

BAB II

ACUAN TEORITIK

A. Hasil Belajar IPS

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dapat dilakukan oleh siapapun, dimanapun, kapanpun dan dalam situasi apapun. Belajar dapat dilakukan di dalam ruangan dan di luar ruangan yang disajikan dengan cara bervariasi. Belajar merupakan aktivitas pokok dan harus dilakukan oleh manusia untuk menggapai hasil kehidupan yang lebih baik lagi.

Belajar dianggap sebagai aktivitas mental atau psikis yang terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan individu atau interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya. Jika telah belajar, maka kita akan memperoleh ilmu akibat hasil dari prosesnya. Dalam prosesnya, belajar adalah kegiatan individu untuk memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengolah bahan ajar yang telah diraih sebelumnya. Belajar di peroleh dengan menghitung, membaca, menulis, menggambar, pengalaman, dan berbagai bentuk cara belajar lainnya.

Menurut Burton dalam Nara dan Hartini belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan cara bersikapnya yang disebabkan oleh interaksi individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya, sehingga

membuat mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.¹ Karena telah terjadinya interaksi, maka mempengaruhi proses dan pola belajarnya. Belajar mempengaruhi perubahan tingkah laku atau cara bersikap dari seseorang. Akibat terjadinya interaksi, maka akan mengalami perubahan tingkah laku dan cara bersikap seseorang yang dipengaruhi oleh lingkungannya. Hanya dengan berinteraksi sudah dianggap belajar.

Proses belajar yang terjadi akan mempengaruhi aspek kognitif (kemampuan berpikir), afektif (bersikap), psikomotor (keterampilan) siswa. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada dirinya. Seperti yang telah dijelaskan paragraf sebelumnya, bahwa tanda seseorang telah mengalami kejadian atau proses belajar adalah orang tersebut akan mengalami suatu perubahan perilaku berupa hasil belajarnya.

Menurut Berlinger di dalam Rusman, belajar adalah suatu proses yang dialami oleh manusia, dimana terjadi perubahan perilakunya sebagai hasil dari pengalamannya.² Manusia akan belajar untuk memperoleh hasil lebih baik lagi kedepannya akibat dari pengalaman yang telah berlalu di masa lampau. Tentu saja, mereka berusaha melalui proses belajar yang mereka dapatkan dengan catatan mereka tidak mengulangi pengalaman yang mereka anggap kurang baik dalam hidup mereka di kedepannya. Sama halnya dengan belajar IPS, seorang anak kelas V saat belajar IPS awalnya

¹Eveline dan Hartini, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada 2015), p.4.

²Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada 2015). Cetakan pertama, p. 13.

memiliki nilai yang kurang memuaskan. Lalu belajar dari pengalamannya tentang bagaimana cara mendapatkan hasil yang memuaskan dalam materi IPS. Akhirnya mau berproses dengan cara meringkas kemudian membacanya perlahan demi perlahan dan sebagai tambahan belajar kelompok dengan teman-temannya. Saat ulangan IPS dengan materi berikutnya, sudah menguasai materi, maka dituangkan semua materi yang dipelajari di lembar ulangan. Hasilnya, memperoleh nilai tertinggi di kelasnya.

Belajar menurut Berlinger, diperkuat dengan teori belajar dari Gagne. Menurut Gagne dalam Nara dan Hartini, belajar adalah perubahan perilaku yang umumnya menetap di diri seseorang dan dihasilkan melalui pengalaman masa lalu ataupun melalui pembelajaran yang sudah direncanakan dengan matang dan dilakukan dengan sengaja.³ Hakikat belajar ini tidak jauh beda dari Berlinger yang keduanya sama-sama memiliki proses “pengalaman” yang dapat mengubah perilaku dengan harapan manusia memiliki pengalaman baru yang lebih baik dibanding masa lalunya. Hanya pada hakikat belajar menurut Gagne ini, belajar dapat terjadi bila telah disusun rancangan atau rencana mengenai aspek-aspek yang nantinya akan dipelajari atau dikatakan belajar yang terstruktur dan disengaja.

Menurut Cronbach dalam Suprijono, belajar adalah perubahan perilaku manusia akibat hasil dari pengalaman yang dialaminya.⁴ Manusia memiliki rangkaian peristiwa atau kejadian yang telah dialami dan pastinya beberapa

³Eveline dan Hartini, *op. cit.*, p. 4.

⁴Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2013). Cetakan kesepuluh, p. 2.

kejadian tersebut memberikan motivasi pada tiap individu manusia untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

Hal senada disampaikan oleh Hilgard. Menurut Hilgard dalam Suyono dan Hariyanto belajar merupakan perubahan perilaku akibat adanya respon terhadap situasi.⁵ Perubahan perilaku akan muncul disebabkan proses belajar demi memperoleh hasil yang maksimal. Sebagai contoh, beberapa siswa kelas V ada yang belum mampu menguasai materi “Perjuangan Melawan Penjajahan” tetapi materi tersebut diujikan pada ulangan harian. Maka siswa yang belum menguasainya harus belajar materi jika mereka ingin memperoleh hasil belajar yang maksimal. Pada akhirnya, siswa awalnya malas belajar menjadi rajin belajar IPS demi mendapat hasil maksimal.

Proses belajar, pasti mengharapkan tujuan yang bisa dicapai peserta didik, apakah proses belajar tersebut sesuai target atau belum sesuai target. Tercapai atau belumnya target belajar peserta didik dilihat dari hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar ini menentukan kualitas peserta didik apakah materi telah dikuasai atau belum.

Pada umumnya, hasil belajar berupa keterampilan, pengertian dan nilai yang telah dikuasai oleh seseorang akibat dari proses belajar yang telah ia lakukan dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar seseorang itu baik, jika prosesnya juga baik, bisa mengeluarkan semua potensi di dalam dirinya dan punya motivasi tinggi untuk menggapai hasil belajar yang maksimal.

⁵Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung:Rosda, 2015). Cetakan kelima, p.12.

Menurut Suprijono dalam Suyono dan Hariyanto, hasil belajar adalah perubahan perilaku dalam diri manusia yang mencakup beberapa potensi yang dikuasainya.⁶ Hasil belajar yang dilakukan oleh seseorang, menghasilkan suatu perubahan yang bersifat keseluruhan atau komprehensif. Seperti contoh, seorang siswa kelas V ingin mendapatkan hasil yang memuaskan dalam mengikuti ulangan IPS. Maka, harus disiplin belajar, dengan cara bisa mengatur jadwal belajar dengan bermain, kemudian membuat ringkasan dengan membaca seluruh materi IPS yang akan diujikan dalam ulangan, lalu dibaca dan dipahami. Jika kurang paham maka belajar kelompok untuk maksimalkan pemahaman tentang materi IPS.

Menurut Sudjana hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku akibat hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor.⁷ Belajar jika telah dilakukan akan terjadi perubahan perilaku di dalam diri manusia. Perubahan tersebut mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor, tentunya berdampak dalam kehidupan manusia. Jika di aplikasikan kepada peserta didik, maka peserta didik setelah melakukan proses belajar akan mengalami perubahan lebih baik lagi di aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) di materi pelajaran yang telah dipelajari.

Hasil belajar merupakan perubahan sesuatu yang terjadi dalam diri manusia, hal ini ditegaskan oleh Snelbeker. Menurut Snelbeker dalam

⁶ *Ibid.*, p. 7.

⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), p. 3.

Rusmono, hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang semakin baru dan diperoleh dalam diri seseorang akibat hasil dari proses belajar.⁸ Sama dengan penjelasan dari pengertian hasil belajar sebelumnya, bahwa seseorang manusia akan memiliki kemampuan baru itu bersumber dari proses belajar yang telah dilakukan seseorang demi tercapainya tujuan.

Winkel memperkuat teori hasil belajar dari Sudjana. Menurut Winkel dalam Purwanto, hasil belajar merupakan perubahan yang dapat mengakibatkan manusia berubah lebih maju dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor di dalam diri manusia tersebut.⁹ Hal itu menyebabkan, hasil belajar yang telah dilakukan akan membuat manusia lebih maju dan berkembang dibidang afektif, kognitif dan psikomotor di dalam diri manusia. Winkel paham jika hasil belajar yang maksimal itu harus memiliki kemajuan dibidang kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik.

Kemampuan berpikir manusia dilihat aspek kognitif dari Taksonomi Bloom yaitu kemampuan berpikir kognitif dilihat dari jenis tingkatannya dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Lalu direvisi oleh Krathwol dan Anderson agar sesuai dengan tujuan pendidikan menjadi: 1) mengingat (*remember*); 2) memahami (*understand*); 3) mengaplikasikan (*apply*); 4) menganalisis (*analyze*); 5) mengevaluasi

⁸Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu* (Bogor:Ghalia Indonesia, 2012), p. 8.

⁹Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), p.54.

(*evaluate*), dan 6) mencipta (*create*).¹⁰ Mengingat adalah hal yang berkaitan dengan ingatan atau memori seseorang (*remember*) terhadap materi pelajaran yang sudah didapatkan. Memahami adalah kegiatan mengerti (*understand*) terhadap materi pelajaran yang disampaikan berupa.

Sementara itu, mengaplikasikan adalah melakukan atau menerapkan (*apply*) suatu materi pelajaran melalui tindakan atau perbuatan seseorang akibat hasil dari pembelajaran. Kegiatan belajar kognitif juga membutuhkan kemampuan menganalisis. Kemampuan menganalisis (*analyze*) adalah kegiatan analisis ilmu yang sudah didapatkan sebelumnya, mengenai fungsinya suatu ilmu dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, dalam ranah kognitif membutuhkan kemampuan mengevaluasi. Siswa sekolah dasar perlu menguasai kemampuan menganalisis. Kemampuan menganalisis (*evaluate*) adalah memberikan penilaian terhadap hasil belajar yang sudah diterima, apakah ilmu tersebut bermanfaat positif ataupun negatif serta menyimpulkan dampak hasil belajar untuk di kedepannya. Lalu, kemampuan membuat (*create*) merupakan tahapan belajar yang menenkan pada kreativitas siswa untuk membuat solusi di dalam masalah pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Created Case Studies* ini cocok digunakan di dalam ranah analisis (C4), evaluasi (C5) dan membuat

¹⁰Imam Gunawan dan Anggarini Retno Palupi, *Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran Pengajaran dan Penilaian*, 2001, (<http://e-journal.ikipgprimadiun.ac.id/Index.php/JPE/article/viewFile/27/26>), p.38, Diunduh tanggal 9 Februari 2018

(C6). Tindakan yang cocok dilakukan dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Student Created Case Studies* adalah tindakan menganalisis, menyimpulkan yang terdapat dalam ranah analisis (C4), tindakan menilai dan merangkum yang merupakan bagian dari ranah evaluasi (C5), dan tindakan membangun yang merupakan ranah membuat (C6). Maka, aspek kognitif merupakan potensi intelektual yang terdiri dari 6 tingkatan yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan membuat materi pelajaran “Perjuangan Melawan Penjajahan”. Di dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Created Case Studies* ini tingkatan menganalisis, mengevaluasi dan membuat cocok untuk diterapkan pada pembelajaran materi “Perjuangan Melawan Penjajahan” demi melatih kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar adalah proses interaksi individu dengan sekitarnya, menyebabkan perubahan dalam diri siswa akibat proses belajar dari pengalaman sebelumnya yang sudah terjadi secara komprehensif atau menyeluruh meliputi aspek kognitif yang memiliki 6 jenis tingkatan dari C1–C6 meliputi mengingat, mengerti, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan membuat.

2. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai hubungan dengan masyarakat sekitar. Dalam cakupan pendidikan sekolah dasar, mata pelajaran IPS ini berguna sebagai pondasi peserta didik

agar bisa diperkenalkan dengan informasi cara berhubungan sosial yang terjalin di masyarakat sekitar. Ilmu Pengetahuan Sosial juga berguna untuk membuat peserta didik menjadi manusia sosial yang bahwasanya membutuhkan orang lain di dalam melaksanakan aktivitasnya. Maka dengan itu, Ilmu Pengetahuan Sosial mengajarkan ilmu sosial membuat peserta didik menolong sesamanya dengan kesadaran sendiri, serta membuat mandiri peserta didik mandiri menyelesaikan masalah sosial disekitarnya.

Pengertian IPS menurut Mulyono dalam Saputra adalah ilmu yang membahas tentang hubungan manusia dengan sesama dan dengan lingkungan sekitarnya, serta bertujuan agar peserta didik terampil mengatasi masalah-masalah sosial yang terjadi di sekitarnya.¹¹ Di dalam kehidupan manusia pastinya memiliki masalah apakah itu terjadi pada dirinya sendiri atau bahkan terjadi dengan orang lain. Saat jenjang sekolah dasar, memang perlu peserta didik dibekali pengetahuan sosial yang matang agar dirinya menjalani aktivitasnya sesuai dengan norma yang berlaku dan menjadi warga negara baik karena memiliki jiwa sosial yang tinggi. Jika tertimpa masalah yang menimpa dirinya atau sekitarnya, maka ia akan mandiri menghadapi masalah itu sesuai dengan nilai sosial di lingkungan masyarakatnya.

Pengertian IPS menurut Bining dalam Saputra menyatakan IPS merupakan suatu ilmu bertujuan membentuk pribadi warga negara yang baik dan bersosial tinggi yang dididik dari SD, lalu difokuskan dalam bidang-

¹¹Hendra Saputra, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* (Jakarta:Uhamka Press, Juni 2005), Cetakan Pertama, p. 17.

bidang ilmu IPS di jenjang SMP dan SMA.¹² IPS dapat dikatakan sebagai media yang digunakan oleh pengajar dalam menciptakan warga negara yang mengetahui tata cara bersosialisasi yang menguntungkan banyak orang bukan dirinya sendiri. IPS sudah diajarkan saat jenjang sekolah dasar, fungsinya untuk meletakkan pondasi rasa sosial tinggi kepada sesamanya, kemudian rasa sosial tersebut dipelajari lebih lanjut di jenjang SMP, SMA bahkan perguruan tinggi.

Menurut Soemantri IPS dalam Sapriya, IPS merupakan disiplin ilmu-ilmu sosial yang melingkupi berbagai macam kegiatan di dalamnya yang sudah direncanakan atau diorganisasikan serta disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan.¹³ Uraian di atas mengatakan bahwa IPS adalah ilmu sosial yang direncanakan secara sengaja dengan menyajikan materi dan berbagai macam kegiatan yang menumbuhkan sifat sosial tinggi pada sesama manusia dengan mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi. IPS tentunya bersifat mendidik jiwa manusia agar dapat berhubungan baik dan semestinya sesuai dengan norma dan nilai dalam masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa, Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu bersifat mendidik berisikan informasi membahas hubungan manusia yang terampil menghadapi masalah-masalah sosial di sekitarnya dengan mengutamakan kepentingan bersama sebagai wujud pribadi warga negara yang baik.

¹²*Ibid.*, p. 17.

¹³Sapriya, *Pendidikan IPS*, editor Daris Effendi (Bandung: PT. Rosdakarya, Februari 2011) Cetakan Kedua, p. 11.

3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran IPS dikembangkan dengan situasi budaya di lingkungan siswa yang mencakup segi kehidupan sosial di sekitar tempat tinggal siswa. Siswa dapat memahami hal-hal apa saja yang dapat mempererat dan merenggangkan kehidupan sosial di dalam lingkungannya. Siswa juga mampu belajar untuk mencari solusi atas permasalahan sosial yang dihadapi oleh siswa ketika dihadapkan dengan kondisi sosial yang tentunya berbeda dari lingkungan satu dengan lingkungan lainnya.

IPS memiliki tujuan dasar untuk mendidik dan memberi pondasi berupa kemampuan dasar pada siswa untuk dapat dikembangkan oleh mereka dari segi minat, bakat, kemampuan dan lingkungannya, serta bekal moral bagi siswa untuk menuju jenjang pendidikan berikutnya.¹⁴ Pembelajaran IPS di memang menekankan unsur pembekalan nilai sosial, nilai moral yang mencakup kesopanan, hukum, adat istiadat, agama, dan terakhir keterampilan sosial siswa untuk mempererat hubungan interaksi dengan lingkungan yang ditempatinya. Pembelajaran IPS yang berguna sebagai pondasi cocok jika dipelajari dalam jenjang sekolah dasar.

Pembelajaran IPS memiliki tujuan membuat siswa peka dengan lingkungan sekitarnya terutama saat kondisinya lingkungan sekitar terdapat permasalahan sosial. Maka dengan itu, siswa dengan bekal ilmu sosial dimilikinya dapat menjadi penengah menyelesaikan masalah sosial di

¹⁴Solihatini dan Raharjo, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) p. 15.

sekitarnya demi terwujudnya situasi sosial tertib dan aman. Di lain sisi, mempelajari pembelajaran IPS menciptakan karakter anak bangsa yang sudah mengaplikasikan perilakunya menjadi warga negara yang baik.

4. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Materi IPS di kelas V SDN Setiabudi 01 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan memiliki batasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. SK/KD menjadi acuan mata pelajaran IPS kelas V SDN Setiabudi 01 Pagi Jakarta Selatan nantinya akan menjadi materi ajar yang diajarkan dikelas :

Tabel 2.1
Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator Aplikasi
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Created Case Studies*
Kelas V SDN Setiabudi 01 Pagi Jakarta Selatan

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
5. Menghargai Perjuangan bangsa Indonesia dalam meraih dan mempertahankan Kemerdekaan	2.1 Mengenal para tokoh daerah dalam perjuangan melawan penjajah	2.1.1 Menyebutkan peristiwa perjuangan melawan penjajahan Belanda
		2.1.2 Menjelaskan peristiwa melawan penjajahan Belanda
		2.1.3 Menentukan tokoh-tokoh daerah yang berjuang menentang penjajahan Belanda
		2.1.4 Menganalisis perjuangan yang dilakukan pahlawan melawan penjajahan Jepang
		2.1.5 Merangkum perjuangan tokoh-tokoh pergerakan nasional
		2.1.6 Menilai peranan perjuangan sumpah pemuda dalam mempersatukan bangsa Indonesia
		2.1.7 Menyimpulkan perjuangan melawan Belanda
		2.1.8 Membangun pendapat atas perjuangan melawan penjajahan Belanda dan Jepang

Untuk indikator menyebutkan peristiwa perjuangan melawan penjajahan Belanda adalah indikator yang mengajarkan siswa menyebutkan peristiwa penting terjadi disekitar peristiwa perjuangan melawan penjajahan

Belanda, seperti tokoh-tokoh VOC dan sejarah VOC datang ke Indonesia. Diindikator mengenai peristiwa melawan penjajahan Belanda merupakan indikator mengajarkan siswa mampu memberi penjelasan terhadap kegiatan disekitar peristiwa melawan penjajahan Belanda, seperti penjelasan rangkaian perjuangan pahlawan daerah melawan penjajahan Belanda yang saat itu VOC sebagai perwakilan Belanda dan sistem dagang ditanamkan VOC serta Inggris di Indonesia.

Selanjutnya, indikator tentang menentukan tokoh-tokoh daerah yang berjuang menentang penjajahan Belanda merupakan indikator melatih siswa untuk memilih tokoh pejuang pahlawan yang berjuang melawan ketidakmanusiawi VOC atas salah satu peristiwa yang terjadi. Untuk indikator menganalisis perjuangan yang dilakukan pahlawan melawan penjajahan Jepang adalah indikator ini mengajarkan penyelidikan dan penguraian yang berkaitan dengan sebab dan akibat peristiwa di sekitar perjuangan melawan penjajahan Jepang.

Lalu, untuk Indikator merangkum perjuangan tokoh-tokoh pergerakan nasional merupakan indikator yang mengajarkan siswa memberikan rangkuman peristiwa terhadap kasus perjuangan tokoh-tokoh pergerakan nasional yang berjuang demi kemerdekaan Indonesia. Untuk indikator menilai peranan perjuangan sumpah pemuda dalam mempersatukan bangsa Indonesia adalah suatu indikator yang mengajarkan siswa untuk memberikan penilaian sendiri terhadap suatu kasus tentang beranekaragamnya golongan

pemuda dari seluruh Indonesia yang berkumpul menjadi satu dalam wadah kongres Sumpah Pemuda untuk mencari jati diri bangsa demi melawan penjajahan. Indikator menyimpulkan perjuangan melawan Belanda. Indikator ini mengajarkan siswa memberikan suatu garis besar atau pokok inti perjuangan melawan Belanda yang disajikan dalam suatu kasus.

Lalu yang terakhir adalah indikator membangun pendapat perjuangan melawan penjajahan Belanda dan Jepang. Indikator ini berisi kasus salah perjuangan tokoh pahlawan dan contoh jika materi tersebut dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, kemudian siswa memberikan pendapat dan komentarnya untuk menjawab contoh kasus yang disajikan.

Dari uraian di atas, hasil belajar IPS adalah bentuk perubahan yang terjadi akibat aktivitas belajar yang mempengaruhi aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik dalam mengikuti sepanjang mata pelajaran IPS. Hasil belajar IPS yang peneliti tekankan dalam penelitian terfokus pada ranah kognitif yang akan mempelajari materi “Perjuangan Melawan Penjajahan.”

5. Karakteristik Siswa di Kelas V

Setiap manusia memiliki karakteristik berbeda-beda dari setiap individunya. Maka dengan itu wajar jika manusia adalah makhluk berakhlak yang memiliki kemampuan pengetahuan lebih kreatif dibandingkan makhluk lainnya. Pernyataan tersebut didukung dengan teori dari Pawlik (1994), yang mengatakan bahwa psikologi perkembangan menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan perasaan, tingkah laku dan pengetahuan yang dimiliki oleh

seseorang terhadap sekitarnya.¹⁵ Dari pendapat Pawlik dapat disimpulkan bahwa, perkembangan psikologi seseorang ditekankan pada aspek kognitif (pengetahuan), moral atau sikap dalam kesehariannya (afektif) dan tingkah laku pada sekitarnya (psikomotor) yang membuat perkembangan psikologinya menjadi dinamis, semuanya tergantung dia menempatkan dirinya di dalam lingkungannya.

Berikut adalah gambaran karakteristik siswa kelas V SD jika dilihat secara khusus dari aspek kognitif (pengetahuan) yang terbia menjadi 4 fase yang merupakan perkembangan Jean Piaget yaitu (1) fase sensori motorik (\pm sampai 2 tahun), fase pra operasional (2-7 tahun), fase operasi konkret (7-11 tahun) dan fase operasi formal (11-15 tahun).¹⁶ Dilihat usia kelas V SD berkisar 10-11 tahun, maka menurut teori perkembangan ini maka usia kelas V SD tergolong fase ketiga dalam perkembangan anak dan pemuda. Menurut Jean Piaget, anak fase ini termasuk dalam fase operasi konkret. Fase operasi konkret adalah kemampuan untuk bisa berpikir logis atau konkret. Anak memahami sesuatu hal jika ada medianya atau alat peraganya. Belum lagi jika mereka senang mempelajari sesuatu jika informasi itu selalu mereka alami dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas, maka karakteristik siswa kelas V memiliki kemampuan menganalisis suatu topik masalah, dapat berpikir kritis, menilai

¹⁵Monks, Knoers dan Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan dalam Berbagai Bagianya*, (Yogyakarta: Gadjah Mada Universitiy Press, Maret 2002). Cetakan keempat belas, p. 3.

¹⁶Zulkifli, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003). Cetakan Kesepuluh, p. 21.

hal yang baik atau buruk, mandiri dalam bertindak serta dapat menyimpulkan suatu topik masalah dengan menggunakan bahasa yang sederhana sesuai jawaban mereka sendiri.

B. Acuan Teoritik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Created Case Studies*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Belajar terjadi proses mentransfer ilmu dari guru kepada peserta didik. Itu jika prosesnya terjadi di dalam pendidikan formal. Saat belajar, pasti konsentrasi siswa antara satu dengan lainnya berbeda-beda. Guru harus memiliki cara jitu membuat peserta didik menjadi tertarik selama proses belajar berlangsung. Guru tersebut harus memiliki model pembelajaran yang menarik dan tampil beda dari biasanya dengan tujuan peserta didik merasakan bahwa dirinya dilibatkan didalam kegiatan belajar.

Peserta didik membutuhkan inovasi belajar yang makin seru serta menumbuhkan kreativitas dan kerja sama antar sesama peserta didik untuk menyelesaikan masalah pembelajaran. Maka dengan itu diciptakan model pembelajaran kooperatif. Ketika pelaksanaannya, model pembelajaran kooperatif menerapkan metode diskusi kelompok dalam menemukan solusi atas kasus yang disajikan. Pembelajaran kooperatif juga menyajikan metode tanya jawab yang disajikan dalam wadah presentasi.

Model pembelajaran kooperatif atau kita kenal sebagai *cooperative learning* menurut Vygotsky dalam Suprijono adalah pembelajaran kooperatif adalah gaya belajar yang dilakukan dengan dialog interaktif.¹⁷ Model pembelajaran kooperatif menurut Vygotsky lebih mengarah pada proses dialog yang digunakan dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Dengan cara berdialog, maka setiap pemikiran siswa akan terbuka dan mereka akan terlatih berpikir kritis untuk menemui solusinya dan dari mereka akan memahami isi materi yang mereka pelajari.

Menurut Roger dalam Huda, model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang sudah diatur sebelumnya dengan suatu prinsip dan mereka bertanggung jawab untuk memperbaharui informasi dan meningkatkan kemampuan anggota lainnya.¹⁸ Dapat diartikan menurut Roger pembelajaran kooperatif adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan berkelompok atau bersama-sama yang sudah terorganisir sebelumnya. Mereka harus menyelesaikan dan mencari solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang mereka hadapi. Di sisi lain, mereka harus mengurangi dominasi keegoisan pribadi agar terjalin komunikasi baik dengan tujuan semua anggota kelompok bisa memperoleh informasi dari hasil kerja bersama yang sudah dilakukan.

Menurut Slavin dalam Rusman, pembelajaran kooperatif adalah cara menggalakan siswa untuk berinteraksi secara aktif dan positif, karena akan

¹⁷Agus Suprijono, *op. cit.*, p. 56.

¹⁸Miftahul Huda, *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar.2014), p. 29.

terjadi pertukaran ide di dalam kelompok.¹⁹ Bagi Slavin, pembelajaran kooperatif ini bisa memberikan dampak pada keaktifan siswa dalam bertukar ide, karena siswa dapat aktif belajar di dalam kelompok untuk mendiskusikan topik masalah pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran kooperatif jika disimpulkan adalah gaya belajar yang mengandalkan diskusi interaktif dengan teman sejawatnya untuk bertukar ide pikiran guna memperbaharui informasi, serta diskusi kelompok dapat menumbuhkan sikap saling membantu temannya yang kesulitan dalam memperbaharui informasi yang baru. Dengan belajar kelompok tentu melakukan interaksi fisik, verbal, emosional dan lain sebagainya yang mempengaruhi pola pikir setiap individu. Lewat model pembelajaran kooperatif, tidak ada pintar atau bodoh, karena siswa bekerja sama dalam kelompok dan berapapun hasilnya adalah nilai kelompok hasil kerja sama, sehingga tidak memunculkan sikap kompetisi.

2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Created Case Studies*

Belajar bisa menyenangkan dan bisa membosankan. Tentu saja guru mengharapkan terjadinya kondisi belajar yang menyenangkan. Kegiatan belajar bisa menyenangkan jika guru dapat menyajikan suatu model pembelajaran yang membuat siswa aktif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Hal ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi pada siswa, di sisi lain dapat melatih kreativitas

¹⁹Rusman, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media. 2017), p. 293.

dalam memecahkan masalah dan meningkatkan rasa percaya diri siswa saat menjawab dan bertanya di saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada bagian sebelumnya sudah dibahas mengenai model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yang efektif dan efisien diaplikasikan di kelas bernama model pembelajaran kooperatif tipe *Student Created Case Studies*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Created Case Studies* ini nantinya diaplikasikan dalam penelitian tindakan kelas. Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Created Case Studies* merupakan inovasi pembelajaran agar terciptanya kegiatan belajar mengajar yang kreatif, aktif, komunikatif dan yang utama siswa dapat berpikir kritis.

Model pembelajaran kooperatif tipe *student created case studies* menurut Silberman adalah model pembelajaran menggunakan tipe diskusi sebagai sarana untuk menyelesaikan suatu topik permasalahan mengenai materi pelajaran yang sedang dipelajari.²⁰ Model pembelajaran kooperatif tipe *student created case studies* dilakukan berdiskusi kelompok dengan topik permasalahan sudah disediakan sebelumnya, siswa bekerja sama berdiskusi untuk mencari solusinya. Maka dari hal itu, siswa berpikir kritis menemukan jawaban sebagai solusi atas topik permasalahan yang disajikan.

Pemikiran yang sama atau senada dicetuskan juga oleh Sudjana. Menurut Sudjana model pembelajaran kooperatif tipe *student created case*

²⁰Anggun Nopitasari, JURNAL PENDIDIKAN BIOLOGI PENGARUH METODE STUDENT CREATED CASE STUDIES DISERTAI MEDIA GAMBAR TERHADAP KETERAMPILAN PROSES SAINS SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MOJOLABAN SUKOHARJO, 2012, (http://www.biologi.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2012/02/ANGGUN-NOPITASARI_K4308069.pdf),p.3. Diunduh tanggal 3 Agustus 2017

studies merupakan suatu aktivitas pembelajaran yang dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa di dalam kelompok dan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.²¹ Model pembelajaran kooperatif ini bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa yang nantinya siswa memiliki kemampuan berpikir kritis terhadap topik permasalahan yang disajikan. Berpikir kritis muncul akibat kegiatan diskusi kelompok yang dilakukan di dalam diskusi kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Created Case Studies* menurut Silberman adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Created Case Studies* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada penggalian informasi pada suatu topik masalah yang ada dalam situasi konkret dengan mengembangkan pertanyaan apa, mengapa dan bagaimana.²² Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *student created case studies*, merumuskan suatu masalah atau kasus pembelajaran kemudian mereka diskusikan jawabannya di dalam kelompok dengan menggunakan bahasa mereka sesuai topik masalah. Dibutuhkan kerjasama dan tanggung jawab untuk menjawab topik masalah yang disajikan. Kelompok diskusi menjawabnya dengan berdiskusi mandiri dalam kelompok untuk menemukan solusinya.

Berdasarkan uraian sebelumnya, bila ditarik kesimpulan maka model pembelajaran kooperatif tipe *student created case studies* adalah cara belajar yang menekankan pada kreativitas siswa dalam membuat pertanyaan dan

²¹ *Ibid.*, p. 3.

²² Silberman, *Active Learning 101 Strategies to Teach Any Subjects* (Massachusetts: A Simon and Schuster Company.1996), p. 116

menjawab soal-soal yang sudah mereka diskusikan di dalam kelompok diskusi dengan kata pertanyaan apa, mengapa dan bagaimana serta menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam menemukan solusi atas topik permasalahan yang disajikan.

3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Created Case Studies*

Berikut ini adalah langkah-langkah pengaplikasian model pembelajaran kooperatif tipe *student created case studies* yang dilakukan guru adalah sebagai berikut (1) pembagian kelas ke dalam kelompok diskusi, (2) penyajian materi yang dilakukan dengan komunikatif, (3) pemberitahuan tujuan cara belajar menggunakan *student created case studies*, (4) pemberian tugas diskusi kelompok untuk menggali informasi dengan menggunakan pertanyaan apa, mengapa dan bagaimana sesuai topik masalah atau kasus, dan yang terakhir (5) presentasi hasil diskusi kelompok kepada peserta lain.²³

Sedangkan, langkah-langkah pengaplikasian model pembelajaran kooperatif tipe *student created case studies* dilakukan siswa adalah (1) siswa memposisikan diri dalam kelompok diskusi, (2) siswa memahami isi materi yang disampaikan dengan komunikatif, (3) siswa memahami tujuan cara belajar menggunakan model pembelajaran *Student Created Case Studies*, (4) siswa mengerjakan soal diskusi dengan menggali informasi menggunakan pertanyaan apa, mengapa dan bagaimana sesuai dengan topik masalah atau

²³*Ibid.*, p. 116

kasus yang diberikan, dan (5) siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok kepada peserta lain.²⁴

Sudah diketahui langkah-langkah model pembelajaran tipe *student created case studies* di atas, maka disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *student created case studies* menekankan pada penggalian informasi dengan cara berdiskusi kelompok dengan mengembangkan pertanyaan apa, mengapa dan bagaimana sesuai topik atau kasus pembelajaran dan berdiskusi menganalisis jawaban sesuai dengan pertanyaan yang sudah dibuat. Dari hal ini memunculkan pola berpikir kritis.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dianggap sama atau relevan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Created Case Studies* adalah penelitian yang berjudul Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi *Student-Created Case Studies* Bagi Siswa Kelas XI SMK Ganesha Tama Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ditulis seorang mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun akademika 2014 bernama Sunarno. Penelitian tersebut dibuat memenuhi sarjana S-1 Pendidikan matematika.

Hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika dari siklus pertama ke siklus

²⁴*Ibid.*, p. 116

berikutnya. Pada kondisi awal, siswa yang lulus KKM dalam pembelajaran matematika sebanyak 10 siswa (43,47%). Kemudian saat siklus I dilakukan, siswa yang lulus KKM pembelajaran matematika terdapat 11 siswa (50%), di siklus II terdapat 14 siswa (60,86%) dan ketika siklus III dilakukan terdapat 18 siswa (78,26%) siswa yang melampaui KKM.²⁵

Beberapa penelitian relevan lainnya, menggunakan model pembelajaran *student created case studies*. Berikut ini adalah penelitian yang relevan yang berjudul Penerapan Strategi Pembelajaran *Student Create Case Studies* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 3 Jagaraga Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian dituliskan memenuhi penulisan skripsi mendapatkan gelar Sarjana S-1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram Tahun Akademik 2016.

Penelitian ini menggunakan design Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di kelas V SDN 3 Jagaraga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan meneliti keterampilan menyimak siswa. Penelitian tersebut dilakukan dalam 2 siklus. Data hasil penelitian yang diperoleh yaitu aktivitas mengajar guru siklus I memperoleh skor 52 dengan kategori baik, sedangkan siklus II meningkat menjadi 74 dengan kategori sangat baik. Demikian juga aktivitas

²⁵Sunarno, JURNAL PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN STRATEGI *STUDENT-CREATED CASE STUDIES* BAGI SISWA KELAS XI SMK GANESHA TAMA BOYOLALI TAHUN AJARAN 2013/2014, 2014, (http://www.matematika.fkip.ums.ac.id/wp-content/uploads/2014/SUNARNO_A410100024.pdf), p.6. Diunduh tanggal 27 Juni 2018.

siswa pada siklus I, skor yang diperoleh yakni 46 dengan kategori cukup aktif dan meningkat menjadi 74 dengan kategori sangat aktif. Untuk rata-rata kelas disiklus I diperoleh 72,2 dengan ketuntasan klasikal 76,1%, sedangkan disiklus II rata-rata kelas diperoleh 86,1 dengan ketuntasan klasikal 90,9%²⁶. Kesimpulannya adalah strategi *student create case studies* dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V di SDN 3 Jagaraga tahun pelajaran 2015/2016.

Penelitian dengan menggunakan *Student Created Case Studies* juga diterapkan dalam penelitian Pengaruh Metode *Student Created Case Studies* Disertai Media Gambar Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X SMA Negeri I Mojolaban Sukoharjo. Penelitian ini dituliskan oleh Anggun Nopitasari yang berasal dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun akademik 2012.

Penelitian tersebut diambil dengan design *Posttest-Only Control Group Design* terhadap keterampilan proses siswa dalam pembelajaran sains. Hasil awal keterampilan proses ditemukan pada 40 siswa memiliki statistik keterampilan proses sebesar 0,43. Kemudian, diterapkannya metode *student created case studies* pada siswa. Maka, ditemukan peningkatan jumlah statistik pada keterampilan proses siswa terhadap pembelajaran sains

²⁶Hasti Aprilisma, JURNAL PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *STUDENT CREATE CASE STUDIES* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS V MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 3 JAGARAGA TAHUN PELAJARAN 2015/2016, 2016, (http://www.pgsd.fkip.um.ac.id/wp-content/uploads/2016/HASTI-APRILISMA_E1E212081.pdf), p.13. Diunduh tanggal 12 Juli 2018.

dengan jumlah statistik 45,79.²⁷ Data hasil analisis statistik menunjukkan metode *Student Created Case Studies* disertai media gambar berpengaruh pada kemampuan keterampilan proses pembelajaran sains siswa.

Berdasarkan berbagai sumber penelitian yang sudah dilakukan oleh ketiga peneliti sebelumnya, maka dari hasil belajar penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, membuat peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran *Student Created Case Studies* sebagai model penelitian.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri siswa akibat aktivitas belajar dan pengalaman yang sudah atau dijalani sebelumnya secara komprehensif atau menyeluruh meliputi aspek kognitif yang memiliki 6 jenis tingkatan meliputi mengingat, mengerti, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan membuat.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu bersifat mendidik yang berisi informasi membahas hubungan manusia dengan masalah-masalah sosial di sekitarnya dengan mengutamakan kepentingan bersama sebagai wujud pribadi warga negara yang baik.

²⁷ Anggun Nopitasari, JURNAL PENDIDIKAN BIOLOGI PENGARUH METODE STUDENT CREATED CASE STUDIES DISERTAI MEDIA GAMBAR TERHADAP KETERAMPILAN PROSES SAINS SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MOJOLABAN SUKOHARJO, 2012, (http://www.biologi.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2012/02/ANGGUN-NOPITASARI_K4308069.pdf),p.3. Diunduh tanggal 3 Agustus 2017

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pencapaian siswa ketika sudah mengerjakan evaluasi hasil belajar yang dilihat dari aspek kognitif sebagai acuannya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk membuat siswa peka dengan lingkungan sekitarnya terutama disaat kondisinya lingkungan sekitar terdapat permasalahan sosial, sehingga menciptakan karakter anak bangsa dan warga negara yang baik.

Karakteristik siswa kelas V SD ini umumnya akan mengurangi sikap egosentrisnya karena mereka takut mendapat hukuman sosial dari teman-temannya jika tidak ditemani oleh teman sebayanya jika egois. Anak usia kelas V SD ini melakukan aktivitasnya berdasarkan peraturan yang sudah mereka ketahui sebelumnya dan menjadi suatu kebiasaan. Dalam aspek kognitif, siswa mampu berpikir logis atau konkret. Anak memahami sesuatu hal jika ada medianya atau alat peraganya. Jika mereka senang mempelajari sesuatu jika informasi itu selalu mereka alami dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran kooperatif adalah gaya belajar mengandalkan diskusi interaktif dengan teman sejawatnya untuk memperbaharui informasi dan mengeluarkan ide-ide positif di dalam kelompok.

Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *student created case studies* yaitu kegiatan diskusi kelompok menggali informasi dengan mengembangkan pertanyaan apa, mengapa dan bagaimana sesuai dengan

topik masalah atau kasus yang telah disajikan, serta kelompok wajib membuat pertanyaan sesuai dengan pertanyaan yang telah dibuat.

Sesuai dengan pengembangan konsep, diduga ada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Created Case Studies* pada kelas V SDN Setiabudi 01 Pagi Setiabudi, Kecamatan Setiabudi, Jakarta Selatan.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan acuan teoritik dan pengembangan konseptual perencanaan tindakan, maka dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yang diajukan yaitu: “Penerapan model pembelajaran *Student Created Case Studies* dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Setiabudi 01 Setiabudi Jakarta Selatan.”