

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Problem Solving*

a. Pengertian

Menurut Trianto (2014:173) strategi *problem solving* dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang berasal dari siswa maupun guru. Model pembelajaran *problem solving* merupakan cara efektif dalam membuat variasi suasana pola diskusi di kelas. Dasarnya yaitu diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan langkah yang digunakan dalam *problem solving* dapat memberikan kepada siswa waktu yang lebih banyak untuk berpikir, merespon, dan saling membantu. Melalui metode ini, siswa diberi kesempatan untuk bekerja sendiri dan berkerja sama dengan orang lain (Trianto, 2014: 81). Lebih lanjut Isjoni (2011: 71) menjelaskan *problem solving* adalah teknik yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain.

b. Langkah-langkah *Problem Solving*

Menurut Huda (2013: 132), metode *problem solving* atau metode pemecahan masalah bukan hanya sekedar metode mengajar. Ia juga merupakan suatu metode berpikir sebab dalam *problem solving* dapat digunakan metode-metode lain yang dimulai dengan mencari data

sampai pada penarikan kesimpulan. Langkah-langkah penggunaan metode ini sebagai berikut:

- 1) Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya.
- 2) Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang muncul. Misalnya dengan jalan membaca buku-buku, meneliti, bertanya, dan berdiskusi.
- 3) Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban tentu saja didasarkan pada data yang telah diperoleh pada langkah kedua di atas.
- 4) Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut betul-betul cocok.
- 5) Menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai pada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tadi.

Model pembelajaran *problem solving* atau metode pemecahan masalah bukan hanya sekedar metode mengajar. Model pembelajaran ini merupakan suatu metode berpikir sebab dalam *problem solving* dapat digunakan metode-metode lain yang dimulai dengan mencari data sampai pada penarikan kesimpulan. Menurut Trianto (2014: 81) *problem solving* langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *problem solving* yaitu :

Tabel 2.1. Tahap Model Pembelajaran *Problem Solving*

Tahap-tahap	Kemampuan yang diperlukan
1) Merumuskan masalah	Kemampuan yang diperlukan adalah : mengetahui dan merumuskan masalah secara jelas.
2) Menelaah masalah	Kemampuan yang diperlukan adalah : menggunakan pengetahuan untuk memperinci, menganalisis masalah dari berbagai sudut.
3) Merumuskan hipotesis	Kemampuan yang diperlukan adalah : berimajinasi dan menghayati ruang lingkup, sebab akibat dan alternatif penyelesaian.
4) Mengumpulkan dan mengelompokkan data sebagai bahan pembuktian hipotesis	Kemampuan yang diperlukan adalah : kecakapan mencari dan menyusun data. Menyajikan data dalam bentuk diagram, gambar atau tabel.
5) Pembuktian hipotesis	Kemampuan yang diperlukan adalah : kecakapan menelaah dan membahas data, kecakapan menghubungkan-hubungkan dan menghitung, serta keterampilan mengambil keputusan dan kesimpulan.
6) Menentukan pilihan penyelesaian	Kemampuan yang diperlukan adalah : kecakapan membuat alternatif penyelesaian, kecakapan menilai pilihan dengan memperhitungkan akibat yang akan terjadi pada setiap pilihan.

c. Kelebihan dan Kelemahan *Problem Solving*

- 1) Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *problem solving* adalah:
 - a) Mendidik siswa untuk berpikir secara sistematis.
 - b) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.
 - c) Berpikir dan bertindak kreatif.
 - d) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
 - e) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
 - f) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.

- g) Merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
 - h) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja
 - i) Mampu mencari berbagai jalan keluar dari suatu kesulitan yang dihadapi.
 - j) Belajar menganalisis suatu masalah dari berbagai aspek.
 - k) Mendidik siswa percaya diri sendiri.
- 2) Kelemahan model pembelajaran kooperatif *problem solving* adalah:
- a) Memerlukan cukup banyak waktu.
 - b) Melibatkan lebih banyak orang.
 - c) Tidak semua materi pelajaran mengandung masalah.
 - d) Memerlukan perencanaan yang teratur dan matang.
 - e) Tidak efektif jika terdapat beberapa siswa yang pasif

Kelebihan model pembelajaran *problem solving* adalah (1) siswa dapat berinteraksi dalam memecahkan masalah, menemukan konsep yang dikembangkan; (2) siswa dapat meningkatkan perolehan isi akademik dan keterampilan sosial; (3) setiap siswa dalam kelompoknya berusaha untuk mengetahui jawaban pertanyaan yang diberikan (semua siswa aktif); (4) melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi melalui diskusi kelompok dan presentasi jawaban suatu pertanyaan atau permasalahan; (5) meningkatkan keterampilan berpikir secara individu maupun kelompok.

Pembelajaran yang baik disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan siswa kelas VI, bahwa masa ini adalah masa untuk berkelompok dan berorganisasi. Penerimaan oleh teman-teman seusia adalah penting. Dengan demikian, karakteristik siswa kelas VI sesuai dengan model pembelajaran kooperatif yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif metode *problem solving*. Pada model pembelajaran kooperatif metode *problem solving* siswa akan belajar secara berkelompok maupun secara individu.

2. Media Pembelajaran Berbasis IT

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain adalah media pembelajaran. Agar pembelajaran dapat disenangi oleh siswa guru dituntut dapat menginovasi cara pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran di kelas akan tersampaikan dengan baik apabila guru menggunakan media sebagai penyampai pesan.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium sendiri dapat di artikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim ke penerima Heinich et.al; Ibrahim; Ibrahim et.al (dalam Daryanto, 2013:04). Media merupakan salah satu komponen komunikasi yakni pembawa pesan dari kominikator menuju komunikan Criticos (dalam Daryanto, 2013:04). Artinya dalam pembelajaran media sebagai alat

penyampai pesan pada materi pelajaran dan guru sebagai pengantar pesan serta siswa sebagai penerima pesan.

Gagne (dalam Kustandi dan Bambang, 2013:07) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Begitu pula apabila media itu dapat membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2015:04). Kustandi dan Bambang (2013:08) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang tersampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasar uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan guru sebagai penyampai pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Media pembelajaran merupakan komponen dari sumber belajar siswa atau wahana fisik yang mengandung tujuan instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar serta dalam proses pembelajaran berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam penggunaannya.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Adanya penggunaan media pembelajaran dapat dirasakan berbagai manfaatnya. Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2015:25)

menjelaskan walau media telah lama digunakan tanpa disadari banyak keuntungan yang dirasakan.

Beberapa penelitian menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai integral pembelajaran di kelas. Menurut pendapat ini, manfaat yang didapatkan dari penggunaan media sebagai berikut: penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan, sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dapat ditingkatkan, dan peran guru dapat berubah ke arah yang positif.

Sedangkan Sudjana & Rivai (2013:02) mengemukakan manfaat dari media pembelajaran antara lain: pembelajaran akan lebih menarik perhatian, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, metode mengajar akan bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Kemudian, Daryanto (2013:05) secara umum menjelaskan tentang manfaat media yakni: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis; mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; menimbulkan gairah belajar; memungkinkan anak belajar mandiri. Dari uraian di atas di dapat inti bahwa manfaat media pembelajaran selain digunakan sebagai penyampai pesan dalam pembelajaran, manfaat media pembelajaran dapat memberikan inovasi dalam proses

pembelajaran, selain itu dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa. Manfaat yang dirasakan dalam penggunaan media harus diimbangi dengan pemilihan media yang tepat pula.

3) Pemilihan Media untuk Pembelajaran

Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang baik. Perencanaan ini salah satunya dengan memperhatikan pemilihan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan di kelas. Ketika memilih media, guru harus memperhatikan beberapa kriteria pemilihannya.

Kriteria pemilihan media menurut Arsyad (2015:74) sebagai berikut: sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi; praktis, luwes, dan bertahan; guru terampil menggunakannya; pengelompokan sasaran; mutu teknis.

Sedangkan menurut Sri Anitah (2008:6.35) ada tiga hal yang perlu dijadikan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Ketiga hal tersebut yakni tujuan pemilihan media pembelajaran, karakteristik media pembelajaran, dan alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih. Pemilihan media pembelajaran memiliki tujuan untuk memudahkan guru menerapkan media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu dengan adanya kriteria pemilihan media pembelajara guru dapat membuat medianya sendiri yang disesuaikan dengan materi serta kondisi dalam kegiatan

pembelajaran. Selain pemilihan media ada pula jenis dan bentuk media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman bagi guru.

4) Jenis dan Bentuk Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis dan bentuk yang beragam. Dalam penggunaannya, guru harus mampu memilih jenis dan bentuk media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sri Anitah (2008:6.16) berpendapat bahwa media pembelajaran umumnya dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu: media visual, media audio, dan media audiovisual. Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Dari pendapat tersebut, peneliti ingin memfokuskan pada media visual. Media visual dipilih karena media ini dapat digunakan tanpa alat-alat khusus.

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis media ini sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Arsyad (2015:102) menjelaskan media visual memegang peran penting dalam proses pembelajaran, media visual dapat memperlancar proses pemahaman dan ingatan siswa. Bentuk media visual dapat berupa: (a) gambar, lukisan, foto yang menunjukkan kenampakan suatu objek; (b) diagram yang menggambarkan hubungan konsep, organisasi, dan

struktur isi materi; (c) peta; (d) grafik seperti bagan, tabel, dan grafik.

5) Media Visual

Visualisasi suatu objek atau kejadian tersusun secara kontinum mulai dari yang realistik sampai kepada yang paling abstrak. Pengajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistik menyerupai keadaan yang sebenarnya, namun tidak berarti bahwa media harus selalu menyerupai keadaan yang sebenarnya (Sudjana dan Rivai, 2013:09).

Menurut Sri Anitah (2008:6.17) menjelaskan bahwa media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran. Hamdani (2011:248) menjelaskan media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual terdiri dari media visual yang dapat diproyeksikan dan media visual yang tidak dapat diproyeksikan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media visual yang tidak dapat diproyeksikan berupa fotografik. Gambar Fotografik sebagai media visual dalam pembelajaran dapat mengkombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan kata-kata dan gambar. Penggunaannya dalam pembelajaran, media ini hendaknya mengembangkan daya imajinasi atau citra siswa.

Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur visual dalam materi pembelajaran.

Dalam merancang media pembelajaran terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:

- a) Kesederhanaan, tata letak media pembelajaran tampak pada gambar yang cukup besar dan jelas rincian pokoknya, lambang gambar diberi garis yang cukup tebal, tidak perlu banyak hiasan karena akan membingungkan siswa, gunakan kata dan huruf yang sederhana, kalimat yang mudah dipahami siswa.
- b) Keterpaduan, adanya hubungan erat di antara berbagai unsur visual sehingga secara keseluruhan berfungsi padu.
- c) Penekanan, ditekankan pada satu unsur yang menjadi titik perhatian dan minat siswa.
- d) Keseimbangan, adanya keseimbangan antara huruf, keterangan, dan tanda dengan garis, tekstur, dan penekanan untuk menarik perhatian siswa.
- e) Garis, sebagai penuntun bagi para siswa dalam mempelajari rangkaian konsep, gagasan, makna dan isi materi yang tersirat dalam media visual yang dipertunjukkan.
- f) Bentuk, gunakan bentuk yang tidak lazim agar menarik perhatian siswa.
- g) Ruang, gunakan ruang yang cukup dan terbuka agar tidak menimbulkan kesan berdesakan.

h) Tekstur dan warna, gunakan keduanya dengan warna-warna yang mencolok namun tidak meninggalkan kesan harmonis pada warna. Pemilihan warna untuk keperluan materi pembelajaran perlu diperhitungkan secara cermat (Sudjana dan Rivai, 2013:19).

b. Pembelajaran Berbasis IT

Informasi dan Teknologi (IT) merupakan hal yang tidak asing lagi di era saat ini. IT merupakan segala aspek dari peralatan teknis dalam memberikan informasi, menyampaikan informasi, dan proses dari teknologi tersebut.

1) Pengertian teknologi

Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Technologia* menurut Webster Dictionary berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata Teknologi berarti, *skill, science* atau keahlian, keterampilan, ilmu (Rusman, 2015). Dalam bukunya Rusman, Menurut Gary J. Anglin Teknologi merupakan penerapan ilmu-ilmu perilaku dan alam serta pengetahuan lain secara bersistem dan menyistem untuk memecahkan masalah. Teknologi merupakan ilmu pengetahuan yang ditransformasikan ke dalam produk, proses, jasa, dan struktur organisasi. Jadi, teknologi adalah cara di mana kita menggunakan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah praktis.

2) Pengertian informasi

Informasi adalah fakta atau apa pun yang dapat digunakan sebagai input dalam menghasilkan informasi. Sedangkan data merupakan bahan mentah, data merupakan input yang setelah diolah berubah bentuknya menjadi output yang disebut informasi.

Informasi ialah sejumlah data yang telah diolah melalui pengolahan data dalam rangka menguji tingkat kebenarannya dan ketercapaiannya sesuai dengan kebutuhan. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan dari informasi yaitu: Informasi merupakan hasil pengolahan data, memberikan makna dan berguna atau bermanfaat. Adapun ciri-ciri informasi yang berkualitas menurut Mc.Leod dalam bukunya Rusman (2015) ada empat, yaitu:

- a) Akurat, artinya informasi mencerminkan keadaan yang sebenarnya.
- b) Tepat waktu, artinya informasi harus tersedia/ ada pada saat informasi diperlukan.
- c) Relevan, artinya informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan.
- d) Lengkap, artinya informasi harus diberikan secara utuh tidak setengah-setengah.

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran pada jenjang pendidikan di tingkat sekolah, yang dikembangkan secara terintegrasi dengan mengambil konsep-konsep esensial dari Ilmu-ilmu

sosial dan humaniora. IPS mengkaji berbagai masalah-masalah dan fenomena sosial yang ada di masyarakat.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan, antara lain seperti ekonomi, sejarah, geografi, dan sosiologi yang disusun secara sistematis dan terpadu yang kemudian menjadi suatu disiplin ilmu yang tidak dapat dipecah-pecah lagi karena telah terintegrasi dalam ilmu pengetahuan sosial. Numan Sumantri (2015: 93) menyatakan bahwa

“Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan dikaji secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.”

Menurut Supardan (2013: 35) ilmu sosial adalah ilmu yang mempelajari perilaku dan aktivitas sosial dalam kehidupan bersama. Sedangkan Sapriya (2014: 48) menyatakan bahwa program pendidikan IPS yang komprehensif adalah program yang mencakup empat dimensi, meliputi:

- 1) Dimensi pengetahuan (*knowledge*)
- 2) Dimensi keterampilan (*skills*)
- 3) Dimensi nilai dan sikap (*values and attitudes*)
- 4) Dimensi tindakan (*action*)

Dimana dalam pembelajaran keempat dimensi tersebut saling melengkapi.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD secara *correlated* atau saling berhubungan. IPS merupakan penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial,

ideologi negara, dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan, disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar dan menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu-ilmu social (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau Studi Sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial (Trianto, 2014: 171).

Pembelajaran IPS lebih menekankan aspek pendidikan daripada transfer konsep, karena dalam pembelajaran pendidikan IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Mata pelajaran IPS di SD bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pendidikan IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara. Untuk merealisasikan tujuan tersebut, proses mengajar dan membelajarkannya, tidak hanya terbatas pada aspek-aspek pengetahuan

(kognitif) dan keterampilan (psikomotor) saja, melainkan meliputi juga aspek akhlak (afektif) dalam menghayati serta menyadari kehidupan yang penuh dengan masalah, tantangan, hambatan dan persaingan ini. Melalui pendidikan IPS, anak dibina dan dikembangkan kemampuan mental–intelektualnya menjadi warga negara yang berketerampilan dan berkepedulian sosial serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai–nilai yang terkandung dalam Pancasila.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan hakikat IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu-ilmu sosial yang bertujuan membina anak didik menjadi warga negara yang baik, memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara.

b. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ada 10 konsep *social studies* dari NCSS, yaitu (1) *culture*; (2) *time, continuity and change*; (3) *people, places and environments*; (4) *individual development and identity*; (5) *individuals, group, and institutions*; (6) *power, authority and governance*; (7) *production, distribution and consumption*; (8) *science, technology and society*; (9) *global connections*, dan; (10) *civic ideals and practices*.. Sedangkan konsep IPS, yaitu: (1) interaksi, (2) saling ketergantungan, (3) kesinambungan dan perubahan, (4) keragaman/kesamaan/perbedaan, (5) konflik dan konsesus, (6) pola (*patron*), (7) tempat, (8) kekuasaan

(*power*), (9) nilai kepercayaan, (10) keadilan dan pemerataan, (11) kelangkaan (*scarcity*), (12) kekhususan, (13) budaya (*culture*), dan (14) nasionalisme (Trianto, 2014: 173).

Karakteristik mata pembelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner. Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial.

c. Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan “*to prepare students to be well functioning citizens in a democratic society*”. Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya (Trianto, 2014: 171).

Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu mahasiswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran Pendidikan IPS benar-benar mampu

mengondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi mahasiswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik. Hal ini dikarenakan pengondisian iklim belajar merupakan aspek penting bagi tercapainya tujuan pendidikan.

Pola pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya mencecoki atau menjejali siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Di sinilah sebenarnya penekanan misi dari pendidikan IPS. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa.

Menurut Trianto (2014: 174),

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Hal ini berarti tujuan pembelajaran IPS 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 setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pembelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik sehingga siswa:

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat. pengembangan keterampilan pembuatan keputusan.
- 6) Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.

- 7) Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
- 8) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya "*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*" dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
- 9) Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi Pembelajaran IPS yang diberikan.

Di samping itu juga bertujuan bagaimana sikap siswa terhadap pelajaran berupa: penerimaan, jawaban atau sambutan, penghargaan, pengorganisasian, karakteristik nilai, dan menceritakan. Pembelajaran IPS di SD diharapkan untuk membina generasi penerus (anak) agar dapat memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, menghayati tuntunan keharusan dan pentingnya bermasyarakat dengan penuh kebersamaan dan kekeluargaan serta mahir berperan serta dilingkungannya sebagai insane sosial dan warga Negara yang baik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat

menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis untuk menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat di masa yang akan datang yang akan dihadapi oleh siswa. Pembelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan (Permendiknas No. 19 tahun 2005).

Pembelajaran IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat diharapkan untuk membina generasi penerus (anak) agar dapat memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, menghayati tuntunan keharusan dan pentingnya bermasyarakat dengan penuh kebersamaan dan kekeluargaan serta mahir berperan serta dilingkungannya sebagai insan sosial dan warga Negara yang baik.

4. Hasil Belajar IPS

a. Pengertian

Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman ini tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang diamati. Belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami kegiatan belajar. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik. Menurut Hamalik (2004: 103), hasil belajar merupakan pengukuran terhadap tingkat penguasaan pelajaran, keterampilan-keterampilan belajar dan bekerja. Hasil belajar dapat dinilai melalui tes tulis dalam bentuk tes formatif. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Trianto (2014: 183) bahwa tes formatif adalah satu set pertanyaan untuk dijawab atau seperangkat tuas untuk dilakukan dalam mengukur kemampuan belajar siswa didik setelah melakukan suatu tahap pengalaman belajar. Menurut Purwanto (2014:45) bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotorik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS merupakan tingkat penguasaan terhadap mata pelajaran IPS setelah mengalami proses dan kegiatan belajar mata pelajaran IPS dan dinyatakan dengan nilai yang meliputi keterampilan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik. Hasil belajar IPS merupakan kemampuan yang dapat diukur berupa penguasaan ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil dari kegiatan proses belajar mengajar mata pelajaran IPS.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa. Tujuan atau hasil belajar digolongkan menjadi tiga dominan, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Pembagian hasil belajar ke dalam dominan kognitif, afektif dan psikomotor sifatnya tidak terpisah secara tegas. Artinya, pada waktu mengembangkan hasil belajar kognitif tidak berarti guru tersebut tidak mengembangkan hasil belajar afektif dan psikomotor. Pembagian ini dilakukan mengingat mata pelajaran memiliki ciri-ciri tertentu yang mendapat tugas untuk mengembangkan hasil belajar yang tertentu pula. Hasil belajar kognitif mengacu pada hasil belajar yang berkenaan dengan pengembangan otak dan penalaran siswa. Dominan kognitif ini mempunyai enam tingkatan yaitu, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Sudjana seperti yang dikutip Susanto (2014:14-15) mengatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor

utama, yakni faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Terdapat sepuluh faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti dijelaskan di bawah ini:

1) Kecerdasan Anak

Kemampuan intelegensi seseorang sangat memengaruhi terhadap cepat dan lambatnya penerimaan informasi serta terpecahkan atau tidaknya suatu permasalahan. Kecerdasan siswa sangat membantu pengajar untuk menentukan apakah siswa itu mampu mengikuti pelajaran yang diberikan meskipun tidak akan terlepas dari faktor lainnya.

2) Kesiapan atau Kematangan

Kesiapan atau kematangan adalah tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam proses belajar, kematangan atau kesiapan ini sangat menentukan keberhasilan dalam belajar tersebut.

3) Bakat Anak

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, maka bakat akan dapat memengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

4) Kemauan Belajar

Salah satu tugas guru yang kerap sukar dilaksanakan ialah membuat anak menjadi mau belajar atau menjadi giat untuk belajar. Keengganan siswa untuk belajar mungkin disebabkan karena ia belum mengerti bahwa belajar sangat penting untuk kehidupannya kelak.

5) Minat

Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya.

6) Model Penyajian Materi Pelajaran

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh para siswa tentunya berpengaruh secara positif terhadap keberhasilan belajar.

7) Pribadi dan Sikap Guru

Siswa, begitu juga manusia pada umumnya dalam melakukan belajar tidak hanya melalui bacaan atau melalui guru saja, tetapi bisa juga melalui contoh-contoh yang baik dari sikap, tingkah laku, dan perbuatan. Kepribadian dan sikap guru yang kreatif dan penuh

inovatif dalam prilakunya, maka siswa akan meniru gurunya yang aktif dan kreatif ini.

8) Suasana Pengajaran

Faktor lain yang ikut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar adalah suasana pengajaran. Suasana pengajaran yang tenang, terjadinya dialog yang kritis antara siswa dengan guru, dan menumbuhkan suasana yang aktif diantara siswa tentunya akan memberikan nilai lebih pada proses pengajaran, Sehingga keberhasilan siswa dalam belajar dapat meningkat.

9) Kompetensi Guru

Guru yang professional memiliki kemampuan-kemampuan tertentu. Kemampuan-kemampuan itu diperlukan dalam membantu siswa dalam belajar. Keberhasilan siswa dalam belajar akan banyak dipengaruhi oleh kemampuan guru yang professional.

10) Masyarakat

Dalam masyarakat terdapat berbagai macam tingkah laku manusia dan berbagai macam latar belakang pendidikan. Oleh karena itu, pantaslah dalam dunia pendidikan lingkungan masyarakat pun akan ikut memengaruhi kepribadian siswa.

c. Hasil Belajar sebagai Objek Penelitian

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya. Sedangkan penilaian merupakan upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan

yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa.

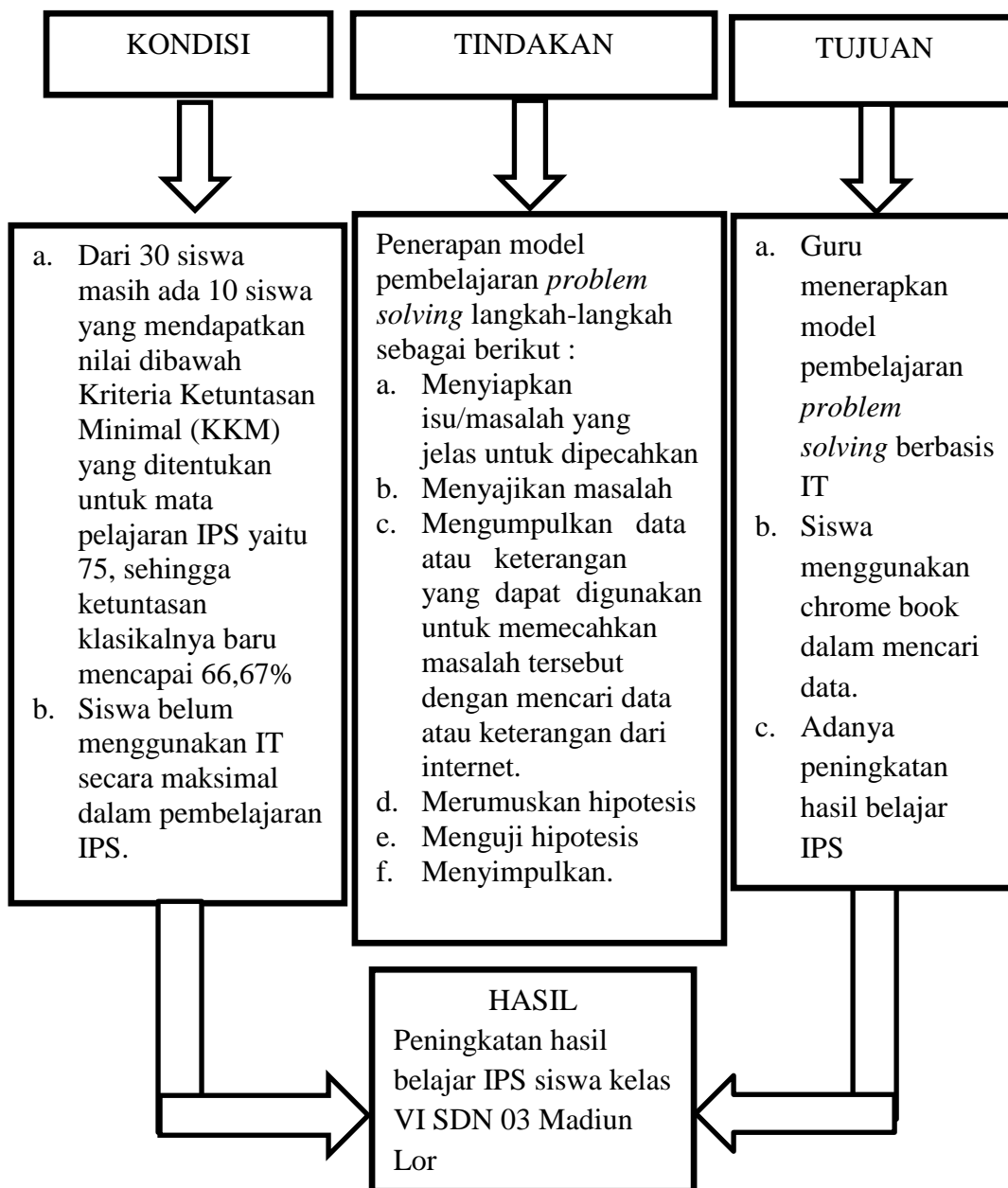
Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, dan akan diuraikan sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yaitu: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative (Sudjana, 2013:22).

B. Kerangka Berpikir

. Salah satu pembelajaran yang penting diterapkan pada sekolah dasar yaitu pembelajaran IPS, dikarenakan pembelajaran IPS dapat memberikan sumbangan bekal kepada siswa untuk menghadapi persoalan sosial yang dihadapi oleh siswa kelak. Pembelajaran IPS dapat mengembangkan pikiran rasional dari siswa tentang sesuatu yang berkaitan dengan persoalan sosial tentang masyarakat serta memperoleh keterampilan serta pengetahuan dasar yang nantinya akan berguna bagi kehidupan, sehingga secara tidak langsung dapat menanamkan jiwa cinta tanah air dari siswa. IPS adalah mata pelajaran yang mengharuskan siswa mampu mendefinisikan fakta, yang mana fakta ini kemudian dijabarkan menjadi konsep abstrak dan ide ide penting yang digeneralisasikan sebagai tujuan dari kurikulum dalam IPS.

Permasalahan rendahnya hasil dan aktivitas belajar mata pelajaran IPS merupakan inti dari permasalahan dalam penelitian ini, oleh karena itu peneliti berusaha mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi. Salah satu upaya adalah penerapan model pembelajaran *problem solving* berbasis IT. Berikut disajikan dalam bentuk bagan.



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Jika guru menerapkan model pembelajaran *problem solving* berbasis IT, maka hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas VI SDN 03 Madiun Lor Kota Madiun akan meningkat.

D. Kebaruan Penelitian

Penelitian terdahulu tentang penerapan model pembelajaran *problem solving* berbasis IT dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS berasal dari beberapa jurnal ilmiah. Penelitian oleh Ayu Komang Ratna Dewi (2021) yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran *Problem Solving* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS, hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata pada siklus 1 (76,56 menjadi 80,39) pada siklus II, dan persentase ketuntasan dari sebesar 68,97% pada siklus 1 menjadi 89,66% pada siklus II. Perolehan data ini sudah mencapai standard ketuntasan yang diharapkan penulis yaitu dengan KKM 70. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem solving* meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Penelitian kedua oleh Mulyadi Mulyadi (2021) yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Metode *Problem Solving* Di SMP Negeri 1 Ujan Mas Kepahiang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *problem solving* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIIA telah berhasil. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata pada setiap siklus, yaitu siklus I sebesar 6,57, siklus II sebesar 7,57, dan siklus III sebesar 8,33.

Kedua penelitian ini memiliki persamaan dengan tesis yang sedang disusun oleh peneliti yaitu penerapan model pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar IPS. Perbedaan dengan tesis yang sedang disusun oleh peneliti adalah subjek penelitian dimana penelitian oleh Ayu pada siswa SMP

kelas VIII sedangkan penelitian oleh peneliti adalah siswa di Sekolah Dasar (SD).

Penelitian oleh Heri Maria Zulfiati (2014) yang berjudul Pengaruh Pembelajaran Ips Berbasis Ict (Information And Communications Technology) Dengan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Siswa. Hasil penelitian ini adalah (1) hasil belajar siswa dengan menggunakan ICT aplikasi Lectora Inspire lebih tinggi daripada menggunakan buku teks ($t = 9,226$ dan $p = 0,004 < \alpha = 0,05$), (2) minat belajar siswa menggunakan ICT dengan aplikasi Lectora Inspire lebih tinggi daripada menggunakan buku teks ($t = 7,098$ dan $p = 0,001 < \alpha = 0,05$).

Persamaan dengan penelitian ini yaitu meneliti pada mata pelajaran IPS dengan subjek penelitian siswa SD, pada penelitian oleh Heri menggunakan aplikasi sedangkan penelitian ini siswa menggunakan chrome book untuk mencari informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tanpa menggunakan aplikasi.