

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teori dan Area Fokus yang Diteliti

1. Hakikat Hasil Belajar IPS

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kebutuhan bagi setiap manusia. Proses belajar pada manusia sudah dilakukan sejak di dalam kandungan hingga akhir hayatnya. Tanpa belajar manusia tidak akan mengerti bagaimana menjalani hidup, dan tidak akan mengerti bagaimana memaknai hidup dengan baik. Tidak hanya itu, belajar juga dapat mengubah dan membentuk kepribadian manusia. Perubahan yang dimaksud, contohnya adalah pada aspek pengetahuan yaitu dari tidak tahu menjadi tahu, sedangkan pada aspek sikap yaitu dari tidak memiliki sikap yang baik menjadi memiliki sikap yang baik, serta pada aspek keterampilan yaitu dari tidak memiliki suatu keterampilan menjadi terampil. Melalui belajar seseorang akan memperoleh perubahan baik tentang pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

Senada dengan pernyataan di atas, Uno mendefinisikan bahwa belajar adalah upaya mencapai perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Sedangkan belajar dalam arti yang luas, ialah proses perubahan tingkah laku yang dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian

atau mengenai sikap dan nilai-nilai pengetahuan serta kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan.¹

Winkel dalam Ahmad Susanto mengatakan bahwa belajar pada manusia bisa dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental-psikis yang berinteraksi aktif dengan lingkungannya, dan menghasilkan perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap.² Belajar merupakan aktivitas otak yang berinteraksi dengan lingkungan disekitar siswa sehingga siswa memperoleh perubahan dari segi pengetahuan yang ditandai bertambahnya pengetahuan siswa tentang suatu materi pelajaran. Pada segi pemahaman, setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya siswa akan lebih cepat memahami materi pelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kosep materi pelajaran tersebut. *Skill* (keterampilan) siswa akan bertambah setelah pengetahuan siswa bertambah dan pemahaman materi siswa sudah cukup baik. Selanjutnya, siswa juga dapat mengalami perubahan sikap karena setelah semua pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang mereka dapat siswa mampu untuk membedakan sikap yang baik dan sikap yang buruk.

Adapun, Slameto mengartikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu

¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 21

² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Prenadamedia, 2013), hlm. 4

sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³ Belajar tidak hanya dapat berasal dari hasil interaksi dengan lingkungan saja. Belajar juga bisa didapatkan siswa melalui pengalaman-pengalaman yang pernah mereka alami. Seperti misalnya, seorang siswa pernah mendengarkan rekaman pembacaan teks proklamasi di Monumen Nasional sebelum siswa mempelajari materi Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, siswa sudah mengetahui terlebih dahulu bahwa tokoh pejuang yang membaca teks proklamasi tersebut adalah Ir. Soekarno. Melalui kegiatan tersebut, siswa secara tidak langsung sudah mendapatkan pengetahuan dari pengalaman yang pernah mereka alami.

Hal senada juga diungkapkan oleh Agus Suprijono yang mendefinisikan belajar merupakan perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik penguatan (motivasi) yang dilandasi tujuan tertentu.⁴ Pengetahuan yang didapat oleh siswa sebagai hasil proses pembelajaran akan bersifat relatif permanen. Jika dalam pembelajaran, siswa diperkuat oleh dorongan yang berasal dari siswa itu sendiri untuk mempelajari pelajaran yang telah ia dapat dan siswa mendapat dorongan belajar dari guru yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 5

⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasinya* (Yogyakarta: Pustaka Pengajar, 2013), hlm. 163

Selanjutnya, menurut Sardiman belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁵ Dalam kegiatan belajar tidak hanya melibatkan aktivitas otak saja akan tetapi aktivitas fisik juga dapat terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan belajar manusia memiliki keinginan untuk menciptakan atau mewujudkan sesuatu yang belum ada menjadi nyata. Melalui belajar manusia dapat merasakan sesuatu yang tercipta dalam pikiran, selanjutnya melalui belajar manusia berupaya untuk mewujudkan keinginan tersebut secara nyata, sehingga dapat dilihat, disentuh dan dimanfaatkan atau berdaya guna.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental-psikis yang dilakukan individu dengan cara berinteraksi dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat sehingga individu tersebut memperoleh perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara relatif permanen.

⁵ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Press, 2016), hlm. 85

b. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas mental psikis yang dilakukan oleh individu dengan cara berinteraksi dengan lingkungannya sehingga individu tersebut memperoleh perubahan. Setelah aktivitas belajar selesai dilakukan, untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang diperoleh individu tersebut perlu dilakukan tes hasil belajar. Kegiatan pengetesan hasil belajar tidak pernah terlepas pada setiap kegiatan pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam setiap kegiatan pembelajaran yang berguna bagi guru untuk mengetahui perkembangan yang diperoleh siswa. Selain untuk mengetahui perkembangan belajar siswa, hasil belajar berguna untuk mengetahui sampai dimana hasil yang dicapai oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran berlangsung apakah proses belajar yang telah dilakukan oleh siswa sudah berhasil untuk mencapai target pembelajaran atau yang biasa disebut kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Nawawi dan K. Brahim mengartikan hasil belajar sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dijadikan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.⁶ Jadi, dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah nilai yang didapatkan siswa setelah siswa mengerjakan tes suatu materi pelajaran guna mengetahui keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran dilakukan.

⁶ Nawawi, K. Brahim, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 5

Sementara, Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁷ Jadi, dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa di kelas menumbuhkan kemampuan-kemampuan tertentu sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukannya. Kemampuan-kemampuan yang didapatkan oleh siswa diantaranya adalah kemampuan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Susanto mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.⁸ Aktivitas belajar yang dilakukan siswa akan berdampak terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa seperti bertambahnya pengetahuan siswa, perubahan pada sikap siswa, dan keterampilan yang didupakannya sebagai hasil dari aktivitas belajarnya. Perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat memberikan informasi kepada guru apakah siswa tersebut sudah mencapai target pembelajaran yang diharapkan.

Senada dengan pernyataan di atas Bloom dalam Agus Suprijono mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, psikomotorik.

⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 30

⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hlm. 5

Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, meringkas, menjelaskan contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *intiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, menejerial, dan intelektual.⁹

Jadi, dapat dikatakan bahwa hasil belajar bukan hanya dinilai pada aspek kognitif saja namun aspek-aspek di luar aspek kognitif, seperti aspek afektif dan psikomotorik juga berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran guna mengetahui sikap atau nilai dan keterampilan apa yang sudah didapatkan siswa selama proses pembelajaran telah dilakukan.

Sementara Lorin Anderson dan Krathwohl dalam Basuki dan Haryanto, pada tahun 2001 telah membuat revisi pada taksonomi Bloom, sehingga menjadi *remembering* (C1) yaitu mengingat, *understanding* (C2) yaitu memahami, *applying* (C3) yaitu menerapkan, *analysing* (C4) yaitu Menganalisis, *evaluating* (C5) yaitu menilai, *creating* (C6) yaitu menciptakan.¹⁰

Jenjang ranah kognitif di atas dapat diuraikan sebagai berikut: Mengingat (C1), kemampuan mengingat merupakan tingkatan kognitif yang paling rendah. Pada tahap ini siswa berusaha untuk mengingat atau

⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), hlm. 6-7

¹⁰ Ismet Basuki dan Haryanto, *Asesmen Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 14

menghafal kembali materi yang dipelajarinya. Memahami (C2), merupakan kemampuan dalam proses berpikir di mana siswa dapat memahami makna dari suatu hal. Pada tahap ini siswa mengkonstruksi atau menghubungkan pengetahuan-pengetahuan yang sudah ia miliki dengan pengetahuan-pengetahuan baru yang didapatkannya setelah mengikuti proses pembelajaran dan siswa tersebut dapat menjelaskan kembali materi yang telah dipelajarinya secara rinci dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Menerapkan (C3), merupakan kemampuan dalam proses berpikir di mana siswa dapat menerapkan suatu informasi berupa ide, rumus, metode, atau prosedur dalam praktek kelas atau situasi baru. Menganalisis (C4), merupakan kemampuan dalam proses berpikir di mana siswa dapat menguraikan atau memilah materi ke dalam suatu unsur-unsur atau bagian-bagian untuk memahami hubungan antar unsur-unsur tersebut. Menilai (C5), merupakan kemampuan dalam proses berpikir di mana siswa dapat membuat suatu penilaian atau pertimbangan mengenai suatu hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria atau standar tertentu. Menciptakan (C6), merupakan kemampuan dalam proses berpikir di mana siswa dapat berkreasi dalam membuat atau merancang suatu produk sebagai hasil kreasinya sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh siswa melalui suatu tes mata pelajaran yang dilaksanakan setelah siswa menerima suatu pembelajaran

guna mengetahui pencapaian keberhasilan dalam belajarnya. Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diteliti adalah hasil belajar pada ranah kognitif yang sesuai dengan teori taksonomi Bloom yang direvisi oleh Lorin Anderson. Penilaian jenjang ranah kognitif yang menjadi fokus peneliti dalam penelitian tindakan ini yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), dan C5 (menilai).

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan dalam setiap kegiatan pembelajaran di kelas dapat terwujud apabila interaksi antara guru dan siswa terjalin dengan baik. Sebagai seorang guru yang professional, tugas kita bukan hanya mendidik siswa agar siswa mampu memahami suatu materi pembelajaran saja. Selain itu, sebagai seorang guru kita wajib mengetahui karakteristik-karakteristik setiap siswa di dalam kelas. Salah satu contohnya adalah, seorang guru harus mengetahui bagaimana cara siswa belajar. Guru yang memahami cara siswa belajar di kelas dapat membuat interaksi dalam kegiatan belajar mengajar terjalin dengan baik sehingga siswa mampu menerima pembelajaran secara maksimal dan siswa memperoleh keberhasilan dalam belajarnya. Selain cara belajar siswa, masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa di antaranya adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang disebutkan oleh beberapa ahli di bawah ini.

Menurut Djaali, ada banyak faktor yang mempengaruhi belajar antara lain: (1) Motivasi, (2) Sikap, (3) Minat, (4) Kebiasaan Belajar, dan (5) Konsep Diri.¹¹

Faktor yang mempengaruhi belajar di atas dapat diuraikan sebagai berikut. Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.¹² Motivasi sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa di sekolah karena motivasi merupakan alat penggerak siswa untuk melaksanakan tugasnya agar siswa terdorong semangatnya untuk belajar sehingga siswa mampu mencapai tujuannya yaitu keberhasilan dalam proses belajar.

Dalam proses belajar, sikap siswa dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajarnya. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa, dan sebagainya baik secara positif maupun negatif.¹³ Sikap mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Sikap siswa dapat dipengaruhi dengan pembelajaran yang diberikan guru. Sikap negatif contohnya seperti, siswa yang kurang suka mata pelajaran matematika menganggap bahwa mata pelajaran matematika itu sangat sulit sehingga siswa tersebut menjadi

¹¹ Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 10

¹² Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 71

¹³ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 35

membenci mata pelajaran matematika dan menyebabkan siswa tersebut malas untuk mempelajari matematika. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut sebagai pendidik harus memiliki banyak ide untuk membuat mata pelajaran yang tidak disukai oleh siswa menjadi menarik sehingga membuat siswa mau mengikuti pelajaran dengan senang dan tidak membosankan hal tersebut dapat diwujudkan dengan cara guru dapat menerapkan strategi-strategi pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ingin tahu pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.¹⁴ Minat belajar merupakan rasa ketertarikan siswa terhadap suatu hal pada kegiatan pembelajaran tertentu. Minat mempengaruhi usaha belajar yang dilakukan oleh siswa. Siswa yang tidak memiliki minat terhadap suatu pembelajaran tertentu maka siswa tersebut tidak akan bersungguh-sungguh dalam aktivitas belajarnya, karena siswa tersebut tidak tertarik dengan hal-hal yang dipelajari. Sebaliknya, jika siswa yang memiliki minat terhadap suatu pembelajaran, maka siswa tersebut akan terdorong semangatnya untuk belajar dengan tekun.

Kebiasaan belajar merupakan cara atau teknik yang dilakukan siswa dalam kegiatan belajar yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga menjadi suatu kebiasaan guna mencapai tujuan belajar yang diinginkannya. Agar siswa-siswa memiliki kebiasaan belajar yang baik, kita

¹⁴ Djaali, *op.cit.*, hlm. 121

sebagai guru harus mampu untuk memahami dan mengembangkan kebiasaan belajar setiap siswa.

Konsep diri sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas. Konsep diri diartikan sebagai gambaran seseorang mengenai diri sendiri yang merupakan gabungan dari keyakinan fisik, psikologis, sosial, emosional aspiratif, dan prestasi yang mereka capai.¹⁵ Siswa yang memiliki konsep diri yang baik (positif) akan lebih mudah untuk mengikuti proses pembelajaran. hal tersebut terjadi karena siswa yang memiliki konsep diri yang baik cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan siswa selalu bersemangat dalam setiap kegiatan pembelajaran dan siswa mampu menghadapi kesulitan yang ia temui pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sementara, siswa yang memiliki konsep diri yang tidak baik (negatif) akan sulit untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki konsep diri yang tidak baik cenderung pasif dalam pelaksanaan pembelajaran yang ditunjukkan dengan siswa tidak bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dan siswa mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan yang ia temui pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Sementara menurut Dalyono, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah sebagai berikut (1) faktor internal (yang berasal dari dalam diri) terdiri atas kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, serta cara belajar; dan (2) faktor eksternal (yang berasal dari

¹⁵ M. Nur Ghufon dan Rini Risna, *Teori-Teori Psikologi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 13

luar diri) terdiri atas keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.¹⁶ Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diklasifikasikan menjadi dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam siswa itu sendiri, contohnya seperti kesehatan diri siswa, intelegensi, bakat, minat, motivasi, serta cara belajar siswa. Adapun faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, contohnya seperti keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar siswa.

Senada dengan pernyataan di atas Muhibin Syah mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni kondisi jasmani dan rohani siswa,
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa, dan
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*).¹⁷

Kondisi jasmani dan rohani sangat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki kondisi jasmani dan rohani yang sehat lebih mudah untuk menerima materi pembelajaran yang ia pelajari. Sementara siswa yang kondisi jasmani dan rohaninya terganggu akan sulit untuk menerima materi pembelajaran yang ia pelajari

¹⁶ Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), hlm. 55

¹⁷ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 144

jarena kesehatan jasmani dan rohaninya mengganggu aktivitas belajar siswa tersebut.

Kondisi lingkungan di sekitar siswa merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang tinggal di perkampungan di dekat rel kereta cenderung lebih sulit untuk belajar dengan tenang, karena siswa tersebut terganggu dengan bisingnya suara kereta yang berpengaruh terhadap konsentrasinya saat belajar. sementara siswa yang tinggal di perumahan yang jauh dengan lingkungan yang bising, cenderung lebih mudah untuk belajar dengan tenang dan lebih mudah untuk berkonsentrasi dalam belajar tanpa terganggu dengan suara-suara yang bising.

Pendekatan belajar yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran. Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa. Guru yang menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang konvensional cenderung membuat siswa merasa jenuh dan bosan dengan kegiatan pembelajaran yang sedang ia jalani. Sementara guru yang menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang responsif dengan perkembangan zaman (menggunakan strategi atau metode pembelajaran terbaru) cenderung dapat menarik perhatian siswa untuk lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran sehingga berpengaruh dengan keberhasilan belajarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terbagi atas dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri, contohnya seperti motivasi, minat, sikap siswa, dan kesehatan. Sedangkan, faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. contohnya seperti kondisi lingkungan di sekitar siswa. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, kita sebagai seorang guru harus memperhatikan kedua faktor tersebut agar nantinya guru dapat menghadapi masalah dalam kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar siswa.

d. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang biasa disebut IPS merupakan ilmu pengetahuan yang membahas berbagai fenomena-fenomena sosial di lingkungan sekitar manusia. Pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar (SD) memiliki bidang kajian yang meliputi materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi yang diajarkan secara terintegrasi atau terpadu.

Fajar Arnie mengartikan bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi, yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat Geografi, Sejarah,

Sosiologi, dan Ekonomi.¹⁸ Pembelajaran IPS di sekolah dasar memuat konten mata pelajaran Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi yang membahas mengenai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah dan isu-isu sosial baik yang sudah berkembang maupun isu sosial yang sedang berkembang di lingkungan masyarakat.

Senada dengan Fajar Arnie, *National Council for Social Studies (NCSS)* dalam Ahmad Susanto, mendefinisikan IPS sebagai berikut:

*Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinate, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, religion, and sociology as well as appropriate content from humanities, mathematics, and natural science. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decision for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic, society in an independent world.*¹⁹

Pendapat di atas memiliki makna bahwa IPS merupakan ilmu terpadu yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, agama, psikologi, dan sosiologi. Melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa dapat membangun potensi yang dimilikinya agar peka terhadap isu sosial yang tengah dihadapi dalam lingkungan masyarakat serta siswa juga terampil dalam menghadapi dan mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa siswa itu sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

¹⁸ Fajar Arnie, *Portofolio dalam Pembelajaran IPS* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 110

¹⁹ Ahmad Susanto, *op.cit.*, hlm. 143

Senada dengan *National Council for Social Studies (NCSS)*, bahan kajian Ilmu Pengetahuan Sosial mencakup antropologi, sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah. Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dijelaskan bahwa:

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat SD/MI/SLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.²⁰

Di dalam kurikulum tersebut menjelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial yang diberikan pada jenjang pendidikan Sekolah dasar mencakup beberapa cabang ilmu sosial (Geografi, Sosiologi, Antropologi, Ekonomi, dan Sejarah). Dari cabang-cabang ilmu sosial tersebut diharapkan siswa dapat mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya serta memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis dalam kehidupan siswa.

Trianto mengungkapkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yang dirumuskan dalam realitas dan fenomena yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.²¹ Ilmu Pengetahuan Sosial bukanlah bidang studi yang berdiri sendiri, melainkan perpaduan dari berbagai bidang keilmuan dan membahas berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat.

²⁰ *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan MI* (Jakarta: Depdiknas, 2006), hlm. 170

²¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam KTSP* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm. 171

Ahmad Susanto mendefinisikan IPS sebagai bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.²² Melalui pembelajaran IPS yang dilaksanakan di sekolah dasar, siswa akan dibekali kemampuan-kemampuan agar nantinya siswa mampu untuk menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial yang tengah terjadi di lingkungannya dengan meninjau masalah sosial melalui berbagai disiplin ilmu IPS lainnya seperti ilmu Geografi yang meninjau morfologi lingkungan daerah tempat tinggal siswa, ilmu ekonomi yang mengkaji mengenai kebutuhan-kebutuhan masyarakat seperti sistem perekonomian dan mata pencaharian masyarakat sekitar, ilmu Sosiologi yang meninjau hubungan-hubungan dalam lingkungan masyarakat, dan ilmu Sejarah yang membahas mengenai peristiwa-peristiwa yang telah terjadi pada masa lampau.

Menurut Supriyatna, pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia.²³ Pembelajaran IPS merupakan ilmu yang kajiannya berpusat pada aktivitas kehidupan manusia sehari-hari. Contoh aktivitas manusia yang berhubungan dengan interaksi antara manusia dengan manusia, aktivitas yang berkaitan dengan sistem perekonomian seperti transaksi jual beli yang dilakukan di pasar, aktivitas yang berkaitan dengan peristiwa-

²²Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 10

²³ Nana Supriyatna, *Bahan Ajar Mandiri Pendidikan IPS di SD*, 2001 (<http://eprint.uny.ac.id/8540/2/BAB%202%20034242002.pdf>) diunduh tanggal 14 September 2016

peristiwa yang terjadi pada masa lampau dan interaksi antara manusia dengan lingkungan sekitar tempat tinggalnya.

Menurut Somantri dalam Sapriya, Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin-disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.²⁴ IPS dapat dikatakan juga sebagai ilmu yang berisikan konsep-konsep kemanusiaan dan hubungannya dengan lingkungan sosialnya yang disajikan secara ilmiah dan sistematis.

Menurut Wasliman dan Somantri IPS merupakan *synthetic discipline* antara berbagai ilmu-ilmu sosial. Selain mampu mensintetiskan konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu sosial tersebut, juga perlu dimasukkan unsur-unsur pendidikan dan pembangunan serta masalah-masalah sosial dalam hidup bermasyarakat.²⁵

Adapun pengertian IPS menurut Yulia Siska adalah program pendidikan atau bidang studi dalam kurikulum sekolah yang mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat serta hubungan atau interaksi antara manusia dalam lingkungannya (fisik dan sosial).²⁶ Pembelajaran IPS mengajari siswa bagaimana cara berhubungan dan berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungannya sehingga kecakapan siswa dalam menjalin hubungan dan interaksi dengan masyarakat serta lingkungannya dapat berjalan dengan baik. Selain itu, pembelajaran IPS membekali

²⁴ Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 11

²⁵ Jim Wasliman dan M. Numan Somantri, *Portofolio dalam Pembelajaran IPS* (Bandung: PT Rosdakarya, 2002), hlm. 37

²⁶ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), hlm. 7

siswa agar mampu menghadapi masalah-masalah yang terjadi di lingkungannya.

Menurut Sapriya pengorganisasian materi mata pelajaran IPS untuk jenjang SD/MI menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran yang dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya.²⁷

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu komponen pendidikan yang menekankan pada pembentukan aspek kepribadian dan tingkah laku siswa dalam kehidupan sosialnya. Melalui Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa dididik dan dibina kualitas kemanusiaannya selaras dengan nilai-nilai dalam masyarakat, sehingga dapat dijadikan dasar bagi anak dalam kepribadian dan tingkah lakunya.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.²⁸ Artinya mata pelajaran yang diberikan dimulai dari jenjang SD hingga menengah membahas tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang ada di sekitar kehidupan siswa supaya dapat menjadikan siswa menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab. IPS di SD diajarkan agar siswa dapat

²⁷ Sapriya, *op.cit.*, hlm. 194

²⁸ Lif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2011), hlm. 10

mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna untuk dirinya sebagai pengalaman belajar.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang terdiri dari perpaduan berbagai cabang ilmu sosial seperti Geografi, Sosiologi, Sejarah, dan Ekonomi yang mengkaji berbagai fenomena sosial dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari. Meskipun mata pelajaran IPS terdiri dari atas berbagai cabang ilmu kajian sosial. Akan tetapi, ilmu kajian yang dibahas di dalamnya tidak terpisah-pisah dalam cabang-cabang ilmu sosial yang ada dan setiap ilmu kajian dibahas secara terintegrasi.

e. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup materi pelajaran IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah yang tercantum dalam kurikulum, menurut Peraturan Kementerian Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 adalah sebagai berikut: (1) Manusia, tempat dan lingkungan, (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) Sistem sosial dan budaya, dan (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan²⁹.

Sementara Fajar Arnie mengungkapkan ruang lingkup IPS diantaranya adalah (a) sistem sosial dan budaya, (b) manusia, tempat,

²⁹ *Lampiran 1 Permendiknas No. 22 Tahun 2006* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), hlm. 17

dan lingkungan, (c) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, (d) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (e) sistem berbangsa dan bernegara.³⁰

Ruang lingkup pembelajaran IPS membahas seputar aktivitas kehidupan manusia sehari-hari. Contoh dari pembelajaran IPS yang berkaitan dengan aktivitas dalam kehidupan manusia sehari-hari diantaranya adalah pembelajaran IPS membahas mengkaji hubungan manusia dengan lingkungan daerah sekitarnya, membahas bagaimana cara manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, mengkaji mengenai keragaman suku dan budaya yang ada di dalam masyarakat, membahas berbagai fenomena dan dinamika sosial yang ada di dalam masyarakat seperti fenomena atau masalah sosial yang sedang terjadi dalam kehidupan masyarakat serta membahas berbagai macam peristiwa yang telah terjadi pada masa lalu.

Berdasarkan ruang lingkup IPS yang sudah dibahas di atas, materi pelajaran IPS yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah mengenai Menghargai Perjuangan Para Tokoh dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia.

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Kelas V

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.	2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

³⁰ Fajar Arnie, *op.cit.*, hlm. 111

Adapun materi yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan ruang lingkup IPS yaitu waktu, karena pada materi ini membahas peristiwa sejarah yang telah terjadi pada masa lampau. Materi IPS tentang menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia membahas mengenai sejarah peristiwa setelah kemerdekaan di mana para tokoh pahlawan di setiap daerah Indonesia berusaha mempertahankan kemerdekaan Indonesia dengan melakukan pertempuran, contohnya seperti pertempuran Lima Hari di Semarang, pertempuran Margarana, pertempuran Ambarawa, pertempuran Medan Area, Peristiwa 10 November di Surabaya, dan Bandung Lautan Api. Selain itu, dalam materi ini juga akan dibahas usaha para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan secara diplomatik atau melalui perundingan-perundingan, contohnya seperti Perundingan Linggarjati, Perundingan Renville, Perundingan Roem-Royen, dan Konferensi Meja Bundar (KMB).

f. Tujuan IPS

Menurut Lif Khoiru, tujuan IPS dipelajari oleh peserta didik yang tercantum dalam buku pedoman penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan:

- (a) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai sosial dan kemanusiaan (d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan

berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.³¹

Hal ini, selaras dengan pendapat dari Etin Solihatin dan Raharjo menyatakan bahwa tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.³²

Sementara itu, Ahmad Susanto berpendapat bahwa tujuan umum IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (*good citizenship*)³³

Jadi, tujuan pendidikan mata pelajaran IPS adalah mengharapkan agar siswa memiliki kemampuan untuk dapat berpikir dengan logis dan kritis serta siswa memiliki keterampilan untuk dapat memecahkan masalah yang terjadi dalam lingkungannya. Selain dibekali dengan beberapa kemampuan seperti yang sudah disebutkan di atas, tujuan lain dari mata pelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan dan membentuk siswa agar nantinya siswa memiliki kecakapan untuk menjadi warga negara yang baik di masyarakat.

³¹ Ahmad lif Khoiru, *op.cit.*, hlm. 10

³² Etin Solihatin, *Cooperative Learning* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm. 23

³³ Ahmad Susanto, *op.cit.*, hlm. 150

g. Pengertian Hasil Belajar IPS

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mengerjakan suatu tes mata pelajaran yang dilaksanakan setelah siswa menerima suatu pembelajaran yang mengkaji berbagai fenomena sosial dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari. Pada penelitian ini hasil belajar yang dimaksud pada ranah kognitif yang meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan menilai (C5).

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Desain-Desain Alternatif Tindakan yang Dipilih

2. Hakikat Strategi *Hollywood Squares Review*

a. Pengertian Strategi

Istilah strategi (*strategy*) berasal dari “kata benda” dan “kata kerja” dalam bahasa Yunani. Sebagai kata benda, *strategos* merupakan gabungan kata *stratos* (militer) dengan “*ago*” (memimpin). Sebagai kata kerja, *stratego* berarti merencanakan (*to plan*)³⁴. Berdasarkan pengertian di atas istilah strategi banyak digunakan dalam dunia militer dan diartikan sebagai cara kekuatan militer memenangkan suatu peperangan.

Definisi strategi menurut Yaumi adalah keseluruhan rencana yang mengarahkan pengalaman belajar, seperti mata pelajaran, mata kuliah,

³⁴ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran Terpadu* (Teori, Konsep, dan Implementasi), (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 3

atau modul.³⁵ Selain pendapat tersebut, Abdul Majid mengartikan strategi sebagai suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan.³⁶ Strategi dalam kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah rencana yang dibuat guru secara sengaja guna mengarahkan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, Reigeluth dalam Wena mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda.³⁷ Dalam belajar guru dapat menggunakan cara-cara pembelajaran yang berbeda guna membangkitkan semangat belajar siswa dan dapat menarik perhatian siswa untuk mau belajar sehingga siswa dapat mencapai tujuan belajarnya dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal di atas senada dengan pendapat yang diungkapkan oleh W.Gulo yang mengartikan strategi belajar sebagai rancangan dasar bagi seseorang guru tentang cara ia membawakan pengajarannya di kelas secara bertanggung jawab (rencana untuk mencapai tujuan).³⁸ Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang akan ia laksanakan nanti agar kegiatan yang guru rencanakan sesuai dan tercapai tujuan belajarnya.

³⁵ Muhammad Yaumi, *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan oleh Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT Prenadamedia, 2013), hlm. 232

³⁶ Abdul Majid, *op.cit.*, hlm. 3

³⁷ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 5

³⁸ W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Grasindo, 2008), hlm. 3

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan pengertian strategi adalah keseluruhan rencana guru tentang cara melakukan kegiatan atau tindakan pengajaran untuk mencapai hasil pembelajaran.

b. Pengertian *Hollywood Squares Review*

Hollywood Squares Review merupakan strategi belajar mengajar yang dikembangkan oleh Mel Silberman sebagai cabang dari *Active Learning*. Strategi *Hollywood Squares Review* adalah strategi peninjauan ulang yang berbasis permainan tanya jawab yang dilaksanakan di depan kelas untuk mengetahui pemahaman murid dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.³⁹ *Hollywood Squares Review* merupakan strategi belajar yang dilakukan dengan cara bermain tanya jawab yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami pembelajaran yang sudah dilakukan.

Claire Howell, *et al.* mendefinisikan *Hollywood Squares Review* sebagai:

*It is based on the timeless games of tic-tac-toe and provides a format for a classroom activity. In this show, a host asked celebrities sitting in the nine tic-tac-toe boxes question. The celebrities answered the question and then the contestants either agreed that answer was correct or disagreed, indicating they did not feel the answer was correct.*⁴⁰

³⁹ Melvin Silberman, *101 Strategi untuk Mengajar Secara Aktif* (Jakarta: PT Indeks, 2013), hlm. 208

⁴⁰ Claire Howell, Michael Harris, and Todd Zakrajsek, *Teaching for Learning 101 Intentionally Designed Educational Activities to Put Students on the Path to Success* (New York: Routledge, 2016), hlm. 144

Pengertian di atas mengandung arti bahwa *Hollywood Squares Review* merupakan strategi belajar yang didasari dari permainan *tic-tac-toe* yang dilakukan di depan kelas dengan cara kontestan menjawab setuju atau tidak setuju oleh respon jawaban yang diberikan oleh selebriti yang ada di arena permainan *tic-tac-toe*.

Sementara Bob Pike and Christopher Busse mendefinisikan *Hollywood Squares Review* yakni:

*Simulates the tic-tac toe game show format by setting up three chairs at the front of class, asking three volunteers to sit on the floor in front of them, and three to stand behind them. Then the contestant pick members of the "celebrities" squares to answer the game's question.*⁴¹

Pengertian di atas memiliki arti bahwa *Hollywood Squares Review* merupakan strategi belajar peninjauan ulang yang mensimulasikan permainan *tic-tac-toe* dengan cara mengatur ruangan kelas dengan mengatur tiga bangku di depan kelas, meminta tiga sukarelawan untuk duduk di lantai di depan bangku, dan tiga sukarelawan lagi untuk berdiri di belakangnya. Selanjutnya kontestan memilih anggota selebriti yang ada dalam arena tersebut untuk menjawab pertanyaan permainannya.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan pengertian strategi *Hollywood Squares Review* adalah strategi peninjauan ulang yang didasari dari permainan *tic-tac-toe* yang dilakukan dengan cara kontestan menjawab setuju atau tidak setuju oleh respon jawaban

⁴¹ Bob Pike and Christopher Busse, *101 Games for Trainers* (Toronto: HRD Press, 2004), hlm. 47

yang diberikan selebriti di depan kelas untuk mengetahui pemahaman murid dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. *Hollywood Squares Review* merupakan salah satu tipe dari 101 strategi pembelajaran *active learning*. Oleh karena itu, *Hollywood Squares Review* memiliki komponen-komponen yang sama seperti strategi *active learning* diantaranya adalah (1) Pengalaman; (2) Interaksi; (3) Komunikasi; (4) Refleksi.⁴² Pengalaman merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran siswa. Melalui pengalaman yang dilakukan dengan perbuatan, siswa dapat membuat pembelajaran menjadi kongkret dan siswa lebih mudah untuk memahami dan menerima materi pembelajaran yang dijelaskan guru. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan interaksi antara siswa dan guru. Contoh interaksi antara siswa dan guru yaitu diskusi, dialog, tukar gagasan. Apabila pembelajaran sudah mampu melibatkan interaksi antara siswa dan guru maka tujuan pembelajaran akan mudah dicapai. Namun sebaliknya jika siswa dan guru tidak memiliki interaksi yang baik maka tujuan pembelajaran akan sulit dicapai. Komunikasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Komunikasi yang baik adalah komunikasi yang sifatnya dua arah yaitu komunikasi yang berasal dari guru dan komunikasi yang berasal dari siswa. Melalui komunikasi guru mentransfer informasi atau pengetahuan tentang hal yang dipelajari siswa. Selanjutnya siswa memberikan respon atas informasi atau pengetahuan yang didapat oleh

⁴² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 50-51

guru dengan cara bertanya dan menyatakan pendapatnya sehingga mampu memantapkan pemahaman siswa tentang hal yang dipelajari. Refleksi perlu dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan refleksi guru dapat memperbaiki dan meluruskan pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajari.

c. Langkah-langkah Strategi *Hollywood Squares Review*

Strategi *Hollywood Squares Review* ini didasarkan pada tayangan kuis TV yang pernah populer "*Hollywood Squares*". Adapun langkah-langkah dari strategi *Hollywood Squares Review* diantaranya adalah:

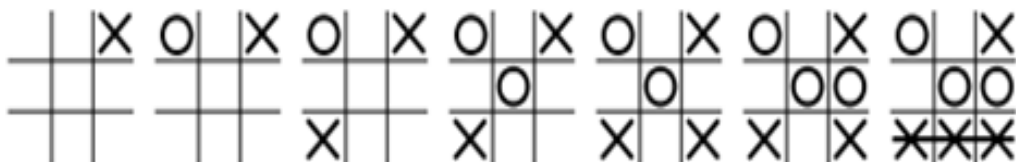
1. Perintahkan tiap siswa untuk menuliskan dua atau tiga pertanyaan yang terkait dengan mata pelajaran. Pertanyaannya bisa dalam format pilihan ganda, benar/salah, atau isian.
2. Kumpulkan pertanyaan. Jika anda menghendaki, tambahkan beberapa pertanyaan dari Anda sendiri.
3. Simulasikan format tayangan permainan *tic-tac-toe* yang digunakan dalam *Hollywood Squares*. Tatalah tiga kursi di depan kelas. perintahkan tiga siswa untuk duduk di lantai di depan kursi, tiga duduk di kursi dan tiga lagi berdiri di belakangnya.
4. Berikan kepada sembilan "selebriti" itu sebuah kartu dengan tanda X tercetak di satu sisi dan O di sisi lain untuk ditempelkan ke tubuh mereka bila pertanyaannya berhasil dijawab.
5. Perintahkan dua siswa untuk bertugas selaku kontestan. Kontestan memilih anggota dari "*celebrity square*" untuk menjawab pertanyaan permainan,
6. Ajukan pertanyaan kontestan secara bergiliran. Kontestan menjawab dengan "setuju" atau "tidak setuju" kepada tanggapan panel manakala mereka berusaha membentuk *tic-tac-toe*.
7. Siswa lain yang tidak terlibat dalam permainan diberi kartu yang menyatakan "setuju" di satu sisi dan "tidak setuju" di sisi

lain untuk diberikan kepada kontestan untuk membantu mereka dalam membuat keputusan.⁴³

Strategi *Hollywood Squares Review* mensimulasikan permainan *tic-tac-toe*. Permainan *tic-tac-toe* lebih dikenal sebagai permainan catur Jawa jika di Indonesia. Menurut Ayu Rini permainan *tic-tac-toe* adalah:

Permainan *board game* (permainan papan) yang dimainkan oleh dua orang, di mana dua orang pemain tersebut memberi tanda “X” dan “O” di atas papan permainan agar membentuk satu barisan untuk memenangkan permainan.⁴⁴

Permainan *tic-tac-toe* dimainkan oleh dua orang pada papan dengan berukuran 3 X 3. Permainan ini dimulai dengan pemain mengisi salah satu bentuk simbol “X” atau “O” pada salah satu bidak, hingga tiga buah simbol yang berbentuk sama tersusun membentuk garis diagonal, vertikal, atau horizontal.



Gambar 2.1 Contoh simulasi permainan *tic-tac-toe* dengan kondisi menang⁴⁵

Dalam permainan ini hasil permainan yang didapat berupa menang, kalah, atau seri. Hasil permainan dinyatakan menang jika simbol dari salah satu pemain (*player* atau komputer) telah tersusun membentuk garis diagonal, vertikal, atau horizontal. Adapun pemain yang lain

⁴³ Melvin Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, 2014), hlm. 267

⁴⁴ Ayu Rini, *Be Smart and Fun with English Game* (Jakarta: Kesaint Blanc, 2010), hlm. 80

⁴⁵ <http://rinaforall.blogspot.co.id/2013/04/game-tic-tac-toe.html> diakses pada tanggal 18 Agustus 2017 pukul 21.00

dianggap kalah. Hasil permainan dinyatakan seri jika simbol dari kedua pemain tidak ada yang tersusun membentuk garis diagonal, vertikal, atau horizontal, serta semua bidak papan permainan telah terisi.



Gambar 2.2 Contoh simulasi permainan *Hollywood Squares Review* dengan kondisi kontestan yang bersimbol “X” berhasil membuat garis lurus diagonal⁴⁶

Sementara pada *Hollywood Squares Review* format *tic-tac-toe* disimulasikan dengan menempatkan sembilan orang siswa yang disebut sebagai selebriti pada arena kotak yang berjumlah sembilan. Selanjutnya kedua kontestan secara bergantian memilih salah satu selebritis yang ada di arena tersebut untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Setiap pertanyaan yang dijawab benar oleh kontestan maka selebritis akan menempelkan kertas yang sesuai dengan simbol dari kontestan tersebut. Permainan berakhir apabila kontestan sembilan arena *celebrity square* sudah terisi oleh simbol dari kedua kontestan. Hasil permainan dinyatakan

⁴⁶ https://id.wikipedia.org/wiki/Celebrity_Squares diakses pada tanggal 22 Agustus 2017 pukul 15.00

menang apabila simbol dari salah satu kontestan telah tersusun membentuk garis diagonal, vertikal, atau horizontal. Sedangkan apabila selama permainan ke sembilan petak terisi penuh oleh simbol kedua kontestan dan tidak terbentuk satu garis lurus maka kontestan yang simbolnya lebih banyak akan dinyatakan menang.

d. Karakteristik Siswa Kelas V

Setiap manusia selalu mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan di dalam hidupnya. Perkembangan manusia dimulai pada saat manusia masih di dalam kandungan hingga akhir hayatnya. Manusia mengalami perkembangan kognitif yang maksimal pada saat usia anak-anak hingga remaja. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Piaget yang mengemukakan perkembangan kognitif anak melalui empat tahap yaitu: 1) Tahap sensorimotor yang berlangsung pada usia 0-2 tahun; 2) Tahap praoperasional yang berlangsung pada usia 2-7 tahun; 3) Tahap operasional konkret yang berlangsung pada usia 7-12 tahun; 4) Tahap operasional formal yang berlangsung pada usia 12 tahun ke atas.⁴⁷

Berdasarkan tahap-tahap perkembangan kognitif yang telah dikemukakan oleh Piaget di atas, perkembangan kognitif anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Ciri perkembangan pada tahap ini adalah anak memiliki kecakapan untuk berpikir logis, melalui bantuan benda-benda yang bersifat nyata atau konkret.

⁴⁷ Mohamad Surya, *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi dari Guru untuk Guru* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 47

Karakteristik anak sekolah dasar tidak hanya itu. Dalam setiap masa perkembangannya, anak-anak memiliki karakteristik tersendiri dari masa perkembangan yang lain. Menurut Yudhawati dan Haryanto pada siswa sekolah dasar terdapat masa intelektual atau masa keserasian yang dibagi ke dalam dua fase, yaitu (a) masa kelas-kelas rendah, yaitu usia 6 atau 7 tahun sampai 9 atau 10 tahun (kelas 1-kelas 3), dan (b) masa kelas-kelas tinggi, yaitu usia 9 atau 10 tahun sampai 12 atau 13 tahun (kelas 4-kelas 6).⁴⁸

Berdasarkan pendapat kedua ahli di atas, maka siswa kelas V termasuk ke dalam fase masa-masa kelas tinggi. Oleh karena itu, menurut Djamarah masa-masa kelas tinggi memiliki karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret.
- b. Amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini ada minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus sebagai mulai menonjolnya bakat-bakat khusus. Sampai usia 11 tahun, anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas usia ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
- d. Anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran tepat mengenai prestasi sekolah.
- e. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama. Dalam permainan itu mereka tidak terikat lagi dengan aturan permainan tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.⁴⁹

⁴⁸ Ratna Yudhawati dan Dany Haryanto, *Teori-Teori Dasar Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2011), hlm. 124

⁴⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 123

Berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, anak yang berusia antara umur 7 sampai 12 tahun termasuk ke dalam tahap perkembangan operasional konkret yang dimana anak sudah memiliki kecakapan untuk berpikir secara logis dan realistik. Berdasarkan karakteristik siswa kelas V yang telah dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa strategi *Hollywood Squares Review* cocok digunakan dalam pembelajaran, karena unsur-unsur yang ada pada strategi tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas V. Hal tersebut dilihat dari aktivitas semua siswa di kelas yang akan memainkan kuis tanya jawab dari strategi *Hollywood Squares Review* sehingga sesuai dengan karakteristik siswa yaitu gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama.

e. Pengertian Strategi Hollywood Squares Review

Pengertian strategi *Hollywood Squares Review* adalah rencana strategi peninjauan ulang yang didasari dari permainan *tic-tac-toe* yang dilakukan dengan cara kontestan menjawab setuju atau tidak setuju oleh respon jawaban yang diberikan selebriti di depan kelas untuk mengetahui pemahaman murid dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran

C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilaksanakan oleh Euis Handayani yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Penggunaan Metode *Active Learning* pada Siswa Kelas III SDN Cempaka Baru 01 Pagi Kemayoran Jakarta Pusat”. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Euis Handayani menunjukkan hasil pemerolehan data penelitian pada siklus I mencapai 16, 7% dan 75%. Siklus II diperoleh peningkatan nilai hasil belajar rata-rata 14,58%. Nilai pengamatan 60% pada siklus I dan 85% pada siklus II.⁵⁰

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Faisal Garoda dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III Tentang Kerjasama Melalui Metode *Cooperative Learning Tipe Number Heads Together* (NHT) di SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi Jakarta Pusat”. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Faisal Garoda menunjukkan hasil pada siklus I sebesar 45% dari jumlah sebanyak 40 siswa yang sudah mencapai skor hasil belajar IPS ≥ 75 . Pada siklus II sebesar 97,5% dari jumlah siswa sebanyak 40 siswa yang sudah mencapai skor hasil belajar IPS ≥ 75 .⁵¹

Penelitian yang dilakukan oleh Ika Wahyu Nuari (2016) dengan judul “Penggunaan Model *Cooperative Learning Tipe Student Teams*

⁵⁰ Euis Handayani. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Penggunaan Metode Active Learning pada Siswa Kelas III SDN Cempaka Baru 01 Pagi Kemayoran Jakarta Pusat*, Skripsi (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2011), hlm. i

⁵¹ Faisal Garoda, *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III Tentang Kerjasama Melalui Metode Cooperative Learning Tipe Number Heads Together (NHT) di SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi Jakarta Pusat*, Skripsi (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2015), hlm. i

Achievement Division (STAD) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN Cengkareng Timur 15 Pagi Jakarta Barat”. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ika Wahyu Nuari menunjukkan hasil pemerolehan data penelitian pada siklus I hasil belajar siswa mendapatkan 62,50%, kemudian pada siklus II mencapai 87,50%. Adapun untuk lembar hasil pemantau tindakan aktivitas guru mendapatkan persentase rata-rata 73,33% dan aktivitas siswa 68,33% pada siklus I, sedangkan pada siklus II persentase aktivitas guru mencapai 86,67% dan aktivitas siswa mendapatkan persentase 88,33%.⁵²

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Desy Nur Candra Dewi dengan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemandirian Belajar Matematika Dengan Pembelajaran Aktif Tipe *Hollywood Squares Review* Pada Siswa Kelas VII Semester II di SMPN 3 Colomandu Tahun Ajaran 2011/2012”. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan kemandirian belajar matematika dan prestasi belajar matematika pada pokok bahasan segi empat. Hal ini dapat dilihat dari indikator kemandirian belajar matematika adalah sebagai berikut: 1) Kemampuan mengerjakan soal latihan sebelum tindakan mencapai 28,25% dan di akhir tindakan mencapai 71,8%, 2) Kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan sebelum tindakan mencapai 15,6% dan di akhir tindakan mencapai 62,5%, dan 3) Kemampuan dalam menjelaskan

⁵² Ika Wahyu Nuari, *Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN Cengkareng Timur 15 Pagi Jakarta Barat*, Skripsi (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2016), hlm. iii

pekerjaannya kepada teman lainnya sebelum tindakan mencapai 12,5% dan di akhir tindakan mencapai 68,75%. Hasil tes individu yang dilakukan sebelum dan di akhir tindakan menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa yang terlihat dari hasil belajar siswa secara tuntas mendapatkan nilai ≥ 70 , sebelum tindakan sebesar 37,5% dan mengalami peningkatan menjadi 78,12% pada akhir tindakan.⁵³

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Liya Tsania Farah Adibah (2011) dengan skripsi yang berjudul "Peningkatan Motivasi Belajar Matematika dengan Pembelajaran Aktif Tipe *Hollywood Squares Review* pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Lasem Tahun Ajaran 2010/2011". Dari hasil penelitian diperoleh: 1) Banyaknya siswa yang bertanya bila belum jelas sebelum diadakan tindakan sebesar 10,7%, di akhir tindakan menjadi 61,11%, 2) Siswa yang memperhatikan selama proses pembelajaran sebelum diadakan tindakan sebesar 50%, di akhir tindakan menjadi 91,67%, 3) Siswa yang mampu mengerjakan soal sebelum diadakannya tindakan sebesar 13,89%, di akhir tindakan menjadi 77,78%, dan 4) Siswa yang menjawab atau menanggapi pertanyaan sebelum diadakan tindakan sebesar 27,78%, di akhir tindakan menjadi 72,22%.⁵⁴

⁵³ Dessy Nur Candra Dewi, *Peningkatan Kemandirian Belajar Matematika dengan Pembelajaran Aktif Tipe Hollywood Squares Review pada Siswa Kelas VII Semester II di SMPN 3 Colomandu Tahun Ajaran 2011/2012*, Skripsi (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012), hlm. 3

⁵⁴ Liya Tsania Farah Adibah, *Peningkatan Motivasi Belajar Matematika dengan Pembelajaran Aktif Tipe Hollywood Squares Review pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Lasem Tahun Ajaran 2010/2011*, Skripsi (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2011), hlm. xiv

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang relevan di atas memberikan bukti dari kelebihan penggunaan strategi *Hollywood Squares Review* di kelas. sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Hollywood Squares Review* mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya siswa Sekolah Dasar pada bidang studi IPS. Adapun perbedaan antara beberapa penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan ini yaitu terdapat pada penggunaan materi, tempat dan waktu pelaksanaan penelitian, yang mana dalam Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti menggunakan materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia yang dilakukan melalui beberapa tahapan siklus sehingga hasil belajar siswa mencapai nilai ketuntasan yang ditentukan, bertempat di SDN Grogol 07 Pagi Jakarta Barat pada tahun ajaran 2016/2017.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Hasil belajar siswa kelas V SDN Grogol 07 Pagi pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah, hal ini terlihat pada hasil ulangan harian yang telah dilaksanakan. Siswa yang mencapai nilai KKM 69 berjumlah 11 orang, sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM 69 berjumlah 15 orang. Berdasarkan hasil nilai ulangan tersebut, hampir sebagian siswa di kelas V mendapatkan nilai di bawah nilai KKM mata pelajaran IPS di SDN Grogol 07 Pagi Jakarta Barat yaitu 69.

Berdasarkan dokumentasi daftar nilai ulangan harian IPS siswa kelas V di atas, dari seluruh siswa kelas VB yang berjumlah 26 siswa hanya 11 siswa yang dapat mencapai KKM dalam ulangan harian pada mata pelajaran IPS yaitu 69. Sementara 15 siswa lainnya belum mampu mencapai nilai KKM yang diharapkan.