

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Definisi Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan manusia sebagai jalan untuk memperoleh perubahan ke arah yang lebih baik dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak biasa menjadi biasa dan seterusnya. Seperti yang dikemukakan Drs. Slameto (Djamarah, Syaiful Bahri. Psikologi Belajar; Rineka Cipta; 1999) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Selain itu, Abdillah (2002) menyimpulkan tentang definisi belajar, ia menyatakan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Anita E. Woolfolk (dalam Conny R. Semiawan, 1999. 245) menyatakan bahwa belajar terjadi ketika pengalaman menyebabkan suatu perubahan dan perilaku yang relative permanen pada individu. Selain itu, Moh. Surya (1997) menyatakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan

perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Hal tersebut didukung oleh Ernest R Hilgart dalam (Sumardi Suryabrata, 1984; 252) bahwa belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.

Dari beberapa definisi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu yang sengaja dilakukan untuk mencapai perubahan perilaku pembelajaran kearah yang lebih baik yang didapatkan dari pengalaman yang menyangkut beberapa aspek kecerdasan manusia, yakni kognitif, afektif dan psikomotor.

1) Ciri-ciri Belajar

Dari beberapa pengertian belajar diatas, kata kunci dari belajar adalah perubahan perubahan perilaku. Moh. Surya (1997) mengemukakan ciri-ciri perubahan perilaku sebagai akibat dari belajar, yaitu:

1. Perubahan yang disadari dan disengaja

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan.

b. Perubahan yang berkesinambungan

Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh sebelumnya.

c. Perubahan yang fungsional

Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidupn individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan sekarang maupun masa depan.

d. Perubahan yang bersifat positif

Perubahan perilaku yang bterjadi bersifat normatif dan menunjukkan kearah kemajuan.

e. Perubahan yang bersifat aktif

Untuk memperoleh perilaku yang baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan.

f. Perubahan yang bersifat permanen

Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetapdan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.

g. Perubahan yang bertujuan dan terarah

Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang inin dicapai, baik tujuan jangka pendek paupun tujuan jangka panjang.

h. Perubahan perilaku secara menyeluruh

Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya.

Ciri-ciri belajar di atas diperkuat oleh Djamarah (2002) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku. ciri-ciri belajar tersebut adalah:

- 1) Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan dalam belajar bersifat tidak sementara.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Dari definisi belajar di atas terdapat beberapa ciri belajar secara umum, diantaranya:

- 1) Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja
- 2) Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya
- 3) Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku

2) Prinsip-prinsip Belajar

Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lainnya memiliki persamaan dan juga perbedaan. Dari berbagai prinsip belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan keterampilan mengajarnya.

Menurut Dr. Dimiyati dan Drs. Mudjiono (2006: 42) prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses belajar, diantaranya:

- 1) Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar (Gagedan Berlin, 1984: 335).

Motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang tersebut. Motivasi juga dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupannya.

2) Keaktifan

Thorndike mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum "*law of exercise*"-nya yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan. Mc Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan "manusia belajar yang aktif yang selalu ingin tahu, sosial" (Mc Keachie, 1976: 230 dari Gredler MEB terjemahan Munandir, 1991: 105).

Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu beragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati.

3) Keterlibatan Langsung/ Berpengalaman

Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Pentingnya

keterlibatan langsung dalam belajar dikemukakan oleh John Dewey dengan “*learning by doing*”-nya. Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung.

4) Pengulangan

Menurut teori *Psikologi Daya* belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang. Seperti halnya pisau yang selalu diasah akan menjadi tajam, maka daya-daya yang dilatih dengan pengulangan-pengulangan akan menjadi sempurna

5) Tantangan

Teori Medan (*Field Theory*) dari Kurt Lewin mengemukakan bahwa siswa dalam situasi belajar berada dalam suatu medan atau lapangan psikologis. Dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan ajar, maka timbulah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Apabila hambatan itu telah diatasi, artinya tujuan belajar telah dicapai. Agar pada anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik maka bahan belajar haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya.

6) Balikan dan Penguatan

Prinsip belajar yang berkaitan dengan balikan dan penguatan terutama ditekankan oleh teori belajar *Operant Conditioning* dari B.F. Skinner. Kalau pada teori *conditioning* yang diberi kondisi adalah stimulusnya, maka pada *operant conditioning* yang diperkuat adalah responnya. Kunci dari teori belajar ini adalah *law of effect*-nya Thorndike. Siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengalami dan mendapatkan hasil yang baik. Hasil yang baik, apalagi hasil yang baik, akan merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

7) Perbedaan Individual

Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Karenanya, perbedaan individu perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pembelajaran.

Dari beberapa prinsip yang ada maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya belajar tidak bisa dilakukan dengan sembarang atau tanpa tujuan dan arah yang baik, agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar pada upaya perubahan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip-prinsip ditujukan pada

hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar yang baik. prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh para guru agar para siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

b. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan menurut Undang-undang N0.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan definisi di atas, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa untuk dapat menyampaikan dan mengetahui sesuatu yang di dalamnya terdapat suatu proses belajar, dengan tujuan yang hendak dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs (1979: 3) mengartikan pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Selain itu pembelajaran lain juga dikemukakan oleh Sudjana (2004: 28) yang berpendapat bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara belah pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dengan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa definisi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sengaja diciptakan

dengan adanya interaksi antara guru dan siswa di dalamnya yang bertujuan untuk membelajarkan.

1. Ciri-ciri Pembelajaran

Ciri-ciri pembelajaran yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (1998) dalam krisna1blog.uns.ac.id yang menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- 1) Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
- 2) Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dengan pelajaran.
- 3) Aktifitas-aktifitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- 4) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi
- 5) Orientasi pembelajaran, penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir
- 6) Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi yang sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Dari ciri-ciri pembelajaran di atas, maka terdapat ciri sebagai tanda suatu proses atau kegiatan dikatakan sebagai pembelajaran. Ciri-ciri pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Merupakan upaya sadar dan disengaja.

- 2) Pembelajaran harus membuat siswa antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.
- 3) Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Pelaksanaanya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya.

2. Prinsip Pembelajaran

Beberapa prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Atwi Suparman dengan mengadaptasi pemikiran Filbeck (1974) dalam <http://effendi-dmth.blogspot.com/2012/09/pengertian-belajar-menurut-para-ahli.html> sebagai berikut:

- 1) Respon-respon baru diulang sebagai akibat dari respon yang terjadi sebelumnya.
- 2) Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respon, tetapi juga di bawah pengaruh kondusi atau tanda-tanda di lingkungan siswa.
- 3) Perilaku yang timbul oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan akibat yang menyenangkan.
- 4) Belajar yang berbentuk respon terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula.
- 5) Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah.

- 6) Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses siswa belajar.
- 7) Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil yang disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah, akan membantu siswa.
- 8) Kebutuhan memecah materi kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkan dalam suatu model.
- 9) Keterampilan tingkat tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang sederhana.
- 10) Belajar akan lebih cepat, efisien, dan menyenangkan bila siswa diberi informasi tentang kualitas penampilannya dan cara meningkatkannya.
- 11) Perkembangan dan kecepatan belajar siswa sangat bervariasi, ada yang maju dengan cepat ada yang lebih lambat.

Dalam buku *Conditioning Of Learning*, Gagne (1997) dalam <http://effendi-dmth.blogspot.com/2012/09/pengertian-belajar-menurut-para-ahli.html>, mengemukakan sembilan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut:

1. Menarik perhatian (*gaining attention*): hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi, atau kompleks.

2. Menyampaikan tujuan pembelajaran (informing learner of the objectives): memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
3. Mengingat konsep atau prinsip yang telah dipelajari (stimulating recall or prior learning): merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasarat untuk mempelajari materi yang baru.
4. Menyampaikan materi pelajaran (presenting the stimulus: menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan.
5. Memberikan bimbingan belajar (providing learner guidance): memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses atau alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik. Memperoleh kinerja atau penampilan siswa (eliciting performance): siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
6. Memberikan balikan (providing feedback): memberitahu seberapa jauh ketepatan performance siswa.
7. Menilai hasil belajar (assessing performace): memberitahukan tes atau tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran.
8. Memperkuat retensi dan transfer belajar (enhacing retention and transfer): merangsang kemampuan mengingat dan mentransfer dengan

memberikan rangkuman, mengadakan review atau mempraktekan apa yang telah dipelajari.

2. Hasil Belajar

a. Definisi hasil belajar

Hasil belajar adalah segala perilaku peserta didik berupa pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan berkat latihan dan pengalaman. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan peserta didik di dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Seseorang dikatakan telah belajar apabila ia telah memperoleh hasil belajar yang telah dicapai yakni perubahan tingkah laku. Hasil belajar sangat bergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil belajar tersebut akan terlihat setelah diberikan perlakuan pada proses belajar yang dianggap sebagai proses pemberian pengalaman belajar.

Menurut Hamalik (2006: 30) “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”.

Bloom (1956) mengemukakan tiga ranah hasil belajar siswa yaitu kognitif, Afektif dan Psikomotor.

a. Kawasan Kognitif

Perilaku yang merupakan proses berfikir atau perilaku yang termasuk hasil kerja otak. Beberapa kemampuan kognitif tersebut, antara lain sebagai berikut :

1. Pengetahuan, tentang suatu materi yang telah dipelajari.

2. Pemahaman, memahami makna materi.
 3. Aplikasi atau penerapan penggunaan materi atau aturan teoritis yang prinsip.
 4. Analisa, sebuah proses analitis teoritis menggunakan kemampuan akal.
 5. Sintesa, kemampuan memadukan konsep, sehingga menemukan konsep baru.
 6. Evaluasi, kemampuan melakukan evaluative atas penguasaan materi pengetahuan.
- b. Kawasan Afektif

Kawasan afektif menurut Krathwohl, Bloom dan Masia (dalam Nara,2010:11) meliputi tujuan belajar berkenaan dengan minat, sikap, dan nilai serta pengembangan penghargaan dan penyesuaian diri. Kawasan ini dibagi menjadi lima jenjang tujuan, yaitu sebagai berikut:

1. Penerimaan (receiving) meliputi kesadaran akan adanya suatu system nilai, ingi menerima nilai, dan memperhatikan nilai tersebut.
2. Pemberian respon (responding) meliputi sikap ingin merispon terhadap system, puas dalam emberi respon.
3. Pemberian nilai atau penghargaan (valuing) penilaian meliputi penerimaan terhadap suatu system nilai, memilih system nilai yang disukai dan memberikan komitmen menggunakan system nilai tertentu.

4. Pengorganisasian (organization) meliputi memilah dan menghimpun system nilai yang akan digunakan.
5. Karakterisasi (characterization) karakteristik meliputi perilaku terus menerus sesuai dengan system nilai yang telah diorganisasikannya.

c. Kawasan Psikomotor

Dave (dalam Nara, 2010 : 11) mengemukakan lima jenjang tujuan belajar ranah psikomotor, kelima jenjang tujuan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Meniru, kemampuan mengamati suatu gerakan agar dapat merespon.
2. Menerapkan, kemampuan mengikuti pengarahan, gerakan pilihan dan pendukung dengan membayangkan gerakan orang lain.
3. Memantapkan, kemampuan memberikan respon yang terkoreksi atau respon dengan kesalahan-kesalahan terbatas.
4. Merangkai, koordinasi rangkaian gerak dengan membuat aturan yang tepat.
5. Naturalisasi, gerakan yang dilakukan secara rutin dengan menggunakan energi fisik dan psikis mental.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pada dasarnya hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (Sudjana, 1989: 39).

a. Faktor *Intern*

Faktor *intern* adalah faktor yang ada di dalam diri siswa sendiri. Faktor tersebut yaitu keadaan fisiologis atau jasmani siswa dan faktor psikologis.

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor jasmani bawaan yang ada pada diri siswa yang berkaitan dengan kondisi kesehatan dan fisik siswa. Keadaan jasmani yang kurang baik pada siswa misalnya kesehatannya yang menurun, gangguan genetic pada bagian tubuh tertentu dan sebagainya akan mempengaruhi proses belajar siswa dan hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kondisi fisiologisnya baik.

2) Faktor psikologis

Faktor-faktor psikologis diantaranya adalah keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa faktor psikologis tersebut adalah kecerdasan siswa, minat, motivasi, sikap, bakat, dan percaya diri.

b. Faktor *Ekstern*

Faktor yang ada di luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kondisi keluarga, sekolah, dan masyarakat yang dapat memberikan pengaruh terhadap individu dalam belajar.

1) Faktor yang berasal dari keluarga

Faktor yang berasal dari keluarga diantaranya:

- a) Cara orang tua mendidik
 - b) Relasi antar anggota keluarga
 - c) Suasana rumah
 - d) Keadaan ekonomi keluarga
 - e) Pengertian orang tua terhadap anak
 - f) Latang belakang kebudayaan
- 2) Faktor yang berasal dari sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Sistem belajar yang kondusif, atau penyajian pembelajaran yang diberikan oleh guru. Jika pembelajaran disajikan dengan baik dan menarik bagi siswa, maka siswa akan lebih optimal dalam melaksanakan dan menerima proses belajar.

- 3) Faktor yang berasal dari masyarakat

Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

3. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Throwing

a. Definisi Model Pembelajaran Kooperatif

1) Kooperative Learning

a) Pembelajaran Kooperative Learning

Undang-undang system Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkan dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Model pembelajaran cooperative learning merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. System pengajaran cooperative learning dapat didefinisikan sebagai system kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok (Johnson & Johnson, 1993), yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan penting pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial (Ibrahim, dkk, 2000:7).

b) Tujuan Pembelajaran Kooperatif Learning

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok konvensional yang menerapkan system kompetisi, dimana keberhasilan individu di orientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.

Zamroni (2000) mengemukakan bahwa manfaat penerapan pembelajaran kooperatif adalah mngurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Di samping itu, belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial dikalangan siswa. Dengan belajar kooperatif diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas yang tinggi.

b. Definisi snowball Throwing

Model snowball throwing (melempar bola) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang didesain seperti permainan melempar bola. Metode ini bertujuan untuk memancing kreatifitas dalam membuat soal sekaligus menguji daya serap materi yang disampaikan oleh ketua kelompok. Karena berupa permainan, Siswa harus dikondisikan dalam keadaan santai tetapi tetap terkendali tidak ribut, kisruh atau berbuat onar.

Model pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Throwing adalah suatu metode pembelajaran yang diwakili dengan pembentukan kelompok

yang diwakili ketua kelompok untuk mendapatkan tugas dari guru kemudian masing-masing murid membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke murid lain yang masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya (Arahman, 2010: 3).

Menurut Bayor (2010), Snowball Throwing merupakan salah satu model pembelajaran aktif (activelearning) yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa. Peran guru di sini hanya sebagaipemberi arahan awal mengenai topik pembelajaran dan selanjutnya penertiban terhadap jalannya pembelajaran.

Menurut Saminanto (2010:37) “Metode Pembelajaran Snowball Throwing disebut juga metode pembelajaran gelundungan bola salju”. Metode pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Throwing adalah model pembelajaran dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran di antara sesama anggota kelompok.

c. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing

Model snowball throwing memiliki beberapa karakteristik, diantaranya :

1. Peserta didik bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi akademis.
2. Siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan untuk melatih pemahaman siswa seputar materi.

3. Penilaian yang diberikan dalam pembelajaran kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
4. Siswa belajar bekerjasama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri.
5. Sistem penghargaan yang berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

(<http://mgmppknkabkuburaya.blogspot.co.id/2012/08/artikel-3-penerapan-metode-snowball.html>)

d. Langkah-langkah Penerapan Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing

Tabel 2.1

Langkah-langkah pembelajaran Snowball Throwing (Aris Shoimin 2014:175)

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	- Menyampaikan seluruh tujuan dalam pembelajaran dan motivasi siswa.
Fase 2 Menyajikan informasi	- Menyajikan informasi tentang materi pembelajaran siswa.
Fase 3	- Memberikan informasi

<p>Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar</p>	<p>kepada siswa tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran snowball throwing.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa kedalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 7 orang siswa.
<p>Fase 4</p> <p>Membimbing kelompok belajar dan belajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil ketua kelompok dan menjelaskan materi serta pembagian tugas kelompok. - Meminta kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan tugas yang diberikan guru dengan anggota kelompok. - Memberikan selebar kertas kepada setiap kelompok dan meminta kelompok tersebut menuliskan pertanyaan

	<p>sesuai dengan materi yang dijelaskan oleh guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meminta setiap kelompok untuk mengulang dan melemparkan pertanyaan yang telah ditulis pada kertas kepada kelompok lain. - Meminta setiap kelompok menuliskan jawaban atas pertanyaan yang didapatkan dari kelompok lain pada kertas kerja tersebut.
<p>Fase 5 Evaluasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban atas pertanyaan yang diterima dari kelompok lain.
<p>Fase 6 Memberikan penilaian/penghargaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok.

e. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing

1. Kelebihan Pembelajaran Snowball Throwing

- a. Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain.
- b. Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain.
- c. Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa.
- d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
- e. Pendidik tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktik.
- f. Pembelajaran menjadi lebih efektif.
- g. Ketiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

2. Kelemahan pembelajaran Snowball Throwing

- a. Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memah
- b. am materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit. Hal ini dapat dilihat dari soal yang dibuat siswa biasanya hanya seputar materi yang sudah dijelaskan atau seperti contoh soal yang telah diberikan.
- c. Ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik tentu menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami materi

sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk siswa mendiskusikan materi pembelajaran.

- d. Tidak ada kuis individu maupun penghargaan kelompok.
- e. Memerlukan waktu yang panjang.
- f. Murid yang nakal cenderung berbuat onar.
- g. Kelas sering gaduh karena kelompok dibuat siswa.

4. Pembelajaran IPS

a. Hakikat IPS

Ilmu pengetahuan sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Ilmu ini berbeda dengan seni dan humaniora karena menekankan penggunaan metode ilmiah dalam mempelajari manusia, termasuk metoda kuantitatif dan kualitatif. Istilah ini juga termasuk menggambarkan penelitian dengan cakupan yang luas dalam berbagai lapangan meliputi perilaku dan interaksi manusia di masa kini dan di masa lalu. Berbeda dengan ilmu sosial secara umum, IPS tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tujuan yang luas terhadap masyarakat. Berkenaan dengan ilmu sosial ini, Norma Mackenzie (1975: 35) mengemukakan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain adalah semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. Pendapat lain dari pengertian ilmu pengetahuan sosial dikemukakan oleh Rusyan (2003: 6) yang menyatakan

bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang membuat para siswa sekolah dasar mengenal fenomena-fenomena sosial, mulai dari yang dekat dengan lingkungannya sampai dengan fenomena dunia.

Sedangkan Winataputra (2007: 11) dalam NCSS menyatakan bahwa :

“Ilmu pengetahuan sosial merupakan pelajaran dasar yang berasal dari kehidupan demokratis warga negara yang berhubungan dengan bangsa dan orang-orang di dunia, sejarah, ilmu sosial, dan kemanusiaan serta pengetahuan, yang diajarkan supaya orang sadar akan dirinya, sosialnya dan pengalaman budaya serta tingkat perkembangannya. Dari pendapat-pendapat para ahli tentang ilmu pengetahuan sosial, pemerintah Indonesia merumuskan pengertian ilmu pengetahuan sosial yang diajarkan/diberikan kepada siswa di Indonesia dalam Permendiknas RI No.22 tahun 2006 tentang Standar isi, yang menyebutkan bahwa :

“Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan satu mata pelajaran yang dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat kita simpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk diberikan kepada para siswa mulai dari jenjang sekolah dasar sampai tingkat selanjutnya untuk membekali mereka dengan pengetahuan-pengetahuan sosial, sejarah, budaya, ekonomi, dan dunia

sehingga mereka mampu menghadapi segala tantangan yang akan mereka hadapi pada masa kini dan masa akan datang.

b. Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok 7-11 tahun menurut Piaget (1963) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Padahal, bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demonstrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.

Berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami anak. Bruner (1978) memberikan pemecahan berbentuk jembatan bailey untuk mengkonkritkan yang abstrak itu dengan *enactive*, *iconic*, dan *symbolic* melalui percontohan dengan gerak tubuh, gambar, bagan, peta, grafik, lambang, keterangan lanjut, atau elaborasi dalam kata-kata yang dapat dipahami siswa.

Itulah sebabnya IPS SD bergerak dari kongkrit ke yang abstrak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas (*expanding environment approach*) dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah kepada yang sukar, dari yang sempit menjadi lebih luas, dari yang dekat menjadi ke yang jauh, dan seterusnya, sebagai contoh, dari dunia-negara-provinsi-kota/kabupaten-kecamatan-kelurahan/desa-RT/RW-tetangga-keluarga-aku.

c. Tujuan pendidikan IPS SD

Tujuan pendidikan IPS di SD berdasarkan kurikulum 2006 (KTSP) adalah agar peserta didik mampu memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir 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, bekerja sama dan berkolaborasi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

B. Analisis dan Pengembangan Materi yang Akan di Teliti

1. Keluasan dan kedalaman materi

Standar kompetensi, kompetensi dasar, yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2

SK & KD Kelas III Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang	2.1 Mengenal jenis-jenis pekerjaan 2.2 Memahami pentingnya semangat kerja 2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah 2.4 Mengenal sejarah uang 2.5 Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan

Berdasarkan tuntutan standar kompetensi, kompetensi dasar pada materi Mata Uang maka keluasan dan kedalaman materi pada penelitian ini mencakup materi yang dirancang untuk mencapai indikator yang ditetapkan. Adapun keluasan dan kedalaman materi pada materi Mata Uang adalah sebagai berikut:

a. Sejarah Uang

Pada zaman dahulu, untuk memperoleh barang-barang kebutuhan, masyarakat melakukan kegiatan tukar-menukar barang atau barter. Hingga kini kegiatan barter masih berlakudalam kehidupan suku-suku di pedalaman, khususnya di daerah yang terpencil. Misalnya, garam dan

tembakau ditukarkan dengan damar atau hasil hutan yang lain. Tempat dan hari penukaran barang sudah ditentukan.

Cara itu dianggap merepotkan dan terasa sulit dilakukan. Cara tersebut memang kurang praktis. Seseorang yang memerlukan suatu barang harus membawa barang miliknya ke suatu tempat untuk ditukar dengan barang yang diinginkannya.

Zaman pun makin lama makin maju. Pemikiran orang makin berkembang. Orang mencari cara yang dianggap mudah untuk mendapatkan barang. Akhirnya, ditemukan alat atau barang tertentu sebagai alat tukar. Alat atau barang tersebut telah disepakati bersama. Alat tukar yang dipakai pada saat itu adalah emas, perak, tembaga, besi, mutiara, dan lain-lain. Alat tukar seperti itu disebut *uang-barang*. Maksud uang-barang adalah barang-barang berharga yang dapat berfungsi sebagai alat tukar. Sama halnya dengan uang yang berfungsi sebagai alat tukar. *Setelah mempelajari materi ini, kamu diharapkan dapat menyebutkan berbagai alat tukar yang sah dan manfaat mengelola uang dengan baik.*

Namun, bagaimana cara menggunakan alat tukar tersebut? Dengan apa orang pada zaman dulu melakukan kegiatan membeli dan menjual barang? Nah, coba kamu perhatikan contoh berikut ini.



Gambar 2.1
Transaksi barter

Pak Andi memiliki sekarung beras. Menjelang tahun ajaran baru ia membutuhkan buku-buku sekolah untuk anaknya. Pak Andi pun menukar sekarung berasnya dengan kepingan perak.

Selanjutnya, Pak Andi menukarkan kepingan perak tersebut dengan buku. Jika kepingan perak itu masih tersisa, maka dapat ditukarkan dengan barang-barang yang lain. Cara saling

bertukar barang ternyata tidak praktis karena nilai atau harga setiap barang sulit diukur. Untuk menciptakan nilai tukar, maka kemudian dibuatlah uang.

Sejak zaman kerajaan dahulu, nenek moyang kita sudah menciptakan mata uang. Hal ini dapat dibuktikan dengan ditemukannya banyak uang kuno dari hasil penggalian benda-benda purbakala di berbagai tempat.

Dengan diciptakannya uang sebagai alat tukar, maka orang makin mudah untuk mendapatkan barang yang diinginkan. Keberadaan uang telah menjadikan kegiatan jual beli berlangsung lebih praktis. Uang mudah disimpan dan dibawa. Dengan uang, mahal atau murahnya suatu barang juga mudah dinilai atau diukur.

Pada zaman modern sekarang, kegiatan jual beli sudah dilakukan dengan uang. Uang menjadikan kegiatan jual beli berjalan lebih lancar. Keberadaan uang juga berpengaruh pada makin sering dan makin banyaknya kegiatan jual beli yang dilakukan oleh masyarakat.

b. Jenis-Jenis Uang

Pada saat ini, uang adalah alat tukar atau alat pembayaran yang sah. Penukaran barang dengan uang disebut *jual beli*. Orang yang memiliki barang untuk ditukarkan dengan uang disebut *penjual*. Orang yang memiliki uang untuk ditukarkan dengan barang disebut *pembeli*.

Uang yang beredar di tengah masyarakat terdiri atas dua jenis uang, yaitu *uang kartal* dan *uang giral*. Uang kartal berupa uang kertas dan uang logam yang dapat langsung digunakan untuk kegiatan jual beli. Uang kartal yang berupa uang kertas dan logam adalah uang yang banyak digunakan masyarakat luas seperti yang sudah kita kenal selama ini. Uang giral adalah alat pembayaran (penukar) dalam bentuk surat-surat berharga atau surat-surat penting. Contoh uang giral adalah cek, giro, wesel, dan polis.

Bank Danamon CEK No. 2208581

Dapat diuangkan di seluruh kantor Bank Danamon
Peserta Kiring Warkat Luar Wilayah

Atas penyerahan cek ini bayarliah kepada _____ atau pembawa

uang sejumlah Rupiah _____

(dalam huruf) Rp. _____

STEMPEL PERUBAHAN TANDA TANGAN

06.01.04

STEMPEL DAN TANDA TANGAN HARUS MELAMPUI GARIS INI

Gambar 2.2 Cek

BCA BANK CENTRAL ASIA - SOLO 014-0148 BILYET GIRO No. _____

Peserta Kiring Warkat Luar Wilayah

Diminta kepada Saudara supaya pada tanggal _____

memindahkan dana atas beban rekening kami sejumlah _____ Rp. _____

30-01-2008

untuk untung rekening nomor _____ atas nama _____ pada Bank _____

PT. WAWITU ABADI

TOPO HUMARDANI

29.05.07

Tanda tangan (dan cap perusahaan) (jangan melewati garis batas ini)

Gambar 2.3 Giro

APLIKASI PENGIRIMAN WESELPOS DALAM NEGERI Penguangan weselpos ini di Kantor Pos : _____

POS INDONESIA WESTRON PRIMA WESTRON STANDAR WESELPOS BIASA

Jumlah yang dikirim : _____ Jenis weselpos _____ Tanggal kirim _____ Nomor resi : _____

Rp. _____

Terbilang : _____

Dikirim oleh : _____ Diturunkan kepada : _____

Telepon : _____

Biaya kirim : _____

Rp. _____

Berita : _____ Tandatangan Pengirim : _____ Petugas Pos Penerima _____

Cap

Gambar 2.4 Wesel

1. Uang Kertas

Uang kertas berbentuk persegi panjang dan memiliki dua sisi yang berbeda. Ada sisi depan dan ada sisi belakang. Nilai uang kertas berbeda-beda. Ada uang kertas yang bernilai Rp100,00; Rp500,00; Rp1.000,00; Rp5.000,00; Rp10.000,00; Rp20.000,00; Rp50.000,00; dan Rp100.000,00. Uang kertas mudah dibawa, tetapi mudah rusak. Di negara kita uang kertas dicetak dan diedarkan oleh Bank Indonesia (BI). Pada daftar gambar berikut ini kamu dapat melihat uang kertas yang beredar di tengah masyarakat Indonesia.





Gambar 2.5

Inilah contoh uang kertas yang berlaku di Indonesia.

Ciri-ciri uang kertas adalah sebagai berikut:

- a. berbentuk persegi panjang,
- b. bertuliskan besarnya nilai uang,
- c. di sudut ada gambar lambang negara Garuda Pancasila,
- d. di bagian atas tertulis Bank Indonesia, dan

e. ada tanda tangan Gubernur Bank Indonesia.

2. Uang Logam

Uang logam terbuat dari bahan logam. Uang logam yang beredar di masyarakat adalah Rp50,00; Rp100,00; Rp200,00; Rp500,00; dan Rp1.000,00. Uang logam seperti ini sering disebut uang pecahan atau uang receh. Di negara kita uang logam dicetak diedarkan oleh Bank Indonesia. Berikut adalah contoh uang logam yang berlaku di negara kita!



Gambar 2.6

Inilah uang logam yang berlaku di Indonesia.

Ciri-ciri uang logam adalah sebagai berikut:

- a. berbentuk bundar,
- b. sisi lingkaran timbul,
- c. bertuliskan besarnya nilai uang,
- d. bertuliskan tahun pembuatan, dan
- e. bertuliskan Bank Indonesia.

3. Mengenal Penggunaan Uang Sesuai Kebutuhan

Kamu tentunya pernah mempunyai dan menggunakan uang. Namun, apakah sebenarnya kegunaan uang itu? Uang berguna sebagai alat tukar atau alat pembayaran yang sah. Perhatikan

beberapa contoh penggunaan uang berikut ini!

Rini memiliki sejumlah uang. Ia ingin membeli sepatu. Rini membeli sepatu dan membayar dengan uang. Ibu membeli buah-buahan. Ibu membayar dengan uang. Rudi membeli buku

tertentu. Ia membayar dengan uang. Rani membayar biaya sekolah dengan uang. Jadi, uang berguna untuk membeli barang atau membayar sesuatu sesuai dengan kebutuhan.

c. Cara Mengelola Uang

Uang yang kita miliki harus kita kelola dengan baik. Dikelola dengan baik maksudnya disimpan dengan rapi serta digunakan dengan hemat dan tepat.

Pengelolaan uang yang baik akan

banyak memberikan manfaat bagi kita.

1. Pengelolaan Uang yang Baik

Orang hidup memiliki banyak kebutuhan. Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, orang harus bekerja. Orang bekerja untuk mendapatkan uang. Pekerjaan yang dapat menghasilkan uang adalah berdagang, menjadi pekerja, dan lain-lain.

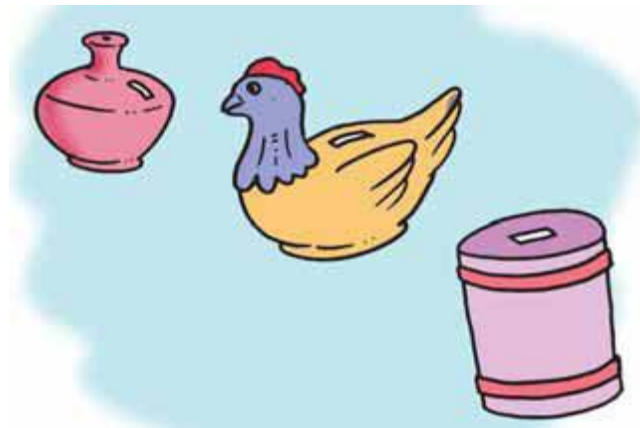
Untuk mendapatkan uang, orang harus bekerja dan berusaha. Dengan begitu, uang diperoleh dengan cara yang tidak gampang. Oleh karena itu, uang yang sudah didapatkan dengan

susah payah harus dikelola dengan baik. Bagaimana cara mengelola uang dengan baik? Simaklah uraian berikut. Setiap hari Rini diberi uang saku ibunya. Oleh Rini, uang tersebut tidak dihabiskan untuk jajan. Meski sedikit, pasti disisakan. Ia ingat nasihat Bu Farida, gurunya. Bu Farida menasihati bahwa hidup harus hemat, seperti kata pepatah, “Hemat pangkal kaya.” Uang saku Rini sebagian ditabung di sekolah. Hal ini juga dilakukan oleh teman-temannya. Mereka diberi buku tabungan. Setiap habis kenaikan kelas, tabungan dapat diambil.

Uang yang terkumpul dapat dipakai untuk membeli alat tulis. Rini adalah anak yang hemat. Dengan berhemat ia telah membantu meringankan beban orang tua.

Pada zaman dahulu orang sudah menabung dengan berbagai cara. Ada yang menyimpan uang di tiang rumah yang diberi lubang. Ada pula yang memasukkannya ke dalam celengan.

Pada zaman modern sekarang ini, makin banyak cara yang dapat kita lakukan untuk menabung. Jadi, kita makin mudah untuk melakukan kegiatan menabung.



Gambar 2.7
Beberapa bentuk celengan yang
dapat digunakan untuk menabung.

Selain menabung di rumah, kita juga dapat menabung di bank. Bank adalah tempat untuk menyimpan dan meminjam uang. Berdasarkan pemiliknya, bank dapat dibedakan menjadi

dua jenis, yaitu bank milik negara dan bank milik swasta. Contoh bank milik negara ialah Bank Indonesia (BI), Bank Nasional Indonesia (BNI), Bank Tabungan Negara (BTN), dan

Bank Rakyat Indonesia (BRI). Contoh bank milik swasta adalah Bank Niaga, Bank Central Asia (BCA), Bank Danamon, dan Bank Lippo.

Menabung di bank dapat memberikan beberapa keuntungan. Keuntungan-keuntungannya, antara lain, sebagai berikut:

- a. tabungan aman dan tidak akan hilang,
- b. mendapatkan bunga,
- c. membantu program pembangunan, dan
- d. dapat diambil sewaktu-waktu.



Gambar 2.8 Bank Indonesia

2. Manfaat Mengelola Uang dengan Baik

Menabung adalah cara yang sangat baik untuk mengelola uang. Mengelola uang dengan baik banyak memberikan manfaat. Berikut ini diuraikan beberapa manfaat mengelola uang dengan baik.

a. Menghemat Pengeluaran

Dengan membiasakan diri menabung, kita akan terbiasa hemat dalam mengeluarkan dan menggunakan uang. Pengeluaran dan penggunaan uang akan lebih terkendali. Dengan begitu kita akan terhindar dari sikap menghambur-hamburkan uang.

b. Untuk Memenuhi Kebutuhan

Perhatikan cerita berikut ini. Rini ingin memiliki sepatu. Sepatu yang diinginkannya itu harganya mahal. Uang jajan atau uang saku saja tidak cukup untuk membelinya. Ia mempunyai cara agar keinginannya tercapai. Ia menyisihkan uang jajannya untuk ditabung. Setelah cukup lama ditabung dan terkumpul cukup banyak, uang itu diambil untuk membeli sepatu yang diinginkannya.

c. Melatih Hidup Sederhana

Tidak bergaya hidup mewah dapat diartikan dengan hidup sederhana. Salah satu ciri hidup sederhana adalah membelanjakan uang dengan cara tidak berlebihan. Dengan menabung, kita akan terhindar dari gaya hidup boros dan sebaliknya akan terbiasa dengan hidup sederhana.

Hal itu karena dengan terbiasa menabung kita akan dapat menggunakan uang secara selektif. Artinya, uang dibelanjakannya untuk membeli barang dan jasa yang benar-benar kita perlukan saja. Adapun barang dan jasa itu kita pakai untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang mendesak saja.

2. Karakteristik Materi

Karakteristik materi yang menjadi objek penelitian merupakan materi IPS kelas III SD pada semester genap mengenai Mata Uang.. Penyampaian materi memerlukan suatu strategi supaya siswa mampu memahami setiap langkah dari proses tersebut dan mampu mengkaitkannya dengan pengalaman diri mereka masing-masing dengan sikap teliti, aktif, dan cermat.

3. Bahan dan Media

a. Bahan Ajar

Menurut Abdul Majid (2007: 173), bahan ajar adalah bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/ instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.

b. Media Pembelajaran

Yusuf Hadi Miarso mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri siswa-siswi (Yusuf Hadi Miarso: 2007:5).

Hamid joyo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Kirpatrick (1998) di dalam Harun dan Mansyur (2009: 3) menyatakan bahwa evaluasi adalah proses memperoleh, menyajikan dan menggambarkan informasi yang berguna untuk menilai suatu alternatif pengambilan keputusan. Pandangan ini menunjukkan bahwa hasil kegiatan evaluasi dipergunakan untuk pengambilan keputusan.

4. Strategi Pembelajaran

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi merupakan pola umum rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Dalam pembelajaran perlu strategi agar tujuan tercapai dengan optimal. Cara yang ditetapkan sebagai hasil kajian strategi dalam proses pembelajaran dinamika metode. Istilah strategi, metode, dan teknik bias disebut model mengajar (*Model of Teaching*).

Karakteristik materi yang menjadi objek penelitian merupakan materi IPS kelas V SD pada semester genap mengenai peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia ini merupakan bagian dari sejarah Indonesia.

Penyampaian materi memerlukan suatu strategi supaya siswa mampu memahami setiap langkah dari proses tersebut dan mampu mengkaitkannya dengan pengalaman diri mereka masing-masing dengan sikap teliti, aktif, dan cermat.

b. Klasifikasi Strategi Pembelajaran

Menurut tabrani rusyam dkk, terdapat berbagai masalah sehubungan dengan strategipembelajaran yang secara keseluruhan diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Konsep dasar strategi pembelajaran.
2. Sasaran kegiatan pembelajaran.
3. Proses pembelajaran sebagai suatu system.
4. Hakikat proses pemelajaran.
5. *Entering behavior learning*.
6. Pola-pola belajar peserta didik .
7. Memilih sistem belajar mengajar.

5. Sistem Evaluasi

Menurut Abdul Basir evaluasi adalah proses pengumpulan data yang deskriptif, informative, prediktif, dilaksanakan secara sistematis dan bertahap untuk menentukan kebijaksanaan dalam usaha memperbaiki pendidikan.

Pada penelitian ini, sistem evaluasi yang akan digunakan adalah pada tes hasil belajar dan motivasi peserta didik. Karena tes tersebut paling sering digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa mencapai

kompetensi yang diharapkan dan mengukur hasil belajar peserta didik. Bentuk tes yang akan digunakan yaitu lembar evaluasi (pretes dan postes), lembar kerja kelompok dan angket dalam mengikuti pembelajaran.

C. Hasil Penelitian Terdahulu

Penulisan proposal ini menggunakan dua hasil penelitian terdahulu berupa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang sama.

1. Hasil penelitian terdahulu yang pertama diambil dari skripsi Arieska Adzantya tahun 2010 yang berjudul "*Upaya meningkatkan Keaktifan siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Throwing pada Mata pelajaran IPS di kelas 4 SDN Cibogo 3 Lembang*" permasalahan yang terjadi adalah siswa masih terpaku pada penjelasan materi yang disampaikan oleh guru melalui metode ceramah yang sering dilakukan di dalam kelas. Hal ini mengakibatkan tidak terciptanya suasana kelas yang aktif pada pembelajaran IPS, karena pembelajaran hanya berpusat pada guru dan siswa pun tidak terlibat aktif dalam membuat, menerima dan menanggapi. Hasil penelitian yang diperoleh dari setiap siklus persentase keaktifan siswa mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I adalah 65,99%, pada siklus II meningkat menjadi 73,6% dan pada siklus III 92,06%.
2. Hasil penelitian yang kedua diambil dari skripsi Repertus Hello tahun 2011 yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Throwing dalam pembelajaran IPS di Kelas IV SD*"

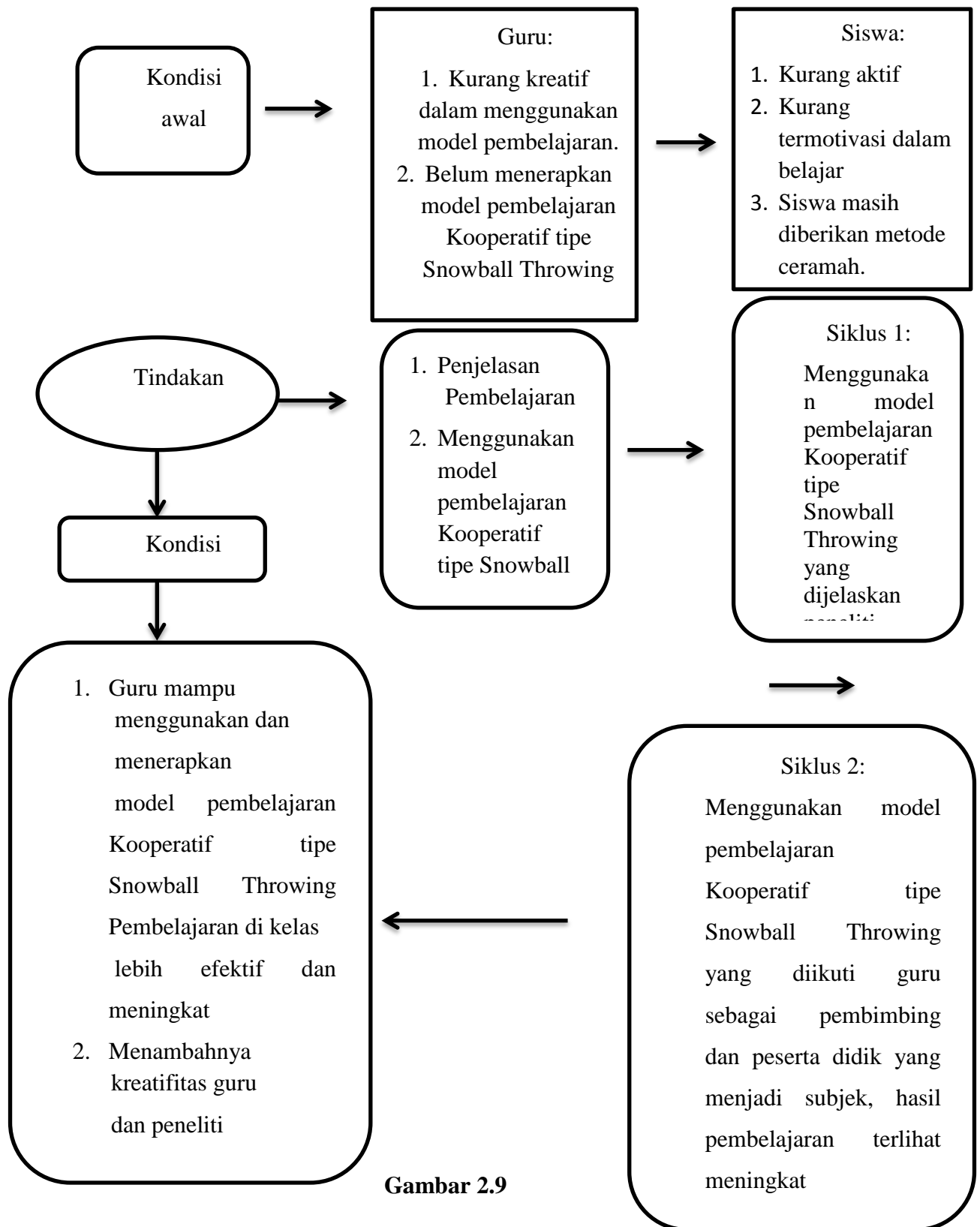
permasalahan yang terjadi adalah kurangnya motivasi peserta didik terhadap pembelajaran IPS karena bersifat abstrak, terlalu banyak hafalan yang harus diingat serta membutuhkan pemahaman yang holistik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan hasil perkembangan aktivitas level kelompok dan perkembangan aktivitas level kelas. Hasil yang diperoleh dengan menggunakan model Kooperatif tipe Snowball Throwing dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS karena model pembelajaran ini dikemas dalam sebuah permainan yang menyenangkan bagi siswa, namun tujuan pembelajaran ini dapat tercapai.

D. Kerangka pemikiran

Pembelajaran IPS, khususnya di sekolah dasar mempunyai tujuan, agar peserta didik memiliki kemampuan memahami materi ajar tersebut, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep, salah satu masalah yang dihadapi oleh peserta didik yaitu sulitnya memahami sebuah konsep, karena dalam proses pembelajaran anak kurang dilibatkan secara aktif, dan hanya disuruh untuk mencatat dan menghafal, sehingga membuat pembelajaran IPS menjadi pemahaman yang kurang bermakna.

Oleh karena itu dalam pembelajaran guru diuntut untuk menggunakan strategi pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya mencatat dan menghafal tetapi memahami dan siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS. Salah satu strategi yang bisa digunakan untuk memotivasi siswa belajar

IPS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Throwing diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran mengenai materi uang. Pembelajaran IPS bisa membuat pelajaran menjadi lebih bermakna.



Gambar 2.9

Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas

E. Asumsi

Peneliti berasumsi bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *Kooperative Tipe Snowball Trowing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan alasan sebagai berikut, bahwa dengan menggunakan model *Kooperative Tipe Snowball Trowing*, diharapkan siswa dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik ,unggul dalam membantu siswa menumbuhkan pemikiran kritis. Selain itu karena di desain berkelompok, kemampuan bersosialisasi siswa akan ikut terlatih. Kemampuan tersebut antara lain, kemampuan untuk bekerja sama, berkomunikasi dan berpartisipasi dengan baik, bertanggungjawab, disiplin, jujur, dapat menerima pendapat orang lain dan saling menghargai satu sama lain.

F. Hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara dalam sebuah penelitian, hipotesis umum dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “ Jika guru menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Throwing pada pembelajaran IPS pada materi uang, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negri Cijagra 2”.

- a. Jika rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan menerapkan model pembelajaran *Kooperatif tipe Snowball Throwing* pada pembelajaran IPS materi Uang akan meningkatkan hasil belajar, dilakukan dengan penyusunan seperangkat pembelajran (RPP, Silabus, Materi, Penilaian, dll).

- b. Jika proses pembelajaran dengan penerapan model *Kooperatif tipe Snowball Trowing* pada pembelajaran IPS materi Uang dapat meningkatkan hasil belajar, dilakukan secara sistematis dan berurutan sesuai langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Throwing.
- c. Jika penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Throwing dilakukan dengan tepat guru bisa meminimalisir hal yang dapat menghambat hasil belajar siswa maka dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Throwing pembelajaran IPS pada materi Uang akan efektif.