BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model Pembelajaran *Think Pair Share*

2.1.1.1`Pengertian *Model Think Pair Share*

Model *Think Pair Share* adalah salah satu tipe dari model pembelajaran yang pertama kali dikembangkan oleh Frank Lyman di Universitas Maryland pada tahun 1981. *Think Pair Share* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning* adalah sistem kerja atau kelompok yang terstruktur, yang didalamnya terdapat ilmu unsur pokok yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian kerja sama, dan proses kelompok (Anita Lie, 2002: 17).

Suprijono (2009: 802) mengenai model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) yang pertama *" Thinking"*, pembelajaran ini di awali dengan guru mengajukan pertanyaan atau isu terkait dengan pelajaran untuk dipikirkan oleh peserta didik. Guru memberikan kesempatan kepada mereka untuk memikirkan jawabannya. Selanjutnya, *"Pairing"* pada tahap ini guru meminta peserta didik berpasang-pasangan. Beri kesempatan kepada pasangan-pasangan itu untuk berdiskusi. Diharapkan diskusi ini dapat memperdalam makna dari jawaban yang telah dipikirkannya malalui intersubjektif dengan pasangannya. Hasil diskusi intersubjektif di tiap-tiap pasangan hasilnya dibicarakan dengan pasangan seluruh kelas. Tahap ini dikenal dengan *"Shairing".* Dalam kegiatan ini diharapkan terjadi Tanya jawab yang mendorong

pada pengkonstruksian pengetahuan secara integratif. Peserta didik dapat menemukan struktur dari pengetahuan yang dipelajarinya.

Dari pendapat beberapa pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model *Think Pair Share* adalah salah satu model pembelajaran yang bersifat demokratif karena siswa menjadi aktif dan melatih kemandirian dalam belajar.

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

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TPS adalah : (a) memungkinkan siswa untuk merumuskan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang diajarkan karena secara tidak langsung memperoleh contoh pertanyaan yang diajukan oleh guru, serta memperoleh kesempatan untuk memikirkan materi yang diajarkan; (b) siswa akan terlatih menerapkan konsep karena bertukan pendapat dan pemikiran dengan temannya untuk mendapatkan kesepakatan dalam memecahkan masalah; (c) siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena menyelesaikan tugasnya dalam kelompok, dimana tiap kelompok hanya terdiri dari 2 orang; (d) siswa memperoleh kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya dengan seluruh siswa sehingga ide yang ada menyebar; (e) memungkinkan guru untuk lebih banyak memantau siswa dalam proses pembelajaran (Anita, 2008: 12).

Senada dengan pendapat Hartina, Lie (2005: 46) mengemukakan bahwa kelebihan dari kelompok berpasangan (kelompok yang terdiri dari 2 orang siswa) adalah: 1. Akan meningkatkan partisipasi siswa; 2. Cocok untuk tugas sederhana; 3. Lebih banyak memberi kesempatan untuk kontribusi masing-masing kelompok; 4. Interaksi lebih mudah; dan 5. Lebih mudah dan cepat membentuk kelompok.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran TPS yaitu melatih siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, serta memberikan kesempatan untuk siswa berani mengeluarkan pendapatnya. Disamping itu juga akan membantu guru dalam mengkondisikan siswa pada saat proses pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok.

2.1.1.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)

Proses pembelajaran dalam TPS ini, siswa yang aktif dan kreatif dalam memecahkan persoalan sedangkan guru hanya menjadi fasititator. Siswa memikirkan jawaban secara individu serta berbagi jawaban dengan temannya. Guru memantau proses berjalnnya diskusi dan membantu siswa yang sedang mengalami kesulitan.

Trianto (2009:81) bahwa langkah-langkah model pembelajaran TPS *(Think Pair Share)* ada tiga, yaitu thinking *(berfikir)*, pairing *(berpasangan)*, dan Sharing (berbagi) Adapun penjelasannya sebagai berikut :

a) Langkah 1 : Berfikir *(Thinking)*

Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berfikir sendiri jawaban atau masalah. Sisea membutuhkan penjelasan bahwa berbicara atau mengerjakan bukan bagian berfikir.

b) Langkah 2 : Berpasangan *(Pairing)*

Selanjutnya guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah meraka peroleh. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban atas suatu pertanyaan yang diajukan/menyatukan

gagasan suatu masalah khusus yang diidentifikasi. Secara normal guru memberi waktu untuk tidak lebih dari 4/5 menit untuk berpasangan.

c) Langkah 3 : Berbagi *(Sharing)*

Pada langkah akhir, guru meminta pasangan untuk berbagi dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan. Hal ini efektif untuk berkeliling ruangan dari pasangan ke pasangan lain dan melanjutkan sampai sekitar sebagaian pasangan untuk mendapatkan kesempatan untuk melaporkannya.

Kesimpulan dari pendapat diatas, bahwa model pembelajaran TPS *(Think Pair Share)* terdiri dari tiga tahapan, tahap yang pertama yaitu *Thinking*, dimana siswa diberi kesempatan untuk berfikir secara individu, tahap kedua yaitu *Pairing*, siswa diminta untuk berpasang-pasangan dengan teman sebangkunya dan mendiskusikan materi yang telah diberikan guru, tahap terakhir yaitu *Sharing*, siswa diminta untuk berbagi jawaban dengan teman sekelas melalui presentasi.

2.1.2 Keterampilan Mengajar Guru

Menurut Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 pasal 28 tentang Standar Nasional Guruan dan Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen menyatakan bahwa guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi guru, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan keguruan nasional.

Rochman (2011: 26) memaparkan pemerintah telah merumuskan empat jenis kompetensi guru, sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Nomor 14 tahun

2005 pasal 1 ayat 10 dinyatakan bahwa kompetensi guru adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesinalannya.

Seorang guru profesional telah mengikuti beberapa pelatihan yang berkaitan dengan keterampilan dasar mengajar. Dengan pemilikan keterampilan dasar mengajar ini diharapkan guru dapat mengoptimalkan peranannya di kelas. Uno (2010: 168) "Keterampilan mengajar guru merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dimiliki guru". Kepemilikan keterampilan dasar mengajar ini diharapkan guru dapat mengoptimalkan peranannya di kelas. Keterampilan-keterampilan tersebut antara lain, yaitu: keterampilan bertanya dasar, keterampilan bertanya lanjut, keterampilan memberi penguatan *(reinforcement)*, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan mengelola kelas, keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil, dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. Ada beberapa keterampilan yang harus dimiliki guru dalam mengajar, antara lain sebagai berikut.

Solihatin (2012: 58-72) mengemukakan delapan keterampilan mengajar yang harus dimiliki seorang guru.

1. Keterampilan bertanya
   Keterampilan bertanya sangat perlu dikuasai guru karena hampir pada setiap kegiatan belajar mengajar guru mengajukan pertanyaan, dan kualitas pertanyaan guru menentukan kualitas jawaban murid.
2. Keterampilan memberikan penguatan
   Seorang guru perlu menguasai keterampilan memberikan penguatan karena "penguatan" merupakan dorongan bagi siswa untuk meningkatkan penampilannya, serta dapat meningkatkan perhatian.
3. Keterampilan mengadakan variasi

Variasi dalam kegiatan belajar mengajar adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi para siswa, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan. Variasi tersebut dikelompokkan menjadi 3 yaitu variasi dalam gaya belajar, variasi dalam penggunaan media dan bahan pembelajaran, dan variasi dalam pola interaksi dan kegiatan.

4. Keterampilan menjelaskan
   Keterampilan menjelaskan mutlak perlu dimiliki oleh para guru. Menjelaskan berarti mengorganisasikan materi pelajaran dalam tata urutan yang terencana secara sistematis, sehingga dengan mudah dapat dipahami oleh siswa.
5. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran
   Membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana siap mental dan penuh perhatian pada diri siswa. Sedangkan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran.
6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil
   Diskusi kelompok kecil merupakan salah satu bentuk kegiatan belajar mengajar yang penggunaannya cukup sering dilakukan. Diskusi kelompok kecil memungkinkan siswa untuk berbagi informasi dan pengalaman dalam memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman atas masalah penting, meningkatkan keterlibatan dalam perencanaan dan pengambilan keputusan, mengembangkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi, serta membina kerjasama yang sehat, kelompok yang kohesif dan bertanggung jawab.
7. Keterampilan mengelola kelas
   Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan dalam menciptakan dan mempertahankan kondisi kelas yang optimal guna terjadinya proses belajar mengajar yang serasi dan efektif.
8. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.
   Menguasaan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan memungkinkan guru mengelola kegiatan jenis ini secara efektif dan efisien serta memainkan perannya sebagai berikut.
   a. Organisator kegiatan belajar mengajar.
   b. Sumber informasi bagi siswa.
   c. Pendorong bagi siswa untuk belajar.
   d. Penyedia materi dan kesempatan belajar bagi siswa.
   e. Pendiagnosa dan pemberi bantuan kepada siswa sesuai dengan kebutuhannya.

Sedangkan menurut Hasibuan (2012: 58-93) mengungkapkan ada delapan ketrampilan guru dalam mengajar, antara lain :

1. Keterampilan Memberi Penguatan
   Memberi penguatan diartikan dengan tingkah laku guru dalam merespon secara positif atau tingkah laku tingkah laku siswa yang memungkinkan tingkah laku tersebut timbul kembali.
2. Keterampilan bertanya
   Mengajukan pertanyaan yang baik adalah pengajar yang baik.Oleh karena itu guru dalam bertanya adalah guru dalam membimbing siswa belajar.Respon yang diberikan guru berupa pengetahuan sampai hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan.Bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong kemampuan berfikir.
3. Keterampilan mengunakan variasi
   Menggunakan variasi diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks proses belajar mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, sehingga. Untuk itu diperlukan adanya keanekaragaman atau variasi dalam penyajian kegiatan belajar
4. Keterampilan menjelaskan
   Penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis dengan tujuan menunjukkan hubungan.
5. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran
   Membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat kepadaapa yang akan dipelajari. Sedangkan menutup pelajaran adalah kegiatan guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.
6. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan
   Perbuatan guru dalam konteks belajar-mengajar yang hanya melayani 2-8 siswa untuk kelompok kecil, dan hanya seorang untuk perorangan. Pada dasarnya bentuk pengajaran ini dapat dikerjakan dengan membagi kelas dalam kelompok-kelompok yang lebih kecil.
7. Keterampilan mengelola kelas
   Ketrampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal.
8. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil
   Diskusi kelompok kecil adalah suatu proses yang teratur dengan melibatkan sekelompok siswa dalam interaksi tatap muka kooperatif yang optimal dengan tujuan berbagai informasi atau pengalaman mengambil keputusan atau memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru dalam mengajar meliputi keterampialan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan,

keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan pembelajaran perorangan. Selain itu keterampilan yang harus dikuasai karena guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi guru juga berperan sebagai pembimbing, pemimpin, ilmuwan, pribadi, penghubung, pembaharu, dan pembangunan.

2.1.2.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Uno (2012: 32) menyatakan bahwa aktivitas belajar dapat diartikan sebagai suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental, intelektual, dan emosional. Tujuannya adalah memperoleh hasil belajar yang berbentuk perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Sanjaya (2013: 135) berpendapat bahwa dalam standar proses pendidikan, pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa. Artinya, sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, pembelajaran ditekankan atau berorientasi pada aktivitas siswa. Sanjaya (2013: 137) menambahkan bahwa aktivitas belajar bertujuan membentuk siswa cerdas sekaligus siswa yang memiliki sikap positif (afektif) dan secara motorik terampil.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik yang harus dilaksanakan dengan giat, rajin, selalu berusaha dengan sungguh-sungguh melibatkan fisik, mental dan emosional seoptimal mungkin untuk memperoleh hasil belajar.

2.1.1.3 Bentuk Aktivitas Belajar

Sudjana (2010: 5) berpendapat bahwa aktivitas belajar mencakup aktivitas mental, intelektual, emosional, sosial, dan motorik. Tinggi rendahnya aktivitas belajar bergantung pada tujuan instruksional yang harus dicapai oleh siswa, stimulasi guru dalam memberikan tugas-tugas belajar, karakteristik bahan pengajaran (materi), serta minat, perhatian, motivasi, dan kemampuan siswa yang bersangkutan. Beberapa indikator aktivitas belajar siswa disebutkan sebagai berikut.

1) Adanya aktivitas belajar siswa secara individual untuk penerapan konsep, prinsip, dan generalisasi.
2) Adanya aktivitas belajar siswa dalam bentuk kelompok untuk memecahkan masalah.
3) Adanya partisipasi setiap siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya melalui berbagai cara.
4) Adanya keberanian siswa mengajukan pendapatnya.
5) Adanya aktivitas belajar analis, sintesis, penilaian, dan kesimpulan.
6) Adanya hubungan social antarsiswa dalam melaksanakan kegiatan belajar.
7) Setiap siswa bisa mengomentari dan memberikan tanggapan terhadap pendapat siswa lainnya.
8) Adanya kesempatan bagi setiap siswa untuk menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia.
9) Adanya upaya bagis setiap siswa untuk menilai hasil belajar yang dicapainya.
10) Adanya uaya siswa untuk bertanya kepada guru dan atau meminta pendapat guru dalam upaya kegiatan belajarnya.

Paul D. Dierich dalam (Hamalik, 2009: 90-91) menyatakan bahwa kegiatan belajar dibagi menjadi 8 kelompok, sebagai berikut.

a Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
b Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawan\cara, diskusi.

c Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrument musik, mendengarkan siaran radio.
d Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
e Kegiatan-kegiatan mengambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
f Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakn pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
g Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat laporan.
h Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut di atas, dan bersifat tumpang tindih.

Dari berbagai pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bentuk aktivitas belajar siswa yang muncul dalam proses pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi melalui penerapan model *Think Pair Share* (TPS) meliputi kegiatan sebagai berikut: 1) *Visual activities* yaitu membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain, 2) *Oral activities* yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran., 3) *Listening activities* yaitu uraian, percakapan, diskusi, music, pidato, 4) *Writing activities* yaitu meringkas materi pelajaran di buku tugas, 5) *Drawing activities* yaitu menggambar grafik, peta diagram. 6) *Motor activities* yaitu melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, berkebun, 7) *Mental activities*, yaitu menanggapi, memecahkan masalah, menganalisis, mengampil keputusan. menyimpulkan hasil pembelajaran, 8) *Emosional activities* yaitu menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemanga, bergairah, berani, tenang, gugup.

2.1.2.3 Hasil Belajar

Proses pembelajaran sudah pasti akan menciptakan hasil belajar. Setiap proses pembelajaran yang terlaksana diharapkan mendapat hasil belajar yang optimal. Hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan orang berubah dalam perilaku, sikap dan kemampuannya.

Merujuk pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2012: 5-6) menyatakan hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai.

Selain Gagne, terdapat beberapa ahli mendefinisikan istilah hasil belajar dengan beberapa uraian yang berbeda. Berikut ini beberapa pengertian hasil belajar menurut beberapa ahli:

1. Menurut Dimyati dan Mudjiono (2013: 3) “Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa,

hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar".

2. Aronson dan Briggs (dalam Solihatin, 2012: 6) "Hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimilki seseorang".
3. Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) "Hasil belajar tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu ".
4. Susanto (2013: 5) "Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar".

Untuk memenuhi kebutuhannya, setiap kegiatan belajar yang dilakukan siswa akan menghasilkan prestasi belajar, berupa perubahan-perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri tertentu. Menurut Makmun (dalam Mulyasa, 2012: 189-190) Ciri-ciri perubahan perilaku hasil belajar adalah bersifat intensional, positif, dan efektif. Perubahan hasil belajar bersifat positif, artinya pengalaman atau praktek latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukan dan bukan secara kebetulan. Perubahan perilaku hasil belajar bersifat positif, artinya sesuai dengan yang diharapkan (*normatif*), atau kriteria keberhasilan (*criteria of success*), baik dari segi siswa maupun dari segi guru.Perubahan perilaku hasil belajar bersifat efektif, artinya perubahan hasil belajar itu relatif tetap, dan setiap saat diperlukan dapat diproduksikan dan dipergunakan.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar.

Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Perubahan perilaku yang harus dicapai oleh siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal (dalam Susanto, 2013: 5) Bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengkur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan.

2.1.2.4 Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai mana telah dijelaskan diatas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), sikap (aspek afektif), dan keterampilan proses (aspek psikomotor). Hasil belajar tidak hanya berupa peguasaan pengetahuan tetapi berupa kecakapan dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang belajar mendapatkan hasil yang bisa diketahui karena perkembangan siswa dalam belajar bisa dilihat oleh orang lain. Suprijono (2012: 5) mengungkapkan “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”.

Merujuk uraian para ahli tersebut dapat disimpulkan hasil belajar adalah segala perubahan yang terjadi pada diri siswa baik secara pengetahuan, keterampilan

maupun sikap yang dapat diukur melalui indikator-indikator yang telah ditetapkan. Bloom (dalam Sudjana, 2013: 22) menyampaikan 3 taksonomi yang disebut dengan taksononomi bloom yang berkaitan dengan klasifikasi hasil belajar, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*) dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*), berikut penjelasan ketiga ranah tersebut.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan aspek pengetahuan peserta didik yang diteliti. Sudjana (2012: 22) menjelaskan "Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah sedangkan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi".

Dimyati (2013: 202-204) berpendapat bahwa kategori hasil belajar yang pertama yaitu taksonomi atau penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/tingkat diantaranya.

1) Pengetahuan, merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip dalam bentuk seperti mempelajari.
2) Pemahaman, merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah konitif berupa kemampuan memahami/mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya.
3) Penggunaan/penerapan, merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi konkret dan/atau situasi baru.
4) Analisis, merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke bagian-bagaian yang menjadi unsur poko.
5) Sintesis, merupakan kemampuan menggunakan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru. Dalam sintesis siswa diminta untuk melakukan generalisasi.

6) Evaluasi, merupakan kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu.

Menurut Sudjana (2013: 22) menjelaskan "Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah sedangkan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi". Bloom membagi dan menyusun secara hierarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkat itu adalah hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

Sudjana (2013: 22) berpendapat bahwa dalam system pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Widoyoko (2013: 30-48) menyatakan bahwa hasil belajar hasil belajar kognitif adalah proses kognitif dalam pembelajaran menurut Anderson dan Krathwohl (2001) dibagi menjadi enam jenjang mulai dari jenjang yang paling rendah ke jenjang yang paling tinggi, yaitu mengingat (C1), memahami (C2),

mengaplikasikan (C4), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (*remember, understand, apply, analyze, evaluate, and create*).

Dari beberapa pendapat diatas dapat peneliti menggunakan kategori hasil belajar ranah kognitif menurut Anderson dan Krathwohl (dalam Widoyoko, 2014: 3-48) yaitu berkaitan dengan kemampuan intelektual yang terdiri dari enam tingkatan diantaranya 1) mengingat (C1); 2) memahami (C2); 3) mengaplikasikan (C3); 4) menganalisis (C4); 5) mengevaluasi (C5); dan 6) mencipta (C6). Hasil belajar ranah kognitif siswa ditandai dengan perubahan nilai pada mata pelajaran matematika menggunakan tes tertulis.

2) Ranah Afektif

Dimyati (2013: 204-205) menjelaskan bahwa tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki sebagai berikut.

1) Menerima, merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulasi secra pasif yang meningkat secara lebih aktif.
2) Merespons, merupakan kesempatan untuk mennggapi stimulan dan merasa terikat secara aktif memperhatikan.
3) Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespons lebih lanjut untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi.
4) Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
5) Karakterisasi, merupakan kemampuan mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespons, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.

Suprijono (2012: 6) menyatakan bahwa merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhdap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi

nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Widoyoko (2013: 30-48) menyatakan bahwa hasil belajar afektif merupakan reaksi seseorang dalam menghadapi suatu objek. Ranah afektif menurut Krathwohl, Bloom dan Maisa dibedakan menjadi lima jenjang, dari jenjang yang dasar atau sederhana sampai jenjang yang kompleks, yaitu: (1) *receiving/attending* (menerima/memperhatikan), (2) *responding* (menanggapi), (3) *valuing* (menilai/menghargai), (4) *organization* (mengatur atau mengorgaisasikan), (5) *characterization by a value complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai).

Dari beberapa pendapat ahli di atas, peneliti akan menggunakan ranah afektif menurut Krathwohl (dalam Widoyoko, 2013: 30-48) yang terdiri dari lima aspek yakni (1) *receiving/attending* (menerima/memperhatikan), (2) *responding* (menanggapi), (3) *valuing* (menilai/menghargai), (4) *organization* (mengatur atau mengorgaisasikan), (5) *characterization by a value complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai). Hasil belajar siswa yang berkenaan dengan aspek afektif (sikap) diukur menggunakan lembar observasi hasil belajar ranah afektif siswa.

3) Ranah Psikomotorik

Dimyati (2013: 207-208) menjelaskan bahwa tujuan ranah psikomotorik sebagai berikut.

1) Gerakan tubuh yang mencolok, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang menekankan kepada kekuatan, kecepatan, dan ketepatan tubuh yang mencolok.
2) Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan. Biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga, badan.
3) Perangkat komunikasi nonverbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata. Dalam perangkat komunikasi nonverbal ini, siswa diminta untuk menunjukkan kemampuan berkomunikasi menggunakan bantuan gerakan tubuh dengan atau tanpa menggunakan alat bantu komunikasi yang dilakukan benar-benar tidak menggunakan bantuan kemampuan verbal.
4) Kemampuan bicara, merupakan kemampuan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.

Widoyoko (2013: 30-48) menjelaskan hasil belajar psikomotorik ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektif. Ranah keterampilan atau psikomotor menurut Bloom dibedakan menjadi tujuh, yaitu: (1) *perception* (persepsi), (2) *set* (kesiapan), (3) *guided response* (respon terpimpin) (4) *mechanism* (mekanisme), (5) *complex overt response* (repon tampak yang kompleks), (6) *adaptation* (penyesuaian), (7) *organitation* (penciptaan).

Dari beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menggunakan pengukuran ranah psikomotor menurut Bloom (dalam Widoyoko, 2013: 30-48) yaitu 1) *perception* (persepsi), 2) *set* (kesiapan), 3) *guided response* (respon terpimpin), 4) *mechanism* (mekanisme), 5) *complex overt response* (repon tampak yang kompleks), 6)

adaptation (penyesuaian), 7) *organitation* (penciptaan). Hasil belajar siswa yang berkenaan dengan aspek psikomotorik (keterampilan) diukur menggunakan lembar observasi hasil belajar ranah psikomotorik siswa.

2.1.2.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Amri (2013: 25) dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun penjelasan dari faktor-faktor tersebut sebagai berikut.

1. Faktor Internal

   Faktor internal adalah faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah seperti kesehatan dan cacat tubuh sedangkan faktor psikilogis seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Berikut penjelasannya.

a. Faktor keluarga antara lain: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
b. Faktor sekolah antara lain: metode mengajar, kurikulum, relasi antar guru dan siswa, disiplin sekolah, pelajaran, waktu, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor masyarakat antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat dan media massa.

Sutikno (2013: 16) menjelskan ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Penjelasan dari faktor-faktor tersebut sebagai berikut.

1. Faktor dari Dalam Diri Individu (Internal)

   Faktor yang berasal dari dalam diri individu diklasifikasikan menjadi 3 yaitu faktor jasmani, psikologis dan kelelahan.

   a. Faktor Jasmaniah

      Faktor keadaan jasmani atau faktor fisiologis sangan berpengaruh terhadap proses maupun prestasi belajar anak. Yang termasuk faktor jasmani yaitu kesehatan dan cacat tubuh.

   b. Faktor Psikologis

      Ada beberapa faktor psilkologis yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor-faktor tersebut yaitu, *intelegensi, minat, emosi, bakat, kematangan,*dan *kesiapan.*

   c. Faktor kelelahan

      Faktor kelelahan dibagi menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. kelelahan jasmani tampak lemah lunglainya badan dan kecenderungan untuk membaringkan tubuh, misalnya karena kelaparan. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kebosanan sehingga minat untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. Faktor Eksternal

   Faktor eksternal yang yang mempengaruhi proses belajar dapat digolongkan menjadi tiga yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

   a. Faktor Keluarga

      Yang termasuk faktor keluarga adalah cara orang tua mendidik, relasi antar keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

   b. Faktor Sekolah

      Diantara faktor-faktor sekolah yang dapat mempengaruhi proses belajar anak diantaranya adalah kurikulum, keadaan gedung, waktu sekolah, metode pembelajaran, hubungan antara guru dengan siswa dan hubungan antara siswa dengan guru.

   c. Faktor Masyarakat

      Kehidupan masyarakat disekitar siswa berada merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi terhadap belajar anak. Jika siswa berada pada lingkungan yang baik, terdiri atas orang-orang terpelajar, berbudi peketi baik, akan berpengaruh baik pula bagi siswa, sehingga dapat

menjadi pendorong untuk belajar lebih giat dan berbuat seperti orang yang berada di lingkungan dan juga sebaliknya.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua faktor yaitu faktor internal (faktor dari dalam individu) dan faktor eksternal (faktor dari luar) pembelajaram. Faktor internal meliputi beberapa aspek fisik/jasmaniah seperti kesehatan dan cacat tubuh, psikis sosial dan kelelahan. Sedangkan faktor eksternal meliputi tingkat kesulitan bahan belajar, tempat belajar, suasana lingkungan atau masyarakat dan keluarga.

2.1.3 Pembelajaran IPS

2.1.3.1 Pengertian IPS

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Menurut Sapriya (2009: 11), “Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan”. Sejalan dengan hal itu, Nasution (dalam Wiryohandoyo dkk, 1998: 11) mengemukakan bahwa IPS adalah pelajaran yang merupakan suatu fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial, atau pelajaran yang menggunakan

bagian-bagian tertentu ilmu-ilmu sosial. Selanjutnya dikatakan, IPS merupakan bagian kurikulum yang berhubungan dengan peranan manusia dalam masyarakat terdiri dari berbagai subjek: sejarah, geografi, ekonomi, pemerintahan, antropologi, sosiologi, dan psikologi sosial.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang merupakan paduan sejumlah mata pelajaran sosial yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

2.1.3.2 Tujuan Pendidikan IPS

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI Tahun 2006 menjelaskan tujuan IPS adalah : (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial. (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Sapriya (2009: 12) tujuan IPS yaitu untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga Negara yang menguasai pengetahuan *(knowledge)*, keterampilan (*skills*), sikap dan nilai *(attitude and values*) 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. Berdasarkan UU Sisdiknas Pasal 37 disebutkan bahwa bahan kajian ilmu pengetahuan sosial antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat (Sapriya, 2009: 45).

Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, nilai dan analisis siswa terhadap masalah sosial. Dengan demikian siswa menjadi peka dan mampu mengatasi masalah sosial yang menimpa diri maupun masyarakatnya yang pada akhirnya akan menjadi seorang warga negara yang baik.

2.1.4 Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Menurut Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 diterangkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/MI meliputi empat aspek. Aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Berdasarkan ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang tercantum dalam Permen Diknas tahun 2006 tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa betapa strategisnya kajian tentang Ilmu Pengetahuan Sosial dalam ikut serta mewujudkan jati diri warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab,

serta warga dunia yang cinta damai sehingga pelaksanaan proses pembelajaran harus diselenggarakan dengan baik dan senantiasa memperhatikan berbagai temuan dan inovasi pendidikan terutama di bidang strategi pembelajaran.

2.1.4.1 Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dalam Mata Pelajaran IPS

Ruang lingkup materi IPS yang dipelajari siswa SD tertuang dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang terdapat di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS kelas IV SD sebagai berikut.

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas IV Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya
	2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat
	2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya
	2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya

(Sumber: Permendiknas No. 22 Tahun 2006)

Standar Kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Sedangkan Kompetensi Dasar yang digunakan adalah Kompetensi Dasar 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunkannya.

2.1.4.2 Pengertian Teknologi

Secara etimologi, kata teknologi berasal dari kata bahasa Yunani, yaitu kata teche dan logos. Teche artinya seni (art) atau keterampilan, logos artinya kata-kata yang teroganisasi atau wacana ilmuan yang mempunyai makna poedjiadi (dalam fajar 2009: 24)

Asmani (2011: 20) menyatakan kata teknologi berasal dari bahasa Yunani tecnologia. Kata ini sendiri merupakan gabungan dari dua kata, yakni techne dan logia. Techne artinya craft atau keahlian dal Logia, yaitu mempelajari sesuatu atau cabang dari disiplin pengetahuan. Sedangkan menurut warsita (2008: 110) kata teknologi barasal dari istilah teckne yang berarti sebagai seni (art) atau keterampilan (skill).

Kesimpulan dari beberapa pendapat diatas bahwa teknologi adalah ilmu yang mempelajari tentang sesuatu yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Teknologi juga mempelajari tentang seni dan keterampilan dalam menciptakan sesuatu.

2.1.4.3 Teknologi Produksi

Todaro (2000: 114) menyatakan bahwa tujuan teknologi terjadi karena ditemukannya cara baru atau perbaikan cara lama dalam menangani pekerjaan-pekerjaan tradisional seperti menanam jagung, membuat pakaian atau membangun rumah. Kita mengenal tiga klasifikasi kemajuan teknologi, yaitu kemajuan teknologi yang bersifat netral *(neutral technological progress)*, yang hemat tenaga kerja *(labor saving)*, dan yang hemat modal *(capital saving).*

Todaro (2000: 114) menyatakan bahwa kemajuan teknologi yang “netral” terjadi apabila teknologi tersebut memungkinkan kita mencapai tingkat produksi yang lebih tinggi dengan menggunakan jumlah dan komunikasi faktor Input yang sama. Inovasi yang sederhana, seperti pengelompokkan tenaga kerja (semacam spesialisasi) dapat mendorong peningkatan output dan peningkatan konsumsi masyarakat. Ditinjau dari sudut analisis kemungkinan produksi, secara konseptual sama saja artinya teknologi yang mampu melipatgandakan semua input produktif.

2.2.4 Teknologi Komunikasi

Tofler (dalam miarso (2009: 487) menggambarkan perkembangan itu sebgai revolusi yang berlangsung dalam tiga gelombang. Gelombang pertama timbul dalam bentuk teknologi pertanian, teknologi ini telah berlangsung ribuan tahun bahkan hingga kini masyarakat kita masih banyak yang belum menerapkan/mengambil manfaatnya. Gelombang kedua ditandai dengan adanya teknologi industry yang berlangsung hanya dalam masa 300 tahun saja. Gelombang ketiga merupakan revolusi teknologi elektronik dan informatik yang berlangsung hanya dalam waktu puluhan tahun saja.

Warsita (2008: 56) menyatakan kata komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu communicare yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama dalam hal pengertian dan pendapat antara komunikator dan komunikan, sehingga komunikasi merupakan peristiwa sosial dan terjadi ketika manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Teknologi komunikasi adalah sarana dan prasarana struktur kelembagaan

dan nilai-nilai sosial, yang dikumpulkan, disimpan, dioalah dan diperlukan Informasi sehingga memungkinkan untuk terjadinya persamaan persepsi dan tindakan.

2.1.4.4 Teknologi Transportasi

Civardi, dkk. (2001: 160) menyatakan bahwa mobil, kapal, kereta api, pesawat terbang zaman dahulu sangat berbeda dengan sekarang. mereka tidak dibuat untuk melaju cepat seperti kendaraan sekarang. sebelum mobil diciptakan, orang orang kaya bepergian menggunakan kereta kuda melonjak-lonjak dan sangat tidak nyaman. Kereta api pertama bergerak menggunakan tenaga uap yang dihasilkan dari pambakaran batu bara atau kayu. Didepan lokomotif ini terdapat sekop besi yang berfungsi membersihkan rel kereta api.

Civardi, dkk. (2001: 215) bahwa helikopter tidak bersayap, tetapi baling-balingnya besar. Helikopter dapat terbang naik, turun, menyamping kiri dan kanan, mundur atau mengembang diudara. Ada pesawat kecil dan ringan yang hanya bermesin satu. Pesawat itu di gerakkan oleh baling-baling dimoncongnya. Pesawat terbang pertama tanpa mesin adalah Gossamer Albatross. Pilot pesawat tenaga manusia mengayuh pedal untuk memutar baling-baling besar. Kapal udara ini diisi dengan gas yang sangat ringan yang disebut helium. Kapal udara tidak seperti balon udara panas karena ia memiliki mesin. Artinya ia dapat dikemudikan dan diatur dengan mudah. Kebanyakan, kapal udara digunakan untuk memontret objek dari udara.

2.1.4.5 Dampak Perkembangan Teknologi pada Masyarakat

Poedjiati (2006: 59) menyatakan bahwa dampak perkembangan teknologi pada masyarakat pada dasarnya bertujuan untuk makin mempermudah segala kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Hubungan antar manusia yang berjauhan letaknya dapat dipermudah dengan adanya telepon atau electronik mail yang lazim disebut e-mail. Dengan adanya peralatan alat komunikasi yang makin canggih atau modern maka beberapa kelompok masyarakat dari beberapa Negara dapat berinteraksi dengan mudah dan hal ini tentu akan membawa dampak yang satu terhadap yang lain. Budaya masyarakat di suatu Negara akan lebih mudah diketahui dan bahkan ditiru oleh bangsa lain.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Dika Satria Wibawa (2012) melakukan penelitian yang berjudul "Upaya meningkatkan hasil belajar IPS dengan medggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TPS (Think Pair Share) siswa kelas V di SDN 01 Ngambakrejo kecamatang Tanggungharjo kabupaten Grobogan swmester 2 tahun ajaran 2011/2012". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 01 Ngambakrejo setelah menggunakan model pembelajaran TPS. Hasil belajar IPS dengan skor rata-rata pada kondisi pra siklus sebesar 68,1 siklus I meningkat 87,86 dan pada siklus II meningkat menjadi 93,05. Atau terjadi peningkatan skor rata-rata dari pra siklus ke siklus I sekitar 29%, dari pra siklus ke siklus II 36.6%. adapun ketuntasan belajar klasikal pada kondisi pra siklus 21%, siklus I meningkat menjadi 67% dan pada siklus II meningkat menjadi 100%, berarti ada peningkatan dengan

kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 90. Sedangkan skor maksimal pada kondisi pra siklus 90, siklus I meningkat menjadi 92,5vdan siklus II meningkat menjadi 99. Atau terjadi peningkatan skor maksimal dari pra siklus ke siklus I sebesar 2,8% dan pra siklus ke siklus II sebesar 100%. Sedangkan standar deviasi dari pra siklus 12,49. Pada siklus I menjadi 4,35 dan pada siklus II menjadi 3.09.

Ending Goulap (2011) melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan pembelajaran kooperatif model Think Pair Share (TPS) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Madyopuro II Kecamatan Kedungkandang Kota Malang". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi pokok tokoh-tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, hasil pre test siswa rata-rata 63,25. Siklus I mengalami peningkatan menjadi 84,65%. Siklus I mengalami peningkatan menjadi 84,65% dan siklus 2 terus mengalami peningkatan menjadi 95,81%.

Kesimpulan dari beberapa penelitian diatas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran TPS, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD 4 Kalirejo mata pelajaran IPS dengan KKM 70. Dengan adanya model pembelajaran yang inovatif, guru akan terbantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga memperoleh hasil belajar yang diinginkan.

Penelitian-peneltian di atas mempunyai hubungan yang erat dengan penelitian yang saya lakukan yaitu mempunyai persamaan dan perbedaan. Persamaanya yaitu menggunakan model pembelajaran TPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaanya terletak pada subyek, materi dan lokasi penelitian. Pada

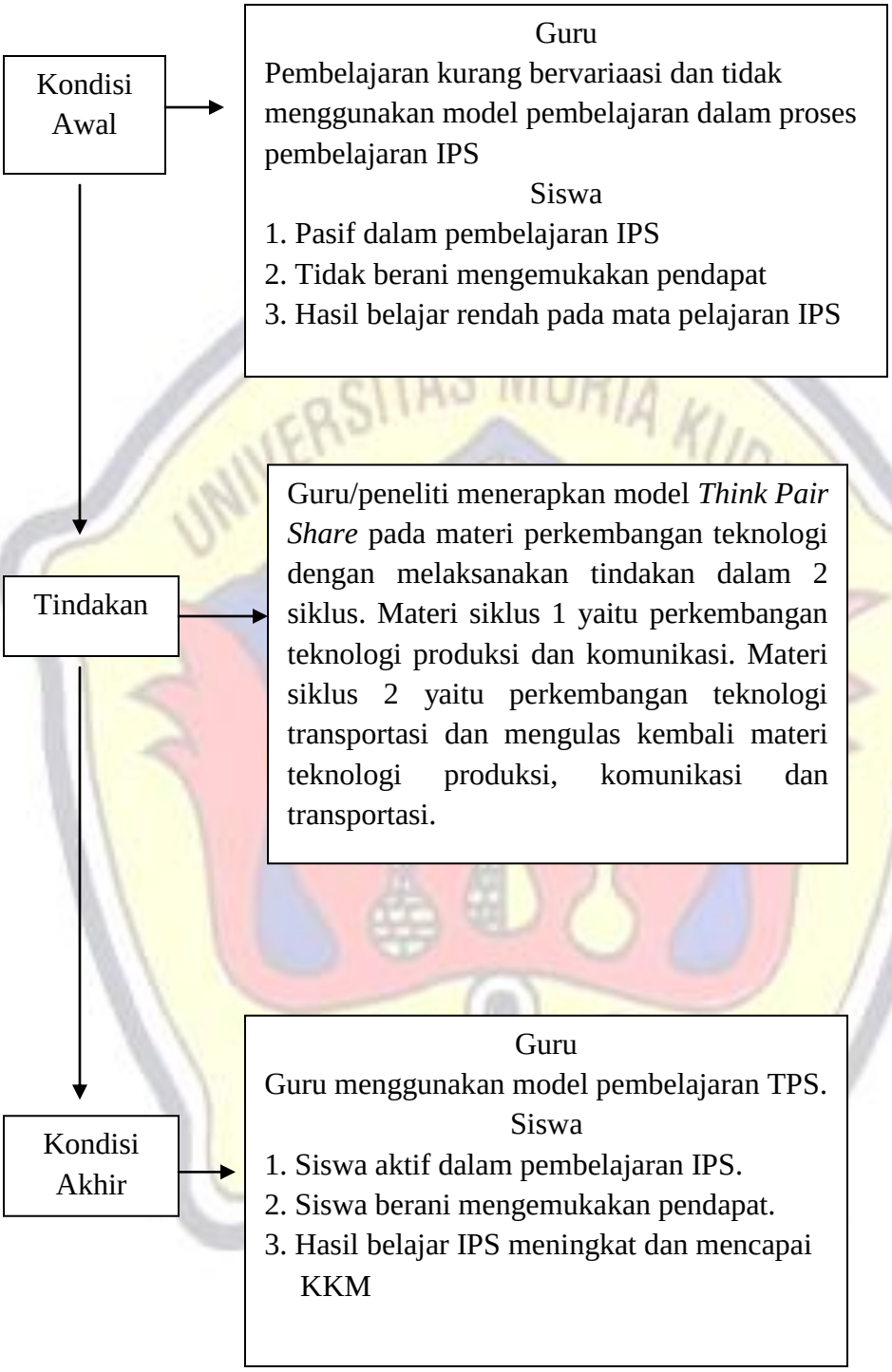
penelitian ini membahas tentang materi pengembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi dan lokasi penelitiannya di SD 4 Kalirejo.

2.3 Kerangka Berfikir

Peneliti menggunakan model *Think Pair Share* untuk mengatasi pembelajaran yang kurang bervariasi, tidak memberikan kesempatan untuk berdiskusi dan berkreasi sehingga siswa menjadi pasif dan tidak aktif mengakibatkan pembelajaran yang tidak bermakna, sehingga hasil belajar siswa mata pelajaran IPS rendah. Hal tersebut dapat diatasi apabila guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi, menemukan caranya tersendiri dan mengalami sendiri.

Permasalahan pembelajaran yang ada maka diadakan pembaharuan pembelajaran yaitu diterapkan model-model pembelajaran yang akan membawa dampak baik kepada siswa maupun guru. oleh sebab itu peneliti dalam penelitian ini merupakan model *Think Pair Share* pada mata pelajaran IPS khususnya kelas IV SD 4 Kalirejo Undaan Kudus.

Kerangka berfikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penerapan Model *Think Pair Share*
Sumber: Data Dokumentasi Peneliti (2015)

2.4 Hipotesis Tindakan

Berpijak dari latar belakang masalah, kajian teori dan kerangka berfikir di atas maka hipotesis tindakan yang diajukan sebagai berikut.

1. Terdapat peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi melalui model pembelajaran *Think Pair Share*.
2. Terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dalam meningkatkan pembelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi melalui model pembelajaran *Think Pair Share*.
3. Terdapat peningkatan pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi melalui model pembelajaran *Think Pair Share.*