memusatkan perhatian peserta didik dengan memunculkan suatu masalah untuk dipecahkan.
4) Prinsip Keterpaduan, yaitu mengaitkan pokok bahasan satu dengan pokok bahasn lainnya agar terpadu.
5) Prinsip Pemecahan Masalah, yaitu menghadapkan masalah untuk dipecahkan oleh peserta didik.

6) Prinsip Menemukan, yaitu menggali potensi yang idmiliki oleh peserta didik.
7) Prinsip Belajar sambil Bekerja, yaitu dilakukan berdasarkan pengalaman untuk membuat pengalaman yang baru.
8) Prinsip Belajar sambil Bermain, yaitu menimbulkan suasana yang menyenangkan dalam belajar.
9) Prinsip Perbedaan Inividu, memperhatikan peserta didik dari berbagai sudut pandang seperti kecerdasan, sifat, dan kebiasaan.
10) Prinsip Hubungan Sosial, yaitu sosialisasi dengan peserta didik yang sedang dalam masa pertumbuhan.

Dari uaraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran yang dapat dilakukan secara intensif dan optimal, sehingga perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pembelajaran dapat terwujud.

### 2.1.6 Teori Belajar

2.1.5.1 Teori Belajar Behaviorisme

Menurut Suyono dan Hariyanto (2017:58) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dihasikan dari pengalaman dan merupakan akibat dari adanya interaksi antara stimulus sebagai input dan respon sebagai output.

Karena sangat menekankan kepada mengamati perilaku (behavior) maka aliran ini disebut aliran behaviorisme. Beberapa ciri-cirinya yaitu, (1) mengutamakan bagian kecil, (2) bersifat mekanistis, (3) menekankan peranan lingkungan, (4) mementingkan pembentukan respon, (5) menekankan pentingnya

latihan. Pembelajaran behaviorisme menekankan pada elemen pembelajaran dan memandang kehidupan individu terdiri dari unsur sehingga bersifat molecular (Suyono dan Hariyanto, 2017:58).

Rifa'i dan Anni (2016:129) memandang belajar merupakan proses perubahan tingkah laku baik yang tampak (overt behavior) seperti menulis, memukul, dan menendang maupun yang tidak tampak (innert behavior) seperti berfikir, menalar, dan berkhayal. Sifat perubahan perilaku dari hasil belajar ini adalah permanen yang akan bertahan dalam waktu yang relative lama. Aspek penting yang dikemukakan dalam aliran ini adalah bahwa perubahan perilaku itu tidak disebabkan oleh kemampuan dari dalam manusia namun disebabkan karena factor stimulus yang menimbulkan respon. Sementara itu, Skinner (dalam Rifa'I dan Anni, 2016:130) menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku baik tampak atau tidak tampak sampai mencapai hasil belajar berupa perilaku yang lebih baik daripada sebelum melakukan kegiatan belajar.

Thorndike dan Watson (dalam Suyono dan Hariyanto, 2017:59) juga berpendapat bahwa belajar merupakan proses interaksi antara rangsangan yang berupa kegiatan pembelajaran dan memiliki tujuan untuk mendapatkan respon berupa reaksi siswa.

Budininsih (2015:20) menyatakan bahwa merupakan perubahan tingkah laku yang diakibatkan oleh interaksi antara rangsangan dan respon. Belajar merupakan bentuk perubahan yna dialam oleh siswa dalam kemampuannya bertingkah laku dengan cara yang baru yang lebih baik akibat dari interaksi tersebut. Jika seseorang sudah menunjukkan bentuk perubahan tingkah laku, maka seseorang

tersebut sudah dianggap belajar. Factor yan dianggap penting dalam aliran behavioristic adalah factor penguatan (reinforcement) yang dapat memperkuat timbulnya respon. Apabila penguatan ditambah maka respon akan kuat, namun apabila penguatan dikurangi, maka akan tetap dikuatkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teori behaviorisme merujuk pada perubahan tingkah laku sebagai akhibat dari adanya interaksi antara rangsangan berupa proses pembelajaran dan respon sebagai hasil belajar. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru hasil dari rangsangan dan respon.

2.1.6.1 Teori Belajar Kognitivisme

Suyono dan Hariyanto (2017:75) menyatakan bahwa teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar dan menganggap bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh bagaimana pemahamannya terhadap hal yan berkaitan dengan tujuan belajar. Model belajar kognitif disebut juga model perseptual karena belajar berupa perubahan persepsi dan pemahamanyang tidak selalu terlihat dan belajar merupakan proses internal berupa ingata, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek kejiwaan lainnya. Sementara itu menurut Wundt (dalam Suyono dan Hariyanto, 2017:73) jua menyatakan bahwa konitif merupakan sebuah proses yang aktif dan kreatif dengan tujuan membangun struktur melalui pengalaman.

Jean Piaget (dalam Rifa’i dan Anni, 2016:161) mengemukakan terdapat tiga prinsip  utama dalam pembelajaran yaitu:

1) Belajar aktif, pengetahuan terbentuk dari dalam subyek belajar sehingga guru perlu menciptakan suasana belajar yang memunkinkan anak belajar sendiri.
2) Belajar lewat interaksi sosial, agar perkembangan kognitif anak mengarah ke banyak pandangan dan tidak bersifat egosentrisme.
3) Belajar lewat pengalaman sendiri, agar perkembangan kognitif anak tidak hanya mengarah kepada verbalisme.

Sedangkan Jean Piaget (dalam Budiningsih, 2015:34-40) membagi tahap perkembangan kognitif dibagi menjadi empat, yaitu:

*1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)*

Pada tahap ini, anak memiliki kemampuan melihat dirinya sendiri sebagai makhluk yang berbeda dengan objek di sekelilingnya, mencari rangsangan melalui sinar dan suara, memperhatikan sesuatu lebih lama, mendefinisikan sesuatu dengan memanipulasinya, dan memperhatikan objek sebagai hal yang tetap, lalu ingin merubah tempatnya.

*2) Tahap Preoperasional (2-7/8 tahun)*

Tahap ini dikelompokkan menjadi dua yaitu preoperassional dan inttuitif. Preoperassional (2-4 tahun), anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsep, walau masih sangat sederhana. Tahap ini anak dapat mengklasifikasikan objek pada tingkat dasar tunggal dan mencolok, belum mampu memusatkan perhatian pada objek yang berbeda, Mmpu mengumpulkan barang sesuai kriteria, dapat menyusun benda secara berderet, tetapi belum dapat menjelaskan perbedaannya. Selanjutnya tahap intuitif (4-7/8 tahun), anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang

abstrak. Sering tidak diungkapkan dengan kata dalam menarik kesimpulan. Maka,pada usia ini anak telah dapat mengungkapkan isi hati secara simbolik, anak dapat membentuk kelas atau kategori, mengatahui hubungan secara logis pada hal kompleks, melakukan sesuatu terhadap sejumlah ide, dan mampu memperoleh prinsip dengan benar.

3) *Tahap Operasional Konkret (7/8-11/12 tahun)*

Pada tahap ini, anak sudah mulai menggunakan aturan yang jelas dan logis dan ditandai dengan reversible atau kekekalan. Anak sudah memiliki kemampuan berfikir logis walaupun hanya untuk benda yang bersifat konkret. Anak tidak perlu mencobadan berbuat kesalahan karena sudah menggunakan model “kemungkinan” dalam melakukan aktivitas tertentu.

4) *Tahap Operasional Formal*

Pada tahap ini, anak sudah mampu berfikir abstrak dan logis dengan pola berfikir kemungkinan. Anak sudah dapat bekerja secara efektif dan sistematis, dapat menganalisis secara kombinasi, dapat berfikir secara proporsional, dan dapat menarik generalisasi secara mendasar pada satu macam isi.

Menurut Brunner (dalam Rifa’i dan Anni, 2016:162), mengemukakan pandangannya terhadap pembelajaran kognitif bahwa terdapat empat hal pokok dalam belajar yaitu pengalaman struktur pengetahuan, kesiapan mempelajari sesuatu, intuisi, dan cara membangkitkan motivasi belajar.

Budiningsih (2015:34) menyatakan bahwa teori ini lebih mengutamakan proses belajar daripada hasil belajar. Belajar merupakan proses internal yang

didalamnya terdapat ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek lain terkait kejiwaan. Belajar tidak hanya melibatkan hubungan stimulus dan respon melainkan disebut dengan model perseptual karena tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi dan pemahamannya tentang keadaan yang berkaitan dengan tujuan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori kognitivisme merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Belajar tidak hanya sekedar melibatkan rangsangan dan respon saja melainkan melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks.

2.1.6.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Rifa'i dan Anni (2016:193) menjelaskan bahwa konstruktivisme adalah teori psikologi pengetahuan yang menyatakan bahwa manusia mencari dan membangun pengetahuannya dari pengalamannya dalam kehidupan sendiri. Pembelajaran konstruktivisme beresensi bahwa peserta didik dapat menemukan dan mentransfer informasi yang kompleks baik individu maupun kelompok.konstruktivisme merupakan teori yang menggambarkan bagaimana proses belajar itu terjadi dalam individu, apakah pengalamannya digunakan untuk memahami pelajaran.

Tasker (dalam Suyono dan Hariyanto, 2017:108) menemukakan terdapat tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme, yaitu: (1) peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakan; (2) membuat kaitan kantara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna; dan (3) mengaitkan antara gagasan denan informasi baru yan diterima.

Selain penekanan oleh Tasker, Hnbury (dalam Suyono dan Hariyanto, 2017:108) juga mengemukakan beberapa aspek kaitannya dengan pembelajaran, yaitu: (1) siswa mengkonstruksi pengetahuan dengan cara menintegrasikan ide yang dimiliki; (2) pembelajaran lebih bermakna karena siswa mengertil (3) strategi siswa lebih bernilai; dan (4) siswa berkesempatan berdiskusi dan saling bertukar pengalaman dan pengetahuan dengan teman.

Budiningsih (2015:58) juga menyatakan bahwa belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan yang harus dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep, dan memberikan makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Konstruktivistik memandang siswa sebagai pribadi yang memiliki kemampuan atau pengetahuan awal sebelum mempelajari sesuatu. Kemampuan awal yang dimiliki tersebut sebagai dasar untuk mengkonstruksikan pengetahuan atau kemampuan yang baru.

Smith dan Mark (dalam Maskur, 2012:87) menjelaskan bahwa konstruktivisme percaya bahwa pembelajar mengkonstruksi realitasnya sendiri pengetahuan individu menjadi sebuah fungsi dari pengalaman. Lau (dalam Maskur, 2012:87) juga mengatakan bahwa pengajaran dipandang sebagai suatu aktivitas yang mana guru bertindak sebagai fasilitator untuk proses konstruksi terhadap siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpukan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang mengedepankan keaktifan siswa dengan cara siswa mencari, membangun, dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalaui pengalaman-pengalaman yang dimiliki.

### 2.1.7 Hakikat IPS di Sekolah Dasar

2.1.7.1 Pengertian IPS

Menurut Sardjiyo, dkk (2018:1.26), IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Susanto (2016:137) mengatakan bahwa Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dibalut secara ilmiah untuk memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didikkhususnya tingkat dasar dan menengah.

Sapriya (2012:20) menyebutkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang berdiri sendiri dan merupakan integrase dari konsep disiplin ilmu sosial, sains, dan humaniora hingga isu-isu dan maslah sosial dalam kehidupan. Lebih dalam lagi Hardini dan Puspitasari (2017:172) menjelaskan bahwa IPS merupakan salah satu bidang studi yang diberikan mulai dari jenjang SD sampai SMP dan mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berhubungan erat dengan isu sosial.

IPS adalah fusi dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang berarti bahwa IPS merupakan bidang studi utuh dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu yang ada, artinya bahwa bidang studi IPS tidak mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah, melainkan semua disiplin ilmu tersebut diajarkan secara terpadu. Sebenarnya IPS itu bertindak kepada ilmu-ilmu sosial dengan pengertian bahwa fakta, konsep, dan prinsip yang diterapkan pada IPS berlaku pula pada ilmu-ilmu sosial. Ilmu sosial dipergunakan untuk melakukan

pendekatan, analisis, dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial yang dilaksanakan pada pengajaran IPS. (Hidayati, 2008:17).

Penanaman nilai dapat dilakukan oleh berbagai lembaga seperti sekolah dan keluarga. Pada lembaga sekolah penanaman nilai dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan baik dalam bentuk peraturan maupun diselipkan pada proses pembelajaran di kelas. Penanaman nilai melalui proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan bidang kajian yang ada, dalam hal ini mata pelajaran IPS cocok untuk menjadi medium pentransferan nilai sosial dari guru ke siswanya.

Ananda (dalam Cahyo, dkk, 2018:28) mengemukakan bahwa Pembelajaran IPS yang merupakan salah satu mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar memfokuskan kajiannya pada hubungan antarmanusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan antarmanusia. Sedangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikembangkan melalui kajian ditujukan untuk mencapai keserasian dan keselarasan dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan bidang studi yang mempelajari masalah di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan baik sosial maupun fisik.

2.1.7.2 Tujuan IPS

Hardini dan Puspitasari (2017:173) menjelaskan bahwa tujuan IPS adalah agar peserta didik dapat:

1) Mengenal konsep berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2) Memiliki kemampuandasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai sosial dan kemanusiaan.

Menurut Sardjiyo (2018:1.28), secara keseluruhan tujuan pembelajaran IPS di SD adalah sebagai berikut:

1) Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna bagi kehidupannya.
2) Membekali peserta didik dengan kemampuan menganalisis, mengidentifikasi, dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial dalam kehidupan.
3) Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan masyarakat dan berbagai bidang keilmuan.
4) Membekali peserta didik dengan sikap dan keterampilan positif.
5) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan IPS dengan perkembangan yang ada di masyarakat.

Tujuan utama pembelajaran IPS di SD adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar lebih peka terhadap masalah sosial yang ada di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap masalah yang terjadi dan mampu menyelesaikan masalah yang terjadi di masyarakat (Susanto, 2016:145). Selanjutnya Hadi (dalam Susanto, 2016:146) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS ada empat, yaitu: (1) *knowledge,* membantu siswa untuk mengenal diri dan lingkungannya baik yang mencakup geografi, sejarah, politik, ekonomi, dan sosiologi psikologi; (2) *skill,* mencakup keterampilan berfikir; (3) *attitudes,* terdiri dari tingkah laku berfikir dan sosial; (4) *value,* merupakan nilai yang terkandung dalam masyarakat mauoun Lembaga pemerintah.

Sulfemi (dalam Arsyad:2018:41) menyebutkan bahwa tujuan IPS adalah untuk membentuk warga negara yang baik, melatih peserta didik berkemampuan berpikir matang untuk menghadapi, dan memecahkan masalah sosial, dan agar peserta didik dapat mewarisi dan melanjutkan budaya bangsanya. Untuk mencapai tujuan ini maka hasil belajar peserta didik harus baik.

Lebih dalam lagi, Sapriya (2012:194) menyatakan bahwa tujuan IPS di SD adalah sebagai berikut:

1) Mengenalkan konsep berhubungan dengan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2) Memiliki kemampuan dasar untuk dapat berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai sosial dan kemanusiaan.
4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi di dalam masyarakat yang majemuk baik tingkat local, nasional, maupun global.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di SD yaitu mengenalkan konsep kehidupan yang ada di masyarakat dan lingkungan, dapat memecahkan masalah yang ada di masyarakat berkaitan dengan masalah sosial secara logis dan bertanggung jawab sehingga dapat membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik.

2.1.7.3 Ruang Lingkup IPS

Menurut Hardini dan Puspitasari (2017:174), menyatakan bahwa ruang lingkup pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1) Manusia, tempat, dan lingkungan.

2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
3) Sistem sosial dan budaya.
4) Perilakau ekonomi dan kesejahteraan.

Ruang lingkup materi pelajaran IPS SD yang tercantum dalam kurikulum menurut Depdiknas (dalam Susanto, 2016:160) sebagai berikut:

1) Manusia, tempat, dan lingkungan.
2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
3) Sistem sosial dan budaya.
4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Sardjiyo (2018:1.28) juga menyatakan bahwa ruang lingkup IPS SD meliputi aspek-aspek yaitu, (1) manusia, tempat, dan lingkunga; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; dan (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS SD meliputi empat aspek, yaitu (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; dan (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

2.1.7.4 Karakteristik Pendidikan IPS

Hidayati (2008:1.26-1.27) menjelaskan bahwa IPS memiliki ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bidang studi lainnya, diantaranya yaitu:

1. Materi IPS

   Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

a. Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luasnegara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
b. Kegiatan manusia misalnya mata pencaharian, Pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
c. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
d. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
e. Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

2. Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Strategi penyampaian IPS sebagian besar didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut *"The Wedining Horizon or Expanding Environment Curiculum".* Tipe kurikulum tersebut didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

2.1.7.5 Pembelajaran IPS di SD

Sapriya (2017: 12) mengemukakan bahwa IPS di tingkat SD pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. Sementara Susanto (2016:143) mengatakan bahwa Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

Menurut Gunawan (2016: 50) pendidikan IPS di SD disajikan dalam bentuk ilmu sintesis karena basis dari disiplin ini terletak pada fenomena yang telah diobservasi di dunia nyata. Konsep, generalisasi, dan temuan-temuan peneliti dari

ilmu sintesis ditentukan setelah fakta terjadi dan tidak sebelumnya, walaupun diungkapkan secara filosofis.

Susanto (2014:7-9) mengungkapkan bahwa pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga Negara yang baik. Istilah IPS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 yaitu istilah Indonesia untuk studi sosial di Amerika. Kita mengenal beberapa istilah seperti ilmu sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial. Pertama, Ilmu sosial tekanannya kepada keilmuan yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial. Secara khusus dikembangkan di tingkat pendidikan tinggi dan di beberapa fakultas. Ilmu sosial adalah ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosial. Kedua, studi sosial adalah bidang pengetahuan dan penelaahan gejala dan masalah sosial di masyarakat yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan sosial, dalam usaha mencari jalan keluar dari masalah-masalah tersebut. Ketiga, IPS seperti halnya bidang studi IPA, Matematika, Bahasa Indonesia. IPS sebagai bidang ilmu memiliki cakupan yang cukup luas. Bidang garapannya meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat yang nyata. Jadi pengertian IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial

dimana harus memperhatikan kebutuhan peserta didik sesuai dengan usianya karena setiap perkembangan anak mempunyai kemampuan intelektual yang berbeda pada tingkatan konkret operasional. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengkaji permasalahan dalam mata pelajaran IPS di SD.

2.1.6.5 Materi Pembelajaran IPS

Materi yang akan digunakan dalam pembelajaran ini adalah materi tentang keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang yang ada dalam Tema 1 Indahnya Kebersamaan kelas IV Semester 1.

Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator dalam pembelajaran ini diuraikan sebagai berikut:

1) Kompetensi Inti

KI 1 Menerima, menjalankan, dan mengharrgai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Memiliki perillaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainta di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 Menyajikan pengetahuan factual dalam Bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

2) Kompetensi Dasar dan Indikator

**Tabel 2.2** Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|---|---|
| 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi sebagai identitas bangsa Indonesia; demikian halnya dengan karakteristik ruang. | 3.2.1 Menganalisis berbagai agama yang ada di Indonesia.<br>3.2.2 Menganalisis sikap toleransi dan kerja sama dalam perbedaan agama.<br>3.3.3 Menganalisis perayaan hari besar agama.<br>3.3.4 Menjelaskan bentuk kerja sama antarumat beragama..<br>3.3.5 Menganalisis keragaman makanan tradisional berbagai kabupaten di provnsi Jawa Tengah.<br>3.3.6 Membedakan ciri khas keragaman makanan tradisional berbagai kabupaten di provinsi Jawa Tengah.<br>3.3.7 Menganalisis keragaman budaya di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.<br>3.3.8 Menjelaskan keragaman budaya di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. |
| 4.2 Menyajikan hasil mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi sebagai identitas bangsa | 4.2.1 Membuat mind mapping tentang toleransi perbedaan agama.<br>4.2.2 Menceritakan pengalaman toleramsi dan kerja sama dalam perbedaann agama.<br>4.2.3 Menulis pengalaman merayakan hari besar agama.. |

| | |
|---|---|
| Indonesia; demikian halnya dengan karakteristik ruang. | 4.2.4 Menceritakan pengalaman merayakan hari besar agama.<br>4.2.5 Menuliskan infornasi tentang keragaman makanan tradisional berbagai kabupaten di provinsi Jawa Tengah.<br>4.2.6 Mempersentasikan informasi tentang keragaman makanan tradisional berbagai kabupaten di provinsi Jawa Tengah.<br>4.2.7 Menuliskan hasil identifikasi keragaman budaya di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.<br>4.2.8 Menceritakan keragaman budaya di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. |

### 2.1.8 Hakikat Hasil Belajar

2.1.8.1 Pengertian Hasil Belajar

Susanto (2016:5) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah segala perubahan yang terjadi dalam diri siswa baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh anak setelah melalui proses pembelajaran dan mendapatkan pengalaman.

Sedangkan menurut Rifa'I dan Anni (2016:71) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang didaptkan siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil aspek perubahan perilaku ini, bergantung dari apa yang dipelajari selama proses belajar mengajar.

Oemar (dalam Ananda, 2018:25) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul dari adanya stimulus, misalnya dari tidak tahu

menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam setiap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosial, dan pertumbuhan jasmani

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dan pengalaman baik aspek kognitif, afektif, dan prikomotor. Hasil belajar ini digunakan oleh guru untuk mngetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang telah dipelajari.

2.1.8.2 Macam-macam Hasil Belajar

Susanto (2016: 6) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

1) Pemahaman Konsep

Diartikan kemampuan memahami materi yang telah dipelajari. Untuk mengukur hasil belajar pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk melalui berbagai macam tes, baik lisan maupun tertulis. Secara umum di SD penyelenggaraan tes dalam bentuk ulangan, baik harian, semester, maupun umum.

2) Keterampilan Proses

Diartikan kemampuan yang mengarah pada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak atau pendorong kemampuan lain yang lebih tinggi. Dalam melatih keterampilan proses, perlu dikembangkan sikap-sikap seperti kreatvitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin.

3) Sikap

Diartikan tidak hanya sikap mental semata, namun mencakup aspek respon fisik yang kompak dan serempak. Sikap merupakan kecenderungan melakukan suatu hal dengan cara, metode, pola, dan Teknik tertentu yang merujuk pada perilaku, perbuatan, dan tindakan seseorang.

Benyamin S. Bloom (dalam Rifa'I dan Anni, 2016:72-78) menjelasakan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu:

1) Ranah Kognitif, menekankan pada aspek kemampuan kognitif yang secara hierarkis terdiri atas, mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi sebagai bentuk kemampuan berfikir.
2) Ranah Psikomotorik, menekankan pada kemampuan fisik seperti keterampilan motoric dan saraf, manipulasi objek, dan koordinasi saraf.
3) Ranah Afektif, yaitu kecenderungan siswa pada kemampuannya untuk merespon sesuatu. Sikap ini dapat diamati dari reaksi siswa terhadap benda, orang, ataupun situasi yang sedang dihadapi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dibagi menjadi 3 macam yaitu, pemahaman konsep (kognitif), keterampilan proses (psikomotorik), dan sikap (afektif) yang etiganya merupakan hasil dari proses pembelajaran.

### 2.1.9 Keefektifan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Warisan Budaya

Susanto (2015:53) menjelaskan bahwa pembelajaran efektif merupakan tolok ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran

dikatakan efektif apabila peserta didik dapat terlibat aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya.

Salah satu aspek yang dapat mempengaruhi keefektifan dalam pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman oleh tenaga pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas guna memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami suatu pelajaran yang disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan materi yang akan disampaikan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* merupakan suatu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam materi Keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Ngalimun (2016:237) menjelaskan bahwa *think pair share* merupakan model yang tergolong tipe kooperatif dengan cara guru menyajikan materi secara klasikal, memberikan persoalan kepada siswa dan siswa bekerja kelompok dengan cara berpasangan (think-pairs), presentasi kelompok (share), kuis individual, guru membuat skor untuk masing-masing siswa, guru mengumumkan hasil kuis dan memberikan reward.

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* dapat membantu siswa untuk memahami konsep dengan baik melalui proses pembelajaran klasikal dan proses think (berfikir), kemudian siswa dapat berdiskusi dalam kelompok dan secara berpasangan (pair), setelah itu siswa dapat mempersentasikan atau membagikan hasil diskusi melalui tahap berbagi

(share). Dengan mengintegrasikan budaya dalam pembelajaran maka dapat memperkaya pengetahuan peserta didik terhadap budaya lokal (etnis) dan dapat mengembangkan serta mengukuhkan budaya nasional yang merupakan puncak-puncak budaya lokal dan budaya etnis yang berkembang.

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian yang relevan yang pernah dilakukan. Beberapa penelitian tersebut antara lain:

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Ditya Apriliarini (2015) yang berjudul *"Peningkatan Percaya Diri Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Serang Kulon Progo".* Hasil penelitian menunjukkan bahwa percaya diri siswa dalam pembelajaran IPS mengalami peningkatan baik secara lahir maupun batin. Data awal percaya diri batin siswa memiliki rerata skor 88,48 dengan 12 siswa atau 57,14%. Pada siklus I, rerata skor meningkat menjadi 97,38 dengan jumlah 19 siswa atau 90,48%. Kemudian pada siklus II, rerata skor juga mengalami peningkatan menjadi 99,67 dengan 21 siswa atau 100%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena model ini merupakan salah satu model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan percaya diri siswa.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Erika Puspitasari, dkk (2016) yang berjudul *"Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Think Pair Share*

*(TPS) di Sekolah Dasar".* Berdasarkan penelitian tersebut terlihat bahwa dengan TPS dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang ditunjukkan adanya peningkatan motivasi pada siklus I yang mendapatkan skor 72% dengan kategori motivasi tinggi. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90% dengan kategori sangat tinggi. Melalui kerja kelompoksiswa dapat bekerja sama, berpartisipasi aktif, dan berinteraksi secara aktif. Penerapan *think pair share* berjalan dengan baik dilihat dari peningkatan motivasi dan hasil belajar di setiap siklusnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Novi Setyasto (2017) yang berjudul *"Penerapan Perangkat Pembelajaran IPS Model Think Pair Share (TPS) dengan Media Video untuk Meningkatkan Karakter, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa".* Perangkat pembelajaran IPS model TPSdengan media video dikembangkan sesuai dengan Standar Proses yang terdiri dari silabus, RPP, lembar kerja peserta didik (LKPD), media video, perangkat penilaian hasil belajar, dan buku petunjuk guru. Penerapan perangkat pembelajaran di kelas V SDN Sadeng 03 efektif untuk mneingkatkan nilai karakter siswa yaitu disiplin, menghargai, tanggug jwab, dan cinta tanah air. Aktifitas siswa juga meningkat yang dibuktikan dengan peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui model *think pair share.* Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari yang rata-rata awal 55 menjadi 81. Sehingga disimpilkan bahwa penerapan perangkat pembelajaran IPS dengan model *think pair share dan* media video efektif untuk meningkatkan nilai karakter, aktivitas siswa, dan hasil belajar pad siswa kelas V di SDN Sadeng 03.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Harumini, dkk (2017) yang berjudul *"Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus VII Kecamatan Sukasada Tahun Pelajaran 2016/2017".* Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar antara siswa yang dibelajarkan dengan model *think pair share* dengan pembelajaran yang berpusat pada guru. Skor rata-rata siswa dengan model *think pair share* lebih tinggi daripada siswa dengan pembelajaran terpusat pada guru. Selain itu, hasil belajar siswa dengan model *think pair share* juga lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal ini karena dalam model pembelajaran *think pair share*, siswa lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh I Made Kusuma Wijaya, dkk (2017) yang berjudul *"Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Sepakbola".* Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan model *think pair share* lebih positif dalam menelaah materi pelajaran. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa model TPS dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TPS berpengaruh sangat sisginifikan terhadap hasil belajar Teknik *passing* sepak bola pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Singaraja tahun pelajaran 2017/2018.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Hardiyanto, dkk (2018) yang berjudul *"Efektivitas PBL setting TTW dan TPS ditinjau dari Prestasi Belajar, Berpikir Kritis dan Self-Efficacy Siswa".* Berdasarkan penelitian yang telah

dilakukan, baik *problem based learning setting think talk walk* maupun *problem based learning setting think pair share* efektif ditinjau dari prestasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan *self-efficacy*.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Mutia Anggraeni, dkk (2018) yang berjudul *"Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share Melalui Pendekatan Inquiry Ditinjau dari Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika".* Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antara peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *think pair share* melalui pendekatan inquiry dengan model pembelajaran ekspositori dan untuk mengetahui apakah prestasi belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *think pair share* melalui pendekatan inqury lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa preatsi belajar matematika peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *think pair share* melalui pendekatan inquiry lebih baikdibandingkan dengan peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran ekspositor ditinjau dari kemandirian siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Fatimatul Azizah (2018) yang berjudul Keterampilan Menyajikan Data dan Informasi Berita Melalui Model Think Pair Share (TPS) dengan Media Celemek Puzzle dapat meningkatkan keterampilan me-nyajikan data dan informasi teks berita meng- gunakan model Think Pair Share dan media celemek puzzle pada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Secang Kabupaten Magelang.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Maullana Latief, dkk (2018) yang berjudul *"The Implementation of Cooperative Learning Type Think Pair Share Model to Improve Reading Comprehension Skill in Disruption Era".* Penelitian yang dilakukan dalam dua siklus tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *think pair share* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada siswa kelas V SD negeri Purwotomo No. 97 Surakarta tahun ajaran 2017/2018. Selain itu, model pembelajaran *think pair share* juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran karena dapat melatih siswa untuk berfikir, bertukar oikiran, dan berani menyampaikan pendapat.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Dewi Rianingsih, dkk (2019) yang berjudul *"Penerapan Model Pembelajaran TPS (think pair share) dalam rangka Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas 3".* Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa model pembelajaran *think pair share* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi kelas 3 SDN Ledok 05 Salatiga. Dibuktikan dengan hasil peningkatan prosentase keterampilan membaca dari prasiklus hingga siklus II. Pada tahap prasiklus prosentasenya 31%. Kemudian pada siklus I naik menjadi 62% dan pada siklus II naik menjadi 69%.

Penelitian yang dilakukan oleh Oktaviastuti Awalia Fajrin, dkk (2019) dengan judul *"Pengaruh Pembelajaran Saintifik Think Pair Share (S-TPS) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD".* Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran saintifik TPS terhadap minat belajar siswa kelas % SD Negeri Cebongan 02 Salatiga pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1.

Dibuktikan dengan rata-rata posttest skor minat belajar kelas eksperimen 75,38 dan kelas control 72,50. Perbedaan rerata pada kelas eksperimen dan kelas control adalah 2,88.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Sadiman, dkk (2017) yang berjudul *"Penerapan Model Think Pair Share Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Uang pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar".* Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan dua siklus dengan menerapkan model *think pair share* dalam pembelajaran IPS materi uang siswa kelas III SDIT MTA Gemolong Kabupaten Sragen, diperoleh data bahwa nilai rata-rata pemahaman konsep uangsiswa prasiklus sebesar 53. Pada silus I rata-rata meningkat menjadi 77, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 83. Didasarkan pada data tersebut, disimpulkan bahwa melalui model *think pair share,* dapat meningkatkan pemahaman konsep uang pada siswa kelas III B SDIT MTA Gemolong tahun 2016/2017.

Penelitian yang dilakukan oleh F.S. Hutama (2016) yang berjudul *"Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using untuk Siswa Sekolah Dasar".* Dari hasil penelitian dan analisis keterterapan produk dengan presentase skor tanggapan siswa sebesar 76,80% dan presentasi skor tanggapan guru termasuk dalam skor sangat baik, maka bahan ajar IPS berbasis nilai budaya using ini telah dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Mei Purwanti (2015) yang berjudul "Keefektifan Model Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPS". Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data

nilai hasil belajar siswa diperoleh rata-rata nilai 85,72 untuk kelas eksperimen dan 79,83 untuk kelas control. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam Tema Permainan pada siswa kelas III antara yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model think pair share dan yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Anita Nugraha, dkk (2013) yang berjudul Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (TPS) Yang Dilengkapi Media Kartu Berpasangan (Index Card Match ) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Kelas X Semester Ganjil SMA N 2 Karanganyar. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran TPS disertai media index card match efektif meningkatkan prestasi belajar materi ikatan kimia siswa kelas X SMA Negeri 2 Karanganyar semester gasal tahun pelajaran 2012/2013 dibuktikan dengan harga nilai thitung yaitu -2,03 sedangkan ttabel -1,96 (thitung < -ttabel) maka H0 ditolak untuk prestasi belajar kognitif, sehingga prestasi belajar kognitif kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dan nilai thitung yaitu -2.67 sedangkan ttabel sebesar -1,96 (thitung < -ttabel) maka H0 ditolak untuk prestasi belajar afektif, sehingga prestasi belajar afektif kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Nova Hartika Sari, dkk (2018) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Ditinjau dari Keterampilan Berkomunikasi. Berdasarkan hasil penelitian

terdapat beberapa simpulan yaitu (1) Ada peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran think pair share (eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran think pair share (kontrol). Rata-rata N-gain pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. (2) Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran think pair share terhadap hasil belajar ditinjau dari keterampilan berkomunikasi. Semakin tinggi keterampilan berkomunikasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Zulfah (2017) yang berjudul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dengan Pendekatan Heuristik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Mts Negeri Naumbai Kecamatan Kampar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi lingkaran diperoleh rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share dengan pendekatan Heuristik adalah 65,9 lebih tinggi dari pada rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional yaitu 51,1. Jika rata-rata nilai kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol, maka perlakuan (treatment) yang diberikan pada kelompok eksperimen berpengaruh positif. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono bahwa jika kelompok treatment lebih baik dari pada kelompok kontrol maka perlakuan yang diberikan berpengaruh positif.

Penelitian yang dilakukan oleh Firosalia Kristin (2015) yang berjudul *"Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Budaya (PBB) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS".* Berdasarkan hasil penelitian tersebut dihasilkan bahwa model

pembelajaran berbasis budaya lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Tridarma Wirajaya Lampung. Model PBB ini juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada lima aspek yaitu antusiasme, keaktifan, tanggungjawab, kepercayaan diri dan diskusi. Dari ke lima aspek tersebut dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam mengalami kenaikan yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang ditulis oleh Patricia Young yang berjudul *"The Presence of Culture in Learning".* Dalam penelitian tersebut mengemukakan bahwa budaya sangat penting untuk strategi pembelajaran. Karena dengan budaya maka siswa akan belajar secara nyata dan relevan karena mereka belajar melalui interaksi dengan budaya mereka, sehingga budaya tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran. Pengetahua yang diperoleh secara langsung tersebut juga menjadikan pembelajaran lebih baik. Walaupun dalam proses pembelaran dengan budaya ini tidak semua mudah.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh M. Murtako (2015) yang berjudul *"Culture-Based Character Education in Modernity Era"*. Berdasarkan penelitian tersebut dijelaskan bahwa pendidikan tidak bisa lepas dari budaya karena budaya merupakan bagian dalam  kehidupan manusia dan menjadi dasar dalam pendidikan.. Dengan nilai-nilai budaya maka akan terjadi perubahan yang lebih baik. Oleh karena itu pembelajaran berbasis budaya cocok digunakan dalam pembelejaran, seperti dalam penelitian ini bahwa implementasi pendidikan karakter

berbasis budaya akan menekankan beberapa objek atau bagian yang akan memberikan teladan atau nilai.

Jurnal internasional lain yaitu oleh S. Rutherford yang berjudul “E pluribus unum: the potential of collaborative learning to enhance Microbiology teaching in higher education”. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif diharapkan efektif dalam mendorong siswa untuk saling menantang dan memahami satu sama lain tentang suatu subjek, siswa belajar untuk menilai dan menyeimbangkan informasi, dan kemudian memahami sendiri. Aspek penting dari metakognisi ini adalah elemen kunci pembelajaran kooperatif dan dasar kekuatan pedagogisnya. Dengan bekerja secara kooperatif, siswa akan mendapatkan lebih banyak wawasan tentang seluk-beluk subjek dari mereka sendiri, sebagian besar dari kompilasi di mana di mana keterampilan kritis (dan sebagian besar diri) mereka kurang berkembang. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif dapat menjadi landasan untuk pengembangan metakognitif, keterampilan yang sangat penting bagi para sarjana dari semua disiplin ilmu, tetapi juga tentang mata pelajaran yang rumit dan menantang, seperti mikrobiologi.

Selain itu Y Shih dan B Reynolds dalam penelitiannya yang berjudul “Teaching Adolescents EFL by Integrating Think-Pair- Share and Reading Strategy Instruction: A Quasi- Experimental Study” juga menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* dapat mendorong siswa untuk dapat berfikir logis dan kritis tentang apa yang mereka pelajari. Selain itu, diharapkan akan lebih banyak guru yang akan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas pada siswa sehingga dapat menguasai semua mata

pelajaran khususnya Bahasa Inggris agar nantinya dapat lebih maju dalam perguruan tinggi.

## 2.3 Kerangka Berfikir

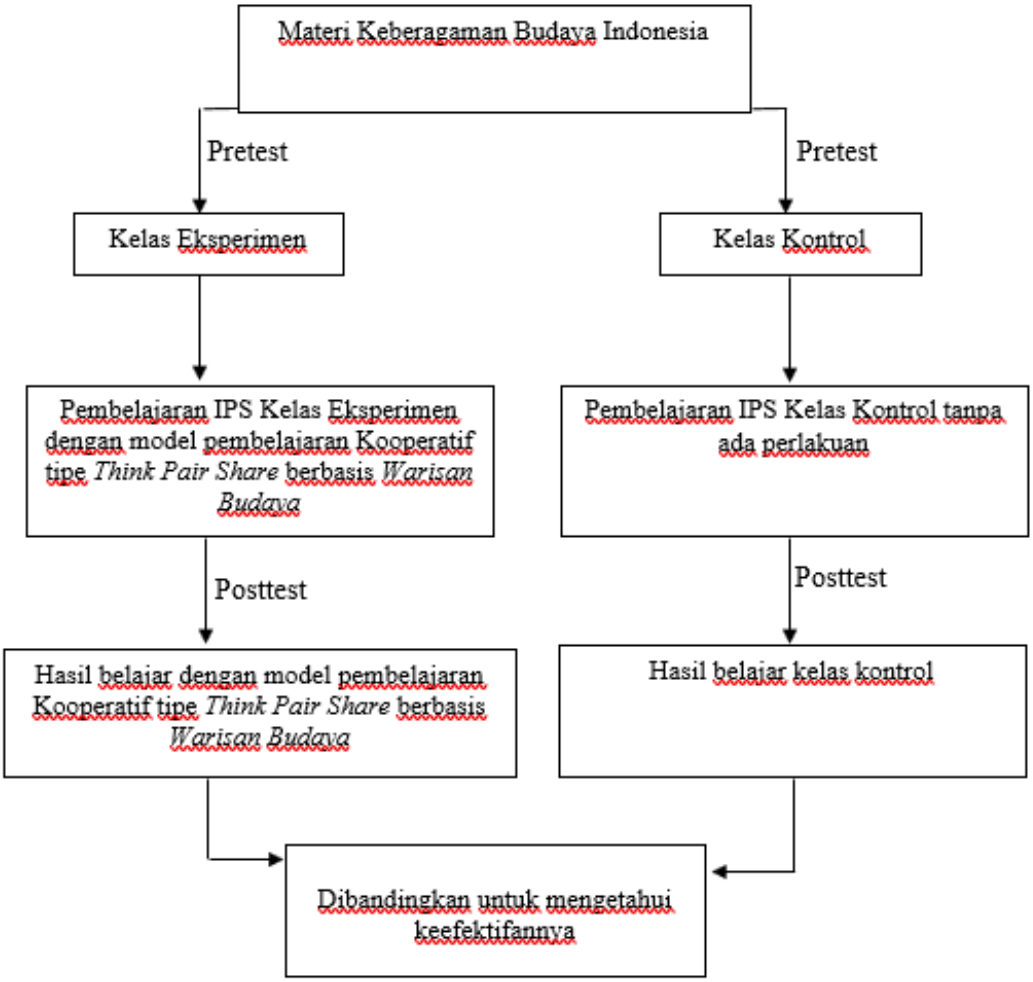
Permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar ilmu pengetahuan sosial SDN Gugus Cakra Kota Semarang. Hasil belajar merupakan salah satu cerminan keberhasilan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif. Factor yang dapat mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran berperan penting terhadap hasil belajar siswa, sehingga dalam memilih model pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi siswa serta materi yang diajarkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam materi Keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang adalah model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share*.

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* dapat membantu siswa untuk memahami konsep dengan baik melalui proses pembelajaran klasikal dan proses think (berfikir), kemudian siswa dapat berdiskusi dalam kelompok dan secara berpasangan (pair), setelah itu siswa dapat mempersentasikan atau membagikan hasil diskusi melalui tahap berbagi (share). Dengan mengintegrasikan budaya dalam pembelajaran maka dapat

memperkaya pengetahuan peserta didik terhadap budaya lokal (etnis) dan dapat mengembangkan serta mengukuhkan budaya nasional yang merupakan puncak-puncak budaya lokal dan budaya etnis yang berkembang.

Berdasarkan pengertian tersebut, diasumsikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* efektif terhadap hasil belajar IPS materi Keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Adapun alur kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:




**Gambar 2.2** Kerangka Berfikir

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan tersebut, maka hipotesis penelitian ini yaitu:

H0 Model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* berbasis *Warisan Budaya* tidak efektif terhadap hasil belajar IPS Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang.

Ha Model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* berbasis *Warisan Budaya* efektif terhadap hasil belajar IPS Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang.

# BAB V

# PENUTUP

## 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan di SDN Gugus Cakra Kota Semarang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* lebih efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji hiotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* diketahui nilai t hitung adalah 5,455, sedangkan nilai ttabel yaitu 1,994. Karena thitung = 5,455 > t tabel = 1,994 maka H0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima, sehingga model kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* lebih efektif dibandingkan model kooperatif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang.

## 5.2 Saran

Saran yang diberikan oleh peneliti dalam menerapkan model kooperatif tipe *think pair share* berbasis *warisan budaya* yaitu sebelum menerapkan model kooperatif tipe *think pair share* guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan baik supaya tercipta pembelajaran yang diharapkan. Selanjutnya terdapat beberapa kendala jumlah murid yang ganjil berdampak pada saat pembentukan kelompok, karena ada satu murid yang tidak mempunyai

pasangan dikarenakan pada pertemuan tertentu tidak berangkat sekolah. Oleh karena itu, penggunaan model kooperatif tipe *think pair share* ini harus dengan jumlah siswa yang genap. Selain itu jumlah kelompok yang terbentuk banyak dan jika terdapat perselisihan dalam kelompok tidak ada penengah. Oleh karena itu, guru perlu mengelola kelas dengan benar sehingga kendala-kendala tersebut dapat teratasi. Selain itu perlu diperhatikan pula tentang basis warisan budaya yang digunakan. Tentukan pembelajaran tentang budaya, dengan budaya, atau melalui budaya.

# DAFTAR PUSTAKA


Ananda, Rizki. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu, 1(1),* 21–30. https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.11

Anggraeni, Dewi Mutia., & W, E. D. (2018). Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Think Pair And Share Melalui Pendekatan Inquiry Ditinjau dari Kemandiriran Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Sekolah Dasar,* 1(3), 75–83.

Apriliarini, Ditya. (2015). Peningkatan Percaya Diri Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Serang Kulon Progo, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 151,* 10–17. https://doi.org/10.1145/3132847.3132886

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia,* 3(2), 41–46. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpipsi.v3i2.1012

Aryani, Nyoman Ayu, dkk. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Prestasi Belajar pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD di Gugus III Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD, 2*(1). 1-10

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Referensi Jakarta

Azizah, Fatimah dan Pristiwati, Rahayu. (2018). Keterampilan Menyajikan Data dan Informasi Berita Melalui Model Think Pair Share (TPS) dengan Media Celemek Puzzle. *Jurnal Profesi Keguruan, 5(2*), 174-179.

Bamiro, A. O. (2015). Effects of guided discovery and think-pair-share strategies on secondary school students' achievement in chemistry. *SAGE Open*, *5*(1). 1-7 https://doi.org/10.1177/2158244014564754

Budiningsih, Asri. 2015. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: PT Asdi Mahasatya

Cahyo, Riky Nur., Wasitohadi, W., & Rahayu, T. S. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas 4 Sd. *Jurnal Basicedu*, *2*(1), 28–32. https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.23

Dimyati dan Mujiyono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bachri. 2002. *Psikologi Belajar.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Fajrin, Oktaviastuti Awalia, dkk. (2019). Pengaruh Pembelajaran Saintifik Think Pair Share (S-TPS) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(1), 35-43.

Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi Konsep dan Aplikasi.* Bandung: Alfabeta

Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: PT Bumi Aksara

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

Handayani, Riska Dewi., & Yuliyanti. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *4*(2), 107–123.

Hardini, Isriani dan Puspitasari, Dewi. 2017. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, dan Implementasi).* Pekalongan: Familia.

Hardiyanto, Wahyu., & Santoso, R. H. (2018). Efektivitas PBL setting TTW dan TPS ditinjau dari prestasi belajar, berpikir kritis dan self-efficacy siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, *5*(1), 116-126. https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.11127

Harumini, Ni Luh., Sudana, D. N., & Tastra, I. D. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Di Gugus Vii Kecamatan Sukasada. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, *5*(2). 1-10

Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD.* Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hutama, F. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 5*(2), 113-124.

Indriani, Diah Septi. (2014). Keefektifan Model Think Pair Share. *Journal of Elementary Education. 3*(2), 21–27.

Jakni. 2015. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Jasdilla, L., Kuswendi, U., & Ramdhani, S. (2017). Hasil Belajar Dan Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS). *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *6*(1), 96–105. https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9253

Kristin, F. (2015). Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Budaya (PBB) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Scholaria, 5(2),* 46-59.

Kurniasari, Elisabet Febrian., & Setyaningtyas, E. W. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share (TPS) dengan Teknik Gallery Walk. *Journal of Education Research and Evaluation*, *1*(2), 120-127. https://doi.org/10.23887/jere.v1i2.10074

Kurniawan, Tutut. (2015). Analisis Butir Soal Ulangan Akhir Semester Gasal Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, *4*(1), 1–6.

Latief, Maullana, dkk. (2013). The Implementation of Cooperative Learning Type Think Pair Share Model To Improve Reading Comprehension Skill In Disruption Era. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *1(1*), 487-494. https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004

Lestari, Karunia E. & Yudhanegara Mokhammad Ridwan. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.

Magfirah, Ainun., Hidayat, A., & Mahanal, S. (2019). Penggunaan Media Audiovisual pada Model Inkuiri Terbimbing terhadap Keterampilan Proses Sains dan Penguasaan Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, *4*(1), 96–103.

Marlina, Elly. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Hebatnya Cita-citaku di Kelas IV SD Negeri 33 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar,* 3(1), 18-25.

Maryanto, dkk. 2017. *Peristiwa dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Maskur, Ali., Waluya, S. B. (2012). Pembelajaran Matematika Dengan Strategi Icare Beracuan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Materi Dimensi Tiga. *Journal of Primary Education, 1*(2). 85-90 https://doi.org/10.15294/jpe.v1i2.787

Misbah, Dodi., & Surya, M. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Yang Berbasis Power Point Model Pop Up Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(2), 404–417.

Mulyana, Subardi, dkk. (2013). Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V Dengan Model Cooperative Learning Bermuatan Pendidikan Karakter. *Journal of Primary Education, 2*(1), 134–140.

Murtako, M. (2015). Culture-Based Character Education in Modernity Era. *Ta'dib*, *20*(1), 149-164. https://doi.org/10.19109/td.v20i1.326

Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran.* Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Nugraha, Dian Anita., Susanti V. H., E., & Masykuri, M. (2013). Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (TPS) Yang Dilengkapi Media Kartu Berpasangan (Index Card Match ) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Kelas X Semester Gasal SMA N 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, *2*(4), 174–181.

Panggayudi, Dwi Songgo, dkk. (2017). Media Game Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Journal of Mathematics Educations, Science and Technology*. 02(02):255-266.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Permatasari, Shella. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Journal of Elementary Education, 3*(1), 13–19.

Prasetyo, Aji Tulus, dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantu Permainan Teka-Teki Berantai Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN Gayamsari 01 Semarang. *Jurnal Pesona Dasar. 6*(1), 1–13.

Priyatno. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi.

Purwanti, Mei. (2015). Keefektifan Model Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPS. *Journal of Elementary Education, 4*(1), 27–31.

Puspitasari, Erika., Setyosari, P., & Amirudin, A. (2016). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Think Pair Share (TPS) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 1*(7), 1432–1436. https://doi.org/10.17977/jp.v1i7.6589

Rianingsih, Dewi., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tps (Think Pair Share) Dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas 3. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 3*(2), 339–346. https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.394

Rifa'i, Achmad dan C.T. Anni. 2016. *Psikologi Pendidikan.* Semarang: UNNES Press.

Rutherford, Stephen. (2015). E pluribus unum: The potential of collaborative learning to enhance Microbiology teaching in higher education. *FEMS Microbiology Letters, 362*(23), 1–6. https://doi.org/10.1093/femsle/fnv191

Sadiman, dkk. (2017). Penerapan Model Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Uang Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar *Jurnal Didaktika Dwija Indria,* 1-6

Santra, Putu, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Power Point Terhadap Hasil Belajar IPA. *International Journal of Elementary Education, 1(4*), 307–315. https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13975

Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sardjiyo, dkk. 2018. *Pendidikan IPS di SD.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Sari, Nova Hartika, dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Gravity Edu ( Jurnal Pendidikan Fisika ), 2*(2), 1–5. https://doi.org/10.33627/ge.v2i2.23

Saskia, S., Mahendra, A., & Samini, N. (2018). Implementasi Model Cooperative Learning Metode TGT Melalui Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Aktivitas Ritmik Lompat Tali Di Sekolah Dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, *2*(2), 15-22. https://doi.org/10.17509/tegar.v2i1.13776

Setyasto, Novi., & Wijayama, B. (2018). Penerapan Perangkat Pembelajaran IPS Model TPS dengan Media Video untuk Meningkatkan Karakter, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, *2*(2), 128-133. https://doi.org/10.26740/jp.v2n2.p128-133

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan.* Jakarta: Kencana

Shih, Ying Chun., & Reynolds, B. L. (2015). Teaching Adolescents EFL by Integrating Think-Pair-Share and Reading Strategy Instruction: A Quasi-Experimental Study. *RELC Journal*, *46*(3), 221–235. https://doi.org/10.1177/0033688215589886

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Slameto. 2010.*Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya,* Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya.* Jakarta: Bumi Aksara

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Supriadi, Arisetyawan, A., & Tiurlina. (2016). Mengintegrasikan Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Banten Pada Pendirian Sd Laboratorium Upi Kampus Serang. *Mimbar Sekolah Dasar*, *3*(1), 1–18. https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2510

Sururoh, Miftachus, dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Journal of Mathematics Learning, 3(11*), 1499-1506. https://doi.org/10.30653/004.201812.18

Suryani, Ninik, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Susanto, Ahmad. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Susanto, Ahmad. 2016. *Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah dasar.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Suyono dan Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tembang, Yonarlianto, dkk. (2017). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Gambar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan,* 2(6), 812–817.

Undang Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 BAB XIII Pasal 31

Undang Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Widianti. (2018). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa yang Mendapatkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray dengan yang Mendapatkan Model Pembelajaran Numbered Head Together. *Emasains*, *2*(3), 155–161. https://doi.org/10.5281/zenodo.2548085

Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Wijaya, Made Kusuma, dkk. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Sepak Bola. *E-Journal PJKR, 8*(2), 1-12.

Winanti, K., Yuliyani, & Agoestanto, A. (2018). Jurnal Profesi Keguruan. *Jurnal Profesi Keguruan*, *3*(2), 197–204.

Young, Patricia, A. (2014). The Presence of Culture in Learning. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition*, *May 2014*, 349-361. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5

Yusantika, Friska Dwi., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, *3*(2), 251–258. http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/ EISSN: 2502-471X DOAJ-SHERPA/RoMEO-Google Scholar-IPI%0AJurnal

Zulfah, Z. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dengan Pendekatan Heuristik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa MTs Negeri Naumbai Kecamatan Kampar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *1*(2), 1–12. https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.23