

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Belajar**

Inti terpenting dari pendidikan adalah belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan hal yang selalu dijumpai oleh manusia. Belajar dapat dikatakan juga sebagai suatu proses yang mampu merubah diri seseorang, baik pada pikiran, perasaannya, maupun tingkah lakunya yang akan berlangsung seumur hidupnya. Dalam proses belajar manusia akan mampu untuk menentukan kelangsungan kehidupannya. Belajar menurut Mohammad Surya dalam Kosasih (2014, h. 2) adalah “suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”.

Salah satu definisi modern tentang belajar menyatakan bahwa belajar adalah “Pengalaman terencana yang membawa perubahan tingkah laku”. (Gintings, 2008 h. 34).

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan terencana yang dilakukan oleh setiap individu untuk

memperoleh perubahan pada tingkah laku baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Sehingga kelak manusia diharapkan mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupannya, karena manusia telah memiliki maupun kekuatan secara spiritual keagamaan maupun kekuatan secara akademik.

#### **b. Pengertian Pembelajaran**

Belajar tidak bisa dilepaskan dari pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan terjadi perubahan tingkah laku siswa agar siswa tersebut memiliki upaya untuk mencapai perubahan pada tingkah lakunya. Sehingga pada kenyataannya siswa harus menjadikan perubahan tingkah laku tersebut menjadi sesuatu yang akan dibutuhkannya di masa datang. Menurut Degeng dalam Uno (2012, h. 2) “Pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa”. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pembelajaran atau pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Lebih lanjut Uno (2012, h. 2) menyatakan bahwa:

Istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, pembelajaran memusatkan perhatian pada “bagaimana membelajarkan siswa”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, pembelajaran bukan hanya berupa kegiatan merencanakan pengajaran semata, tapi sebuah upaya untuk dapat membelajarkan siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran merupakan suatu kesatuan proses yang tersusun dan terencana dalam usaha untuk membelajarkan siswa hingga terjadinya perubahan tingkah laku dan pemikiran siswa.

### **c. Faktor Belajar dan Pembelajaran**

Menurut Gintings (2008, h. 2) belajar dan pembelajaran adalah proses yang kompleks karena dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut diantaranya yaitu:

- 1) Pengaruh Budaya, salah satu tujuan umum pendidikan adalah melestarikan budaya.
- 2) Pengaruh Sejarah, pendidikan adalah hasil dari suatu perkembangan sejarah.
- 3) Hambatan Praktis, manusia hidup di dunia yang kurang ideal dan dalam banyak hal manusia dapat berbuat justru akibat dari kekurangan keidealan tersebut.
- 4) Karakteristik guru, banyak hal yang mempengaruhi guru sehingga memiliki kepribadian tertentu yang unik.
- 5) Karakteristik siswa, salah satu kegiatan pra belajar dan pembelajaran adalah mengidentifikasi karakteristik awal siswa
- 6) Proses belajar, aspek ini berkaitan dengan proses kognitif aktual yang harus dilakukan oleh siswa dalam rangka mencapai keberhasilan belajar.

Dapat dipahami bahwa kompleksnya proses belajar dan pembelajaran karena menyangkut berbagai faktor, baik yang berasal dari diri guru, berasal dari diri siswa, serta yang berasal dari luar keduanya baik yang bersifat makro atau prinsip maupun mikro atau operasional dan praktis.

Oleh sebab itu kondisi fisik dan psikologis harus dipertimbangkan dalam pengelolaan belajar dan pembelajaran.

## **2. Percaya Diri**

### **a. Pengertian Percaya Diri**

Percaya diri menurut peneliti, yaitu suatu kemampuan yang ada dalam diri seseorang untuk dapat menampilkan kelebihan yang dimilikinya di muka umum tanpa ragu yang bertujuan untuk mencapai tujuan atau maksud yang hendak dicapainya.

Percaya diri menurut Hakim (2002) (Tersedia, *online*: <https://miklotof.wordpress.com/tag/percaya-diri/> diunduh pada tanggal 05 Maret 2016, pukul 20:00) “sebagai suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan”. Sementara, kepercayaan diri menurut Rahmat (2000) (Tersedia, *online*: <https://miklotof.wordpress.com/tag/percaya-diri/> diunduh pada tanggal 05 Maret 2016, pukul 20:00) “suatu kepercayaan terhadap diri sendiri yang dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupannya serta bagaimana orang tersebut memandang dirinya secara utuh dengan mengacu pada konsep diri”.

Dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah suatu keyakinan akan kemampuan individu terhadap dirinya sendiri dalam mencapai suatu tujuan di hidupnya.

## **b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Rasa Percaya Diri**

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri pada seseorang menurut Hakim (2000), (Tersedia, *online*: <https://miklotof.wordpress.com/tag/percaya-diri/> diunduh pada tanggal 05 Maret 2016, pukul 20:00) yaitu:

- 1) Lingkungan keluarga. Pola pendidikan keluarga yang bisa diterapkan dalam membangun rasa percaya diri anak adalah sebagai berikut: Menerapkan pola pendidikan yang demokratis; Melatih anak untuk berani berbicara tentang banyak hal; Menumbuhkan sikap mandiri pada anak; Memperluas lingkungan pergaulan anak; Jangan terlalu sering memberikan kemudahan pada anak; Tumbuhkan sikap bertanggung jawab pada anak; Setiap permintaan anak jangan terlalu dituruti; Berikan anak penghargaan jika berbuat baik; Berikan hukuman jika berbuat salah; Kembangkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki anak; Anjurkan anak agar mengikuti kegiatan kelompok di lingkungan rumah; Kembangkan hobi yang positif; Berikan pendidikan agama sejak dini.
- 2) Pendidikan formal. Rasa percaya diri siswa di sekolah bisa dibangun melalui berbagai macam bentuk kegiatan sebagai berikut: Memupuk keberanian untuk bertanya; Peran guru/pendidik yang aktif bertanya pada siswa; Melatih berdiskusi dan berdebat; Mengerjakan soal di depan kelas; Bersaing dalam mencapai prestasi belajar; Aktif dalam kegiatan pertandingan olahraga; Belajar berpidato; Mengikuti kegiatan ekstrakurikuler; Penerapan disiplin yang konsisten; Memperluas pergaulan yang sehat.
- 3) Pendidikan non formal. Salah satu modal utama untuk bisa menjadi seseorang dengan kepribadian penuh rasa percaya diri adalah memiliki kelebihan tertentu yang berarti bagi diri sendiri dan orang lain. Kemampuan atau keterampilan dalam bidang tertentu bisa didapatkan melalui pendidikan non formal misalnya : mengikuti kursus bahasa asing, jurnalistik, bermain alat music, seni vocal, keterampilan memasuki dunia kerja, pendidikan keagamaan, dan lain sebagainya. Sebagai penunjang timbulnya rasa percaya diri pada diri individu yang bersangkutan.

### c. Aspek-aspek Percaya Diri

Adapun aspek-aspek dari rasa percaya diri sebagai berikut Lauster (1994) (Tersedia, *online*: <https://miklotof.wordpress.com/tag/percaya-diri/> diunduh pada tanggal 05 Maret 2016, pukul 20:00) sebagai berikut:

- 1) Kemampuan pribadi yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengembangkan diri dimana individu yang bersangkutan tidak terlalu cerdas dalam tindakan, tidak tergantung dengan orang lain dan mengenal kemampuan dirinya sendiri.
- 2) Interaksi sosial yaitu mengenai bagaimana individu dalam berhubungan dengan lingkungannya dan mengenal sikap individu dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, bertoleransi dan dapat menerima pendapat orang lain serta menghargai orang lain.
- 3) Konsep diri yaitu bagaimana individu memandang dan menilai dirinya sendiri secara positif atau negatif, mengetahui kelebihan dan kekurangannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek dari rasa percaya diri yaitu konsep diri individu menilai dirinya sendiri secara positif dan negatif, kemampuan yang dimiliki individu untuk mengembangkan diri, tidak tergantung pada orang lain, tidak mudah putus asa, bertindak dengan tegas, berhubungan dengan lingkungan sosial mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan toleransi.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut peneliti adalah hasil yang dicapai seseorang baik secara kuantitatif maupun kualitatif dari proses perubahan yang dilakukannya setelah mengalami proses belajar.

Menurut Lewin dalam Gintings (2008, h. 27) menyatakan “hasil belajar siswa adalah  $B = f(P, E)$ , dibaca B adalah sebagai fungsi dari P dan E. Jadi menurut rumus Lewin hasil belajar ditentukan oleh individu dan lingkungan”. Sementara, menurut Winkel dalam Purwanto (2009, h. 45) “hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Menurut Purwanto (2009, h. 49) “hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan”.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang menunjukkan perubahan baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dilalui oleh individu melalui usaha pendidikan.

Gagne dalam Sudjana (2011, h. 22) membagi lima katagori hasil belajar, yakni: “(a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris”.

Mohammad Surya dalam Kosasih (2014, h. 5) mengemukakan bahwa hasil belajar akan tampak dalam hal-hal berikut:

- a. Kebiasaan, misalnya seorang belajar bahasa berkali-kali menghindari kecenderungan penggunaan kata atau struktur yang keliru sehingga akhirnya ia terbiasa dengan penggunaan bahasa secara baik dan benar.
- b. Keterampilan, misalnya menulis dan berolahraga yang meskipun sifatnya motorik, keterampilan-keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi.
- c. Pengamatan, yakni proses menerima, menafsirkan, dan memberi arti rangsangan yang masuk melalui indra-indra secara objektif sehingga siswa maupun mencapai pengertian yang benar.

- d. Berpikir asosiatif, yakni berpikir dengan cara mengasosiasikan sesuatu dengan lainnya dengan menggunakan daya ingat.
- e. Berpikir rasional dan kritis, yakni menggunakan prinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan kritis seperti bagaimana dan mengapa.
- f. Sikap, yakni kecenderungan yakni relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan.
- g. Inhibisi, yakni kemampuan untuk menghindari hal yang tidak perlu dari suatu tindakan.
- h. Apresiasi, yakni kemampuan untuk menghargai suatu karya, bentuknya berupa pujian ataupun jenis-jenis penghargaan lainnya.
- i. Perilaku afektif, yakni perilaku yang bersangkutan dengan perasaan takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, was-was, dan sebagainya.

Sebagai tujuan yang akan dicapai aspek kognitif, aspek psikomotor dan aspek afektif hendaknya nampak sebagai hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, ketiga aspek tersebut harus dipandang sebagai hasil belajar siswa dari proses pembelajaran.

#### **4. Model *Discovery Learning***

##### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Dalam setiap proses pembelajaran pasti diperlukan suatu model pembelajaran yang cocok untuk materi yang akan diajarkan. Model pembelajaran tersebut nantinya akan menjadi suatu arah bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif sehingga suasana belajar akan menyenangkan.

Menurut Winataputra dalam Nurandiani (2014, h. 19) “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan sesuatu kegiatan belajar mengajar”. Sementara



menurut Joice Bruce dkk dalam Nurandiani (2014, h. 20) “suatu model pengajaran merupakan gambaran suatu lingkungan pembelajaran, yang juga meliputi perilaku kita sebagai guru saat model tersebut diterapkan”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah gambaran atau kerangka pembelajaran yang digunakan guru sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

#### **b. Pengertian Model *Discovery Learning***

Menurut peneliti, *Discovery learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa melakukan berbagai kegiatan untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan serta membuat kesimpulan dari penemuan-penemuan yang telah dilakukannya. Siswa diberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri dalam memperoleh pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakoninya. Menurut Sagala (2011, h. 196) “*Discovery* bertolak dari pandangan bahwa siswa sebagai subjek dan objek dalam belajar, mempunyai kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai kemampuan yang dimilikinya”.

Kosasih (2014, h. 83) menyatakan bahwa:

*Discovery learning* merupakan nama lain dari pembelajaran penemuan. Siswa diraih untuk terbiasa menjadi seorang ilmuwan. Mereka tidak hanya sebagai konsumen, tetapi diharapkan pula bisa berperan aktif, bahkan sebagai pelaku dari pencipta ilmu pengetahuan.

Sementara itu lebih lanjut Illahi (2012, h. 33-34) menjelaskan definisi mengenai *Discovery strategy* sebagai berikut:

*Discovery strategy* merupakan salah satu metode yang memungkinkan para anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari. Dengan kata lain, landasan pemikiran yang mendasari pendekatan belajar-mengajar ini bisa lebih mudah dihafal dan diingat, serta mudah ditransformasikan dalam menghadapi kompleksitas kehidupan yang sangat pelik.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* merupakan suatu model yang tidak hanya menyajikan teori tetapi juga adanya fakta yang diharapkan dapat dirumuskan menjadi sebuah penemuan sehingga memiliki makna dengan kehidupan siswa.

### c. Tujuan Pembelajaran *Discovery Strategy*

Menurut Illahi (2012, h. 47) ada beberapa tujuan pembelajaran *discovery strategy* yang memiliki pengaruh besar bagi anak didik yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan kreatifitas;
- 2) Untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam belajar;
- 3) Untuk mengembangkan kemampuan berpikir rasional dan kritis;
- 4) Untuk meningkatkan keaktifan anak didik dalam proses pembelajaran;
- 5) Untuk belajar memecahkan masalah;
- 6) Untuk mendapatkan inovasi dalam proses pembelajaran.

#### d. Kelebihan dan kekurangan model *Discovery Strategy*

Sebagai suatu model pembelajaran, *Discovery Strategy* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Menurut Illahi (2012, h. 70-71) kelebihan model *Discovery Strategy* antara lain:

- 1) Dalam penyampaian bahan *discovery strategy*, digunakan kegiatan dan pengalaman langsung. Kegiatan dan pengalaman langsung tersebut akan lebih menarik perhatian anak didik dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep yang mempunyai makna.
- 2) Lebih realistis dan mempunyai makna. Sebab, para anak didik dapat bekerja langsung dengan contoh-contoh nyata.
- 3) Merupakan model pemecahan masalah. Para anak didik langsung menerapkan prinsip dan langkah awal dalam pemecahan masalah. Melalui strategi ini, mereka mempunyai peluang untuk belajar lebih intens dalam memecahkan masalah, sehingga dapat berguna dalam menghadapi kehidupan dikemudian hari.
- 4) Dengan sejumlah transfer secara langsung, maka kegiatan *discovery strategy* akan lebih mudah diserap oleh anak didik dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktifitas pembelajaran.
- 5) *Discovery Strategy* banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Kegiatan demikian akan banyak membangkitkan motivasi belajar, karena disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka sendiri.

Lebih lanjut menurut Illahi (2012, h. 72-73) beberapa kelemahan

*Discovery Strategy* diantaranya yaitu:

- 1) Berkenaan dengan waktu. Belajar-mengajar menggunakan *discovery strategy* membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode langsung. Hal ini disebabkan untuk bisa memahami strategi ini, dibutuhkan tahapan-tahapan yang panjang dan kemampuan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.
- 2) Bagi anak didik yang berusia muda, kemampuan berpikir rasional mereka masih terbatas. Dalam belajar *discovery*, sering mereka menggunakan empirisnya yang sangat subjektif untuk memperkuat pelaksanaan prakonsepanya.

- 3) Kesukaran dalam menggunakan faktor- faktor subjektifitas ini menimbulkan kesukaran dalam memahami suatu persoalan yang berkenaan dengan pengajaran *discovery strategy*.
- 4) Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Belajar *discovery strategy* menuntut kemandirian, kepercayaan, kepada dirinya sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek. Tuntutan terhadap pembelajaran *discovery strategy*, sesungguhnya membutuhkan kebiasaan yang sesuai dengan kondisi anak didik.

#### e. Langkah-langkah model *Discovery Learning*

Langkah – langkah kegiatan inti dari model *Discovery Learning* menurut Kosasih (2014, h. 85-88) yaitu:

- 1) Merumuskan masalah, guru menyampaikan suatu permasalahan untuk menggugah dan menimbulkan kepenasaran-kepenasaran tentang fenomena tertentu. Masalah itu mendorong siswa untuk mau melakukan suatu rangkaian pengamatan mendalam.
- 2) Membuat jawaban sementara (hipotesis), siswa diajak melakukan identifikasi masalah yang kemudian diharapkan bisa bermuara pada perumusan jawaban sementara.
- 3) Mengumpulkan data, hiotesis merupakan jawaban sementara. Oleh karena itu, perlu ada pembuktian untuk merumuskan benar tidaknya. Caranya adalah dengan serangkaian pengumpulan data, yakni dengan : membaca berbagai dokumen, melakukan pengamatan lapangan, penelitian labolatorium, melakukan wawancara, dan menyebarkan angket. Dengan cara-cara tersebut, diharapkan siswa dapat memperoleh data yang benar-benar factual, kuat, dan meyakinkan. Diharapkan data itu pun dapat memberikan jawaban atas permasalahan sebelumnya dan dibandingkan pula dengan hipotesis yang telah mereka rumuskan.
- 4) Perumusan kesimpulan, setelah data terkumpul dan dianalisis, kemudian dikoreksi dengan rumusan masalah yang dirumuskan sebelumnya. Data-data tersebut digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut kesimpulan itulah yang dimaksud sebagai penemuan di dalam rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa.
- 5) Mengomunikasikan, temuan-temuan berharga para siswa jangan dibiarkan terhenti dalam bentuk catatan-catatan berserakan. Hasil kegiatan mereka perlu dihargai. Masing-masing siswa, baik individu ataupun kelompok melaporkan hasil kegiatannya

di depan forum diskusi untuk ditanggapi oleh siswa lain. Dalam proses ini pun memungkinkan bagi para siswa untuk saling memberikan masukan sehingga temuan yang mereka rumuskan menjadi lebih penting dan bermanfaat.

#### **f. Peran guru dalam Menerapkan model *Discovery Learning***

Menurut Kosasih (2014, h. 84), peran guru dalam menerapkan model

*Discovery Learning* yaitu sebagai:

- 1) Motivator, yakni mendorong siswa untuk mau berpikir dan bekerja keras untuk bisa belajar dengan baik. Mereka tampil percaya diri bahwa mereka pun mampu menemukan sesuatu yang penting dan bermanfaat.
- 2) Fasilitator, yakni penyedia sumber belajar yang diperlukan para siswa didalam mewujudkan penemuan-penemuannya.
- 3) Manajer pembelajaran, yakni menata hubungan antarsiswa dan rencana pembelajaran yang akan mereka lakoni, misalnya dengan berpasang-pasangan, diskusi kelompok, dan mengunjungi tempat-tempat tertentu sehingga kegiatan mereka berlangsung efektif.
- 4) Pembimbing, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif.

#### **g. Implikasi *Discovery Learning* dari Bruner**

Implikasi mendasar *discovery learning* yang dijabarkan Illahi (2012, h. 41-42) adalah sebagai berikut:

- 1) Melalui pembelajaran *discovery*, potensi intelektual para anak didik akan semakin meningkat, sehingga menimbulkan harapan baru untuk menuju kesuksesan.
- 2) Dengan menekankan *discovery learning*, anak didik akan belajar mengorganisasi dan menghadapi problem dengan metode *hit and miss*. Mereka akan berusaha mencari pemecahan masalah sendiri yang sesuai dengan kapasitas mereka sebagai pembelajar (*learners*).
- 3) *Discovery Learning* yang diperkenalkan Bruner mengarah pada *self reward*. Dengan kata lain, anak didik akan mencapai

kepuasan karena telah menemukan pemecahan sendiri, dan dengan pengalaman memecahkan masalah itu, ia bisa meningkatkan *skill* dan teknik dalam pekerjaannya melalui problem-problem riil di lingkungan ia tinggal.

## **B. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti**

### **1. Pembelajaran IPS**

#### **a. Pengertian Pembelajaran IPS**

IPS adalah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan interaksi individu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok dalam upaya melangsungkan kehidupannya.

Menurut Somantri dalam Gunawan (2011, h. 17) “Pendidikan IPS dalam kepustakaan asing disebut dengan berbagai istilah seperti *Sosial Studies, Social Education, Citizenship Education* dan *Social Science Education*”. Lebih lanjut Somantri dalam Gunawan (2011, h. 18) mengemukakan, bahwa:

Untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis-psikologis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila. Sementara untuk perguruan tinggi Pendidikan IPS adalah seleksi dari struktur disiplin akademik ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah (dan psikologis) untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila.

Dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang erat kaitannya dengan hubungan sosial manusia yang

selalu ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan dapat berpengaruh pada cara manusia mempertahankan kelangsungan hidupnya.

### **b. Tujuan Pembelajaran IPS**

Menurut Gunawan (2011, h. 39) mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Sementara itu, tujuan pengajaran IPS menurut Wahab dalam Gunawan (2011, h. 21) yaitu:

Tujuan pengajaran IPS disekolah tidak lagi semata-mata untuk memberi pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Para siswa selain diharapkan memiliki pengetahuan mereka juga dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya.

### **c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS**

Ruang lingkup mata pelajaran IPS menurut Gunawan (2011, h. 39) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan.
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- 3) Sistem sosial dan budaya.

- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.
- 5) IPS SD sebagai Pendidikan Global (*global education*), yakni: Mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa; Menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; Mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan perusakan lingkungan.

Dengan mempelajari materi yang berhubungan dengan sosial atau masyarakat, siswa dapat mempelajari secara langsung dan nyata kebiasaan-kebiasaan atau peraturan-peraturan yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Sehingga siswa memiliki pengetahuan dan pengalaman nyata mengenai kehidupan bermasyarakat.

## **2. Materi Perkembangan Teknologi Produksi Komunikasi Dan Transportasi.**

### **a. Keluasan dan Kedalaman Materi**

Perkembangan teknologi adalah semakin canggihnya cara dalam penggunaan alat-alat yang dibutuhkan oleh manusia dalam kehidupan sehari-harinya. Baik dalam aspek produksi, komunikasi dan transportasi.

Menurut Mulyasari dkk. (2013, h. 118-126) “teknologi adalah ilmu pengetahuan yang digunakan untuk membuat alat-alat yang dibutuhkan manusia”.

Ketika ilmu pengetahuan berkembang, berkembang pula teknologi. Manusia semakin kreatif dan membuat alat-alat yang memudahkan hidupnya. Apabila tidak ada perkembangan teknologi, kehidupan manusia



tidak akan maju. Perkembangan teknologi terjadi dalam berbagai kehidupan manusia. Ada teknologi produksi, teknologi komunikasi, dan teknologi transportasi. Efendi dkk. (2004, h. 25-28) mengemukakan bahwa:

Pada masa sekarang ini kemajuan teknologi sangat pesat sesuai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan tuntutan kebutuhan manusia. Sejak dahulu sampai sekarang, masyarakat selalu membutuhkan berbagai peralatan untuk melakukan kegiatan. Pada zaman dahulu, peralatan yang digunakan sudah jauh lebih maju. Hal ini merupakan suatu perkembangan dan kemajuan dalam bidang teknologi.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi merupakan majunya ilmu pengetahuan mengenai cara ataupun alat yang digunakan manusia dalam kehidupan sehari-harinya, antarlain teknologi produksi yang menyangkut aspek makanan, pakaian; teknologi komunikasi yang menyangkut alat manusia untuk berkomunikasi baik dalam jarak dekat maupun jarak jauh; dan teknologi transportasi yang menyangkut sarana angkut yang digunakan manusia untuk berpindah dari suatu tempat ke tempat lain.

Mulyasari dkk. (2013, h. 118-121) mengemukakan lebih lanjut mengenai Perkembangan Teknologi Produksi, sebagai berikut:

Produksi adalah kegiatan yang menghasilkan barang. Sementara itu teknologi produksi adalah peralatan dan cara yang digunakan untuk menghasilkan suatu barang. Teknologi produksi menghasilkan barang-barang kebutuhan manusia, seperti makanan, pakaian, dan alat-alat rumah tangga. Teknologi produksi dibagi menjadi tiga yaitu (a) Produksi bahan makanan, para petani zaman dulu mengolah tanah menggunakan bajak yang ditarik kerbau atau sapi.

Pada masa sekarang petani sudah menggunakan mesin traktor untuk membajak sawah; (b) Produksi bahan pakaian, zaman dulu, orang membuat pakaian dengan peralatan tenun yang sederhana. Peralatan itu terbuat dari rakitan kayu. Untuk sehelai kain dibutuhkan waktu yang sangat lama. Hasilnya pun sedikit. Sekarang telah banyak pabrik-pabrik tekstil dengan mesin modern. Pakaian dihasilkan dengan mudah, cepat, dan dalam jumlah banyak; (c) Hasil produksi yang beragam, teknologi produksi terus berkembang. Manusia makin kreatif mengolah bahan baku menjadi barang produksi yang beragam. Contohnya adalah kedelai. Bahan baku kedelai dapat diolah menjadi beragam produk makanan, yaitu kecap, tahu, tempe, susu kedelai, dan minyak goreng.

Kemajuan teknologi pangan sangat membantu manusia, sehingga manusia tidak perlu bersusah payah untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Dan kebutuhan tersebut dapat diperoleh dengan mudah dan cepat dibandingkan saat teknologi masih bersifat tradisional atau belum berkembang seperti sekarang.

Kemudian Efendi dkk. (2004, h. 32-38) mengemukakan mengenai Perkembangan Teknologi Komunikasi sebagai berikut:

Komunikasi merupakan hubungan timbal balik antara seseorang dan orang lain, atau pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih. Komunikasi dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu secara langsung dan tidak langsung. Komunikasi secara langsung, misalnya seseorang langsung berhadapan dengan orang lain untuk melakukan perbincangan. Contohnya, siswa bertanya kepada guru ketika sedang belajar di kelas. Adapun komunikasi secara tidak langsung dilakukan dengan menggunakan alat atau perantara, misalnya melalui surat, media cetak serta melalui media elektronik.

Kemajuan teknologi dibidang komunikasi sangat memudahkan manusia dalam menjalani kehidupan sosial mereka. Karena manusia kini tidak lagi dibatasi oleh jarak dan waktu dalam hal berkomunikasi.

Perkembangan teknologi transportasi menurut Mulyasari dkk. (2013,

h. 126-128) adalah sebagai berikut:

Transportasi artinya pengangkutan. Mengangkut adalah memindahkan barang atau manusia dari suatu tempat ke tempat lainnya. Sarana pengangkutan disebut juga alat transportasi. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, perkembangan teknologi transportasi mengalami perubahan yang sangat pesat. Transportasi dibagi menjadi tiga, yaitu (a) transportasi darat, zaman dulu alat transportasi darat masih sederhana, menggunakan tenaga manusia dan hewan; (b) transportasi air, adalah alat transportasi yang digunakan di danau, sungai dan laut. Alat transportasi air yang masih tradisional adalah rakit dan perahu layar; (c) transportasi udara, sejak pesawat terbang ditemukan, orang dapat dengan cepat berpergian dari suatu tempat ke tempat lain. Alat transportasi udara lebih modern dan lebih cepat dari alat transportasi darat dan transportasi air.

Setiap sarana transportasi wajib dirawat dan dijaga pemeliharannya terutama alat transportasi yang biasa digunakan oleh banyak orang, karena selain menjaga agar sarana transportasi tetap bersih juga menghindari kita dari bahaya yang dapat saja timbul bila sarana transportasi tidak dirawat dan dijaga.

## **b. Karakteristik Materi**

### 1) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Dalam penjabaran materi tentunya merupakan perluasan dari Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sudah ditetapkan. Berikut Standar Kompetensi yang terdapat pada kelas IV:

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten/Kota dan Provinsi. Kompetensi

Dasarnya yaitu, 2.3. Mengetahui perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

## 2) Abstrak Konkret Materi

Sebuah materi pembelajaran dikategorikan dalam dua golongan yaitu materi yang sifatnya abstrak dan konkret. Yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Abstrak adalah tidak terwujud, tidak berupa, dan tidak dapat diraba, tidak dapat dilihat atau tidak dapat dirasa dengan indra, tetapi hanya dalam pikiran. Konkret adalah sesuatu yang nyata, dapat dirasakan dan dapat dilihat dengan indera serta berwujud.

Berdasarkan KD dari bahan ajar yang telah dijabarkan, maka pembelajaran yang dikategorikan pada materi abstrak adalah manusia mampu mengembangkan berbagai ide maupun pengetahuannya dalam rangka memudahkan hidupnya. Contohnya: manusia era modern lebih dimudahkan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari dengan majunya teknologi dibandingkan dengan nenek moyang dahulu yang membutuhkan waktu dan proses yang lama dalam berkomunikasi, berpergian, maupun pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Sementara materi yang dikategorikan konkret adalah mengenai perkembangan alat-alat teknologi pada jaman sekarang. Contohnya: dahulu bila seseorang ingin berpergian ke suatu tempat, mereka berjalan kaki atau menggunakan sepeda, tapi sekarang manusia dapat berpergian ke suatu

tempat dengan menggunakan motor, atau mobil dengan begitu dapat lebih cepat dan tidak menghabiskan banyak tenaga. Bahkan manusia dapat berpergian jauh melewati pulau bahkan antar Negara dengan waktu yang lebih cepat.

### 3) Perubahan Perilaku Hasil Belajar

Perubahan perilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagaimana dikemukakan oleh Bloom dkk dalam Alwiyah (2014, h. 64-65) sebagai berikut:

- a) Indikator aspek kognitif mencakup: ingatan atau pengetahuan (*knowledge*); pemahaman (*comprehension*); penerapan (*application*); analisis (*analysis*); sintesis (*synthesis*); penilaian (*evaluation*).
- b) Indikator aspek afektif mencakup: penerimaan (*receiving*); penanggapan (*responding*); penghargaan (*valuing*); pengorganisasian (*organization*); pengkarakterisasian (*characterization*).
- c) Indikator aspek psikomotor mencakup: persepsi (*perception*); kesiapan (*self*); respon terbimbing (*guide respons*); mekanisme (*mechanism*); respons nyata kompleks (*complex over respons*); penyesuaian (*adaptation*); penciptaan (*origination*).

## c. Bahan dan Media

### 1) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut peneliti media adalah alat bantu yang digunakan guru di kegiatan pembelajarannya yang pada umumnya media tersebut mencakup atau relevan dengan materi pembelajaran yang diajarkan.

Sadiman dkk. (1996, h. 6) menyatakan bahwa:

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Assosiation of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika misalnya membatasi media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Sementara itu menurut Heinich dkk dalam Arsyad (2011, h. 4) mengemukakan “media berasal dari istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima”.

Dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan sebagai perantara pengiriman pesan kepada penerima pesan. Media dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu yang digunakan pada kegiatan pembelajaran.

## 2) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2011, h. 21) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- b) Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.

- e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilaman integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elmen-elemn pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h) Peran guru berubah kea rah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

### 3) Dasar Pertimbangan Pemilihan Media

Dalam menentukan atau memilih media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran guru harus memiliki pertimbangan dalam memutuskan media yang akan digunakanya. Menurut Sadiman dkk. (1996, h. 82) “dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak”.

Dalam hubungan ini lebih lanjut dijabarkan Sadiman dkk. (1996, h. 82-83) sebagai berikut:

Beberapa faktor perlu dipertimbangkan misalnya: tujuan intruksional yang ingin-dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak, dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Factor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam keputusan pemilihan.

#### 4) Media yang Digunakan

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan beberapa jenis media yaitu media teks, media visual dan media audio visual (video).

Media teks menurut Heinich dan Molenda dalam Alwiyah (2014, h. 67) “Media teks merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi”.

Media visual merupakan media yang dapat berupa gambar, foto, diagram, peta, sketsa. Lebih lanjut menurut Arsyad (2011, h. 91) “Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar”. Media ini digunakan peneliti dalam bentuk gambar-gambar mengenai teknologi produksi, seperti: mesin jahit, benang, pakaian, peralatan masak; teknologi komunikasi, seperti: telepon, surat; teknologi transportasi, seperti: sepeda, delman, mobil, pesawat.

Media audiovisual atau media proyeksi gerak menurut Heinich dan Molenda dalam Alwiyah (2014, h. 67) yaitu:

Media yang dilihat dan didengar sehingga akan menimbulkan efek yang menarik bagi siswa. Media proyeksi gerak terbagi dalam film gerak, film gelang, program tv, video kaset (CD, VCD, atau DVD). Media ini digunakan peneliti dalam bentuk video mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.



Sementara menurut Daryanto (2012, h. 86) “Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok”. Lebih lanjut Daryanto (2012, h. 87-89) menjelaskan mengenai kelebihan dan kelemahan video sebagai berikut:

- a) Kelebihan video: program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemostrasikan perubahan dari waktu ke waktu; kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif.
- b) Kelemahan video: *Fine details* (tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna); *Size information* (tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya); *Third dimention* (gambar yang diproyeksikan oleh video berbentuk dua dimensi); *Opposition* (pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya); *Setting* (kalau menampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap di antara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak di mana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan di pasar, di stasiun, atau tempat keramaian lain); *Material pendukung* (video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya); *Budget* (untuk membuat program membutuhkan biaya yang tidak sedikit).

#### **d. Strategi Pembelajaran**

Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya menggunakan model pembelajaran saja, tetapi untuk menunjang terselenggaranya penelitian, maka peneliti juga menggunakan strategi pembelajaran.

## 1) Pengertian Strategi Pembelajaran

Dick dan Carey dalam Uno (2010, h. 1) mengatakan bahwa strategi pembelajaran yaitu:

Terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang/atau digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan tertentu. Strategi pembelajaran bukan hanya terbatas prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Sementara itu, lebih lanjut Uno (2010, h. 2) menyatakan bahwa:

Strategi pembelajaran sebagai merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan rencana kegiatan pembelajaran yang di dalamnya termasuk penggunaan metode.

## 2) Komponen Strategi Pembelajaran

Dick dan Carey dalam Uno (2010, h. 3) menyebutkan bahwa terdapat 5 komponen strategi pembelajaran, yaitu:

- a) Kegiatan Pembelajaran Pendahuluan: kegiatan pendahuluan sebagai bagian dari suatu sistem pembelajaran secara keseluruhan memegang peranan penting.
- b) Penyampaian Informasi: seringkali dianggap sebagai suatu kegiatan yang paling penting dalam proses pembelajaran, padahal bagian ini hanya merupakan salah satu komponen dari strategi pembelajaran.

- c) Partisipasi Peserta Didik: proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta didik secara aktif melakukan latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.
- d) Tes: serangkaian tes umum yang digunakan oleh guru untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran khusus telah tercapai atau belum, dan apakah pengetahuan sikap dan keterampilan telah benar-benar dimiliki oleh peserta didik atau belum.
- e) Kegiatan Lanjutan: kegiatan yang dikenal dengan istilah *follow up* dari suatu hasil kegiatan yang telah dilakukan seringkali tidak dilaksanakan dengan baik oleh guru.

### 3) Kriteria Pemilihan Strategi

Pemilihan strategi pembelajaran yang akan digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan situasi maupun kondisi pembelajaran akan dilaksanakan.

Mager dalam Uno (2010, h. 4) menyampaikan beberapa kriteria yang dapat digunakan dalam memilih strategi pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a) Berorientasi pada tujuan pembelajaran, tipe perilaku apa yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik.
- b) Pilih teknik pembelajaran sesuai dengan keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki saat bekerja nanti.
- c) Gunakan media pembelajaran yang sebanyak mungkin memberikan rangsangan pada indra peserta didik.

### 4) Jenis-jenis Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran dikembangkan atau diturunkan dari model pembelajaran. Menurut Alwiyah (2014, h. 75-77) menjabarkan jenis-jenis strategi pembelajaran sebagai berikut:

- a) Strategi pembelajaran langsung merupakan strategi yang kadar berpusat pada gurunya paling tinggi, dan paling sering digunakan. Pada strategi ini termasuk di dalamnya metode-metode ceramah, pertanyaan didaktik, pengajaran eksplisit, praktek dan latihan serta demonstrasi.
- b) Strategi pembelajaran tidak langsung memperlihatkan bentuk keterlibatan siswa yang tinggi dalam melakukan observasi, penyelidikan, penggambaran inferensi berdasarkan data, atau pembentukan hipotesis.
- c) Strategi pembelajaran interaktif merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi diantara peserta didik.
- d) Strategi pembelajaran melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuens induktif, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada aktivitas.
- e) Strategi pembelajaran mandiri merupakan strategi yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri.

#### 5) Strategi Pembelajaran yang Digunakan

Setelah melihat berbagai jenis strategi pembelajaran diatas, maka penggunaan strategi interaktif pada materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dirasa sangat tepat. Karena pada proses pembelajarannya siswa dituntut memiliki kerja sama dengan siswa lainnya dalam menemukan informasi, sehingga suasana pembelajaran akan terasa aktif dan menyenangkan. peran guru pun hanya sebagai fasilitator bukan satu-satunya penyedia informasi.

Berikut ini tahapan strategi pembelajaran interaktif yang akan dilaksanakan oleh peneliti:

- a) Tahap Persiapan: pada tahap ini persiapan guru dan siswa untuk mencari latar belakang topic yang akan dibahas dalam

kegiatan pembelajaran. Guru akan menentukan media yang akan digunakan maupun percobaan yang akan dilakukan.

- b) Tahap Penguatan Awal: pada tahap ini siswa akan digali pengetahuan awalnya dengan disajikan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan topic yang akan dibahas.
- c) Tahap Kegiatan: pada kegiatan ini siswa diminta untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan topic yang dimaksud, dengan tujuan untuk memunculkan rasa ingin tahu dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat mereka.
- d) Tahap Penyelidikan: pada tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk menemukan konsep melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan menganalisis data dalam suatu kegiatan yang telah dirancang oleh guru.
- e) Tahap Pengetahuan Akhir: pada tahap ini siswa membacakan hasil yang diperolehnya di depan kelas. Jawaban-jawaban siswa dikumpulkan dan dibandingkan dengan pengetahuan awal sebelum siswa melakukan penyelidikan.
- f) Tahap refleksi: pada tahap ini siswa diberikan waktu untuk berfikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajarinya, kemudian menjadikannya sebagai struktur pengetahuan baru.

Berdasarkan uraian di atas, strategi ini dapat dikaitkan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu model *discovery learning*. Karena strategi pembelajaran interaktif memusatkan keaktifan siswa dalam mengubah suatu permasalahan yang didapatkannya menjadi sebuah jawaban yang ditemukannya dalam kegiatan penemuan pengetahuan.

#### **e. Sistem Evaluasi**

Berdasarkan penggunaan sistem evaluasi pada penelitian tindakan kelas (PTK) tujuan pembelajaran yang dicapai akan efektif dan efisien.

##### 1) Pengertian Evaluasi

Menurut Arikunto dalam Alwiyah (2014, h. 80) menyatakan “evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternative yang tepat dalam mengambil keputusan”. Sementara menurut Sudjana (2006, h. 28) “evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, acar bekerja, pemecahan, metode, materil, dll”.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah mengukur secara keseluruhan tingkat kemampuan siswa dari berbagai informasi.

## 2) Fungsi Evaluasi

Fungsi evaluasi dalam pendidikan dan pengajaran dapat dikelompokkan menjadi empat fungsi menurut Purwanto M.N. (2009, h. 5-7) yaitu:

- a) Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah mengalami atau melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu.
- b) Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran.
- c) Untuk keperluan Bimbingan dan Konseling (BK).
- d) Untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan.

## 3) Tujuan Evaluasi

Menurut Sudjana dalam Alwiyah (2014, h. 81) menyatakan bahwa tujuan evaluasi diantaranya:

- a) Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya;
- b) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran;
- c) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian yakni melakukan perbaikan dalam pengajaran serta strategi pelaksanaannya.

Tujuan evaluasi dalam pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi diantaranya untuk memperoleh data hasil belajar siswa yang diperoleh siswa dengan pencapaian KKM yaitu 70, untuk memperoleh data bahwa dengan strategi dan model yang digunakan siswa mampu mencapai KKM yang diharapkan tersebut, serta untuk mengetahui sikap percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapatnya pada saat kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru di dalam kelas dengan

menggunakan model pembelajaran dan strategi pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

#### 4) Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang dimaksud adalah tes. Sudjana (2011, h. 35) mengatakan “Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran”.

Menurut Nasution dalam Alwiyah (2014, h. 83) menyatakan bahwa:

Tes formatif mempercepat anak belajar dan memberikan motivasi untuk bekerja dengan sungguh-sungguh dalam waktu secukupnya. Tes formatif itu menjamin bahwa tugas pelajaran tertentu dikuasai sepenuhnya sebelum beralih kepada tugas berikutnya. Tes ini diberikan untuk menjamin bahwa semua anak menguasai sepenuhnya bahan apersepsi yang diperlukan untuk memahami bahan yang baru.

Peneliti dalam mengukur hasil belajar siswa menggunakan tes uraian dan tes objektif ( pilihan berganda dan menjodohkan). Menurut Sudjana (2011, h. 35) tes uraian yaitu:

Disebut juga *essay examination*, merupakan alat penilaian hasil belajar yang paling tua. Secara umum tes uraian ini adalah pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri. Dengan demikian, dalam tes ini dituntut kemampuan



siswa dalam hal mengekspresikan gagasannya melalui bahasa tulisan.

Tes objektif seringkali digunakan untuk menilai hasil belajar siswa.

Lebih lanjut diungkapkan Sudjana (2011, h. 47-48) mengenai tes objektif soal menjodohkan, yaitu:

Bentuk soal menjodohkan terdiri atas dua kelompok pertanyaan yang parallel. Kedua kelompok pertanyaan ini berada dalam satu kesatuan. Kelompok sebelah kiri merupakan bagian yang berisi soal-soal yang harus dicari jawabannya. Kaidah penulisan soal menjodohkan, yaitu: hendaknya materi yang diajukan berasal dari hal yang sama sehingga persoalan yang ditanyakan bersifat homogen; usahakan agar pertanyaan dan jawaban mudah dimengerti; jumlah jawaban hendaknya lebih banyak dari jumlah soal; gunakan symbol yang berlainan untuk pertanyaan dan jawaban; susunlah soal menjodohkan dalam satu halaman yang sama.

Sudjana (2011, h. 48) mengatakan bahwa tes objektif soal pilihan ganda, yaitu:

Bentuk tes yang mempunyai satu jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat dari strukturnya, bentuk soal pilihan ganda terdiri atas: *stem* (pertanyaan atau pernyataan yang berisi permasalahan yang akan dinyatakan), *option* (sejumlah pilihan atau alternative jawaban), kunci (jawaban yang benar atau paling tepat), *distractor* (jawaban-jawaban lain selain kunci jawaban/pengecoh).

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tes essay dan tes objectif menuntut siswa untuk dapat memahami secara mendalam mengenai pembelajaran yang telah diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian Shilvy Nurandiani (2014) tes yang digunakan peneliti adalah jenis tes uraian, soal menjodohkan dan soal pilihan ganda menyatakan bahwa:

Data yang diperoleh menunjukkan rata-rata dari 38 orang siswa 36,11% siswa yang nilainya dapat memenuhi KKM yakni 75. Setelah melakukan siklus I dengan menggunakan tes berupa soal uraian dan soal menjodohkan untuk mengukur hasil belajar siswa, maka siswa yang dikatakan lulus atau mencapai nilai KKM dalam tes siklus I ini naik menjadi 54,05% siswa yang dinyatakan lulus atau mencapai KKM dengan jumlah nilai rata-rata 62,43. Pada siklus II peneliti menggunakan tes berupa soal uraian dan soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa, maka siswa yang dikatakan lulus atau mencapai nilai KKM dalam tes siklus II ini naik menjadi 83,78%.

Peneliti menggunakan jenis evaluasi teknik tes dan non tes. Teknik tes yaitu berupa soal uraian, soal menjodohkan dan soal pilihan ganda. Proses pelaksanaannya diawal pembelajaran, siswa menjawab lima pertanyaan essay dan sepuluh soal pilihan ganda dan/atau soal menjodohkan untuk penugasan. Setiap siklus guru memberikan lembar tes berupa soal isian, soal menjodohkan dan/atau soal pilihan ganda, diantaranya yaitu perbedaan teknologi jaman dahulu dan sekarang. Kemudian dikumpulkan dan dinilai oleh guru dengan teknik penskoran.

Teknik non tes dengan menggunakan format observasi individu yang terdiri dari 4 (empat) aspek yang akan menilai bagaimana sikap percaya diri siswa dalam menjawab ataupun memberikan pendapatnya baik dalam diskusi di kelompoknya maupun di depan kelas.