

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian teori

1. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses pembelajaran subyek didik/pembelajar yang direncanakan atau di desain, dilaksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar subyek didik/pembelajar dapat tercapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.¹

Secara *etimologis*, model diartikan sebagai pola, rencana, representasi, sistem, atau konsep, yang seringkali berupa penyederhanaan atau idealisasi. Bentuknya dapat berupa model fisik (maket, bentuk prototipe), model citra (gambar rancangan, citra komputer), atau rumusan matematis. Model menurut Mills dalam Suprijono adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.² Sedangkan istilah pembelajaran merujuk pada interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dalam suatu kelas, dimana terjadi proses pengiriman informasi atau

¹Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. (Bandung: Refika Aditama, 2011), hal.3

²Agus Suprijono, *Cooperatve Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal.45

pengetahuan dari guru ke siswa³. Dari pengertian masing-masing kata tersebut, secara umum dapat difahami bahwasanya model pembelajaran adalah suatu pola atau gambaran tentang pelaksanaan proses pembelajaran.

Lebih lanjut, Arends dalam Hamruni menyatakan bahwasanya istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaksnya, lingkungan dan sistem pengelolaannya.⁴ Bisa dikatakan bahwa model pembelajaran suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain. Sedangkan Soekamto mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.⁵

Istilah model pembelajaran seringkali disamakan dengan istilah-istilah lain seperti pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran. Akan tetapi istilah-istilah tersebut berbeda satu sama lain. Istilah

³ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), hal. 205

⁴ Hamruni, *Strategi Pembelajaran*. (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), hal. 5

⁵ *Ibid.*, hal.6

pendekatan (*approach*) dalam pembelajaran diartikan sebagai titik tolak atau cara pandang kita terhadap proses pembelajaran. Sedangkan metode secara harfiah berarti cara. Dalam pembelajaran metode diartikan sebagai sebuah cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.⁶ Sedangkan strategi seperti dijelaskan oleh Kozma dan Gafur dalam Hamzah adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran. Strategi meliputi sifat, ruang lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran.⁷ Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

b. Kedudukan Model Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar

Proses belajar mengajar merupakan dua buah kegiatan yang berlangsung dalam waktu dan lingkup yang bersamaan. Guru mengajar dan siswa yang belajar adalah dwi tunggal dalam suatu interaksi yang edukatif.⁸ Pada hakikatnya belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada siswa. Adapun pengertian secara kualitatif, belajar ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman serta cara menafsirkan dunia sekeliling siswa.⁹ Sementara itu Romine dalam Hamalik berpendapat bahwa, "*Learning is defined as the*

⁶ *Ibid.*, hal.7

⁷ Hamzah B. Uno, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 4

⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 38

⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hal.68

modification or strengthening of behaviour through experiencing".¹⁰

Jadi belajar diartikan kegiatan merubah dan memodifikasi kebiasaan dan pengalaman. Sedangkan mengajar lebih merujuk pada suatu proses mengatur, yakni mengatur dan mengorganisasikan kegiatan belajar siswa.

Guru sebagai orang yang bertindak mengajar siswa merupakan tokoh utama dalam suatu pembelajaran. Sukses atau tidaknya kegiatan belajar siswa banyak dipengaruhi oleh cara guru mengajar dan mengorganisasikan kelas. Dalam mendesain kegiatan pembelajaran agar efektif terhadap tujuan yang hendak dicapai, guru mutlak menggunakan model pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Model pembelajaran merupakan komponen yang cukup krusial. Sebagai sebuah rancangan, pola dan bahkan sebuah desain dari suatu kegiatan pembelajaran, memilih model pembelajaran hendaknya perlu mempertimbangkan efektifitas dan efisiensinya. Dari hasil analisis yang di lakukan lahirlah pemahaman tentang kedudukan model pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a) Model sebagai alat motivasi Ekstrinsik
- b) Model sebagai desain pengajaran
- c) Model sebagai alat untuk mencapai tujuan.¹¹

¹⁰ Oemar Hamalik dan Boyke Ramdhani, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 106

¹¹ Djamarah, *Strategi Belajar....*, hal. 72

2. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tebak Kata

a. Konsep Dasar Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan faham konstruktivisme. Faham ini beranggapan bahwa pengetahuan riil bagi siswa adalah sesuatu yang dibangun atau ditemukan oleh siswa itu sendiri.¹²

Kata kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja untuk mencapai suatu tujuan bersama. Sehingga dalam istilah pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) bisa diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar siswa secara berkelompok.¹³ Pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui sharing proses antara siswa dengan siswa sehingga dapat menciptakan suatu pemahaman bersama antarsiswa itu sendiri. Sistem belajar dan bekerja secara kelompok ini bukan lagi hal yang asing bagi guru maupun siswa. Kerap kali dalam suatu pembelajaran guru menugaskan siswa untuk bekerja dalam kelompok-kelompok kecil.

Sebagai suatu model pembelajaran yang berangkat dari sebuah paham konstruktivis, pembelajaran kooperatif tidak sama halnya dengan kerja kelompok biasa. Adapun ciri-ciri pembelajaran kooperatif antara lain:

- 1) Setiap anggota memiliki peran dan tanggung jawab atas hasil

¹² Jani, *Pembelajaran Bernuansa Aikemi dalam Mata Pelajaran Pengetahuan Sosial*. (Tulungagung: STAIN Tulungagung, 2012), hal. 61

¹³ Etin Solihatini, *Cooperative Learning*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 4

kerja kelompok

- 2) Terjadi interaksi langsung antarsiswa
- 3) Guru membantu mengembangkan kemampuan interpersonal kelompok
- 4) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.¹⁴

Hampir sama dengan pendapat di atas, Slavin dalam Tukiran mengungkapkan tipologi dari model pembelajaran kooperatif, yaitu: Tujuan kelompok, tanggung jawab individu, kompetisi tim, spesialisasi tugas dan adaptasi terhadap kebutuhan kelompok.¹⁵

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tebak Kata

Pembelajaran kooperatif mengembangkan keterampilan berpikir maupun keterampilan sosial siswa seperti, bekerja sama, setia kawan dan mengemukakan pendapat. Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak ragam diantaranya model *Student Team Achievement Division* (STAD), Tebak Kata, *Group Investigasi* (GI), *Team Game Tournament* (TGT), dan masih banyak lagi. Dalam penelitian inipenulis menggunakan model tebak kata sebagai alat dalam menyampaikan materi pelajaran pada siswa.

Model pembelajaran tebak kata adalah model pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban tekateki. Model tebak kata dilaksanakan dengan cara siswa menjodohkan kartu soal teka-teki dengan kartu jawaban yang

¹⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal. 31

¹⁵ Tukiran Taniredja, et. all., *Model-model Pembelajaran Inovatif*. (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 57

tepat.¹⁶ Melalui permainan tebak kata, selain anak menjadi tertarik untuk belajar juga memudahkan dalam menanamkan konsep pelajaran dalam ingatan siswa. Jadi, guru mengajak siswa untuk bermain tebak kata dengan menggunakan media kartu dari kertas karton dalam mata pelajaran yang berlangsung.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tebak Kata

Langkah-langkah pelaksanaan model tebak kata menurut Suprijono yaitu:¹⁷

- 1) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi ± 45 menit.
- 2) Guru menyuruh siswa berdiri berpasangan di depan kelas.
- 3) Seorang siswa diberi kartu besar yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang siswa yang lainnya diberi kartu kecil yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan ditelinga.
- 4) Sementara siswa membawa kartu besar membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud. Jawaban tepat bila sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan di dahi atau telinga.
- 5) Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh mengarahkan dengan kata-kata lain asal

¹⁶ Ras Eko Budi Santoso, "Model Pembelajaran Cooperative Learning" dalam <http://www.ras-eko.com/>, diakses 24 April 2015

¹⁷ Suprijono, *Cooperatve Learning*...., hal.313

jangan langsung member jawabannya. Dan seterusnya.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tebak Kata

Seperti halnya model pembelajaran yang lain, model Tebak Kata ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan kaitannya dengan efektifitas dan juga kendala yang mungkin dihadapi ketika pelaksanaannya.

1) Kelebihannya :

- a) Anak akan mempunyai kekayaan bahasa.
- b) Sangat menarik sehingga setiap siswa ingin mencobanya.
- c) Siswa menjadi tertarik untuk belajar
- d) Memudahkan dalam menanamkan konsep pelajaran dalam ingatan siswa.

2) Kekurangannya :

- a) Memerlukan waktu yang lama sehingga materi sulit tersampaikan.
- b) Bila siswa tidak menjawab dengan benar maka tidak semua siswa dapat maju karena waktu terbatas.¹⁸

Terlepas dari beberapa kekurangan yang dimiliki, model pembelajaran ini cukup menarik untuk diterapkan. Selain itu siswa juga diarahkan untuk aktif bertanya, dan mengemukakan gagasan.

3. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

¹⁸ Turniasih, *Keefektifan Penerapan Model Tebak Kata Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pkn Materi Komponen Pemerintahan Pusat Di Indonesia*, (Tegal: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013), hal. 30

a. Pengetian media pembelajaran

Dalam pencapaian suatu tujuan pembelajaran tentunya dibutuhkan suatu efektifitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Upaya untuk menciptakan pembelajaran yang efektif tersebut butuh adanya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

Media mempunyai arti penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam pendidikan formal di sekolah. Guru sebagai pengajar dan sekaligus sebagai pendidik yang terjun langsung dalam dunia pendidikan formal sekolah, tidak meragukan lagi tentang kemampuan suatu media pembelajaran. Utamanya dalam menanamkan sikap dan mengharapkan perubahan tingkah laku seperti yang diharapkan, yaitu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.¹⁹ Pada dasarnya penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi. Selain itu penggunaan media juga dapat menstimulasi siswa agar lebih cepat menangkap materi yang diberikan guru.

Kata media berasal dari bahasa latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium.²⁰ Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan,

¹⁹ Yoto dan Syaiful Rahman, *Manajemen Pembelajaran*. (Malang: Yanizar Group, 2001), hal. 57

²⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Bandung: Satu Nusa, 2012), hal. 4

perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa.²¹ Beberapa konsep atau definisi mengenai media pembelajaran. AECT (*Association of Education and Communication Technologi*, 1977) menyatakan, media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Menurut Gerlach dalam Wina Sanjaya, secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.²²

Sedangkan Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa yang agar terjadi proses belajar.²³

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dilihat dari bentuknya, media pembelajaran dikategorikan menjadi tiga jenis yaitu media visual, audio dan audio-visual.

Media visual adalah alat yang berkaitan dengan indera penglihatan. Ini berarti pesan yang disampaikan hanya bisa diterima melalui mata saja. Media visual itu sendiri terbagi dua jenis yakni media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi. Contoh media visual dua dimensi yaitu gambar, foto, bagan, diagram, poster dan juga gambar proyeksi dari proyektor. Media visual tiga dimensi

²¹ Triyo Supriyato, et. all., *Strategi Pembelajaran Partisipatori di Perguruan Tinggi*. . (Malang: UIN Malang Press, 2006), hal. 168

²² Sanjaya, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 161

²³ Solihatini, *Cooperative Learning...*, hal. 23

terdiri dari benda-benda tiruan dan juga benda asli.²⁴

Media audio berkaitan dengan indera pendengar. Yang mana pesan atau informasi dari media ini hanya bisa diterima melalui telinga meskipun fisiknya bisa dilihat oleh mata. Penggunaan media audio seringkali dipakai dalam pembelajaran bahasa seperti praktik *listening* dengan menggunakan *tape recorder* atau *headphone*. Media lain yang sifatnya auditif antara lain yaitu radio dan juga *VCD Player*.

Media audio visual sendiri merupakan penggabungan sifat yaitu sifat *audible* dan *visible* dalam satu jenis media. Dalam arti lain media audio visual adalah alat yang dapat menghasilkan suara dan rupa dalam satu unit. Beberapa media audio visual yang sering ditemui yaitu film, TV, Video, *streaming* dan lain sebagainya.

Dari beberapa jenis media tersebut di atas, ada beberapa media yang mempunyai perangkat keras (*hardware*) dan ada juga yang memiliki perangkat lunak (*software*). Penggunaan media itu sendiri juga butuh ketrampilan terlebih lagi media elektronik yang terkadang aplikasinya berbeda-beda.²⁵

c. Media Kartu Kuis

Kartu Kuis adalah kartu yang digunakan ketika pelaksanaan model Tebak Kata. Media ini tergolong dalam media visual dua dimensi yang berisi tulisan-tulisan atau dalam hal ini disebut *clue*.

Kartu tersebut terdiri dari dua jenis yakni kartu besar dan kartu

²⁴ Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum: Konsep Implementasi Evaluasi dan Evaluasi*. (Yogyakarta: TERAS, 2009), hal. 94

²⁵ Suwarna, et. al., *Pengajaran Mikro*. (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006), hal. 168

kecil. Kartu besar berukuran 10X10 cm yang diisi dengan ciri-ciri atau kata-kata lainnya yang mengarah pada jawaban (istilah) pada kartu yang ingin ditebak. Atau dengan kata lain, kartu besar ini adalah kartu soal. Sedangkan kartu kecil berukuran 5X2 cm yang fungsinya sebagai tempat untuk menulis kata-kata atau istilah yang mau ditebak (kartu jawaban). Kartu ini nanti dilipat dan ditempel pada dahi atau diselipkan di telinga.²⁶

Contoh kartu:

Gambar 2.1 Kartu Kuis²⁷

<p>Kartu Soal</p> <p>a. Aku bernaung dalam lembaga legislatif</p> <p>b. Salah satu tugasnya adalah melantik presiden</p> <p>c. dan wakil presiden.</p> <p>Siapakah aku?</p>
<p>Kartu Jawaban</p> <p>MPR</p>

Masing-masing kartu di atas diberikan kepada satu pasang siswa. Siswa yang satu mendapat kartu soal dan pasangannya diberi kartu jawaban. Kartu jawaban tersebut dilipat diselipkan di telinga atau ditempelkan di dahi. Siswa yang memegang kartu jawaban harus

²⁶ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. (Bandung: Yrama Widya, 2013), hal.30

²⁷ Turniasih, *Keefektifan Penerapan.....*, hal. 29

menebak sesuai *clue* yang dibacakan oleh temannya. Setelah siswa tersebut menjawab baru kemudian kartu jawaban boleh dibuka untuk mengetahui apakah jawaban yang dia berikan benar atau salah. Begitu seterusnya.

d. Tinjauan Tentang Media Komik

Komik berasal dari bahasa Perancis "*comique*" yang merupakan kata sifat lucu atau menggelikan. *Comique* sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *komikos*.²⁸ Menurut Ahmad Rohani komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Sedangkan menurut Yukomikus, komik adalah cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk pendeskripsian cerita agar si pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh si pengarang. Sujana dan Rivai komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.²⁹ Dengan demikian, komik bersifat humor. Komik memiliki cerita yang ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi. Selain itu komik dibuat lebih hidup dan diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas.

²⁸ Galuh Cita Sagami, *Keefektifan Media Komik Tanpa Teks Dalam Pembelajaran Menulis Dongeng Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Wates*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012), hal. 19

³²Yukomikus, "Komik Sebagai Media Pembelajaran", dalam <http://yukomikus.wordpress.com>, diakses 25 April 2015

Dari beberapa pendapat di atas, bisa disimpulkan bahwa komik adalah gambar-gambar yang disusun secara berurutan untuk menceritakan kronologi dari suatu peristiwa yang bertujuan untuk memberi hiburan atau pengetahuan.

Adapun kelebihan yang dimiliki media komik yaitu:

- 1) Meningkatkan kemampuan membaca dan penguasaan kosa kata pada siswa. Salah satu kelebihan dari komik, seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.³⁰
- 2) Menarik siswa untuk semangat belajar. Hutchinson dalam Abu Zaeni menemukan bahwa 74% guru yang disurvei menganggap bahwa komik “membantu memotivasi”, sedangkan 79% mengatakan komik “meningkatkan partisipasi individu”. Satu guru bahkan mengatakan bahwa komik membuat pembelajaran menjadi “pembelajaran yang sangat mudah”.³¹
- 3) Penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang

³⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal. 127

³¹ Abu Zaeni, *Peningkatan Prestasi Belajar IPA Melalui Penggunaan Metode Picture And Picture Dengan Media Komik Siswa Kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014), hal. 44

isinya materi-materi pelajaran.

Disamping kelebihan-kelebihan yang diungkapkan dalam pembahasan di atas juga terdapat kekurangan media komik, yaitu:³²

- 1) Terlalu banyak mengonsumsi komik bisa menumpulkan imajinasi pembaca. Mula-mula, imajinasi hanya terbatas pada apa yang digambarkan. Namun akhirnya, imajinasi bisa tumpul. Misalnya, hanya bisa membayangkan latar tempat sebagaimana digambarkan pada komik atau hanya bisa menggambar tokoh-tokoh seperti yang digambarkan komikus terkait.
- 2) Efek adiktif yang timbul bisa berupa keinginan untuk segera menikmati seri sambungan (umumnya karena penasaran) atau sekedar membaca lebih banyak komik lainnya. Efeknya, selain menghabiskan banyak dana untuk menyewa atau membeli edisi demi edisi, rasa penasaran juga bisa mendorong kita untuk lebih banyak menghabiskan waktu bersama komik.

4. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Reber dalam Muhibbin mendefinisikan belajar dalam dua definisi. Pertama, belajar diartikan sebagai *processe of acquiring knowledge* (proses memperoleh pengetahuan). Pengertian ini lebih sering dipakai dalam pembahasan psikologi kognitif yang oleh sebagian ahli dipandang kurang representatif karena tidak

³² Yukomikus, Komik Sebagai..., diakses 26 April 2015

mengikutsertakan perolehan ketrampilan nonkognitif.³³

Kedua, belajar adalah *a relatively permanent change in respons potentially which occurs as a result of reinforced practice* (suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat). Dalam definisi ini terdapat empat macam istilah yang esensial dan perlu disoroti untuk memahami proses belajar. Istilah *relatively permanent*, konotasinya bahwa perubahan yang bersifat sementara seperti perubahan karena mabuk, lelah, jenuh dan perubahan karena kematangan fisik tidak termasuk belajar. Istilah *response potentially* berarti menunjukkan pengakuan terhadap adanya perbedaan antara belajar dan penampilan atau kinerja hasil-hasil belajar. Istilah *reinforced* konotasinya bahwa kemampuan sangat lemah apabila tidak diberi penguatan. Sementara itu, istilah terakhir yakni *practice*, menunjukkan bahwa proses belajar itu membutuhkan latihan yang cenderung berulang-ulang untuk menjamin kelestarian kinerja akademik yang telah dicapai siswa.³⁴

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan–kemampuan yang dimiliki setelah ia menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar).³⁵ Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension*

³³ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003), hal. 66

³⁴ *Ibid.*, hal. 67

³⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 2

(pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *syntesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).

Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor mencakup ketrampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.³⁶

Jika dipandang secara kuantitatif (dilihat dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian tau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Sedangkan secara institusional (tinjauan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses validasi terhadap siswa atas materi-materi yang telah dipelajari. Bukti institusional yang menunjukkan siswa telah belajar dapat diketahui dalam hubungannya dengan proses belajar mengajar. Ukurannya ialah semakin baik mutu mengajar yang dilakukan guru maka akan semakin baik pula mutu perolehan siswa yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai.

Adapun pengertian belajar secara kualitatif (tinjauan mutu), yaitu proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia sekeliling siswa. Belajar dalam

³⁶ Suprijono, *Cooperatif Learning teori...*, hal. 6-7

pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi siswa.³⁷

Adanya perbedaan pendapat dari para ahli tersebut adalah fenomena yang wajar karena perbedaan cara pandang. Bertolak dari definisi belajar yang telah dikemukakan beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan secara umum bahwa belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemaknaan dari kecakapan – kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan berfikir maupun ketrampilan motorik.

Hampir sebagian perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Di sekolah hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuh. Tingkat penguasaan pelajaran atau hasil belajar dalam mata pelajaran tersebut disekolah dilambangkan dengan angka – angka atau huruf, seperti angka 0-10 pada pendidikan dasar dan menengah dan huruf A, B, C,

³⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar....*, hal. 68

D pada pendidikan tinggi.³⁸

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil –hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.³⁹

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibedakan menjadi dua yakni faktor internal dan juga faktor eksternal.

1) Faktor internal

a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar siswa. Bila siswa selalu tidak sehat sakit kepala, demam, pilek, dan sebagainya, dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar.

Demikian halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik, misalnya mengalami gangguan pikiran, ini dapat mengganggu dan mengurangi semangat belajar.

b) Intelegensi dan Bakat

Intelegensi atau yang biasa disebut IQ (*Intelligence Quotient*) merupakan istilah baku dalam dunia psikologi. IQ pada dasarnya adalah sebuah ukuran tingkat kecerdasan yang berkaitan dengan usia, bukan kecerdasan itu sendiri. Dalam

³⁸ Nana Syaodiah Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 102-103

³⁹ Sudjana, *Penilaian Hasil*, hal. 3

perspektif psikologis intelegensi memiliki banyak sekali makna. Dalam budaya kita, kecerdasan sering diidentikkan dengan kepintaran atau kecerdasan. Yang dimaksud cerdas disini adalah kesempurnaan perkembangan akal budi dan juga ketajaman berpikir.⁴⁰

Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Misalnya belajar bermain gitar, apabila dia memiliki bakat musik akan lebih mudah dan cepat pandai dibanding dengan siswa yang tidak memiliki bakat itu.

c) Minat dan Motivasi

Sebagaimana halnya intelegensi dan bakat, maka minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang juga besar pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Timbulnya minat belajar bisa disebabkan dari berbagai hal, diantaranya minat belajar yang besar untuk menghasilkan prestasi yang tinggi.

Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak/ pendorong untuk melakukan pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri (*intrinsik*) yaitu dorongan yang umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu.

⁴⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar....*, hal.82

Motivasi yang berasal dari luar diri (*ekstrinsik*).⁴¹

d) Cara Belajar

Cara belajar siswa juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan kesehatan, akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Siswa yang rajin belajar siang dan malam tanpa istirahat yang cukup. Cara belajar seperti ini tidak baik, belajar harus istirahat untuk memberi kesempatan kepada mata, otak, serta tubuh lainnya untuk memperoleh tenaga kembali.⁴²

2) Faktor Eksternal

a) Keluarga

Faktor keluarga sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua, keharmonisan keluarga, semuanya turut mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa.⁴³

b) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar siswa turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Selain peran guru dan juga kurikulum faktor lain yang tidak kalah penting

⁴¹ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan..* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), hal. 56

⁴² *Ibid.*, hal. 57

⁴³ Sulistyorini, *Manajemen Pendidikan Islam.* (Surabaya:Elkaf, 2006), hal. 85

adalah sarana prasarana pendidikan. Sarana dan prasarana pendidikan adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan untuk menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar.⁴⁴

Hadari dalam Minarti mengartikan sarana prasarana pendidikan adalah usaha pelayanan dalam bidang material dan fasilitas kerja lainnya bagi personal dalam satuan kerja di lingkungan suatu organisasi guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja.⁴⁵

c) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya, apabila tinggal di lingkungan banyak anak-anak yang nakal, tidak bersekolah dan pengangguran, hal ini akan mengurangi semangat belajar atau dapat dikatakan tidak menunjang sehingga motivasi belajar berkurang.

d) Lingkungan Sekitar

Keadaan lingkungan sekitar tempat tinggal juga sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar. Keadaan

⁴⁴ *Ibid.*, hal. 85

⁴⁵ Sri Minarti, *Manajemen Sekolah*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hal. 252

lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya. Keadaan lalu lintas yang membisingkan, suara hiruk pikuk orang disekitar, suara pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar. Sebaliknya tempat yang sepi dengan iklim yang sejuk akan menunjang proses belajar.

5. Tinjauan Tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mulai dikenal sejak tahun 1970-an.⁴⁶ IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Rumusan tentang pengertian IPS telah banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau *Social Studies*. Di sekolah-sekolah Amerika pengajaran IPS dikenal dengan *Social Studies*. Jadi, istilah IPS merupakan terjemahan *Social Studies*.

Moeljono Cokrodikardjo mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

Sementara S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang

⁴⁶ B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah: Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung, dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 148

merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.⁴⁷

Dengan demikian, IPS bukan ilmu sosial dan pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing.

b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran IPS

Mengenai tujuan dari pembelajaran IPS, para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Gross dalam Solihatin menyebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Tujuan lain adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.⁴⁸

IPS sebagai suatu program pendidikan tidak hanya menyajikan tentang konsep-konsep pengetahuan semata, namun harus pula mampu

⁴⁷ Tim LAPIS IPS PGMI, *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*. (Tulungagung: Lapis PGMI), Paket I hal.10

⁴⁸ Solihatin, *Cooperative Learning*, hal. 4

membina peserta didik menjadi warga Negara dan warga masyarakat yang tau akan hak dan kewajibannya, yang juga memiliki atas kesejahteraan bersama yang seluas-luasnya. Oleh karena itu peserta didik yang dibina melalui IPS tidak hanya memiliki pengetahuan dan kemampuan berfikir tinggi, namun diharapkan pula memiliki kesadaran dan tanggung jawab yang tinggi terhadap diri dan lingkungannya.

Sebagai bidang pengetahuan, ruang lingkup IPS dapat terlihat nyata dari tujuannya. Tujuan kurikuler IPS yang harus dicapai sekurang-kurangnya meliputi hal-hal berikut:⁴⁹

- 1) Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat
- 2) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat
- 3) Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian
- 4) Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tidak terpisahkan
- 5) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan

⁴⁹ *Ibid.*, hal. 12

kehidupan, perkembangan masyarakat, dan perkembangan ilmu dan teknologi.

6. Penerapan Model Kooperatif Tipe Tebak Kata dalam Pembelajaran IPS

Sebagai seorang profesional, guru harus mempunyai pengetahuan dan persediaan strategi-strategi pembelajaran. Tidak semua model pembelajaran yang diketahuinya harus dan bisa diterapkan dalam kenyataan sehari-hari di ruang kelas. Meski demikian, guru yang baik tidak akan terpaku pada satu model pembelajaran saja. Guru yang ingin maju dan berkembang perlu mempunyai persediaan model pembelajaran dan teknik-teknik pembelajaran yang pasti akan selalu bermanfaat dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehari-hari.⁵⁰

Langkah-langkah pelaksanaan model kooperatif tipe tebak kata yaitu:⁵¹

- a. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi ± 45 menit.
- b. Guru menyuruh siswa berdiri berpasangan di depan kelas.
- c. Seorang siswa diberi kartu besar yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang siswa yang lainnya diberi kartu kecil yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan ditelinga.
- d. Sementara siswa membawa kartu besar membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya sementara pasangannya menebak apa yang

⁵⁰ Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kela*. (Jakarta: PT Gramedia, 2002), cet. I, hal.55

⁵¹ Suprijono, *Cooperative Learning*...., hal.313

dimaksud. Jawaban tepat bila sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan di dahi atau telinga.

- e. Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh mengarahkan dengan kata-kata lain asal jangan langsung member jawabannya. Dan seterusnya.

Sedangkan penerapan Model Kooperatif tipe Tebak Kata dalam pembelajaran IPS materi usaha mempertahankan kemerdekaan Indonesia dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tahap penyampaian kompetensi yang akan dicapai, kegiatan penyampaian kompetensi yang akan dicapai diawali dengan penyampaian kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran. kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa yaitu siswa menjelaskan usaha fisik dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Tahap penyajian materi sebagai pengantar, peneliti menjelaskan materi mengenai usaha mempertahankan kemerdekaan. Dalam penyajian materi peneliti hanya menyampaikan seperlunya mengenai materi usaha mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Siswa menyimak apa yang dijelaskan oleh peneliti.

Tahap selanjutnya adalah memperlihatkan media komik tentang peristiwa pertempuran di Surabaya. Fungsi komik disini adalah untuk membantu siswa memahami gambaran pertempuran yang terjadi di Surabaya selain mendengarkan penjelasan dari peneliti.

Setelah pamaran materi selesai, tahap berikutnya yaitu penerapan model pembelajaran. Siswa secara berpasang-pasangan dengan teman sebangkunya ditugaskan untuk maju ke depan kelas sepasang-sepasang. Salah satu siswa sebagai pembaca soal (*clue*) dan pasangannya sebagai penebak. Jika *clue* sudah dibaca seluruhnya dan jawaban sudah dilontarkan oleh siswa maka kartu jawaban dibuka untuk mengetahui apakah jawaban siswa tersebut benar atau salah. Begitu seterusnya hingga pasangan terakhir.

Tahap selanjutnya ialah penambahan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Peneliti menambah penjelasan materi mengenai usaha mempertahankan kemerdekaan Indonesia berdasarkan kuis yang telah dilakukan siswa dan juga yang terdapat pada media komik. Peneliti memberikan konfirmasi dan juga penguatan atas materi-materi yang telah disampaikan dan bertanya kepada siswa terkait hal-hal yang belum dipahami.

Tahap kesimpulan. Peneliti bersama siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan. Peneliti membimbing siswa untuk menyimpulkan materi usaha mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

B. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan penelitian terdahulu yang menerapkan Model Kooperatif Tipe Tebak Kata berikut beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan Model Kooperatif Tipe Tebak Kata.

1. Tri Wahyuni dalam skripsi berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar

Siswa Dengan Menggunakan Model Kooperatif Teknik Tebak Kata di Sekolah Dasar”. Berdasarkan kesimpulan yang diambil, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tebak kata dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VA SD Negeri18 Pontianak Barat dengan kategori peningkatan motivasi “Tinggi”. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan perolehan skor rata-rata di setiap siklusnya. Skor rata-rata pada siklus I mencapai 3,30 sedangkan pada siklus II sebesar 3,60, sehingga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 0,30 dan perolehan skor rata-rata pada siklus III sebesar 3,94, sehingga mengalami peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 0,34. Peningkatan motivasi belajar siswa sangat baik, hal ini dapat dilihat dari perolehan skor rata-rata pada setiap aspek mengalami peningkatan. Adapun skor rata-rata yang diperoleh pada motivasi belajar siswa pada siklus I yaitu mencapai 54,17 % dengan kategori “baik” . Pada siklus II 70,83 % dengan kategori “baik” , terjadi peningkatan sebesar 16,66 % dari siklus I ke siklus II. Perolehan skor rata-rata pada siklus III mencapai 76,48 % dengan kategori “sangat baik” , sehingga mengalami peningkatan sebesar 5,65% dari siklus II ke III.⁵²

2. Tri Hastuti dalam skripsi berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Strategi Tebak Kata Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Pereng Kecamatan Mojogedang Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011”. Hasil penelitian ini, data awal nilai siswa yang mencapai

⁵² Tri Wahyuni, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Kooperatif Teknik Tebak Kata di Sekolah Dasar*, (Pontianak: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

ketuntasan minimal 62 adalah 60,61%, pada siklus I nilai hasil belajar meningkat menjadi 81,82%, pengelolaan proses pembelajaran guru adalah 7 (cukup) dan keaktifan siswa 6,57 (cukup). Pada siklus II \ hasil belajar mencapai indicator pencapaian yaitu 85 % siswa mencapai nilai di atas KKM, nilai hasil belajar mencapai 96,97%, pengelolaan proses pembelajaran guru 8,5 (baik) dan keaktifan siswa menjadi 8,28 (baik).⁵³

3. Nur Kurniasari dalam skripsi berjudul “ Penggunaan Metode Tebak Kata dan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas III SDN Muktisari”. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh data yaitu terjadinya peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada tiap siklusnya. Aktivitas belajar siswa dari siklus I 58,75%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 72,63% dan pada siklus ketiga sebesar 85,25%. Hasil belajar siswa pun juga mengalami peningkatan. Pada siklus I prosentase hasil belajar siswa adalah 52,38%, yang kemudian meningkat menjadi 76,19% pada siklus II, dan mengalami kenaikan 9,52 % pada siklus ke-III.⁵⁴

Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian		Persamaan	Perbedaan
1		2	3
1.	Tri Wahyuni: Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Kooperatif Teknik	1. Mata Pelajaran yang dipelajari sama, yakni IPS	1. Materi pokok berbeda 2. Lokasi penelitian berbeda

⁵³ Tri Hastuti, *Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Strategi Tebak Kata Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Pereng Kecamatan Mojogedang Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011*, (Karanganyar: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011)

⁵⁴ Nur Kurniasari, *Penggunaan Metode Tebak Kata dan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas III SDN Muktisari*, (Surakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

Lanjutan Tabel 2.1

	Tebak Kata di Sekolah Dasar	2. Model pembelajaran sama	
2.	Tri Hastuti: Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Strategi Tebak Kata Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Pereng Kecamatan Mojogedang Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011	1. Model pembelajaran sama	1. Mata Pelajaran berbeda 2. Lokasi penelitian berbeda 3
3.	Nur Kurniasari: Penggunaan Metode Tebak Kata dan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas III SDN Muktisari	1. Model pembelajaran sama 2. Mata Pelajaran sama	1. Lokasi penelitian berbeda

C. Kerangka Pemikiran

Pengajaran mata pelajaran IPS kelas V MI Himmatul Ulum belum pernah menerapkan model kooperatif tipe Tebak Kata. IPS diajarkan dengan menggunakan metode dan media yang sederhana, sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajari IPS. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengenalkan tentang kegiatan belajar mengajar IPS menggunakan model kooperatif tipe Tebak Kata yang kiranya bisa membuat siswa untuk tertarik belajar IPS. Secara grafis, pemikiran yang dilakukan oleh peneliti dapat digambarkan dengan bentuk diagram sebagai berikut:

Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pemikiran