**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Hakikat Belajar dan Pembelajaran**
2. **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan sebuah proses yang komplek yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Siswa sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang telah dipelajarinya, sudah barang tentu pengertian belajar seperti ini belum memadai makna belajar. Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2011: 2) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan diposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Menurut H. C. Witherington (dalam Nara,2010: 4) menjelaskan bahwa pengertian belajar sebagai suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan kepribadian atau suatu pengertian.

Perubahan itu mungkin berupa suatu penemuan informasi atau penguasaan suatu keterampilan yang telah ada. Demi pelaksanaan dan peranannya itu, pendidik (guru) perlu memahami bagaimana anak belajar, adapun hal ini berkenaan dengan tiga aliran utama, yang dikemukakan oleh Syaripudin (2007: 77-79) mencakup *behaviorisme, kognitif, humanisme*, yaitu:

1. *Behaviorisme*

Tokoh teori belajar behaviorisme antara lain B.F. Skinner. Teori belajar behaviorisme didasarkan pada asumsi: (1) hasil belajar adalah berupa perubahan tingkah laku yang dapat diobservasi; (2) tingkah laku dan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dimodivikasi oleh kondisi-kondisi lingkungan; (3) komponen teori behavioral ini adalah *stimulus, respond dan konsekuensi*; (4) faktor penentu yang penting sebagai kondisi lingkungan dalam belajar adalah *reinforcement*.

1. *Kognitif*

Tokoh teori belajar *kognitif* adalah Jerome Bruner. Teorinya didasarkan pada asumsi bahwa: (1) individu mempunyai kemampuan informasi. (2) kemampuan memproses informasi tergantung kepada faktor *kognitif* yang perkembangannya berlangsung secara bertahap sejalan dengan tahapan usianya. (3) belajar adalah proses internal yang kompleks berupa pemprosesan informasi. (4) hasil belajar adalah berupa perubahan struktur kognitif. (5) cara belajar pada anak-anak dan orang dewasa berbeda sesuai tahap perkembangaannya.

1. *Humanisme*

Tokoh teori belajar *humanisme* antara lain Carl Rogers. Teorinya didasarkan pada asumsi bahwa: (1) individu adalah pribadi utuh, ia mempunyai kebebasan memilih untuk menentukan kehidupannya; (2) individu mempunyai hasrat untuk mengetahui (*curiosity*), hasrat untuk bereksplorasi, dan mengasimilasi pengalaman-pengalamannya; (3) belajar adalah fungsi seluruh kepribadian individu (jika relevan dengan kebutuhan individu, dan melibatkan aspek intelektual dan emosional individu).

Berdasarkan pendapat diatas bahwa seseorang dikatakan telah belajar kalau sudah terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya, bukan karena pertumbuhan fisik dan kedewasaannya.

Guru sebagai fasilitator dan motivator peserta didik yang memiliki beragam potensi, karakter dan kebutuhan dalam belajar perlu memahami karakteristik perilaku belajar siswa. Menurut Makmum (2007: 158) kita dapat mengidentifikasi beberapa ciri perubahan yang merupakan perilaku belajar siswa, di antaranya:

1. Bahwa perubahan intensional, dalam arti pengalaman atau praktik atau latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukannya dan bukan secara kebetulan, dengan demikian, perubahan karena kemantapan dan kematangan atau keletihan atau karena penyakit tidak dipandang sebagai perubahan hasil belajar.
2. Bahwa perubahan itu positif, dalam arti sesuai seperti yang diharapkan (*normative*) atau kriteria keberhasilan (*criteria of success*) baik dipandang dari segi siswa (tingkat abilitasnya) maupun dari segi guru (tuntutan masyarakat orang dewasa sesuai dengan tingkatan standar kulturnya).
3. Bahwa perubahan itu efektif, dalam arti membawa pengaruh dan makna tertentu bagi pelajar itu (setidak-tidaknya sampai batas waktu tertentu) relatif tetap dan setiap saat dalam pemecahan masalah (problem solving), baik dalam ujian, ulangan, dan sebagainya maupun dalam penyesuain diri dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mempertahankan kelangsungan hidupnya.

Belajar terjadi karena adanya dorongan dan tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar. Tujuan belajar sangat banyak dan bervariasi seperti yang dikemukakan oleh Suprijono, (2011: 5).

Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan intruksional, lazim dinamakan *instructional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan instruksional lazim disebut *murturant effects*. Bentuknya berupa, kemampuan berfikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (*live in*) suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

Dari uraian diatas nampak bahwa belajar merupakan rangkaian aktifitas yang komplek, tetapi dilakukan dengan sadar oleh seseorang yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku.

Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya.Dalam kegiatan atau aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar. Komisi Pendidikan untuk Abad XXI menurut Unesco dalam Aunurrahman (2009:6) bahwa: hakikat pendidikan sesungguhnya adalah belajar (*learning*).

1. **Pengertian Hasil Pembelajaran**

Hasil belajar merupakan hal yang dapt dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan pendidik. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila di bandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi pendidik, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne dalam Agus Suprijono (2009:5) hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons merasa secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipusi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Ketermpilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya-kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkain gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan-kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom dalam Agus Suprijono (2009:6) hasil belajar mencakup:

Kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Domain kognif adalah *knowledge* (pengetahuan,ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas contoh), *application* (meneramkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisassikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai). Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, pre-*routine* dan *rountinized.* Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual. Sementara, menurut Lindgern hasil pembelajaran meliputi kecakupan, informasi, pengartian dan sikap.

Menurut Winkel dalam Purwanto (2011:45) mengemukakan hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan prilakunya. Hal ini berkaitan dengan pengertian itu sendiri merupakan perubahan tingkah laku seseorang. Aspek yang perubahan itu mengacu pada tiga ranah atau domain yaitu, ranah kognitif, ranah efektif dan ranah psikomotorik.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah terjadi perubahan tingkah laku pada seseorang telah mengalami belajar, hasil belajar tersebut, misalnya dari tidak tau menjadi tau dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan teori *Taksonomi Bloom* belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, efektir dan psikomotor. Perinciannya adalah sebegai berikut.

1. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan penilaian (C6).

1. **Hakikat Pembelajaran IPS**
2. **Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan sebuah program pendidikan yang mengintregasikan secara interdisipliner konsep-konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan kewarganegaraan. IPS mempelajari aspek-aspek politik, ekonomi, budaya dan lingkungan dari masyarakat di masa lampau, sekarang, dan masa yang akan datang untuk membantu pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan warga Negara di masyarakat yang demokratis.

IPS salah satu mata pelajarana yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi waga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai, dimana IPS memegang peranan penting dalam upaya mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional.

Menurut Sapriya, (2007: 5) IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu.

Sedangkan Djahiri dan Ma’mum, (dalam Gunawan, 2011: 17) mengatakan bahwa IPS atau studi social konsep-konsepnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa.

Secara mendasar pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tingkat tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa dan siswi atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada dimasa sekarang maupun dimasa lampau.

Dalam Standar Kompetensi mata pelajaran Pengetahuan Sosial Depdiknas (dalam Gunawan, 2011: 63) menyatakan melalui mata pelajaran pengetahuan sosial, peserta didik diarahkan, bimbingan dan dibantu untuk menjadi Warga Negara Indonesia dan warga dunia yang baik.

Melalui pendidikan IPS peserta didik dibina dan dikembangkan kemampuan mental dan intelektualnya menjadi warga negara yang berketerampilan sosial serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila.

1. **Tujuan pembelajaran IPS**

Menurut Nana Supriatna (2009:4) mengemukakan bahwa pendidikan IPS di tekankan pada bagaimana cara mendidik tentang ilmu-ilmu sosial atau lebih kepada penerapannya (*application of knowledge social studies).* Ilmu yang disajikan dalam pendidikan IPS merupakan suatu *synthetic* antara ilmu-ilmu sosial dengan pendidikan. Pendidikan IPS dalam pengembangannya tidak saja didasarkan pada pengembangan segi keilmuan semata melainkan diarahkan untuk tujuan pendidikan.

Materi pendidikan IPS berasal dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang kemudian diorganisasi dan disederhanakan untuk kepentingan pendidikan. Dengan demikian pengembangan pendidikan IPS pada setiap jenjang pendidikan memiliki karakteristik tersendiri yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia peserta didik. Pendidikan IPS dikembangkanatasdasarpemikiranbahwapendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu dan karena itu pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional.

Menurut Hasan dalam Nana Supriatna (2009:5), bahwa:

Tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan kedalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Tujuan pertama berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu pengetahuan khususnya ilmu-ilmu sosial. Tujuan kedua berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat. Tujuan ketiga lebih berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu.

Selain bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, pendidikan IPS juga mempunyai tujuan yang lebih spesifik. Tujuan ini dirumuskan oleh Clark dalam Nana Supriatna (2009:6), yaitu:

Fokus utama dari program IPS adalah membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosialnya dunia manusia, aktivitas dan interaksinya yang ditujukan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang mempunyai rasa tanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan dan memperluas nilai-nilai dan ide-ide masyarakat bagi generasi masa depan. Untuk melengkapi tujuan tersebut, program IPS harus memfokuskan pada pemberian pengalaman yang akan membantu setiap individu peserta didik.

Tujuan pendidikan IPS adalah menurut Gross dalam Nana Supriatna, (2009:14) adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya dimasyarakat. Tujuan lain dari pembelajaran IPS adalah:

1. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
2. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.
5. **Karakteristik Pembelajaran IPS**

Dalam pembelajaran IPS memiliki karakteristik sendiri yang berbeda dengan mata pembelajaran yang lain. Djahri, K. (1972) dalam skripsi Anita Rahayu (2012) mengemukakan:

Pendidikan IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah kensep-konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial lainnya, kemudian diolah menjadi prinsip pendidikan dan ditaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

1. **Strategi Pembelajaran IPS**

Dalam dunia pendidikan, istilah strategi sangat umum digunakan biasanya istilah strategi akan berkaitan erat dengan kegiatan proses pembelajaran. Menurut J.R.David (dalam Sapriya, 2007: 134) mendefinisikan strategi sebagai : ”*a plan, method, or series of sctivities designed to archieves a particular educational goal*”. Artinya bahwa strategi pembelajaran meliputi rencana, metode dan seperangkat aktifitas yang dirancang untuk mencapai sejumlah tujuan pembelajaran tertentu.

Sedangkan menurut Nara (2010: 77) strategi pembelajaran adalah cara sistematis yang dipilih dan digunakan seorang pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga memudahkan pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat diambil dua komponen penting yang terdapat dalam pengertian strategi. Komponen pertama adalah rencana tindakan yang meliputi penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber dalam proses pembelajaran. Komponen kedua adalah bahwa strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu.

Rowntree (dalam Sapriya, 2007: 135) mengemukakan stategi pembelajaran IPS dapat dilihat dari kemasan materi dan cara siswa mempelajari materi:

1. Strategi *Exposition,* berdasarkan strategi ini maka bahan pembelajaran sudah dikemas sedemikian rupa sehingga peserta didik tinggal menguasai saja.
2. Strategi *Discovery Learning*, berdasarkan strategi ini bahan ajar tidak dikemas dalam bentuk yang sudah jadi melainkan peserta didik diarahkan untuk beraktivitas secara penuh, mencari dan mengumpulkan informasi, membandingkan dan menganalisis.
3. Strategi pembeajaran kelompok (*Group Learning Strategy*) atau yang lebih dikenal sebagai pembelajaran klasikal.
4. Strategi pembelajaran individu (*Individual Learning Strategy*). Berdasarkan strategi ini maka pembelajaran didesain dengan pola pembelajaran yang memperhatikan kemampuan dasar siswa, kecepatan belajar bahkan memperhatikan minat dan bakat siswa secara penuh.

Sebagai seorang guru yang kreatif dan inofatif pemilihan strategi pembelajaran sangatlah penting, karena dalam pemilihan strategi pembelajaran dibutukkan kreatifitas dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang disusun berdasarkan karakteristik peserta didik dan situasi kondisi yang dihadapinya. Dimana strategi pembelajaran merupakan perpaduan urutan kegiatan belajar mengajar, pengorganisasian materi pelajaran dan siswa, peralatan dan bahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan berlangsung efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran.

1. **. Metode Pembelajaran IPS**

Dalam praktik pembelajaran terdapat beberapa jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Sapriya (2007: 95-100) mengatakan metode pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran IPS meliputi metode ceramah, metode diskusi, metode simulasi, metode inkuiri, metode karyawisata, dan metode *cooperative learning*, sedangkan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas di kelas V yaitu:

* 1. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah cara penyajian materi pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung oleh guru kepada siswa. Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini banyak digunakan oleh guru, hal ini selain disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu juga adanya faktor kebiasaan dari guru ataupun siswa.

* 1. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Pada metode ini bahan ataumateri pembelajaran tidak diorganisir sebelumnya serta tidak disajikan secara langsung kepada siswa.

* 1. *Snowballa* *Throwing*

*Snowball* *Throwing* merupakan pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang baru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi yang sulit dipahami oleh peserta didik serta dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan peserta didik dalam materi tersebut.

1. **Model Pembelajaran**
2. **Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikolog pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional dikelas. Mills (dalam Suprijono, 2011: 45) mengatakan bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model merupakan interprestasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem.

Menurut Dahlan (dalam Isjoni, 2007: 49) model mengajar dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberikan petunjuk kepada pengajar dikelas.

Robert M. Gagne dan leslie J. Briggs (dalam Gunawan, 2011: 47) mengemukakan beberapa pendapat yang melandasi proses pembelajaran.

*Pertama,* pembelajaran bertujuan memberikan bantuan agar belajar siswa menjadi efektif dan efisien. *Kedua,* pembelajaran bersifat terprogram. *Ketiga,* pembelajaran dirancang melalui pendekatan sistem. *Keempat,* pembelajaran yang dirancang harus sesuai berdasarkan pendekatan system. *Kelima,* pembelajaran dirancang berdasarkan pengetahuan tentang teori belajar.

Dalam penerapan model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda-beda. Menurut Joice dan Weil (dalam Isjoni, 2007: 50) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar dikelasnya.

Model pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam prakteknya semua model pembelajaran bisa dikatakan baik jika memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran. Hasan, (dalam Isjoni, 2011: 50) mengatakan ada lima prinsip model pembelajaran, sebagai berikut:

*Pertama*, semakin kecil upaya yang dilakukan guru dan semakin besar aktifitas belajar siswa, makan hal itu semakin baik. *Kedua,* semakin sedikit waktu yang diperlukan guru untuk mengaktifkan siswa belajar juga semakin baik. *Ketiga*, sesuai dengan cara belajar siswa yang dilakukan. *Keempat*, dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru. *Kelima*, tidak ada satupun metode yang paling sesuai untuk segala tujuan, jenis materi, dan proses belajar yang ada.

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar dan hasil belajar siswa.

1. **Pengertian Model *Snowball Throwing***

*Snowball*a *Throwing* merupakan pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang baru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi yang sulit dipahami oleh peserta didik serta dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan peserta didik dalam materi tersebut.

Pada model pembelajaran *Snowball Throwing*  peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari pendidik, kemudian masing-masing peserta didik membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola kertas pertanyaan lalu dilempar ke peserta didik lain yang masing-masing peserta didik menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.(<http://rhum4hnd3soq.blogspot.com/2010/10/contohmodelpembelajaran/snowball/html>). (di akses 04 Juni 2014, pukul 07.42 WIB).

Model pembelajaran *Snowballa Throwing*  merupakan salah satu pembelajaran *cooperatif learning.* Menurut Suprijono (2009:37) “pembelajaran *Snowball Throwing* disebut juga pembelajaran gelundungan bola salju”. Pembelajaran ini melatih peserta didik untuk lebih tanggap menerima pesan dari peserta didik lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok.

Lemparan pertanyaan tidak menggunakan tongkat separti model pembelajaran *Talking Stik* akan tetapi menggunakan kertas berisi pertanyaan yang diremas menjadi sebuah bola kertas lalu dilempar-lemparkan kepada peserta didik lain. Peserta didik yang mendapat bola kertas lalu membuka dan menjawab pertanyaanya. Model ini memiliki kelibihan diantaranya ada unsur permainan yang memyebabkan model ini lebih menarik perhatian peserta didik

Pembelajaran dengan model *snowball throwing,* menggunakan tiga penerapan pembelajaran antara lain: pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas melalui pengalaman nyata (*contructivism)*, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri(*ingqury)*, pengetahuan yang dimiliki seseorang, selalu bermula dari” bertanya”(*questioning)* dari betanya peserta didik dapat menggali infomasi, mengkonfirmasikan apa yang sudah diketahui dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui. Didalam metode pembelajaran *snowball throwing*, strategi memperoleh dan pendalaman pengetahuan lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak peserta didik memperoleh dan mengingat pengetahuan tersebut. <http://eprints.uny.ac.id/7713/>(di akses 04 Juni 2014, pukul 08.24 WIB)

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Snowball Throwing* seperti yang di kemukakan oleh Suprijono (2009:128) adalah sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan materi yang akan di sajikan,
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi,
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru ke temannya,
4. Masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menulis satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok,
5. Kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu peserta didik ke peserta didik lain selama kurang lebih 5 menit. Setalah siswa dapat satu bola/ satu pertanyaan, di berikan kesempatan pada peserta didik tersebut untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas cerbentuk bola tersebut secara bergiliran.
6. Evaluasi, dan
7. Penutup.

Kelebihan pembelajaran Snowball Throwing yaitu:

1. Melihat kesiapan peserta didik untuk belajar,
2. Saling memberikan pengetahuan sesama peserta didik,
3. Pembelajaran yang aktif bagi peserta didik, dan
4. Pembelajaran yang menyenangkan.

Kekurangan pembelajaran model Snowbll Throwing yaitu:

1. Pengetahuan tidak luas hanya berkutan pada pengetahuan sekitar peserta didik
2. Tidak terlalu efektif dalam pembagian waktu.
3. **Hasil Penelitian Terdahulu**
4. **Nama Penelitian Terdahulu ( Helni Maspupah Suhartini)**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksankan di SDN Angkasa VIII dengan subjek penelitian adalah kelas V. Adapun tujuan peneliti tindaka kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan dilapangan bahwa di SDN Angkasa VIII ini nilai rata-rata pada mata pelajaran IPS masih belum maksimal terlihata dari nilai rata-rata umum yaitu peserta didik yang mencapai KKM (70) hanya dapat sebanyak 9 orang 31,035% dan peserta didik yang tidak mencapai KKM (70) sebanyak 20 orang 68, 97%.

Pada penelitian ini peneliti mengambil materi mengambil materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan di Indonesia dengan penerapan belajaran kooperatif model *Snowball Throwing* dalam pembelajarannya. Objek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Angkasa VIII dengan jumlah peserta didik 29 orang yang terdiri atas 15 peserta didik laki-laki dan 14 orang peserta didik perempuan, adapun instrumen yang dipakai dalam penelitian kali ini adalah lembar kerja peserta didik dan lembar evaluasi hasil belajar peserta didik. Pengolahan dan pengumpulan data berdasarkan hasil tes, lembar instument, hasil wawancara dan observasi.

1. **Tahun Peneliti Membuat Skripsi Pada Tahun 2012-2013**

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh Helni Maspupah Suhartini pada tahun 2012-2013 persentase hasil belajar peserta didik menggunakan model *Snowball Throwing* mengakami peningkatan dalam setiap siklusnya, siklus I sebesar 53,57%, siklus II 68,96% dan siklus III 86,21%. Nilai rata dalam hasil belajar pun mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya pada siklus I nilai rata-rata sebesar 68,5 (sedang), pada siklus II nilai rata-rata sebesar 74,65 (baik), pada siklus III nilai rata-rata sebesar 81,20 (sangat baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan kooperatif model *Snowball Throwing* pada pembelajaran IPS dalam materi perjuangan mempertahankan kemerdakaan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. **Variabel Penelitian Yang Akan Diteliti**
2. Variabel Tindakan

Penerapan permainan melempar bola kertas pada pembelajaran IPS pada materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia

1. Variabel Hasil

Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesiadan pengurangan peserta didik Kelas V SDN Melong Asih 7 Kecematan Cimahi Selatan Kota Cimahi.

Kesimpulan penelitian ini yaitu, penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran IPS kelas V telah berhasil dilaksanakan. Aktivitas dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada matapelajaran IPS materi pokok kerja sama. Saran bagi guru, hendaknya model pembelajaran ini diterapkan pada materi dan mata pelajaran lainnya.

1. **Kerangka Pemikiran**

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa yang harus dibenahi baik pendidik maupun peserta didik. Dari pendidik seperti penggunaan model pembelajaran, strategi atau pendekatan pembelajaran yang kurang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sehingga proses pembelajaran kurang maksimal dan hasil yang diperoleh juga kurang memuaskan.

Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik diperlukan adanya penggunaan model pembelajaran, strategi, atau pendekatan pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah *Snowball Throwing,* melalui pembelajaran model *Snowball Throwing,* peserta didik dapat menjadi sumber pengetahuan tentang suatu materi dan memberikan pengetahuan yang dimikili dengan anggota kelompoknya. Melalui pembelajaran dengan menerapkan model *Snowball Throwing* maka pengetahuan dari materi yang diajarkan akan diterima peserta didik secara merata.

Pembelajaran dengan model *Snowball Throwing* dapat diterapkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, karena dapat digunakan untuk untuk meningkatkan peran aktif peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dikarnakan model pembelajaran ini melibatkan peserta didik secara menyeluruh di dalam kelas. Sehingga dapat meningkatkan prestasi hasil belajar dan aktifitas belajar selama proses pembelajaran yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik baik dari segi efektif, kognitif, maupun psikomotorik.

Kerangka pemikiran adalah diagram alir yang menggambarkan urutan pengerjaan yang akan dilakukan oleh peneliti menurut sugiyono dalam skripsi Acep Roni Hamdani (2012:13), adapun suasana kerangka pemikirannya adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi pada objek penelitian
2. Memilih dan memilah persoalan yang diperoleh dilapangan setelah melakukan observasi awal.
3. Merumuskan masalah setelah dipilih pesrsoalan yang ingin diteliti.
4. Menentukan tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah.
5. Membuat perencanan yang dikehendaki dalam PTK.
6. Melakukan tindakan berdasarkan perencanaan.
7. Melakukan pengamatan hasil tindakan.
8. Melakukan refleksi sebagai langkah awal untuk meneliti kesesuaian antara tujuan penelitian dengan hasil tindakan yang dilakukan.
9. Menyimpulkan hasil peneliti

Pengolahan data

Analisis data

Penyusunan proposal penelitian

Penyusunan instrumen penelitian

Judgment, revisi, uji coba instrumen

Pengkajian serta revisi instrumen penelitian

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS dengan media pembelajran bola kertas dan pengumpulan data

Angket

Observasi

Pembahasan dan penarikan kesimpulan

Tes kemapuan kognitif peserta didik

Bagan 2.1 Skema kerangka berpikir.

1. **Asumsi dan Hipotesis**
2. **Asumsi**

Peneliti berasumsi bahwa dengan penerpan model pembelajaran *snowballThrowing* dapat meningkatakan hasil belajar peserta didik dengan alasan sebagai berikut, bahwa dengan menggunakn model *snowball Throwing*, diharapkan peserta didik lebih fokus pada pembelajaran IPS, sehingga hasil belajar peserta didik lebih meningkat hingga membuat prestasi pemeblajarpun meningkat.

1. **Hipotesis**

Berdasarkan asumsi di atas maka dapat ditarik Hipotesis sebagai berikut:

Diduga, dengan penerapan “model *snowball Throwing*dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas V mengenai peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan hasil asumsi dan hipotesis di atas dapat di rumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. RPP yang disusun dengan menggunakan model *snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS pada materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan indonesia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN Melong Asih 7 Kecematan Cimahi Selatan Kota Cimahi.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS pada materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan indonesia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN Melong Asih 7 Kecematan Cimahi Selatan Kota Cimahi dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Hasil belajar peserta didik meningkat setelah melalui pembelajaran IPS pada materi peristiwa-peristiwa dengan menggunakan *model snowballThrowing* di kelas V SDN Melong Asih 7 Kecematan Cimahi Selatan Kota Cimahi.