

**BAB II**  
**KAJIAN TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN**  
**HIPOTESIS**

**A. Deskripsi Teoritik**

**1. Hakikat Hasil Belajar PKn**

**a. Hakikat Belajar**

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Seperti yang dikemukakan oleh Muhibbin bahwa “belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan”.<sup>1</sup> Ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Belajar diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>2</sup> Dalam hal ini yang dimaksud belajar adalah usaha

---

<sup>1</sup> Muhibbin, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003) h. 63

<sup>2</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta:Rineka Cipta, 2003), h. 2

untuk mencapai kepandaian atau ilmu yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki pengetahuan tentang sesuatu. Dengan belajar, manusia mengalami perubahan-perubahan yang dapat mengembangkan semua potensi yang ada pada dirinya.

Sejalan dengan pengertian di atas, Winkel dalam bukunya Psikologi Pengajaran mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap yang dimiliki oleh suatu individu.<sup>3</sup>

Menurut Syaiful Bahri “belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.”<sup>4</sup>

Menurut Slameto, “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”.<sup>5</sup> Perubahan tingkah laku seseorang dapat dilihat secara kongkrit atau dapat dilihat. Pengamatan ini dapat diwujudkan

---

<sup>3</sup> W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Yogyakarta: Media Abadi, 2004), h. 59

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002) h.13

<sup>5</sup> Slameto, *op.cit.*, h. 2

dalam bentuk gerakan yang dilakukan terhadap suatu obyek yang dikerjakannya. Seorang guru memberikan perintah kepada siswa untuk melakukan kegiatan praktek merupakan stimulus dan siswa dengan menggunakan pemikirannya melakukan kegiatan praktek merupakan respon yang hasilnya langsung dapat diamati.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, perubahan tingkah laku, serta keterampilan, baik melalui pengalaman sendiri maupun pengalaman yang berasal dari luar. Ada tidaknya kegiatan belajar dapat dilihat dari ada tidaknya perubahan tingkah laku yang diakibatkan oleh pengalaman yang akan mendapat sebuah hasil belajar. Perubahan belajar tersebut adalah perubahan dari tidak tahu menjadi tahu.

#### **b. Hakikat Hasil Belajar**

Dalam proses belajar mengajar salah tujuan yang diharapkan yaitu perubahan tingkah laku yang dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya dan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak.

Menurut Hamalik “bila seseorang seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, dari tidak tahu menjadi tahu, tingkah laku manusia terdiri atas sejumlah aspek hasil belajar akan

tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek lain : Pengetahuan, emosional, pengertian, hubungan sosial, kebiasaan jasmani, keterampilan, etis atau budi pekerti, sikap”.<sup>6</sup>

Menurut Sudjana “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terlihat beberapa aspek, antara lain pengetahuan, emosional, pengertian, hubungan sosial, kebiasaan, jasmani, keterampilan, etis/budi pekerti, apresiasi, dan sikap”.<sup>7</sup> Hasil belajar dari pengertian ini adalah perubahan tingkah laku yang dapat dilihat dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut Sudjana dalam bukunya *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan pengertian belajar dan hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah usaha yang dilakukan untuk mencapai perubahan tingkah laku seseorang yang dapat diamati dan diukur meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik, sebagai aturan dari pengalaman belajar.

Berdasarkan teori-teori mengenai hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah segala ilmu pengetahuan yang telah diperoleh siswa baik adanya perubahan sikap dan peningkatan kemampuan

---

<sup>6</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003) h. 27

<sup>7</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* ( Jakarta : PT. Remaja Rosdakarya, 2008) h. 2

serta keterampilan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajar.

### **c. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan**

PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio kultural, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Maka dari itu diperlukan pemanfaatan sumber belajar PKn yang tidak saja terpaku pada buku tetapi juga pada media-media yang ada dan sumber-sumber lainnya dari lingkungan.

Menteri Pendidikan Nasional melalui Keputusan Direktur Jenderal Perguruan Tinggi No. 267/Dikti/Kep/2000, merumuskan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai berikut:

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang dirancang dengan maksud agar peserta didik memiliki pengetahuan dan kemampuan dasar tentang hubungan antara warga negara dengan negaranya sebagai bekal menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negaranya.<sup>8</sup>

Rumusan tersebut sesuai dengan Pasal 32 ayat (2) Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas):

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar

---

<sup>8</sup> H.E. Hassan Saleh, *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)* (Jakarta: Audi Grafika, 2009), h. 30.

berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.<sup>9</sup>

Dalam kurikulum SD tahun 2006 (KTSP) khususnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.
- (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>10</sup>

Dengan demikian, tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, di samping agar peserta didik memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang bertanggung jawab, juga untuk memupuk sikap dan perilaku peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai kejuangan bangsa yang cinta tanah air serta rela berkorban bagi nusa dan bangsanya.

PKn merupakan wahana untuk menerapkan prinsip demokratisasi (laboratorium kehidupan berdemokrasi), guru PKn perlu menggunakan

---

<sup>9</sup> Tim Dosen Kewarganegaraan Universitas Negeri Jakarta, *Pendidikan Kewarganegaraan* (Jakarta: UNJ, 2012), h. 1.

<sup>10</sup> BSNP, *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar* (Jakarta: Depdiknas, 2006), h. 108

strategi pembelajaran interaktif seperti diskusi masalah-masalah aktual, sosial, dan membahas suatu masalah dari berbagai sudut pandang. Kegiatan memecahkan masalah secara kelompok, simulasi kegiatan tertentu, aksi sosial untuk membantu menangani masalah dalam masyarakat, pemecahan masalah praktis atau teoritis, karya wisata ke lembaga-lembaga sosial politik, melakukan dialog dengan masyarakat, mengadakan debat argumentatif antar siswa untuk membahas hal-hal baru.

Oleh karena itu, setiap warga negara Indonesia perlu memahami dan mempelajari PKn dengan sungguh-sungguh dan diharapkan memandang PKn sebagai salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah sehingga tujuan dari mata pelajaran PKn itu dapat direalisasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembelajaran PKn tidak hanya terpaku pada buku materi tetapi harus mampu menggunakan sumber belajar serta strategi atau metode tertentu sehingga pelajaran PKn lebih menarik dan dapat menjawab semua tantangan dalam kehidupan sehari-hari juga dapat membentuk warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan yang tercantum dalam Pancasila dan UUD 1945.

Dari uraian singkat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Kewarganegaraan ini memiliki arti yang sangat penting guna membangun masyarakat dan manusia seutuhnya karena dapat menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik dan berkarakter, selain itu di dalam bidang studi ini terdapat pengetahuan bagi setiap manusia untuk

mempermudah kehidupannya di dalam bermasyarakat dan bernegara terutama mengenal nilai-nilai dan norma.

#### **d. Hakikat Hasil Belajar PKn**

Hasil belajar adalah perubahan berupa keterampilan dan kecakapan, kebiasaan sikap, pengertian, pengetahuan dan apresiasi, yang dikenal dengan istilah kognitif, afektif, dan psikomotor melalui perbuatan belajar.<sup>11</sup> Selain itu Nana Sudjana juga mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>12</sup> Hasil belajar dari kedua pengertian tersebut adalah perubahan tingkah laku yang dapat dilihat dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah menerima pengalaman belajar.

Hasil belajar adalah segala ilmu pengetahuan yang telah diperoleh siswa baik adanya perubahan sikap dan peningkatan kemampuan serta keterampilan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajar. PKn memiliki arti yang sangat penting guna membangun masyarakat dan manusia seutuhnya karena dapat menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik dan berkarakter.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Pendidikan

---

<sup>11</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h. 85

<sup>12</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* ( Jakarta : PT. Remaja Rosdakarya, 2008) h.

Kewarganegaraan (PKn) berbicara tentang tiga hal, yaitu 1) warga negara dengan hak dan kewajibannya, 2) pemerintah dan pemerintahan, serta 3) negara.<sup>13</sup> Di dalam mata pelajaran PKn siswa dipersiapkan agar dapat menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan tentang hak dan kewajibannya serta memiliki kemampuan untuk dapat berpartisipasi aktif dan efektif dalam kehidupan sebagai warga negara. Hal tersebut senada dengan KTSP tahun 2006, yang menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.<sup>14</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar PKn adalah kemampuan serta keterampilan siswa setelah pengalaman belajar untuk membangun masyarakat dan manusia seutuhnya dalam menjadikan warga Negara yang baik dan berkarakter.

---

<sup>13</sup> Mali Benjamin Mikhael, dkk., *Civic Education upaya Mengembalikan Episteme Politik* (Jakarta: Fidei Press, 2011), h. 5.

<sup>14</sup> BSNP, *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar* (Jakarta: Depdiknas, 2006), h. 108

## **2. Hakikat Pendekatan *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair and Share (TPS)***

### **a. Hakikat *Cooperative Learning***

*Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Slavin mengemukakan:

*“In cooperative learning methods, student work together in four member teams master material initially presented by the teacher”*.<sup>15</sup>

Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah empat sampai enam orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Djahiri dalam bukunya Isjoni menyatakan bahwa “*Cooperative learning* sebagai pembelajaran kelompok kooperatif yang menuntut diterapkannya pendekatan belajar siswa yang sentris, humanistik, dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan lingkungan belajarnya”.<sup>16</sup> Dengan demikian maka pembelajaran kooperatif mampu membelajarkan diri dalam kehidupan siswa baik di kelas atau sekolah. Selain itu lingkungan belajarnya dapat mengembangkan potensi diri siswa.

---

<sup>15</sup> Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 15

<sup>16</sup> *Ibid*, h. 19

Lie dalam bukunya Isjoni menyebutkan *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lainnya dalam tugas yang terstruktur<sup>17</sup>. Jadi, *cooperative learning* hanya dapat berjalan jika sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Adapun ciri-ciri pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- (1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- (2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- (3) Bila mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda.
- (4) Penghargaan lebih berorientasi pada individu<sup>18</sup>.

Dengan memperhatikan ciri-ciri tersebut, seorang guru hendaklah dapat membentuk kelompok sesuai dengan ketentuan, sehingga setiap kelompok dapat bekerja dengan optimal.

Menurut Eggen and Kauchak dalam Trianto menyatakan pembelajaran *cooperative* merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama<sup>19</sup>. *Cooperative learning* adalah suatu pendekatan belajar mengajar yang mengedepankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau

---

<sup>17</sup> Ibid., h. 16

<sup>18</sup> *Penelusuran melalui google (ciri-ciri cooperative learning)*, ([www.scribd.com](http://www.scribd.com))

<sup>19</sup> Trianto, *Tipe Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik* (Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), h. 5.

membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari empat orang atau lebih<sup>20</sup>. Hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan siswa untuk mencapai keberhasilan belajar, berdasarkan kemampuan dirinya secara individu dan andil dari anggota kelompok lain selama belajar bersama dalam kelompok.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengedepankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur.

Pendekatan *cooperative learning* memiliki berbagai macam tipe dalam pembelajaran, salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dipakai dalam penelitian ini adalah tipe *think, pair, and, share*.

#### **b. Hakikat *Think, Pair, and Share***

*Think, Pair, and Share* (TPS) ini pertama kali dikembangkan oleh Frank Lyman dan rekan-rekannya di universitas Maryland. “TPS merupakan salah satu metode pembelajaran dari model *cooperative learning*, dimana sistem belajar kelompok dan debriefing secara individual dan kelompok dalam model *cooperative learning* yang mendorong timbulnya tanggung

---

<sup>20</sup> Anita lie, *Cooperative Learning mempraktekkan cooperative learning di ruang-ruang kelas* (Jakarta: Grasindo, 2005), h. 31.

jawab sosial dan individual siswa, berkembangnya sikap ketergantungan yang positif, mendorong peningkatan dan kegairahan belajar siswa, serta pengembangan dan ketercapaian kurikulum".<sup>21</sup>

Metode *think, pair, and share* atau berpikir berpasangan berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa.

Arends (dalam buku Trianto) menyatakan bahwa :

*Think-pair-share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *Think, Pair, and Share* dapat memberikan siswa lebih banyak waktu berpikir untuk merespon, dan saling membantu. Guru hanya melengkapi penyajian singkat atau siswa membaca tugas, atau situasi yang menjadi tanda tanya.<sup>22</sup>

Dalam hal ini guru menginginkan siswa mempertimbangkan lebih banyak apa yang telah dijelaskan dan dialami.

Berpikir (*thinking*) merupakan kegiatan dimana guru mengajukan pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atau masalah tersebut. Kemudian berpasangan (*pairing*), pada tahap ini guru meminta siswa untuk mengemukakan jawaban yang telah dipikirkan dan berbagi dengan pasangannya dan mendiskusikan apa yang telah mereka

---

<sup>21</sup> Frank Lyman, *Think, Pair, and Share*, 1981, (online) (<http://curry.edschool.virginia.edu>, diakses pada tanggal 12 Maret 2011 pukul 09.30 WIB).

<sup>22</sup> Trianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 61

peroleh. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban mereka.

Yang terakhir adalah berbagi (*sharing*), dimana guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan. Masing-masing pasangan atau kelompok mendapat kesempatan untuk melaporkan jawaban tersebut sehingga para siswa mendapatkan berbagai macam jawaban dan mereka dapat menyimpulkan jawaban seperti apa yang sesuai dengan pertanyaan atau permasalahan yang telah diajukan guru.

Beberapa siswa membutuhkan kesempatan untuk melemparkan gagasan kepada orang lain agar dapat belajar secara optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Thomas Armstrong “Berbagi rasa dengan teman sekelas ini juga dapat dikembangkan menjadi mengajari teman sebaya (siswa melatih atau mengajarkan materi tertentu kepada siswa lain).”<sup>23</sup> Dengan berbagi rasa siswa dapat membahas bersama topik yang sedang dipelajari. Siswa saling mengungkapkan pendapatnya sehingga terjalin interaksi antar siswa.

---

<sup>23</sup> Thomas Armstrong, *Menerapkan Multiple Intelligences di Sekolah*, (Jakarta: PT. Mizan Pustaka, 2004), h. 120.

## 1) Langkah-langkah (*syntaks*) Pendekatan Pembelajaran Kooperatif

### Tipe *Think, Pair, and Share*

Untuk lebih jelasnya berikut adalah langkah - langkah pembelajaran menggunakan *think-pair-share* :

- (1) Guru menyampaikan pokok materi dan kompetensi yang ingin dicapai.
- (2) Siswa diminta membentuk kelompok kecil tiap kelompok terdiri atas 4 sampai 6 orang (usahakan genap, karena akan dipasangkan).
- (3) Siswa diminta untuk berpikir dan menjawab pertanyaan yang disampaikan guru terkait dengan pokok materi.
- (4) Siswa diminta untuk berpasang-pasangan atau duduk berhadapan saling mengemukakan hasil pemikirannya terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- (5) Kemudian pasang kembali ke kelompoknya dan tiap anggota kelompok diberi kesempatan untuk mengemukakan hasil pemikirannya.
- (6) Guru memimpin diskusi dan tiap kelompok diberi kesempatan untuk mengemukakan hasil diskusinya.
- (7) Berawal dari kegiatan tersebut mengarah pada pembicaraan pokok permasalahan dan guru menambahkan materi yang belum diungkap para siswa.<sup>24</sup>

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* dapat dilihat pada tabel berikut.

---

<sup>24</sup> Fogarty dan Robin. (1996). *Think/Pair/Share*. [online]. Tersedia: [www.Broward.k12.fl.us/Ci/Whatsnew/strategies\\_and\\_such/strategies/thinkpairshare.html](http://www.Broward.k12.fl.us/Ci/Whatsnew/strategies_and_such/strategies/thinkpairshare.html) [2 November 2009], (diakses pada tanggal 12 Maret 2011 Pukul 09.30 WIB)

**Tabel II.1**  
**Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif**  
**Tipe Think, Pair, and Share<sup>25</sup>**

Langkah-langkah	Kegiatan Pembelajaran
<b>Tahap 1</b> Pendahuluan	Guru menjelaskan aturan main dan batasan waktu untuk tiap kegiatan, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa
<b>Tahap 2</b> <i>Think</i>	Guru menggali pengetahuan awal siswa melalui kegiatan demonstrasi Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada seluruh siswa Siswa mengerjakan LKS tersebut secara individu
<b>Tahap 3</b> <i>Pair</i>	Siswa dikelompokkan dengan teman sebangkunya Siswa berdiskusi dengan pasangannya mengenai jawaban tugas yang telah dikerjakan
<b>Tahap 4</b> <i>Share</i>	Satu pasang siswa dipanggil secara acak untuk berbagi pendapat kepada seluruh siswa di kelas dengan dipandu oleh guru.
<b>Tahap 5</b> Penghargaan	Siswa dinilai secara individu dan kelompok

Salah satu keunggulan dari metode pembelajaran TPS adalah mudah untuk diterapkan pada berbagai tingkat kemampuan berpikir dan dalam setiap kesempatan. Siswa diberi waktu lebih banyak berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain. Prosedur yang digunakan juga cukup sederhana. Bertanya kepada teman sebaya, dan berdiskusi berpasangan atau kelompok kecil untuk mendapatkan kejelasan terhadap apa yang telah dijelaskan oleh guru bagi siswa tertentu akan lebih mudah dipahami.

<sup>25</sup> C. Laura, *Strategies for Reading to Learn*, 2001. (online) (<http://olc.spsd.sk.ca>, diakses pada tanggal 12 Maret 2011 Pukul 09.10 WIB).

Pada dasarnya tujuan pembelajaran *Think, Pair, and Share* adalah mengembangkan partisipasi siswa dalam kelas melalui berbagi hasil pemikiran atau jawaban baik dengan pasangan maupun dengan keseluruhan siswa di kelas sehingga siswa menjadi interaktif di kelas. Melalui metode ini siswa diharapkan dapat mengerti, memahami, dan mengaplikasikan materi tertentu dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Think, Pair, and Share* merupakan suatu metode pembelajaran yang diajarkan kepada siswa untuk berpikir kreatif dalam merespon pertanyaan setelah itu mereka saling berbagi jawaban dengan pasangannya kemudian dengan keseluruhan kelas.

### **3. Hakikat Pendekatan Konvensional**

Pendekatan merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh guru yang dimulai dengan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan diakhiri dengan penilaian hasil belajar berdasarkan suatu konsep tertentu, yang prakteknya mencerminkan keaktifan guru sebagai pengajar dan keaktifan siswa dalam belajar.<sup>26</sup> Pengalaman siswa akan diperoleh melalui serangkaian kegiatan untuk mengeksplorasi lingkungan melalui interaksi aktif dengan teman, lingkungan, dan sumber lainnya. Pendekatan konvensional merupakan suatu bentuk penyajian pembelajaran yang menggunakan teknik atau cara yang tradisional. Salah satu metode

---

<sup>26</sup> Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), h. 43

yang digunakan dalam pendekatan konvensional adalah metode ceramah. Metode ceramah adalah cara penyajian pelajaran yang dilakukan guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung siswa. Pembelajaran akan berpusat pada guru sebagai penyampai materi, sedangkan murid dalam metode ceramah berperan sebagai pendengar dan pencatat pokok-pokok materi yang dikemukakan oleh guru.

Sebagai metode dalam pembelajaran, ceramah memiliki kebaikan dalam segi pengajar, yaitu proses pembelajaran didominasi oleh guru sehingga guru mudah menguasai kelas, mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas, dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar, mudah mempersiapkan dan melaksanakannya. Meskipun dapat dikatakan sederhana dan memudahkan guru, tetapi metode ceramah mempunyai kelemahan dipandang dari segi kepentingan belajar siswa, yaitu tidak semua siswa memiliki tipe belajar auditif (mendengar). Bagi siswa yang bertipe belajar visual akan sangat membosankan bila hanya duduk dengan diam dan mendengarkan penjelasan dari guru sehingga tidak ada jaminan adanya pemahaman yang baik.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 1995), h. 97

#### 4. Karakteristik Siswa Kelas V SD

Pendidikan merupakan salah satu proses yang dapat membantu anak berkembang secara optimal, yaitu berkembang sesuai dengan potensi dan sistem nilai yang dianut anak. Melalui proses pembelajaran ini siswa akan berkembang ke arah pembentukan manusia sebagaimana tersirat dalam tujuan pendidikan. Agar pembelajaran menarik dan bukan hanya guru yang dapat menguasai materi/bahan ajaran, tetapi guru juga harus mempunyai pengetahuan tentang karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Seorang guru hendaklah mengetahui tentang tahapan-tahapan perkembangan kemampuan siswa, agar dapat merencanakan pembelajaran sebagai proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan sesuai dengan indikator perkembangan peserta didik agar dapat mengkorelasikan sendiri pengetahuan sesuai dengan pengalamannya secara alami.

Menurut Piaget perkembangan kognitif anak dapat dibedakan antara beberapa tahap sejalan dengan usia yaitu<sup>28</sup>: (a) 0- 2 tahun (tahap sensori motor), (b) 2- 6 tahun (tahap praoperasional), (c) 7- 11 (tahap operasional kongkrit), (d) >11 tahun (tahap operasional formal).

Siswa kelas V pada umumnya dikatakan masuk kedalam tahap operasional konkret yang dapat dikatakan juga masa pertengahan dan akhir anak-anak. Masa pertengahan dan akhir anak-anak merupakan periode pertumbuhan fisik yang lambat dan relatif seragam sampai mulai terjadi

---

<sup>28</sup> Trianto, *op. cit.*, h. 38.

perubahan-perubahan pubertas, kira-kira 2 tahun menjelang anak menjadi matang secara seksual, pada masa ini pertumbuhan berkembang pesat. Karena itu, masa ini sering juga disebut sebagai “periode tenang” sebelum pertumbuhan yang cepat menjelang masa remaja. Meskipun merupakan “masa tenang”, tetapi hal ini tidak berarti bahwa pada masa ini tidak terjadi proses pertumbuhan fisik yang berarti.<sup>29</sup>

Pada masa ini anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dapat dilihat pada anak yang suka bertanya dan apabila pertanyaan itu mendapatkan jawaban yang kurang jelas atau kurang dimengerti anak, maka ia pun akan terus bertanya sampai jawaban itu dapat dipahaminya. Oleh karena itu, guru haruslah mampu menjawab pertanyaan anak dengan tuntas.

Elizabeth B. Hurlock mengemukakan bahwa anak SD berada dalam masa akhir kanak-kanak, yaitu berlangsung dari enam tahun sampai anak mencapai kematangan seksual, yaitu sekitar tiga belas tahun. Anak pada usia ini memiliki beberapa sifat khas, antara lain:

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang mudah.
- b. Rasa ingin tahu dan ingin belajarnya sangat realistik.
- c. Adanya kecenderungan ingin memuji diri sendiri.
- d. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat untuk mengetahui prestasinya di sekolah.
- e. Sangat gemar untuk membentuk kelompok sebaya (geng anak-anak) yang merupakan bentuk perilaku sosialisasi yang penting pada masa kanak-kanak.

---

<sup>29</sup> Desmita El Idhami, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : Rosda, 2007), p.153

- f. Keterampilan pada akhir masa kanak-kanak secara kasar dapat digolongkan ke dalam empat kelompok besar, keterampilan menolong diri, keterampilan menolong sosial, keterampilan sosial, dan keterampilan bermain.
- g. Minat bermain dan jumlah waktu yang digunakan untuk bermain lebih bergantung pada derajat dukungan sosial daripada kondisi-kondisi lain.
- h. Anak yang lebih besar mengendalikan ungkapan-ungkapan emosi secara terbuka dan menggunakan katarsis emosi untuk meredakan diri dari emosi-emosi yang terkekang sebagai akibat dari tekanan sosial untuk mengendalikan emosinya.
- i. Terdapat peningkatan pesat dalam pengertian dan ketepatan konsep selama periode akhir masa kanak-kanak yang disebabkan oleh meningkatnya inteligensi dan meningkatnya kesempatan belajar.<sup>30</sup>

Anak usia SD adalah anak yang mengalami pertumbuhan, yaitu pertumbuhan intelektual, emosional, maupun perkembangan badaniyah. Suatu kenyataan bahwa kecepatan pertumbuhan pada masing-masing aspek tersebut tidaklah sama. Inilah suatu faktor yang menimbulkan adanya perbedaan individual anak-anak SD walaupun mereka dalam usia yang sama. Hal inilah yang perlu diperhatikan, diperhitungkan, dan dicermati oleh guru untuk mendesain pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa secara tepat dan bermakna.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ade Rizky Melia yang berjudul "Meningkatkan

---

<sup>30</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 178

Pemahaman Konsep IPA tentang Daur Air dan Peristiwa Alam melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share pada Siswa Kelas V SDN Pekayon Jaya VI Bekasi Selatan”. Pada penelitian ini nilai pemahaman hasil belajar siswa sebesar 79%. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *think, pair, and share* dalam proses pembelajaran IPA di kelas V SDN Pekayon Jaya VI Bekasi Selatan berhasil digunakan.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran PKn sebagai proses belajar yang dibangun guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran PKn. Guru hendaknya mampu merancang suatu pembelajaran yang didalamnya terdapat stimulus untuk mengembangkan potensi-potensi kreatif yang telah dimiliki siswa secara alami.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif guru perlu merancang pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang efektif digunakan oleh guru dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran PKn adalah dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe *think, pair, and share*.

Pendekatan *cooperative learning* tipe *think, pair, and share* merupakan suatu desain atau prosedur yang berfungsi sebagai pedoman

dalam melakukan aktivitas pembelajaran di kelas untuk berpikir kreatif dalam merespon pertanyaan setelah itu saling berbagi jawaban dengan pasangan kemudian dengan keseluruhan kelas. Pendekatan *cooperative learning* tipe *think, pair, and share* sangat diperlukan agar hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa maksimal dan tercipta siswa yang mandiri, kritis, terampil, dan aktif baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat dinyatakan bahwa diduga terdapat pengaruh yang positif pendekatan *cooperative learning* tipe *think, pair, and share* terhadap hasil belajar PKn.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Dari kerangka berpikir yang diajukan dan pengkajian teori yang digunakan, maka dalam penelitian ini dibuat hipotesis yaitu: “Terdapat pengaruh pendekatan *cooperative learning* tipe *think, pair, and share* terhadap hasil belajar PKn pada siswa Kelas V SD Negeri di Wilayah Gugus V Kecamatan Kebon Jeruk, Jakarta Barat”.