

**PENGARUH MODEL *THINK PAIR SHARE* BERBANTUAN
MEDIA LEDU TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD di Desa Lembu, Kec.Bancak,
Kab.Semarang)**

SKRIPSI



Oleh :

Atun Sugiyarmi
16.0305.0140

**PROGRAM STUDI GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MODEL *THINK PAIR SHARE* BERBANTUAN
MEDIA LEDU TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD di Desa Lembu, Kec.Bancak,
Kab.Semarang)**

SKRIPSI



Oleh :

Atun Sugiyarmi
16.0305.0140

**PROGRAM STUDI GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MODEL *THINK PAIR SHARE* BERBANTUAN
MEDIA LEDU TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD di Desa Lembu, Kec.Bancak,
Kab.Semarang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Atun Sugiyarmi
16.0305.0140

**PROGRAM STUDI GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL *THINK PAIR SHARE* BERBANTUAN
MEDIA LEDU TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD di Desa Lembu, Kec.Bancak,
Kab.Semarang)**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Atun Sugiyarmi
16.0305.0140

Magelang, Agustus 2020
Dosen Pembimbing II

Dosen Pembimbing I

Septiyati Purwandari, M. Pd
NIK. 148306129

Agrisno Bintang A.P, M. Pd
NIK. 168808154

PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL *THINK PAIR SHARE* BERBANTUAN MEDIA
LEDU TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD di Desa Lembu, Kec.Bancak,
Kab.Semarang)**

Oleh:
Atun Sugiyarmi
16.0303.0140

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka
menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:
Hari : Rabu
Tanggal : 19 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi

1. Septiyati Purwandari, M. Pd (Ketua / Anggota)
2. Agrissto Bintang A.P, M.Pd (Sekretaris / Anggota)
3. Drs. Tawil, M.Pd., Kons (Anggota)
4. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,
Dean FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Atun Sugiyarmi
NPM : 16.0305.0140
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model *Think Pair Share* Berbantuan
Media Ledu Terhadap Hasil Belajar IPS

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Atun Sugiyarmi
16.0305.0140

MOTTO

Maka tidak seorang pun mengetahui apa yang disembunyikan untuk mereka yaitu (bermacam-macam nikmat) yang menyenangkan hati sebagai balasan terhadap apa yang mereka kerjakan.
(QS. As-Sajdah:17)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT,
skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Orang tua dan keluarga saya tercinta, yang telah mendidikku dengan kasih sayang, memberi semangat dan mendoakan untuk keberhasilan saya.
2. Almamater tercinta, prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH MODEL *THINK PAIR SHARE* BERBANTUAN MEDIA
LEDU TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD di Desa Lembu, Kec.Bancak,
Kab.Semarang)**

ATUN SUGIYARMI

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *think pair share* berbantuan media ledu terhadap hasil belajar IPS.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-eksperimen dengan metode *one group pretest posttest*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD di Desa Lembu yang berjumlah 18 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes yang berbentuk pilihan ganda. Uji hipotesis model *think pair share* berbantuan media ledu terhadap hasil belajar IPS dihitung menggunakan uji *Wilcoxon* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 24*.

Berdasarkan uji hipotesis *Wilcoxon* diperoleh $Z = -3.561$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) = 0.000 yang berarti terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *think pair share* berbantuan media ledu berpengaruh terhadap hasil belajar IPS.

Kata Kunci : *Think Pair Share*, Hasil Belajar IPS.

**INFLUENCE OF THINK PAIR SHARE MODEL ASSISTED MEDIA LEDU
TO THE LEARNING OUTCOMES OF IPS**
(Research on fourth grade student in the village of Lembu, Bancak Sub-District, Semarang District)

ATUN SUGIYARMI

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of think-pair-share models assisted by the media to lead to social studies learning outcomes.

This study used a pre-experimental research with one group pretest posttest method. The population of this research was all students of grade IV of SD in Desa Lembu, totaling 18 students. The sampling technique used is total sampling. Data collection methods used are multiple choice tests. The hypothesis test of think pair share models assisted by the media led to IPS learning outcomes was calculated using the Wilcoxon test with the help of the IBM SPSS Statistics 24 program.

Based on the Wilcoxon hypothesis test obtained $Z = -3,561$ with signifikansi (2-tailed) = 0,000 which means there is a difference between the pretest and posttest values. So it can be concluded that the think pair share model assisted by the media led to influence social studies learning outcomes.

Keywords: Think Pair Share, Learning Outcomes IPS.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Think Pair Share* berbantuan media ledu terhadap hasil belajar IPS (Penelitian pada siswa kelas IV SD di Desa Lembu). Skripsi ini, penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Skripsi ini selesai tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag. selaku Rektor universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si,Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
5. Septiyati Purwandari, M.Pd. selaku pembimbing I dan Agrissto Bintang A.P, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi.
6. Bapak & Ibu Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat berkat dan karunia yang berlimpah dari Allah SWT. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Magelang, Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENEGAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Hasil Belajar IPS	9
1. Pengertian Hasil Belajar IPS	9
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPS.....	10
3. Indikator Hasil Belajar IPS	11
4. Pendidikan IPS	12
B. Model Pembelajaran.....	15
1. Pengertian Model Pembelajaran	15
2. Model Pembelajaran Kooperatif	16
3. Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i>	18
C. Media Pembelajaran.....	21
1. Pengertian Media Pembelajaran	21
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	22
3. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	24
4. Cara Pembuatan dan Penggunaan Media Ledu.....	24
D. Karakteristik Siswa SD Kelas IV	27

E. Pengaruh Model <i>Think Pair Share</i> Berbantuan Media Ledu Terhadap Hasil Belajar IPS	31
F. Penelitian Terdahulu	34
G. Kerangka Pemikiran	36
H. Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Rancangan Penelitian	39
B. Identifikasi Variabel Penelitian	39
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	40
D. Subyek Penelitian	42
E. Setting Penelitian.....	42
F. Metode Pengumpulan Data	43
G. Instrumen Penelitian	43
H. Validitas dan Reliabilitas.....	45
I. Prosedur Penelitian	50
J. Metode Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian.....	54
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	54
2. Deskripsi data penelitian	65
3. Perbandingan Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>)	67
4. Uji Normalitas	69
5. Uji Hipotesis.....	70
B. Pembahasan	71
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	74
A. Simpulan.....	74
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Langkah Pembelajaran TPS	20
Tabel 2 Rancangan Penelitian	39
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen	43
Tabel 4 Hasil Validasi Soal	45
Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas	46
Tabel 6 Kriteria Uji Tingkat Kesukaran	47
Tabel 7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	48
Tabel 8 Kriteria Uji Daya Beda	49
Tabel 9 Hasil Uji Daya Beda	50
Tabel 10 Hasil Pengukuran Awal/ <i>Pretest</i>	55
Tabel 11 Hasil Pengukuran Akhir/ <i>Posttest</i>	64
Tabel 12 Perbandingan Hasil Awal&Akhir	68
Tabel 13 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk.....	69
Tabel 14 Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Sampul Depan	24
Gambar 2 Tampak Isi Dalam Media	25
Gambar 3 Tampak Belakang Media	25
Gambar 4 Kerangka Pemikiran	38
Gambar 5 Hasil Pengukuran Awal/Pretest	56
Gaambar 6 Hasil Pengukuran Akhir/Posttest	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	79
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	80
Lampiran 3 Surat Keterangan Validasi	81
Lampiran 4 Silabus	93
Lampiran 5 Materi Ajar	97
Lampiran 6 Lembar Kerja Siswa (LKS)	105
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	116
Lampiran 8 Kisi-kisi Instrumen	143
Lampiran 9 Soal Uji Coba Instrumen	145
Lampiran 10 Soal Pretest	154
Lampiran 11 Soal Posttest	156
Lampiran 12 Hasil Uji Coba Instrumen	161
Lampiran 13 Hasil Pretest & Posttest	162
Lampiran 14 Hasil Pekerjaan Siswa	163
Lampiran 15 Daftar Nama Siswa	169
Lampiran 16 Hasil Uji Validasi	170
Lampiran 17 Hasil Uji Reliabilitas	176
Lampiran 18 Hasil Uji Normalitas	177
Lampiran 19 Hasil Uji Hipotesis	179
Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan	180
Lampiran 21 Buku Bimbingan	182

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang di dalamnya terdapat proses pembelajaran, untuk membantu siswa berkembang secara optimal. Kegiatan pembelajaran di sekolah harus dilaksanakan sebaik mungkin, agar menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Salah satunya, yaitu dengan meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Dalam hal ini, semua pihak harus ikut serta dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) terutama bagi guru sekolah dasar. Guru SD merupakan pihak yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia, yang nantinya mampu bersaing di era modern.

Upaya meningkatkan Sumber Daya Manusia, anak merupakan sasaran utama, sehingga anak harus dipersiapkan dengan baik, agar dapat menjalani kehidupan yang lebih baik di masyarakat. Anak-anak sejak dini seharusnya sudah dibekali dengan ilmu-ilmu pengetahuan, yang nantinya akan diterapkan di lingkungan tempat mereka tinggal. Siswa diajarkan berbagai mata pelajaran pada usia Sekolah Dasar, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan

pemahaman yang mendalam kepada siswa. Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk menanamkan sikap yang baik kepada siswa dan membekali siswa agar mampu bekerjasama dengan orang lain, sehingga terjalin suatu interaksi sosial yang baik antar manusia. Pembelajaran IPS sangat penting dikarenakan dengan memahami aspek-aspek sosial, siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sosialnya. Khususnya pada pembelajaran IPS kelas IV materi jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggalnya. Pada materi ini apabila di kemas dengan metode ceramah dan penugasan, siswa akan sekedar mengetahui teorinya. Akan tetapi, jika kegiatan pembelajaran disampaikan dengan melibatkan siswa, mereka akan lebih senang dan tertarik dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan akan mempengaruhi minat belajar siswa, sehingga tujuan belajar tercapai.

Namun, pada kenyataannya di Sekolah Dasar, guru belum mampu mengembangkan kemampuan siswa secara aktif dan kreatif dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS sering dianggap mudah untuk diajarkan serta lebih banyak mengembangkan kemampuan menghafal, masih terpusat pada guru (*teacher centered*) dan siswa belum dijadikan subjek belajar. Hal ini dibuktikan dengan masih banyak guru menyampaikan materi dengan metode ataupun model pembelajaran yang konvensional, belum adanya pembelajaran yang memfasilitasi siswa dalam kegiatan berdiskusi dan menyampaikan pendapat, sehingga selama proses pembelajaran siswa menjadi

pasif. Guru seharusnya dapat menjadi fasilitator yang dapat membantu dan mengarahkan siswa saat mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara guru di Sekolah Dasar di Desa Lembu pada tanggal 19 Desember 2019 diperoleh informasi, bahwa hasil belajar IPS masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan 60% hasil belajar IPS masih dibawah KKM. Dalam pembelajaran IPS, guru masih menggunakan metode dan model pembelajaran yang konvensional, belum melibatkan peserta didik secara keseluruhan dalam pembelajaran IPS. Siswa cenderung kurang tertarik dengan pelajaran IPS, dikarenakan terlalu banyak kegiatan menghafal, guru belum mampu mengembangkan kemampuan siswa secara aktif, sehingga dalam pembelajaran siswa terlihat pasif dan menimbulkan kejenuhan yang menyebabkan siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar kurang maksimal yang dapat dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 70.

Berbagai upaya telah dilakukan, seperti tanya jawab dan pemberian tugas yang dikerjakan secara individu maupun kelompok, namun hasilnya belum optimal. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan menerapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share*. *Think Pair Share* yang berarti berpikir-berpasangan-berbagi, adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Frank Lyman pada tahun 1981. Model pembelajaran *Think Pair Share* menghendaki siswa saling bekerjasama dan saling membantu dalam kelompok kecil (2-6 orang). Model pembelajaran *Think Pair Share* digunakan untuk menciptakan interaksi yang dapat

mendorong rasa ingin tahu, ingin mencoba, dan bersikap mandiri. Tahap dalam pembelajaran *Think Pair Share* adalah, *Think* (berpikir), dalam tahap ini guru mengajukan pertanyaan atau isu yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Kemudian siswa diminta untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri untuk beberapa saat. *Pairing* (berpasangan), guru meminta siswa berpasangan dengan siswa lain dan mendiskusikan mengenai pertanyaan atau isu pada tahap pertama. *Share* (berbagi), ditahap akhir ini guru meminta kepada kelompok/pasangan untuk berbagi/memaparkan hasil diskusi. Model pembelajaran *Think Pair Share* dapat digunakan secara efektif, karena mampu mengundang respon dari semua siswa di dalam kelas dan menempatkan semua siswa kedalam peran-peran yang aktif secara kognitif.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ratna (2013), dalam jurnalnya yang berjudul Penerapan Model *Kooperatif* tipe *Think Pair Share* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS siswa kelas V SDN purwogondo. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I, II, dan III dapat disimpulkan bahwa penerapan Model *Kooperatif* tipe *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Firmanto (2014), dengan judul Pengaruh Model *Kooperatif Tipe Think Pair Share* (TPS) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD N 2 Rukti Harjo. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan peneliti sebelumnya yaitu, sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* terhadap hasil belajar IPS.

Terdapat perbedaan dalam penelitian yang akan dilakukan penulis dengan penelitian sebelumnya yaitu, dalam penelitian sebelumnya peneliti tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu yaitu media Ledu (Lempar Dadu). Media pembelajaran dapat digunakan untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa, sehingga dari lancarnya interaksi tersebut, kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan. Berbantuan media Ledu (Lempar Dadu) pada pembelajaran IPS, siswa akan lebih fokus dan memperhatikan guru ketika pembelajaran berlangsung. Media Ledu merupakan salah satu media yang dapat digunakan siswa untuk melatih berpikir kreatif, melatih kekompakan dan interaksi antar kelompok.

Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS. Penulis memprediksi apabila diterapkan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Ledu hasil belajar IPS akan meningkat. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model *Think Pair Share* Berbantuan Media Ledu Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial masih belum maksimal, sehingga perlu ditingkatkan.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga perlu adanya variasi dalam pembelajaran.
3. Belum adanya kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share*.
4. Siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran.
5. Belum adanya penggunaan media pembelajaran Lempar Dadu (Ledu), sehingga siswa merasa bosan dan perlu adanya inovasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran *Think Pair Share*, media pembelajaran Ledu (Lempar Dadu) dan hasil belajar IPS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *think pair share* berbantuan media Ledu terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD di Desa Lembu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Think Pair Share* berbantuan media ledur terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD di Desa Lembu.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menggambarkan secara jelas tentang bagaimana pengaruh pembelajaran *think pair share* berbantuan media ledur terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial. Hasil penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian berikutnya khususnya terkait pengaruh pembelajaran *think pair share* berbantuan media ledur terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial di SD di Desa Lembu, serta dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya yang bergerak di dunia Pendidikan dan dapat dijadikan referensi keilmuan serta sebagai bahan diskusi dalam ruang perkuliahan khususnya pembelajaran SD.

2. Manfaat Praktis

- a Bagi Desa, dapat memberikan pengetahuan bagi guru di Sekolah Dasar di Desa Lembu mengenai model pembelajaran *Think Pair Share* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- b Bagi Siswa, dapat meningkatkan keaktifan siswa serta menumbuhkan jiwa yang kreatif dan inovatif agar mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.
- c Bagi Guru, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi guru dan calon guru untuk memilih strategi pembelajaran yang menarik serta membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran dikelas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPS

1. Pengertian Hasil Belajar IPS

Hasil belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hasil yang telah dicapai dari apa yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya. Kaitannya dengan belajar, hasil merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh guru melalui mata pelajaran, yang kemudian ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan, Suprijono (2013). Sedangkan menurut Susanto (2013), hasil belajar adalah perubahan yang afektif, yang terjadi pada diri siswa baik menyangkut aspek kognitif dan psikomotorik.

Menurut Rusman (2014), menjelaskan bahwa belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. *Learning is shown by change in behavior as a result of experience*. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasi peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar, Kunandar (2015). Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes terkait mata pelajaran yang tertentu. Menurut

Suprijono (2012), mendefinisikan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari proses evaluasi yang diberikan oleh guru yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPS

Menurut Slameto (2010), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada berbagai jenis, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu:

a. Faktor Internal

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- 1) Faktor jasmaniah, seperti : kesehatan, cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis, seperti : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan, seperti : kelelahan jasmani, kelelahan rohani (bersifat psikis).

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu yang meliputi :

- 1) Faktor keluarga, seperti : cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah, seperti : metode mengajar, kurikulum, relasi guru, alat pelajaran, waktu sekolah, metode belajar, dan tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat, seperti : kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan model pembelajaran *think pair share*. Pelaksanaan model pembelajaran ini menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS.

3. Indikator Hasil Belajar IPS

Indikator hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum, Sudjana (2014). Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a. Ranah Kognitif (pengetahuan), yang terdiri dari enam aspek, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi.

- b. Ranah afektif (sikap), yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik (keterampilan), yang terdiri dari enam aspek yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

4. Pendidikan IPS

- a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat 1 No. 20 Tahun 2003, merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah, Susanto (2013). Masyarakat yang baik adalah masyarakat yang benar-benar berkembang menjadi insan sosial yang berpikir rasional dan penuh tanggung jawab. Menurut Supriya (2009), berpendapat pengertian IPS ditingkat persekolahan mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar, dengan IPS untuk SMP dan IPS untuk SMA. Istilah IPS dijenjang Sekolah Dasar merupakan nama

mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, *sains*, bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang Sekolah Dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir siswa yang bersifat holistik.

Fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (*homo socius*). IPS mengkaji aktivitas sosial manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya, menjelaskan bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial, dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan, Supriatna (2007).

Jadi, dapat disimpulkan IPS di Sekolah Dasar adalah bidang pengetahuan dan penelaah gejala serta masalah sosial yang ada di lingkungan masyarakat yang dapat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan sosial kemudian adanya usaha mencari jalan keluar dari masalah-masalah tersebut.

b. Tujuan IPS

Tujuan utama IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang

terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari. Tujuan IPS di Sekolah Dasar antara lain:

- 1) Membekali anak dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat.
- 2) Membekali anak dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat.
- 3) Membekali anak dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- 4) Membekali anak dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

c. Ruang Lingkup IPS

IPS merupakan salah satu pelajaran yang ada di Sekolah Dasar. Setiap mata pelajaran memiliki ruang lingkup yang berbeda-beda. Ruang lingkup dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai pembatas dalam menyampaikan materi pembelajaran.

IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia dalam konteks sosial yang sangat luas. Pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai kemampuan siswa, sehingga ruang lingkup pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pembelajaran IPS dibatasi pada

gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar siswa Sekolah Dasar.

Ruang lingkup IPS kajian IPS meliputi: a) substansi materi-materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat, b) gejala, masalah dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat. Kedua lingkup pembelajaran IPS tersebut diajarkan secara terpadu, karena pembelajaran IPS tidak hanya menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan siswa tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan yang ada di masyarakat.

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Selama proses pembelajaran guru harus menggunakan model pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan. Menurut Rusman (2014), model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Menurut Suprijono (2012), model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Sedangkan menurut Suwarjo (2008), menyatakan model

pembelajaran merupakan sebuah proses yang disusun secara sistematis dan terencana untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir sesuai pola yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Model ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan intelektual, sosial dan menumbuhkan sikap toleransi terhadap perbedaan pendapat. Menurut Slavin (2010), model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana upaya-upaya berorientasi pada tujuan bersama. Dengan kata lain, pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

Menurut Rusman (2014), model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat

heterogen. Menurut Huda (2014), mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu kelompok kecil/siswa yang bekerja sama dalam suatu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama. Menurut Fathurrohman (2015), memaparkan 35 tipe model pembelajaran kooperatif yaitu:

Student Team Achievement Division (STAD), Team Assisted Individualization (TAI), Teams Games Tournament (TGT), Snowball Throwing, Jigsaw, Learning Togheter, Cooperative Learning Structures (CLS), Group Investigation (GI), Complex Instruction , Team Accelerated Intruction (TAI), Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC), Structured Dyadic Methods (SDM), Spontaneous Group Discusion (SGD), Numbered Head Together (NHT), Team Product (TP), Cooperative Review (CR), CO-OP CO-OP, Think Pair Share (TPS), Discusion Group (DG), Make a Match, Bertukar Pasang, Structured Numbered Heads, Two Stay Two Stray, Keliling Kelompok, Kancing Gemerincing, Role Playing, Tea Party, Berkirim salam dan soal, Write Around, Listening Team, Student Team Learning (STL), Inside Outside Circle, Tari Bambu dan, Paired Strory Telling (PST).

Menurut Suprijono (2015), mengemukakan sebelas tipe model pembelajarankooperatif sebagai beikut: *Jigsaw, Think Pair Share (TPS), Numbered Head Together (NHT), Group Investigation (GI), Two Stay Two Stray (TSTS), Make a Match, Listening Team, Inside-Outside Circle, Bamboo Dancing, Point-Counter-Point, dan The Power Of Two.*

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti menetapkan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* untuk dicari pengaruhnya terhadap hasil belajar dalam penelitian.

3. Model Pembelajaran *Think Pair Share*

a. Pengertian Pembelajaran *Think Pair Share*

Pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk aktif terhadap tugas yang diberikan oleh pendidik. Menurut Isjoni (2013), berpikir berpasangan berempat (*Think-Pare-Share*), yaitu teknik yang dikembangkan Frank Lyman (*Think-Pair-Share*) dan Spancer Kagan (*Think-Pair-Square*). Teknik ini memberikan siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain.

Menurut Zubaedi (2011), pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* merupakan tipe yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Struktur ini menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil (dua hingga enam anggota) dan lebih dicirikan oleh penghargaan kooperatif daripada individu.

Model pembelajaran *Think Pair Share* merupakan metode yang memberi kesempatan sedikitnya delapan kali lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain. *Think Pair Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membawa variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi

bahwa semua diskusi membutuhkan peraturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam model *Think Pair Share* dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, untuk merespon dan saling membantu. Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* adalah suatu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir secara individu maupun kelompok dengan memberikan peserta didik waktu yang lebih banyak.

b. Tujuan Pembelajaran *Think Pair Share*

- 1) Dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
- 2) Unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit.
- 3) Menumbuhkan peserta didik dalam berpikir kritis.

c. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Think Pair Share*

1) Kelebihan model pembelajaran *think pair share*

Kelebihan model pembelajaran *Think Pair Share* menurut Kurniasi & Sani (2015), antara lain:

- a) Dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
- b) Adanya kemudahan interaksi sesama siswa.
- c) Lebih mudah dan cepat membentuk kelompoknya.
- d) Antara sesama siswa dapat belajar dari siswa lain serta saling menyampaikan idenya.

- e) Siswa dapat mengembangkan keterampilan berfikir.
- f) Keaktifan siswa akan meningkat.
- g) Siswa mampu memahami materi dengan baik.
- h) Meningkatkan sistem kerjasama dalam tim.

2) Kelemahan model pembelajaran *think pair share*

Kelemahan dari model pembelajaran *Think Pair Share*, menurut Kurniasi & Sani (2015), antara lain:

- a) Membutuhkan perhatian khusus dalam penggunaan ruangan kelas.
- b) Peralihan dari seluruh kelas ke kelompok kecil dapat menyita waktu.
- c) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor.
- d) Lebih sedikit ide yang muncul.
- e) Jika ada perselisihan, tidak ada penengah.
- f) Menggantungkan pada pasangan.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Menurut Trianto (2010), langkah atau fase dalam melaksanakan model pembelajaran kooperative tipe *think pair share* adalah sebagai berikut :

Tabel 1
Langkah Pembelajaran TPS

Langkah 1 : Berpikir (<i>thinking</i>)		Langkah 2 : Berpasangan (<i>pair</i>)		Langkah 3 : Berbagi (<i>share</i>)	
Guru	mengajukan	Guru	meminta	siswa	Pada tahap akhir ini,
pertanyaan	atau isu	berpasangan	dngan	siswa	guru meminta kepada
yang	berhubungan	yang	lain	untuk	pasangan untuk

dengan pelajaran. Kemudian siswa diminta untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri untuk beberapa saat.	mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya pada tahap pertama. Dalam tahap ini, setiap anggota pada kelompok membandingkan jawaban atau hasil pemikiran mereka dengan mendefinisikan jawaban yang dianggap paling benar, paling meyakinkan atau paling unik. Guru memberi waktu $\pm$ 4-5 menit.	berbagi dengan seluruh kelompok tentang apa yang telah mereka bicarakan. Keterampilan berbagi dalam seluruh kelompok dapat dilakukan dengan cara menunjuk pasangan secara sukarela yang bersedia melaporkan hasil kerja kelompoknya atau bergiliran pasangan demi pasangan.
--	--	---

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang dapat dilihat serta mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi efektifitas program instruksioanal.

Berdasarkan definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa, media pembelajaran ialah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat

merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan dapat meningkatkan performa siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga, antara lain:

a. Media Visual

Media Visual adalah suatu alat sumber belajar yang didalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik, kreatif dan diterapkan menggunakan indera penglihatan. Contoh media visual adalah gambar/foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, peta/globe.

b. Media Audio

Media Audio (media dengar) adalah media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif yang diterapkan menggunakan indera pendengaran karena media ini hanya berupa suara. Contoh media audio adalah radio, alat perekam, spiker.

c. Media Audio-Visual

Media Audio-Visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

Contoh dari media audio-visual adalah televisi, video, dan lain-lainnya.

Dalam proposal ini akan mengupas salah satu jenis media pembelajaran yaitu media pembelajaran visual. Media Ledu termasuk salah satu jenis media yang digunakan oleh penulis, dimana media ini dapat dilihat oleh indera penglihatan. Media ini disajikan dengan berbagai gambar, bentuk dan warna yang menarik dengan tujuan untuk mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan.

1) Pengertian Media Ledu (Lempar Dadu)

Media Ledu adalah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS dengan materi jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggalnya. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi yang akan diajarkan. Media Lempar Dadu adalah media yang didesain seperti kalender yang dijilid spiral dengan ukuran 35cm x 23cm atau seukuran kertas folio, didalam media ledu berisi gambar-gambar untuk memperjelas materi yang akan diajarkan dan diakhir media terdapat kuis, dimana nantinya siswa/perwakilan kelompok maju untuk melempar dadu. Jika, dadu sudah dilempar dan berhenti diangka misalnya 1/2/dst, maka siswa mengambil pertanyaan sesuai angka yang keluar dari dadu tersebut. Setelah siswa mengambil kuis yang ada di media ledu tersebut, selanjutnya siswa berdiskusi dengan kelompoknya mengenai pertanyaan yang sudah diambil, jika

sudah selesai siswa dapat memaparkan hasil diskusinya di depan kelas.

3. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian informasi yang diberikan oleh guru, sehingga memperjelas proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan motivasi, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, proses belajar mandiri, dan perhatian siswa.
- c. Mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

Berdasarkan manfaat media pembelajaran secara umum, media ledu sebagai media pembelajaran juga memiliki manfaat antara lain:

- a. Untuk memperjelas penyajian informasi.
- b. Membangun keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- c. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

4. Cara Pembuatan dan Penggunaan Media Ledu



Gambar 1
Sampul Depan

Gambar 1 merupakan sampul dari media ledu yang berisi judul media, mata pelajaran dan materi yang akan diajarkan.



Gambar 2
Tampak Isi Dalam Media

Gambar 2 merupakan isi dalam maedia ledu yang berisi petunjuk penggunaan media, materi yang akan diajarkan, serta kuis diakhir media.



Gambar 3

Tampak Belakang Media

Gambar 3 merupakan sampul belakang dari media ledu.

Media ledu merupakan media berbentuk persegi panjang yang menggambarkan keadaan nyata dengan latar belakang sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru. Media ledu dibuat dengan ukuran kertas A3, sehingga dapat digunakan di dalam kelas pada kelompok besar dan kelompok kecil. Bahan dan cara pembuatan yang digunakan dalam pembuatan media ledu ini terbilang sangat lah mudah. Berikut adalah bahan dan cara pembuatan media ledu antara lain:

a. Bahan dan Alat

- 1) Kertas duplek
- 2) Lem kertas
- 3) Gunting
- 4) Kain flannel
- 5) Double tip
- 6) Penggaris
- 7) Gambar-gambar jenis mata pencaharian, dan lain-lainnya.

b. Cara Pembuatan Media Ledu (Lempar Dadu)

- 1) Siapkan alat dan bahan yang diperlukan.
- 2) Guntinglah kertas duplek seukuran kertas A3 .
- 3) Kemudian kertas duplek yang sudah dipotong dispiral dan dilapisi dengan kertas asturo.

- 4) Kemudian, siapkan gambar-gambar yang diperlukan sesuai materi yang akan diajarkan.
- 5) Kemudian susunlah gambar-gambar tersebut semenarik mungkin agar tidak monoton.
- 6) Setelah menyusun gambar, buatlah beberapa pertanyaan mengenai materi yang diajarkan yang digunakan sebagai kuis.
- 7) Selanjutnya, buatlah 6 kantong dengan menggunakan kain flannel yang akan digunakan untuk meletakkan pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Media ledu yang sudah jadi dapat dibawa guru ke dalam kelas sebagai media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Cara penggunaan media ledu sangatlah mudah, siswa cukup membuka media ledu sesuai petunjuk yang sudah ada. Didalam media ini, terdapat materi yang akan diajarkan oleh guru dan diakhir media tersebut terdapat beberapa kuis yang harus diselesaikan oleh siswa dengan cara melempar dadu. Setelah melempar dadu siswa mengambil kuis dan mengerjakan kuis tersebut bersama kelompoknya, yang sudah tersedia dimasing-masing kantong.

D. Karakteristik Siswa SD Kelas IV

1. Karakteristik Siswa Usia SD

Masa usia SD merupakan masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun sampai usia dua belas tahun. Menurut Piaget perkembangan kognitif anak dapat dibedakan antara beberapa tahap sejalan dengan usianya, yaitu tahap sensor motorik (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional kongkrit (7-11 tahun), dan tahap formal (>11 tahun). Ketika anak memasuki usia Sekolah Dasar, maka anak berada ditahap operasional kongkrit. Tahap operasional kongkrit adalah ketika anak memasuki usia 7-11 tahun. Anak kelas IV Sekolah Dasar berada pada tahap ini, di mana anak mampu berpikir logis untuk memecahkan persoalan-persoalan yang sifatnya kongkrit yaitu dengan cara mengamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Pada masa ini, anak memiliki kecakapan-kecakapan baru yang diberikan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, perkembangan kognitif, emosi, sosial, dan moral anak tentunya berbeda dengan masa sebelumnya.

a. Perkembangan kognitif

Menurut Desmita (2012) mengemukakan bahwa pemikiran anak usia SD berada pada tahap pemikiran operasional kongkret. Pada masa ini, anak sudah mengembangkan pemikiran logis tentang sejumlah konsep. Anak-anak telah menyadari konservasi, yaitu kemampuan anak untuk berhubungan dengan sejumlah aspek yang berbeda secara bersamaan.

b. Perkembangan sosial

Perkembangan sosial mengandung makna pencapaian suatu kemampuan untuk berperilaku sesuai dengan harapan sosial yang ada. Proses menuju kesesuaian tersebut paling tidak mencakup tiga komponen, yaitu belajar perilaku dengan cara yang disetujui secara sosial, perkembangan sosial, dan perkembangan sikap sosial. Pengertian sosial dan tidak sosial sebenarnya sangat luas dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, secara umum dapat dikatakan bahwa anak yang berkembang secara sosial adalah anak yang berhasil melaksanakan ketiga proses tersebut.

c. Perkembangan emosi

Menurut Yusuf (2011), kemampuan mengontrol emosi diperoleh anak melalui peniruan dan latihan (pembiasaan). Dalam proses peniruan, kemampuan orang tua dalam mengendalikan emosinya sangatlah berpengaruh. Apabila anak dikembangkan dalam lingkungan keluarga yang suasana emosinya stabil, maka perkembangan emosi anak cenderung stabil. Akan tetapi, apabila kebiasaan orang tua dalam mengekspresikan emosinya kurang stabil atau kurang kontrol, maka perkembangan emosi anak akan tidak stabil. Emosi yang sering dialami anak pada tahap ini adalah marah, takut, cemburu, iri, rasa ingin tahu, dan senang.

d. Perkembangan moral

Perkembangan moral anak ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma, dan etika yang berlaku di masyarakat.

Perkembangan moral terlihat dari perilaku anak di masyarakat yang menunjukkan kesesuaian dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat tersebut. Menurut Yusuf (2011), pada usia SD, anak sudah dapat mengikuti pertautan atau tuntunan dari orang tua ataupun lingkungan sosialnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa Sekolah Dasar dapat dilihat dari berbagai perkembangan yaitu kognitif, sosial, emosi dan moral dari anak tersebut dan tentunya dari setiap perkembangan tersebut akan berpengaruh terhadap tingkah laku anak.

2. Karakteristik Siswa Kelas IV

Karakteristik siswa kelas tinggi sekolah dasar menunjukkan sifat antara lain:

- a. Adanya perhatian terhadap kegiatan praktis sehari-hari yang kongkrit.
- b. Sangat realistik, ingin tahu, ingin belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal atau mata pelajaran khusus.
- d. Sampai kira-kira usia 11 tahun siswa membutuhkan bantuan guru atau orang dewasa lainnya, dan sesudahnya siswa menghadapi tugas dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri.
- e. Gemar membentuk kelompok sebaya untuk dapat bermain-main bersama.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa SD kelas tinggi, yaitu memiliki kesulitan berpikir abstrak, lebih memiliki perhatian terhadap kehidupan sehari-hari yang konkret dan realistik, lebih fokus pada peristiwa yang dialami, ingin tahu, ingin belajar, berminat pada mata pelajaran tertentu, masih membutuhkan bantuan atau bimbingan orang lain dan lebih suka berkelompok. Siswa kelas IV SD juga memiliki karakteristik gemar membentuk kelompok sebaya, senang bermain dan lebih suka bergembira atau riang, suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan belajar yang tinggi, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru. Setiap siswa memiliki karakteristik individu yang berbeda-beda. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dalam pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dengan karakteristik siswa kelas IV SD dimana tahap perkembangan kognitif mereka sudah mencapai tahap operasional kongkrit.

E. Pengaruh Model *Think Pair Share* Berbantuan Media Ledu Terhadap

Hasil Belajar IPS

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan diatas, bahwa model *think pair share* berbantuan media Ledu berpengaruh terhadap hasil belajar IPS. Model *think pair share* adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini meningkatkan keaktifan siswa, kekompakkan dalam anggota kelompok serta meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam proses

pembelajaran. Rasa ingin tahu ini, didasari atas pembelajaran yang belum pernah didapatkan sebelumnya. Saat pembelajaran berjalan dengan menyenangkan, maka materi pun akan mudah diterima. Serta dengan adanya bantuan media pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan oleh guru.

Langkah-langkah model *think pair share* adalah *think* (berfikir), siswa diberikan masalah yang akan diajarkan dalam pembelajaran. Kemudian *pair* (berpasangan), siswa secara berpasangan atau berkelompok mendiskusikan permasalahan yang diberikan. Selanjutnya *share* (berbagi), hasil dari diskusi dipaparkan di depan kelas. Kelebihan model *think pair share* adalah meningkatkan partisipasi siswa, banyak memberikan kontribusi masing-masing anggota kelompok, interaksi lebih mudah dan model ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia anak didik. Kekurangan model *think pair share* yaitu banyak kelompok yang melapor dan perlu di monitor, lebih sedikit ide yang muncul. Dari kekurangan model *think pair share*, penulis menemukan pemecahan masalah dengan guru lebih aktif dalam membimbing kelompok kecil maupun kelompok besar. Dengan cara membimbing tersebut, siswa diharapkan dapat mengerti apa yang guru maksud dari diskusi yang dilaksanakan. Sedangkan untuk lebih sedikit ide yang muncul tersebut, dapat diatasi dengan menggunakan lembar kerja yang lebih di runtutkan pertanyaannya dan dengan adanya media yaitu Ledu dalam pembelajaran, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi dan banyak memunculkan ide-ide kreatif.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran *think pair share* yang digunakan oleh penulis, kemudian dikembangkan dan disesuaikan dengan teori belajar yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran, siswa, iklim belajar dan sistem pembelajaran yang terjadi sebenarnya.

Model pembelajaran *think pair share* dilengkapi dengan media visual yaitu media Ledu (Lempar Dadu) yang mendukung saat guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas pada mata pelajaran IPS, maka hasil belajar dapat meningkat dari sebelumnya. Perbedaan model pembelajaran *think pair share* dengan media ledu yaitu pada saat pembelajaran yang awalnya siswa memperhatikan dari penjelasan guru terkait materi yang diajarkan, kemudian siswa melempar dadu dan ketika dadu muncul angka 1, 2 dan seterusnya, maka siswa mengambil nomor kuis sesuai angka yang muncul dari dadu tersebut (*think*), kemudian dari angka yang keluar tersebut yang berisi soal, maka siswa perlu mendiskusikan permasalahan tersebut dengan pasangannya (*pair*), selanjutnya setelah selesai melakukan diskusi, siswa berhak memaparkan hasil diskusinya di depan kelas (*share*). Sedangkan model *think pair share* yang biasa yakni saat pembelajaran, siswa diminta untuk mendengarkan apa yang guru sampaikan dan siswa diminta untuk memecahkan permasalahan berdasarkan apa yang mereka dengar.

Pengaruh model *think pair share* dengan berbantuan media ledu terhadap hasil belajar IPS di Sekolah Dasar merupakan jenis penelitian eksperimen. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Model pembelajaran sangat berperan penting dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPS adalah model pembelajaran *think pair share*. Dengan diterapkannya model pembelajaran *think pair share* siswa akan termotivasi, siswa seperti sedang bermain, karena mereka dapat bertukar pikiran atau ide dengan satu kelompok, dengan adanya kebersamaan dalam satu kelompok pembelajaran akan terlihat menyenangkan dan tidak membosankan, selain itu siswa tidak mudah jenuh dan bosan dalam pembelajaran.

Pembelajaran IPS dengan menggunakan media ledu terhadap hasil belajar pada kelas IV Sekolah Dasar sangat berpengaruh satu sama lain, apabila sesuai dengan kegunaannya, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar serta tercapainya tujuan pembelajaran dengan hasil belajar yang maksimal.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan sehingga menemukan inspirasi baru untuk melakukan penelitian selanjutnya. Penelitian terdahulu juga membantu penelitian dalam memposisikan penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian. Penelitian terdahulu dalam penelitian ini adalah :

1. Ratna (2013), dalam jurnalnya yang berjudul Penerapan Model Kooperatif tipe *Think Pair Share* terhadap Hasil Belajar IPS pada siswa kelas V SDN I Purwogondo, pada penelitian tersebut dilakukan melalui tiga siklus, maka dilakukan tindakan rata-rata, begitu pula dengan persentase kegiatan hasil belajar siswa. Siklus I 6,67% menjadi 46,667%, siklus II mengalami peningkatan menjadi 73,33%, dan siklus III meningkat menjadi 90%. Hal ini menunjukkan pencapaian target indikator kinerja hasil observasi mencapai rata-rata 85%.
2. Firmanto (2014), dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* terhadap Hasil Belajar IPS kelas IV SD N 2 Rukti Harjo. Berdasarkan hasil analisis diketahui pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil diperoleh $t_{hit}=0,0226 > t_{tabel}=0,0368$ pada taraf signifikansi 5%, sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Rukti Harjo.
3. Surya (2013), dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Think Pair Share* pada siswa Kelas III SD N Kalibening Kidul 02 Semarang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I, Siklus II, Siklus III, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *think pair share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada siklus I 66,6% sudah memenuhi KKM dan 33,3% belum memenuhi KKM. Siklus II 77,28% sudah memenuhi KKM dan 22,22%

belum memenuhi KKM. Siklus III meningkat menjadi 86,11% sudah memenuhi KKM dan 13,89% belum memenuhi KKM.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan peneliti sebelumnya yaitu, sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* terhadap hasil belajar IPS. Terdapat perbedaan dalam penelitian yang akan dilakukan penulis dengan penelitian sebelumnya, dalam penelitian sebelumnya peneliti tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu.

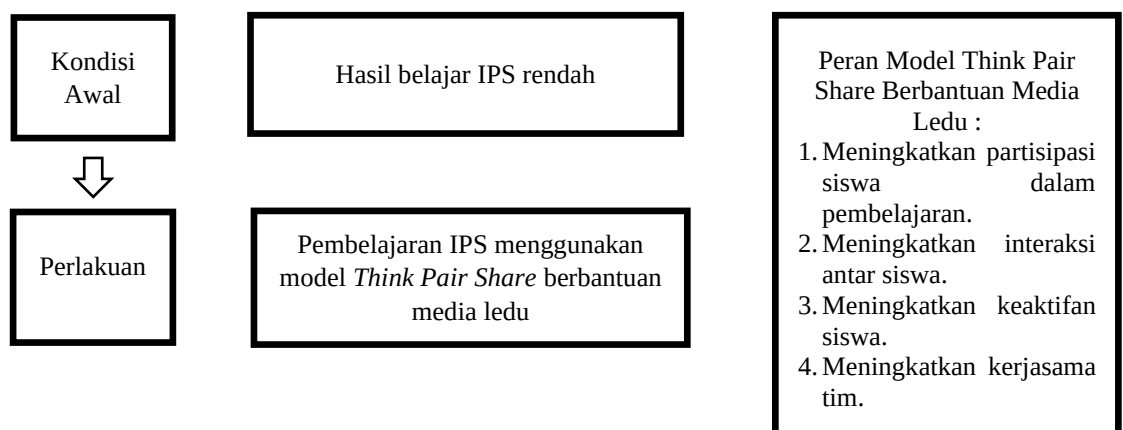
G. Kerangka Pemikiran

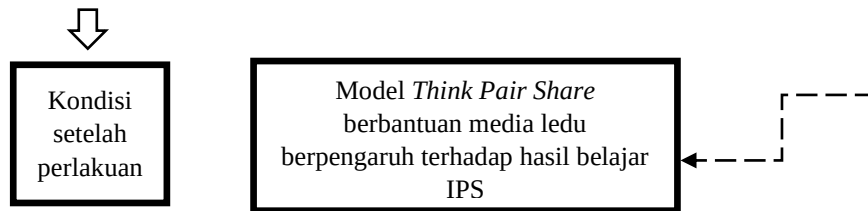
Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka yang telah dipaparkan, maka penulis perlu memaparkan kerangka pemikiran bahwa kondisi awal yang terlihat di SD di Desa Lembu, guru dalam menyampaikan materi masih apa adanya dan belum melibatkan siswa secara keseluruhan, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang tertarik, yang berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Terlebih pada mata pelajaran IPS yang didalamnya banyak kegiatan menghafal dan teks narasi. Dalam pembelajaran IPS dibutuhkan keaktifan dan pemahaman siswa sebagai dasar untuk mengembangkan materi. Dengan demikian, perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran IPS. Agar pembelajaran menjadi menarik, guru harus menggunakan berbagai

model, metode atau media media pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media ledu. Model pembelajaran *think pair share* dilakukan dengan cara berkelompok dan berdiskusi. Model pembelajaran *think pair share* memiliki kelebihan yaitu siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan kerjasama dalam kelompok, sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat. Selain itu, siswa juga diasah untuk memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya. Sedangkan media ledu merupakan jenis media visual yang mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran dan membantu siswa dalam memecahkan masalah. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seorang guru harus mampu memilih model dan metode yang efektif, kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan.

Penulis menggunakan penelitian eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *think pair share* pada pembelajaran IPS, dengan harapan dilakukannya *treatment* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS dikelas IV SD Negeri di Desa Lembu 1 pada materi mata pencaharian sesuai tempat tinggalnya. Dari uraian tersebut dapat digambarkan kerangka pemikiran sebagai berikut:





Gambar 4
Kerangka Pemikiran

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaann. Berdasarkan kerangka pemikiran dan anggapan dasar yang telah dikemukakan, maka penulis merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: ➤ “Terdapat Pengaruh Model *Think Pair Share* berbantuan Media Ledu Terhadap Hasil Belajar IPS”.

— — ➤

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan model *One Group Pretest Posttest Design*. Desain penelitian ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat dengan adanya *posttest*, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan diberi perlakuan.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian *One Group Pretest Posttest* digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2
Rancangan Penelitian

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Sugiyono (2016)

Keterangan :

X : *Treatment* (penggunaan model *think pair share* berbantuan media ledur terhadap hasil belajar IPS)

O₁ : Kelompok yang belum diberi *pretest*

O₂ : Kelompok yang sudah diberi *posttest*

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016), variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari

sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan dua macam variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Independen : variabel independent dalam Bahasa Indonesia sering disebut juga variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi/yang menjadi sebab perubahannya/timbulnya variabel independent. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *think pair share* berbantuan media ledu (X).
2. Variabel Dependen : Variabel dependen dalam Bahasa Indonesia sering disebut dengan variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi/yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS (Y).

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbantuan Media Ledu

Model pembelajaran *Think Pair Share* adalah salah satu model pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk dapat bekerja sama dalam kelompok. Belajar berpikir mandiri, mengajak siswa menjadi aktif, saling bertukar informasi dalam pembelajaran dan mengarahkan atensi siswa dalam materi tertentu. Langkah dalam pembelajaran *think pair share*,

pertama guru memberikan isu/pertanyaan terkait materi (*think*), kedua guru meminta siswa untuk berpasangan dengan kelompok dan mendiskusikan terkait isu/pertanyaan di tahap pertama (*pairing*), ketiga guru meminta siswa untuk memaparkan hasil diskusi (*share*). Pembelajaran ini berbantuan media ledu (lempar dadu) untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Media ledu (lempar dadu) merupakan jenis media visual yang dapat dipegang dan dilihat siswa. Media ledu (lempar dadu) yang didalamnya terdapat materi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari, kemudian didalam media ini terdapat kuis yang nantinya siswa dapat mencoba dan mempraktekkan dengan kelompoknya.

2. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar adalah capaian perubahan perilaku dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPS dengan materi jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggalnya. Hasil belajar IPS dalam penelitian ini, fokus terhadap pencapaian kognitif (pengetahuan) siswa kelas IV Sekolah Dasar.

D. Subyek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, Sugiyono (2016). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD di Desa Lembu.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, Sugiyono (2016). Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD di Desa Lembu yang berjumlah 18 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *total sampling*.

E. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SD di Desa Lembu, Kecamatan Bancak, Kabupaten Semarang. Waktu pelaksanaan penelitian semester genap tahun ajaran 2019/2020.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode tes. Metode Tes bertujuan untuk mengukur besarnya kemampuan siswa secara tidak langsung melalui stimulus atau pertanyaan dan mengetahui hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV Sekolah Dasar.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes hasil belajar yang berupa *pretest* dan *posttest*, yang berfungsi sebagai alat tes yang digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar IPS. Tes hasil belajar ini berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal dengan empat alternatif jawaban yaitu a, b, c, d. Sebelum digunakan pada kelompok eksperimen, instrument terlebih dahulu dikonsultasikan dengan dosen pembimbing kemudian dilakukan (*Expert Judgment*) dengan dosen ahli IPS, guna mengetahui layak tidaknya instrument yang penulis gunakan. Tes hasil belajar ini berisikan pertanyaan sesuai materi pelajaran IPS kelas IV semester II yang memfokuskan pada aspek kognitif. Kisi-kisi instrumen tes yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 3
Kisi-kisi Instrumen

Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek	No. Butir Soal
IPS 3.3Mengidentifikasi kegiatan	3.3.1 Mengetahui tentang keadaan alam dan mata pencaharian penduduk	C1	1, 2

ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.		di suatu daerah.		
	3.3.2	Mengetahui jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggalnya.	C1	3, 4
	3.3.3	Membedakan mata pencaharian daerah pedesaan dan perkotaan.	C2	5
	3.3.4	Mengetahui faktor yang mempengaruhi mata pencaharian di suatu tempat.	C1	6
	3.3.5	Menjelaskan hubungan keadaan alam dengan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggalnya.	C2	7, 8
	3.3.6	Menentukan ciri-ciri daerah pesisir.	C3	9
	3.3.7	Menentukan ciri-ciri dataran rendah.	C3	10, 11
	3.3.8	Menentukan ciri-ciri dataran tinggi.	C3	12
	3.3.9	Membedakan petani daerah dataran rendah dan dataran tinggi.	C2	13
	3.3.10	Memberi contoh hasil mata pencaharian daerah pesisir.	C2	14
	3.3.11	Memberi contoh hasil mata pencaharian daerah dataran rendah.	C2	15
	3.3.12	Memberi contoh hasil mata pencaharian daerah dataran tinggi.	C2	16, 17
	3.3.13	Mengetahui mata pencaharian yang menghasilkan jasa.	C1	18
	3.3.14	Memberi contoh mata pencaharian yang menghasilkan jasa.	C2	19, 20
Jumlah Total Soal				20

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas berhubungan dengan kemampuan untuk mengukur secara tepat sesuatu yang akan diukur, Purwanto (2013). Pendapat lain tentang validitas dikemukakan oleh Sugiyono (2016), yang menyebutkan validitas berhubungan dengan adanya kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Validitas menunjukkan sejauh mana ketepatan alat pengukur untuk melakukan fungsi ukurnya. Valid tidaknya suatu *item* instrumen dapat diketahui dengan bantuan IBM SPSS Statistic 24. Adapun hasil uji validitas soal yang diperoleh setelah dilakukan uji validitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Validasi Soal

No.	r _{tabel}	r _{hitung}	Ket.	No.	r _{tabel}	r _{hitung}	Ket.
1.	0,444	0.573	Valid	26.	0,444	0.427	Tidak valid
2.	0,444	0.466	Valid	27.	0,444	0.328	Tidak valid
3.	0,444	0.250	Tidak valid	28.	0,444	0.628	Valid
4.	0,444	0.399	Tidak valid	29.	0,444	0.394	Tidak valid
5.	0,444	-0.235	Tidak valid	30.	0,444	0.298	Tidak valid
6.	0,444	0.542	Valid	31.	0,444	0.272	Tidak valid
7.	0,444	0.388	Tidak valid	32.	0,444	0.630	Valid
8.	0,444	0.318	Tidak valid	33.	0,444	0.652	Valid
9.	0,444	0.650	Valid	34.	0,444	0.564	Valid
10.	0,444	0.321	Tidak valid	35.	0,444	0.589	Valid
11.	0,444	0.527	Valid	36.	0,444	0.257	Tidak valid
12.	0,444	0.581	Valid	37.	0,444	0.610	Valid
13.	0,444	0.199	Tidak valid	38.	0,444	0.185	Tidak valid
14.	0,444	0.460	Valid	39.	0,444	0.481	Valid
15.	0,444	0.091	Tidak valid	40.	0,444	0.308	Tidak valid
16.	0,444	0.271	Tidak valid	41.	0,444	0.486	Valid
17.	0,444	0.345	Tidak valid	42.	0,444	0.331	Tidak valid
18.	0,444	0.299	Tidak valid	43.	0,444	0.328	Tidak valid

19.	0,444	0.474	Valid	44.	0,444	0.589	Valid
20.	0,444	-0.041	Tidak valid	45.	0,444	0.300	Tidak valid
21.	0,444	0.522	Valid	46.	0,444	0.028	Tidak valid
22.	0,444	0.382	Tidak valid	47.	0,444	0.649	Valid
23.	0,444	0.611	Valid	48.	0,444	0.435	Tidak valid
24.	0,444	0.126	Tidak valid	49.	0,444	-0.05	Tidak valid
25.	0,444	0.495	Valid	50.	0,444	-0.06	Tidak valid

Uji coba dilaksanakan kepada 20 responden diluar sampel penelitian. Dari tabel 4 tersebut, menunjukkan dari 50 soal yang di uji cobakan terdapat 21 soal yang valid dan 29 soal tidak valid. Butir soal dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan $\alpha=0,05$. R_{tabel} untuk jumlah responden 20 adalah 0,444. jika nilai $r_{hitung} > 0,444$, maka soal dikatakan valid. Jika nilai $r_{hitung} < 0,444$, maka soal dikatakan tidak valid. Soal yang valid adalah nomor 1, 2, 4, 6, 11, 12, 14, 19, 21, 23, 25, 28, 32, 33, 34, 35, 37, 39, 41, 44 dan 47. Soal yang tidak valid antara lain nomor 4, 5, 7, 8, 10, 13, 15, 16, 17, 18, 20, 22, 24, 26, 27, 29, 30, 31, 36, 38, 40, 42, 43, 45, 46, 48. Jadi, jumlah soal yang diajukan sebagai *pretest-posttest* adalah 20 soal yang telah valid.

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, Arikunto (2013). Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 24. Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabilitas jika pengukurannya konsisten, cermat dan akurat. Hasil realibilitas dapat dilihat di tabel 5.

Tabel 5

Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	Keterangan
0.909	20	Sangat tinggi

Tabel 5 menunjukkan hasil analisis dari uji reliabilitas dari n jumlah 20 item pada taraf signifikan 5% diperoleh *Cronbac's Alpha* sebesar = 0.909. Soal pilihan ganda dikatakan reliabel jika nilai koefisien $\alpha > r_{\text{tabel}}$. Hasil koefisien alpha pada pilihan ganda yang diajukan adalah $0.909 > 0,444$. Sehingga hasil uji reliabilitas termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka soal tersebut dinyatakan reliabel.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dalam penelitian ini menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics 24*. Uji tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal tes, sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk dalam kriteria mudah, sedang dan sukar. Adapun indeks tingkat kesukaran sebaagai berikut:

Tabel 6
Kriteria Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Kualifikasi
$P > 0,70$	Mudah
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Sedang
$P < 0,30$	Sukar

Hasil kriteria uji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7
Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No. soal	Mean	Keterangan
1.	0.80	Mudah
2.	0.80	Mudah
3.	0.85	Mudah
4.	0.80	Mudah
5.	0,30	Sukar
6.	0.65	Sedang
7.	0.30	Sukar
8.	0.70	Sedang
9.	0.85	Mudah
10.	0.70	Sedang
11.	0.85	Mudah
12.	0.70	Sedang
13.	0.35	Sedang
14.	0.65	Sedang
15.	0.70	Sedang
16.	0.50	Sedang
17.	0.80	Mudah
18.	0.65	Sedang
19.	0.70	Sedang
20.	0.90	Mudah

Tabel 7 menunjukkan dari 50 soal yang di uji cobakan, ada 22 soal dengan kategori mudah, 24 dengan kategori sedang dan 4 soal dengan kategori sukar.

4. Uji Daya Beda

Uji daya beda merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (siswa yang mempunyai kemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (siswa yang mempunyai kemampuan rendah). Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 24*. Skala daya pembeda dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8
Kriteria Uji Daya Beda

0,00 - 0,19 = Jelek	0,30 - 0,39= Soal baik
0,20 - 0,29= Cukup	0,40 atau lebih = Sangat baik

Tabel 9
Hasil Uji Daya Beda

No. soal	r _{hitung}	Keterangan
1.	0.611	Sangat Baik
2.	0.454	Sangat Baik
3.	0.612	Sangat Baik
4.	0.664	Sangat Baik
5.	0.585	Baik
6.	0.397	Baik
7.	0.446	Sangat Baik
8.	0.515	Sangat Baik
9.	0.612	Sangat Baik
10.	0.515	Sangat Baik
11.	0.790	Sangat Baik
12.	0.608	Sangat Baik
13.	0.459	Sangat Baik
14.	0.534	Sangat Baik
15.	0.608	Sangat Baik
16.	0.660	Sangat Baik
17.	0.506	Sangat Baik
18.	0.380	Baik
19.	0.608	Sangat Baik
20.	0.646	Sangat Baik

Tabel 9 menunjukkan hasil uji daya beda dari 50 soal yang di uji cobakan ada 18 soal dengan 17 kategori sangat baik dan 3 soal dengan kategori baik.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

- a. Observasi lokasi penelitian yaitu SD di Desa Lembu, Kec. Bancak, Kab. Semarang.

b. Persiapan Alat, Media, dan Sumber

Mempersiapkan alat pembelajaran seperti lembar kerja siswa, bahan pembelajaran berupa materi ajar dan perangkat pembelajaran antara lain RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), silabus, dan media pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian ini, penulis terjun langsung ke lapangan di sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada kelompok eksperimen adalah sebagai berikut :

a. Memberikan soal *pre-test*.

Pelaksanaan pengukuran awal (*pre-test*) dalam pembelajaran ips dilaksanakan sebelum peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada siswa dengan menggunakan tes berbentuk pilihan ganda. Pengukuran awal (*pre-test*) bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). *Pre-test* dilaksanakan pada tanggal 4 juli 2020 dengan obyek penelitian siswa kelas IV sekolah Dasar di Desa Lembu yang berjumlah 18 siswa.

b. Pelaksanaan *Treatment*

Treatment dalam penelitian ini dilakanakan sebanyak empat kali pada mata pelajaran ips. Dalam dua minggu *treatment* dilaksanakan sebanyak empat kali dengan alokasi waktu 2 x 35

menit. *Treatment* ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Sehingga, dapat diketahui perbedaan antara hasil belajar IPS menggunakan model *think pair share* berbantuan media ledu. *Treatment* ini dilaksanakan pada tanggal 4 juli 2020 - 13 juli 2020.

c. Memberikan soal *post-test*.

Setelah diberikannya *treatment*, langkah selanjutnya adalah memberikan *post-test* dengan memberikan tes berupa pilihan ganda. Pengukuran akhir ini, bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikannya *treatment*. Pemberian *post-test* dilaksanakan pada tanggal 13 juli 2020 dengan obyek penelitian siswa kelas IV SD di Desa Lembu yang berjumlah 18 siswa.

3. Pelaporan

Peneliti melakukan analisis terhadap data hasil penelitian setelah memperoleh data hasil penelitian berupa data hasil belajar siswa. Hasil analisis data penelitian kemudian diolah dan dilaporkan dalam sebuah laporan penelitian.

J. Metode Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program IBM *SPSS Statistics 24* dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk*. Kriteria pengambilan keputusan dalam

uji normalitas adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan statistik non-parametrik yaitu uji *Wilcoxon*. Uji hipotesis ini menggunakan bantuan program *IBM Statistic SPSS 24*. Kriteria keputusan dalam uji hipotesis adalah sebagai berikut :

- a. H_0 : tidak terdapat pengaruh antara model *think pair share* berbantuan media ledu terhadap hasil belajar ips.
- b. H_1 : terdapat pengaruh antara model *think pair share* berbantuan media ledu terhadap hasil belajar ips.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *think pair share* berbantuan media ledu terhadap hasil belajar IPS kelas IV. Model *Think Pair Share* merupakan suatu model yang mengajarkan siswa untuk aktif terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Peran model *Think Pair Share* berbantuan media ledu antara lain: meningkatkan keaktifan antar kelompok, meningkatkan kerjasama dan memudahkan interaksi dengan kelompok. Dari hasil *pretest* diperoleh perbandingan dengan rata-rata 67.5 dan hasil *posttest* diperoleh rata-rata 80 dan mengalami peningkatan nilai sebanyak 17,5. Hal tersebut didukung dengan adanya uji hipotesis yang dilakukan dengan uji *Wilcoxon* dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 24* diperoleh $Z = -3.561$ dengan nilai $\sigma = 0.000$. Sehingga pengambil keputusan $\text{sig} > 0,05$, maka H_0 diterima. Artinya, ada perbedaan antara hasil belajar IPS hasil sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara model *think pair share* berbantuan media ledu terhadap hasil belajar IPS.

B. Saran

Berdasarkan data analisis penelitian dan kesimpulan yang telah disampaikan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau

masukannya bagi perkembangan ilmu pendidikan. Berikut saran yang dapat disampaikan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran. Model pembelajaran dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang berlangsung dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran *think pair share* dapat digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dengan menggunakan model *think pair share* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam berpikir, bertanya, dan berinteraksi dengan teman-temannya dalam berkelompok, melatih kekompakan serta melatih kedisiplinan siswa dalam berbagi tugas.
3. Sebaiknya, guru dapat memilih model pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, agar tujuan pembelajaran tercapai serta hasil belajar yang diperoleh juga maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kunandar. (2015). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kurniasi, & Sani. (2015). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Celebahan Timur UH III Yogyakarta 55167: Pustaka Belajar.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi* . Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Slavin. (2010). *Cooperative learning teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Supriatna, N. (2007). *Pendidikan IPS di SD*. Bandung: UPI.Press.
- Suprijono, A. (2012). *Model dan Model-model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- _____, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Supriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suwarjo. (2008). *Pembelajaran Kooperatif dalam Apresiasi prosa fiksi*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Yusuf, S. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter (Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.