

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan diciptakan dalam kondisi lemah tak berdaya. Untuk menunjang kehidupannya, manusia dibekali dengan berbagai potensi yang harus dikembangkan agar mampu menjadi manusia yang seutuhnya. Pengembangan berbagai potensi ini membutuhkan sebuah proses yang dinamakan pendidikan.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan sebagai usaha yang dilakukan dengan sengaja dan direncanakan agar tercipta pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki siswa agar mampu berkembang secara optimal. Potensi ini tidak hanya penting bagi siswa, namun juga bagi masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan memegang peran yang sangat penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga berperan dalam meningkatkan kualitas sumber

daya manusia. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan memiliki fungsi yang sangat penting bagi perkembangan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Oleh karena itu, pemerintah berusaha menjamin setiap warganya untuk memperoleh pendidikan. Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Ayat 1 berbunyi “setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan”. Undang-Undang tersebut memberikan jaminan kepada setiap warga Negara untuk memperoleh pendidikan.

Pendidikan sebagai suatu usaha yang direncanakan secara sadar dan terencana. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan harus memiliki dasar. Penyelenggaraan pendidikan pada dasarnya harus berlandas pada kurikulum. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 19 menyatakan “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Hernawan dkk. (2008:1.3) merumuskan kurikulum sebagai mata pelajaran yang harus ditempuh dengan tujuan untuk memperoleh ijazah. Hal tersebut menyebabkan setiap siswa wajib menguasai seluruh mata pelajaran yang termuat

dalam kurikulum. Dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X Pasal 37 Ayat 1:

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat (1) Pendidikan Agama, (2) Pendidikan Kewarganegaraan, (3) Bahasa, (4) Matematika, (5) Ilmu Pengetahuan Alam, (6) Ilmu Pengetahuan Sosial, (7) Seni dan Budaya, (8) Pendidikan Jasmani dan Olahraga, (9) Keterampilan Kejujuran, dan (10) Muatan Lokal.

Salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan IPS merupakan ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Somantri, dkk (dalam Winataputra dkk, 2008: 1.45) menyatakan IPS adalah “penyederhanaan, adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia, yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan”. Jarolimek (dalam Soewarso 2013:1) menyatakan IPS adalah “ilmu yang mengkaji hubungan manusia dengan lingkungan sosial fisiknya”. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang hubungan manusia dengan lingkungan yang terkait dengan berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi berkenaan dengan isu sosial yang ada di masyarakat.

Solihatin dan Raharjo (2008:15) merumuskan tujuan IPS yaitu untuk mengembangkan diri siswa sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya. IPS juga menjadi bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke

jenjang yang lebih tinggi. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pembelajaran IPS. Hal tersebut dikarenakan, guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator siswa dalam pembelajaran.

Menurut Kosasih (dalam Solihatin dan Raharjo 2008:15), “pembelajaran IPS harus mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa”. Guru harus senantiasa meningkatkan kemampuan dan keterampilannya dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran. Kemampuan dan keterampilan ini diperlukan supaya strategi ataupun metode yang digunakan sesuai dengan karakteristik materi yang akan diajarkan. Penggunaan strategi yang tepat akan menunjang proses dan hasil belajar yang maksimal, namun sebaliknya penggunaan strategi yang kurang tepat berdampak pada proses dan hasil belajar yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, guru harus senantiasa memodifikasi strategi ataupun metode yang digunakan dalam pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi inovatif dan menyenangkan. Pembelajaran yang terpusat pada guru menyebabkan siswa merasa jenuh karena tidak terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah, pada matapelajaran IPS kondisi proses belajar mengajar di kelas cenderung monoton dimana pada saat proses pembelajaran guru lebih banyak mengambil porsi di dalam pembelajaran sehingga tidak terjadi umpan balik antara guru dan siswa hal ini mengakibatkan siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran, tidak jarang pula ada beberapa siswa

yang mengganggu teman sebangkunya ketika pembelajaran berlangsung. Dan ketika diakhir pembelajaran guru memberikan tes, nilai hasil belajar rata-rata kelas V untuk mata pelajaran IPS sebesar 68,00. Kriteria ketuntasan Mandiri (KKM) untuk mata pelajaran IPS di SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah sebesar  $\geq 75$ . Hal ini menunjukkan nilai rata-rata kelas masih di bawah KKM. Siswa kelas V sebanyak 26 siswa, dan hanya 12 siswa yang berhasil tuntas KKM. Ketuntasan belajar klasikal hanya mencapai 53,84%.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah upaya perbaikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan penerapan satu strategi yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Sutikno (2013:1) menyatakan cara terbaik untuk membuat seseorang belajar yaitu dengan mengubahnya menjadi pengajar. Pernyataan tersebut bermakna, siswa akan lebih mudah memahami suatu materi pembelajaran jika siswa membelajarkannya pada orang lain. Berdasarkan pernyataan tersebut, model yang sesuai untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yaitu strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher*.

Hamruni (2012: 163) *Everyone Is A Teacher* merupakan strategi yang mudah untuk memperoleh partisipasi kelas karena memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menjadi guru bagi siswa lain. Strategi pembelajaran ini disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan tersebut meliputi kemampuan mengemukakan pendapat, menganalisis masalah, menuliskan pendapat,

menyimpulkan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Atas dasar pemikiran inilah, maka penulis berinisiatif mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah?*”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah?”

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh Strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Bagi peneliti, sebagai pengalaman yang bersifat ilmiah, dan sebagai referensi bagi peneliti lain.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian. Penelitian ini memberikan manfaat bagi beberapa pihak seperti guru dan peneliti, siswa, dan sekolah paparanannya sebagai berikut.

- a. Guru dan peneliti mendapat pengalaman secara langsung setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher*.
- b. Murid mendapatkan kesempatan dan pengalaman belajar dalam suasana yang menyenangkan serta meningkatkan pemahaman murid pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada penggunaan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher*.
- c. Sekolah, manfaat praktis bagi sekolah yaitu sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas sekolah melalui peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Manfaat lain dari penelitian ini yaitu memberikan kontribusi yang positif terhadap sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPS untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

#### A. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah

Hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Kiki Aryaningrum (2015) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu di kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Oku Timur. Hasil belajar siswa setelah diterapkan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* nilai rata-rata kelas eksperimen 81,76 lebih besar dari kelas kontrol 73,14. Dari analisis data nilai diperoleh data nilai berdistribusi normal kelas eksperimen 0,03 dan kelas kontrol sebesar 0,76 dan data homogen yaitu  $0,782 \leq 3,841$  serta melalui perhitungan uji-t dapat dibuktikan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan melihat  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $H_a$  diterima karena  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$   $6,18 \geq 1,98$  yang berarti ada pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* terhadap hasil belajar IPS [www.download.portalgaruda.org/KikiAryaningrum/2015/7/](http://www.download.portalgaruda.org/KikiAryaningrum/2015/7/), diakses 4 maret 2017. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Kiki Aryaningrum dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah sama-sama pada mata pelajaran IPS dan sama-sama menggunakan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* perbedaannya hanya terletak pada jenjang kelas yang akan diteliti jika Kiki

Aryaningrum menjadikan kelas VIII menjadi objek penelitian maka penulis menggunakan kelas V sebagai objek penelitiannya.

## **B. Kajian Pustaka**

### **1. Konsep Pengaruh**

Rogers (dalam Sardiman 2010: 108) berpendapat bahwa “manusia memiliki dorongan untuk mengarahkan dirinya ketujuan yang positif”. Sehingga siswa terdorong dalam pembelajaran dan berperan aktif.

Menurut Purwanto (2013:81) hasil belajar merupakan tolak ukur yang mewakili kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik untuk melihat keberhasilan peserta didik tersebut dalam menguasai konsep maka dibutuhkan alat ukur yang signifikan.

Maka dapat disimpulkan pengaruh adalah tindakan atau aksi dari suatu tindakan atau gagasan secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.

### **2. Konsep Belajar**

Ada beberapa pendapat para ahli yang mendefinisikan mengenai pengertian belajar. Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni 2009:82), belajar merupakan “perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu sebagai akibat interaksi individu dengan lingkungan”. Hamalik (2011: 36) menyatakan belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.

Segi murid, belajar dialami sebagai suatu proses, yakni proses mental dalam menghadapi bahan pembelajaran dari berbagai keadaan. Dari segi guru, proses belajar

adalah perilaku belajar tentang suatu hal. Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan individu baik dari bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, atau tingkah laku, keterampilan, kecakapan mental, kemampuan dan aspek-aspek lainnya yang ada pada individu belajar.

Sutikno (2013:3) menyatakan “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Gagne dan Berliner (dalam Dimiyati dan Mudjiono 2013:116), menyebutkan belajar sebagai “suatu proses yang dialami seseorang, sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman”. Winkel (dalam Kurnia, dkk, 2007:3) menyatakan belajar sebagai “suatu proses kegiatan mental yang dialami oleh individu akibat interaksi dengan lingkungan, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Perubahan tingkah laku ini meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Menurut Gredler (dalam Sahabudin, 2003:84) belajar adalah “proses yang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan sikap”. Pendapat ini sejalan dengan tuntunan dari kamus *shorter oxford English dictionary* yang mengemukakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan dari bidang studi atau pengajaran.

Curzon (dalam Sudjnan, 2004: 85) mengemukakan definisi “belajar sebagai modifikasi yang tampak dari perilaku seseorang melalui kegiatan-kegiatan dan pengalamannya, sehingga pengetahuan, keterampilan dan sikapnya, termasuk penyesuaian cara-caranya, terhadap lingkungan yang berubah-ubah”.

Berbagai pendapat tersebut, maka dapat di simpulkan bahwa belajar adalah proses penerimaan informasi baru secara berkesinambungan yang menyebabkan peningkatan atau pertambahan pengetahuan, kecakapan, keterampilan, kemampuan mental, rohani, dan jasmani yang dilihat dari hasil belajarnya sehingga seseorang lebih mampu menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang di hadapi dalam hidupnya.

a. Pengertian Hasil belajar

Winkel (dalam Purwanto 2014:45) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hamalik (2008: 106) memyatakan bahwa hasil belajar suatu proses perubahan tingkah laku akibat latihan dan pengalaman. Munir (2010: 146) menekankan bahwa perubahan perilaku adalah hasil belajar. Artinya seseorang dikatakan telah belajar jika ia dapat melakukan suatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Perilaku itupun meliputi aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Hasil belajar pada aspek pengetahuan adalah dari tidak tahu menjadi tahu, pada aspek sikap dari tidak mau menjadi mau, dan pada aspek keterampilan dari tidak mampu menjadi mampu.

Bloom, dkk (dalam Sudjono, 2008: 48-49), membagi hasil belajar dalam 3 ranah yaitu.

Ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif yaitu ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Dalam ranah ini terdapat enam tingkatan yaitu: a) pengetahuan, b) pemahaman, c) penerapan, d) analisis, e) sintesis, f) penilaian. Ranah afektif yaitu ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup kemampuan-kemampuan emosional dalam

mengalami dan menghayati sesuatu hal yang meliputi lima macam kemampuan emosional yang disusun secara hirarkis yaitu: a) kesadaran, b) partisipasi, c) penghayatan nilai, d) pengorganisasian nilai, e) karakterisasi diri. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Gagne ( dalam Aunurrahman, 2009: 47), mengemukakan lima macam hasil belajar sebagai berikut.

“Hasil belajar terdiri atas lima macam, yaitu: (1) Keterampilan intelektual, atau pengetahuan procedural yang mencakup belajar konsep, prinsip, dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah. (2) Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat, dan berpikir. (3) Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan. (4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot. (5) Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual”.

#### b. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah cara yang perlu diikuti untuk melakukan suatu kegiatan pembelajaran (Sutikno, 2013:7). Seorang guru harus berlandaskan pada prinsip-prinsip belajar yang berperan sebagai acuan untuk menentukan prosedur-prosedur dalam kegiatan pembelajaran. Dimiyati dan Mdjiono (2013: 42) merumuskan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut: (1) perhatian dan motivasi, (2) keaktifan, (3) keterlibatan langsung, (4) pengulangan, (5) tantangan, (6) balikan dan penguatan, serta (7) perbedaan individual.

Perhatian berperan penting dalam pembelajaran, karena pembelajaran takkan terjadi tanpa perhatian. Guru harus melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan

pembelajaran untuk menarik perhatian siswa. Salah satu upaya untuk melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran aktif.

Keaktifan siswa menjadi kunci keberhasilan pembelajaran, karena siswa menjadi subjek pembelajaran. Guru hanya sebagai pembimbing dan pengarah, oleh karena itu guru harus mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan potensi siswa secara optimal. Guru harus melibatkan siswa secara fisik dan mental dalam pembelajaran karena belajar yang paling baik adalah melalui pengalaman. Keterlibatan langsung disini tidak hanya keterlibatan fisik semata, namun keterlibatan secara mental-emosional dan kegiatan intelektual dalam pembelajaran.

Selain melibatkan siswa secara langsung guru juga harus memperlihatkan prinsip pengulangan. Pengulangan dalam pembelajaran dilakukan menngasah kemampuan siswa dalam menguasai materi, sehingga hasil belajar menjadi lebih bermakna. Pengulangan dapat dilakukan dengan mempelajari kembali materi-materi yang sudah diajarkan guru. Pengulangan juga dapat dilakukan dengan mengerjakan latihan-latihan soal yang bermanfaat agar kemampuan siswa lebih terasah.

Tantangan diperlukan untuk memotivasi siswa. Tantangan akan mendorong siswa untuk berusaha lebih keras agar mampu melalui hambatan-hambatan yang dihadapi. Jika hambatan yang dialami siswa telah dilalui maka tujuan pembelajaran telah tercapai. Tantangan dalam kegiatan pembelajaran dapat diwujudkan guru melalui

kegiatan, media, dan evaluasi pembelajaran yang dipilih untuk kegiatan pembelajaran.

Prinsip selanjutnya yaitu balikan dan penguatan. Balikan dan penguatan diperlukan untuk memberikan motivasi dan semangat belajar siswa. Siswa akan lebih semangat dan termotivasi bila mengetahui hasil belajarnya baik. Namun demikian, pemberian balikan dan penguatan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Beberapa balikan dan penguatan yang dapat dilakukan oleh guru yaitu membagikan kertas hasil ulangan dan memberikan pujian kepada siswa yang berkelakuan baik. Guru juga dapat memberikan hukuman sebagai balikan kepada siswa yang berbuat curang.

Prinsip yang terakhir yaitu perbedaan individual. Setiap siswa pada dasarnya memiliki karakteristik masing-masing. Menghadapi kenyataan tersebut, guru dituntut mengkomodasi semua keunikan yang terdapat dalam diri siswa. Hal tersebut dilakukan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengkomodasi kebutuhan siswa yaitu melalui penggunaan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan bervariasi.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan prinsip belajar merupakan hal-hal yang harus diperhatikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut saling terkait, sehingga jika salah satu prinsip tidak dilaksanakan, akan berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Oleh karena itu, guru hendaknya menerapkan prinsip-prinsip dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

c. Konsep Pembelajaran

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 20 menyatakan Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Konsep tersebut mengandung lima konsep dasar yakni interaksi, siswa, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Damyati dan Mudjiono (2013: 1-5) yang merumuskan pembelajaran sebagai kegiatan guru yang terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif dengan menekankan pada sumber belajar.

Degeng dan Miarso (dalam Haling, 2006 : 9) bahwa

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilaksanakan secara sistematis dimana setiap komponen saling berpengaruh. Dalam proses secara implisit terdapat kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran menaruh perhatian pada bagaimana membelajarkan murid dan lebih menekankan pada cara untuk mencapai tujuan.

Sedangkan menurut Gagne (dalam Haling, 2006: 9) bahwa pembelajaran adalah “usaha guru yang bertujuan untuk menolong murid belajar”. Pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa yang mempengaruhi terjadinya proses belajar murid. Peristiwa-peristiwa yang mempengaruhi terjadinya belajar murid, tidak selamanya berada di luar dari diri siswa. Peristiwa di luar diri siswa merupakan segala sesuatu yang dipersiapkan oleh guru sebagai kondisi untuk kepentingan pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang optimal yang melibatkan siswa secara aktif dalam rangka mencapai peningkatan martabat manusia.

d. Jenis-jenis Aktifitas Belajar

Paul B. Diedrich yang dikutip (dalam Nanang hanafiah dan Cucu suhana, 2010:24) menyatakan, aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara diskusi dan interupsi
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, atau mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes serta mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), yaitu menggambar, membuat grafik, diagram, peta dan pola.

6. Kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), yaitu merenungkan mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), yaitu minat, membedakan, berani, tenang, merasa bosan dan gugup.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam diri maupun yang berasal dari luar diri siswa. Pengenalan terhadap faktor-faktor tersebut penting dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Disamping itu, diketahuinya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, akan dapat didefinisikan faktor yang menyebabkan kegagalan bagi siswa sehingga dapat dilakukan antisipasi atau penanganan secara dini agar murid tidak gagal dalam belajarnya atau mengalami kesulitan belajar.

Slameto (2010: 54) menyatakan bahwa: faktor-faktor yang mempengaruhi belajar murid adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar meliputi: faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan) dan faktor kelelahan. 2) Faktor eksternal yaitu faktor yaitu faktor yang ada di luar individu meliputi: faktor keluarga (cara orang tua

mendidik. Relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), faktor masyarakat (kegiatan dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Selanjutnya Dimiyanti dan Mudjiono (2006: 97) mentakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor dari siswa yang meliputi kemampuan intelegensi, motivasi, perasaan, sikap, minat, keadaan sosial ekonomi, keadaan psikis dan fisik. Sedangkan menurut Syah (2010: 129) secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa, dan faktor pendekatan belajar yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, namun pada intinya dapat diklasifikasikan atas dua faktor, yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri siswa maupun di luar dirinya. Faktor-faktor ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dan prestasi siswa, berpa hasil belajar yang meningkat ataupun hasil belajar yang menurun atau lebih rendah dari hasil belajar sebelumnya.

### 3. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan IPS merupakan ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Jarolim (dalam Suwarsono 2013: 1) menyatakan “IPS adalah ilmu yang mengkaji hubungan manusia dengan lingkungan sosial dan fisiknya”.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu pelajaran wajib yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan terutama di Sekolah Dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai ilmu sosial mengajarkan manusia dalam bersosialisasi atau berinteraksi, baik dengan sesama manusia maupun dengan lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini, Sumaatmadja (dalam Gunawan, 2011: 19), mengemukakan bahwa: Ilmu Pengetahuan Sosial berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Sedangkan Kosasih (dalam Sardiman, 2004: 3) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pelajaran yang merupakan suatu fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial. Selain itu, Numan (dalam Sardiman, 2004: 3) mengemukakan bahwa: Ilmu Pengetahuan Sosial adalah program pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan *humanity* (ilmu pendidikan dan sejarah) yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan yang berlandaskan Pancasila dan Kebudayaan Indonesia. Sedangkan (Addien, 2013) mengemukakan bahwa: Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan

penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.

Somantri (dalam Winataputra dkk. 2008: 1.45) menyatakan “IPS adalah penyederhanaan, adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia, yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan”. Sesuai dengan pendapat tersebut Susanto (2013: 137) menyatakan IPS adalah ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman mendalam kepada peserta didik, khususnya tingkat dasar dan menengah.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS memberikan wawasan dan pengetahuan yang luas mengenai kehidupan masyarakat lokal dan global. Susanto (2013: 138), “menyebutkan hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran berdasarkan realita sosial yang ada”. IPS diharapkan mampu menciptakan warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Pendapat tersebut sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan.

#### 4. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat sekitarnya. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah diorganisasikan dengan baik.

Oemar Hamalik (2004: 40-41) merumuskan tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu: (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan. Selain itu Gunawan (2011: 39) mengemukakan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan komunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Mustakin (dalam Trianto, 2007: 128) tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sebagai berikut:

- 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.

Nisbah (2013) menyatakan bahwa: tujuan khusus pengajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial di sekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen yaitu:

- 1) Memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan masyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa akan datang. 2) Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (skill) untuk mencari dan mengolah informasi. 3) Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat. 4) Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/ berperan serta dalam bermasyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungannya sehingga memiliki bekal keterampilan untuk menyelesaikan masalah-masalah sosial yang terjadi bukan hanya pada diri sendiri tapi juga bagi masyarakat.

## **5. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial**

Tasrif (2008: 4) membagi ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi beberapa aspek berikut:

- 1) Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik. 2) Ditinjau dari segi

kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa. 3) Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat lokal, regional dan global. 4) Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi.

Sardiman (2004: 10) mengemukakan bahwa: “Dalam draft final Kurikulum Pengetahuan Sosial tahun 2004 ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meliputi: 1) sistem sosial dan budaya, 2) manusia, tempat dan lingkungan, 3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, 4) waktu, keberlanjutan dan perubahan, 5) sistem berbangsa dan bernegara”.

Gunawan (2011) mengemukakan bahwa: “ Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meliputi aspek-aspek yaitu manusia, tempat dan lingkungan; keberlanjutan, dan perubahan; sistem sosial dan budaya; serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu untuk segala sesuatu atau segala hal yang ada dikeseharian manusia, baik tentang dirinya, lingkungannya, serta segala sesuatu yang berhubungan dengan perilaku dan kehidupannya.

## **6. Konsep Strategi Pembelajaran**

Strategi mengajar menurut Sudjana (2011: 147) adalah praktek guru melaksanakan pengajaran dengan cara tertentu yang dinilai lebih efektif dan efisien. Dilanjutkan pada teori belajar Confusius (dalam Munthe 2009: 63) bahwa “strategi pembelajaran yang baik adalah yang melibatkan siswa berlaku aktif dalam praktik (berbuat)”. Sebab dengan berbuat atau praktik, siswa telah memahami apa yang menjadi tujuan pembelajaran.

Menurut Hamruni (2011: 11-13) “komponen strategi pembelajaran yang mempengaruhi jalannya pembelajaran guru, peserta didik/ siswa, tujuan, bahan pelajaran, kegiatan pembelajaran, metode, alat, sumber belajar, evaluasi, dan lingkungan”.

Dari pendapat-pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah tindakan nyata dari guru dalam melaksanakan pengajaran melalui cara tertentu supaya melibatkan siswa untuk berlaku aktif dalam praktik. Komponen strategi pembelajaran meliputi: (1) guru, (2) siswa, (3) tujuan, (4) bahan pelajaran, (5) kegiatan pembelajaran, (6) metode, (7) alat, (8) sumber belajar, (9) evaluasi, dan (10) situasi.

#### **7. Konsep Strategi *Everyone Is A Teacher***

Pembelajaran bukanlah memberikan seluruh informasi yang diperlukan dari guru kesiswa dan setiap guru harus memperhatikan bahwa siswa tidak diberi muatan-muatan informasi apa saja yang dianggap perlu oleh guru. Arus proses belajar tidak harus berasal dari guru menuju siswa, siswa juga bisa saling mengajar sesama siswa lainnya.

Menurut Zain (2013:87) strategi *Everyone Is A Teacher* adalah cara penyajian pelajaran, siswa-siswa dihadapkan pada suatu masalah yang bisa berupa pernyataan atau pertanyaan yang bersifat problematic untuk dibahas dan dipecahkan bersama.

Menurut Suyadi (2013:57) *Everyone Is A Teacher* merupakan strategi yang mudah digunakan untuk memperoleh partisipasi kelas yang besar dan tanggung jawab individu yang tinggi.

Menurut Melvin L. Silberman “strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* yaitu strategi yang mudah untuk mendapatkan partisipasi seluruh kelas dan pertanggung jawaban individu”. Pada strategi ini siswa berperan aktif untuk bertindak sebagai “guru” bagi siswa lain. Cara ini dilakukan untuk pengajaran keterampilan membaca, unsur-unsur bahasa seperti tata bahasa.

Menurut Agus Suprijono (2009: 110 “ strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* merupakan cara tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan maupun individual. Strategi ini member kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya.

Strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* merupakan strategi yang memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai seorang pengajar terhadap peserta didik lain ( Hisyam Zaini 2004: 62). Jadi strategi *Everyone Is A Teacher* adalah suatu strategi yang dalam proses belajar tidak harus berasal dari guru, siswa bisa saling mengajar dengan siswa yang lainnya. Strategi ini merupakan strategi yang mudah guna memperoleh partisipasi kelas dan tanggung jawab individu.

Strategi *Everyone Is A Teacher* adalah strategi pembelajaran aktif yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Siswa belajar dengan aktif berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Hal tersebut dapat menjadikan siswa berperan secara aktif menggunakan otak baik untuk menemukan ide pokok dari setiap materi pelajaran, memecahkan persoalan, dan mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari dalam satu persoalan yang ada dalam dunia nyata (Zaini, dkk: 2006:67).

Strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* ini juga memungkinkan guru untuk member tambahan pada pengajaran yang dilakukan oleh siswa. Strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam bagian mengajar teman sebaya. Strategi ini di gunakan dengan memandang bahwa siswa sudah memiliki pengetahuan tentang sebuah topik yang akan di pelajari sekalipun kadarnya berbeda-beda. Untuk menggali pengetahuan dan kemampuan siswa, guru dapat meminta siswa untuk menuliskan pertanyaan tentang topic yang akan di pelajari di atas kertas, kemudian pertanyaan di acak untuk di jawab temannya sendiri.

Sugiono (2012:54) strategi *Everyone Is A Teacher* adalah strategi pembelajaran dengan rekan sebaya. Strategi ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh pembelajaran pada berbagai mata pelajaran, khususnya pencapaian tujuan yaitu meliputi aspek: keterampilan membaca, kemampuan mengemukakan pendapat, kemampuan menganalisis masalah, kemampuan menyimpulkan, dan lain-lain. Dengan menggunakan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* adalah upaya untuk mempermudah proses belajar mengajar dan diharapkan siswa termotivasi dalam mencapai hasil lebih baik. Karena dalam pelaksanaannya peserta didik bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka”. Penggunaan strategi pembelajaran yang berbeda dalam setiap proses pembelajaran termasuk salah satu strategi guru dalam penapaian pendidikan.

Jadi dapat disimpulkan strategi *Everyone Is A Teacher* adalah strategi pembelajaran dengan rekan sebaya. Strategi ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh pembelajaran pada berbagai mata pelajaran, khususnya pencapaian tujuan yaitu meliputi aspek: keterampilan membaca, kemampuan menyimpulkan.

### **Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher***

Menurut Hisyam Zaini, dkk. (2004:64) langkah-langkah pembelajaran *Everyone Is A Teacher* sebagai berikut:

- a. Guru membagikan kertas kosong kepada setiap siswa. Guru meminta para siswa untuk menulis sebuah pertanyaan tentang materi pelajaran yang sedang di pelajari atau sebuah topik yang akan di diskusikan di dalam kelas.
- b. Guru mengumpulkan kertas, acak kertas tersebut dan bagikan kepada setiap siswa. Pastikan bahwa tidak ada siswa yang menerima soal yang ditulis sendiri. Guru meminta siswa untuk membaca dalam hati pertanyaan dalam kertas tersebut kemudian memikirkan jawabannya.
- c. Guru meminta kepada siswa secara sukarela untuk membacakan pertanyaan tersebut dan menjawabnya.
- d. Saat siswa dengan sukarela membacakan pertanyaan dan menjawabnya, di saat itu daya berfikir mereka mulai berinteraksi dengan baik.
- e. Kemudian guru meminta kepada siswa yang lain untuk menanggapi atau menambahkan jawaban atas pertanyaan tersebut.

- f. Guru memberikan apresiasi pujian terhadap setiap jawaban atau tanggapan siswa agar mereka termotivasi dan tidak takut salah.
- g. Kembangkan diskusi secara lebih lanjut dengan cara siswa bergantian membacakan pertanyaan di kertas masing-masing sesuai waktu yang tersedia.
- h. Guru memberi kesimpulan dari setiap pertanyaan yang di diskusikan agar seluruh siswa memperoleh pemahaman materi atau hasil belajar.

Menurut Silberman (2009:13) langkah-langkah pembelajaran *Everyone Is A Teacher* yaitu:

- a. Bagikan kartu indeks kepada setiap siswa. Mintalah para peserta didik menulis sebuah pertanyaan yang mereka miliki tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari di dalam kelas atau topic khusus yang akan mereka diskusikan.
- b. Kumpulkan kartu, kocok dan bagikan satu pada setiap siswa, mintalah siswa membaca diam-diam pertanyaan atau topic pada kartu dan pikirkan satu jawaban.
- c. Panggilah sukarelawan yang akan membaca dengan keras kartu yang mereka dapat dan memberi respon.
- d. Setelah diberi respon, mintalah yang lain di dalam kelas untuk menambahkan apa yang telah disampaikan sukarelawan.
- e. Lanjutkan selama masi ada sukarelawan.

Berdasarkan kedua paparan mengenai langkah-langkah pembelajaran di atas, terdapat beberapa tahapan dalam menerapkan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* yaitu:

- a. Guru dan siswa membahas dan mendiskusikan tentang materi yang dipelajari.
- b. Guru membagikan kertas indeks kepada siswa.
- c. Guru meminta siswa membuat pertanyaan yang berkaitan dengan materi sedang dipelajari dan dituliskan kedalam kertas indeks.
- d. Guru menginformasikan siswa untuk mengumpulkan kertas indeks setelah selesai membuat pertanyaan.
- e. Guru membagikan kembali kertas indeks kepada siswa secara acak agar siswa tidak memperoleh kertas yang berisi pertanyaan miliknya, kemudian siswa tersebut bertugas menjawab pertanyaan yang didapatkannya.
- f. Guru meminta siswa secara sukarela untuk menjelaskan pertanyaan yang telah dikerjakan.
- g. Siswa memberikan tanggapan ataupun menambahkan terhadap penjelasan siswa.

#### **Manfaat Strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher***

Menurut Zain dkk. (2004: 64) manfaat strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* sebagai berikut:

- a. Meningkatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan individual.
- b. Mengaktifkan peserta didik.

- c. Menggalin informasi seluas-luasnya baik administrasi maupun akademis.
- d. Mengecek atau menganalisis pemahaman siswa tentang pokok bahasan tertentu.
- e. Membangkitkan respon peserta didik.

#### **Kelebihan Strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher***

Menurut Zaini, dkk. (2004:64) kelebihan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* sebagai berikut:

- a. Mendukung pengajaran siswa di kelas.
- b. Menempatkan seluruh tanggung jawab pengajaran kepada seluruh anggota kelas.
- c. Dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa .
- d. Dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada berbagai mata pelajaran.
- e. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat.
- f. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis masalah.
- g. Meningkatkan kemampuan siswa untuk menulis pendapat-pendapatnya.
- h. Meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat kesimpulan.

#### **Kelemahan Strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher***

Menurut Hisyam Zaini, dkk. (2004: 64) kelemahan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* sebagai berikut:

- a. Memerlukan penjelasan materi di awal oleh guru agar soal yang dibuat siswa tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.

- b. Membutuhkan waktu yang lama untuk menghabiskan pertanyaan untuk kelas.

## **8. Pengaruh Strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher* Terhadap Hasil Belajar**

Strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* adalah salah satu tipe instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam bagian peer teaching (pembelajaran dengan rekan sebaya) tipe ini memberi kesempatan untuk bertindak sebagai guru bagi siswa lainnya.

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar mengajar yang mengakibatkan perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka dan huruf dan hasil belajar yang dikategorikan tinggi, sedang dan rendah. Untuk mengetahui hasil belajar siswa perlu diberikan pengetesan berupa soal-soal yang dikerjakan siswa pada akhir tes.

### **C. Kerangka Pikir**

Sebelum pelaksanaan penelitian, pembelajaran IPS di kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah menunjukkan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang maksimal. Strategi pembelajaran yang dilakukan juga kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa cenderung merasa cepat bosan. Strategi dan metode yang digunakan kurang variatif, sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan terpusat pada guru. Hal tersebut menyebabkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS menjadi rendah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di kelas V SDN IV Mayo Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah mata pelajaran IPS yaitu dengan menerapkan sebuah strategi pembelajaran aktif. Strategi pembelajaran aktif dapat melibatkan partisipasi siswa. Salah satu strategi pembelajaran aktif yang sesuai dengan karakteristik materi yaitu strategi *Everyone Is A Teacher*.

Penerapan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* melibatkan guru untuk membuka pengetahuan awal siswa. Siswa dituntut untuk mendengar dan menyimak baik-baik apa yang dijelaskan oleh guru. Selanjutnya, guru dan siswa bertanya jawab mengenai materi yang sudah disampaikan. Setelah siswa memahami materi, siswa mengerjakan soal di lembar kerja siswa (LKS). Kegiatan tersebut dilaksanakan untuk mengetahui daya serap siswa terhadap materi pembelajaran. Setelah siswa mengerjakan LKS, siswa membaca buku sumber yang sesuai dengan materi yang akan dibahas. Setelah itu siswa, membuat sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Pertanyaan tersebut dicatat pada sebuah kartu yang sudah disiapkan oleh guru.

Kegiatan tersebut memperlihatkan perbedaan antara siswa yang memperhatikan dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Saat kegiatan ini berlangsung, guru mengawasi siswa dan memastikan untuk membuat pertanyaan yang berbeda dengan temannya. Setelah itu, siswa mengumpulkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan di depan kelas. Kemudian, guru membagikan kembali kartu-kartu tersebut kepada setiap siswa secara acak. Guru harus memastikan setiap siswa tidak

memperoleh kartu pertanyaannya sendiri. Jika siswa mendapatkan kartunya sendiri, maka wajib ditukar dengan siswa lain. Setelah masing-masing siswa mendapatkan kartu, guru menyuruh siswa untuk membacakan soal dan menjawab dalam hati.

Kemudian guru menyuruh siswa untuk membaca soal dan menjawab pertanyaan yang diterimanya. Siswa yang lain diperkenankan untuk memberikan tambahan informasi jika jawabannya belum sempurna. Prosedur ini berlanjut jika waktu masih memungkinkan. Kerangka berpikir tersebut, dapat divisualisasikan seperti pada bagan 2.1



**Gambar 2.1** bagan kerangka pikir

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang diajukan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh antara penggunaan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah ( $H_a$ ).
2. Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah ( $H_0$ ).

## BAB III

### METODE PENELITIAN

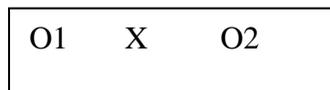
#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian menggunakan One-group pretest-posttes design. Menurut Sugiono (2012: 74)

One-group pretest-posttes yaitu desain yang melakukan pretes sebelum dilakukan perlakuan.

Penelitian eksperimen tipe one-group pretest-posttes design dalam penelitian ini maksudnya adalah sebelum peneliti menerapkan suatu strategi *Everyone Is A Teacher* dalam pembelajaran terlebih dahulu peneliti melakukan pre-test kepada siswa kemudian hasil pre-test akan dibandingkan dengan hasil post-test setelah peneliti menerapkan strategi *Everyone Is A Teacher*. Dari hasil tes akhir akan dilihat perbandingan hasil belajar siswa sebelum tindakan menggunakan strategi *Everyone Is A Teacher*. Hasil dari ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang diajukan yaitu apakah ada pengaruh strategi *Everyone Is A Teacher* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Adapun gambaran desain penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 3.1

Sumber: Emzir, 2014

Keterangan:

O1 = Nilai pre-test (sebelum tindakan)

X = Treatment/ tindakan yang diberikan (strategi *Everyone Is A Teacher*)

O2 = Nilai Post-test

Model experiment ini melalui tiga langkah yaitu:

- b) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- c) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher*.
- d) Memberikan *posttes* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan

## **B. Populasi dan Sampel**

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah semua objek yang menjadi sasaran dalam sebuah pengamatan atau penelitian.

Menurut Suharsimi Arikunto (1998: 115) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sugiyono (2012: 61) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam

penelitian ini populasi yang di ambil adalah siswa kelas V SD IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah

**Tabel 3. 1** Populasi Siswa SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	keterangan
		Laki-laki	Perempuan		
1	I	11	15	26	
2	II	14	13	27	
3	III	8	17	25	
4	IV	13	10	23	
5	V	12	14	26	
6	VI	10	12	12	
	Total	76	68	144	

Sumber: Staff Tata Usaha SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah

## 2. Sampel Penelitian

Menurut Rianto (2006: 52), sampel adalah bagian dari populasi. Jenis sampel yang diambil harus mencerminkan populasi. Sampel dapat didefinisikan sebagai sembarang himpunan yang merupakan bagian dari suatu populasi. Sugiyono (2014:120) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin

mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu mengambil dan menetapkan sampel berdasarkan kelas atau kelompok sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sampel dalam penelitian ini terdiri atas satu kelompok, yaitu murid kelas V sebanyak 26 orang. Untuk lebih jelasnya terdapat pada tabel berikut.

**Tabel 3. 2** Sampel Siswa Kelas V Sebagai Kelas Eksperimen

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki – laki	Perempuan	
1	V	16	10	26
	<b>Jumlah</b>	<b>16</b>	<b>10</b>	<b>26</b>

Sumber: Guru Kelas V SDN IV Mayo Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso  
Provinsi Sulawesi Tengah

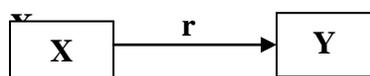
### C. Variabel Penelitian Dan Desain Penelitian

#### 1. Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu,

- a. Variabel bebas, yaitu strategi *Everyone Is A Teacher*
- b. Variabel terikat, yaitu hasil belajar IPS

#### 2. Desain Penelitian



Gambar 3.2

Keterangan:

X = strategi *Everyone Is A Teacher*

Y = Hasil belajar siswa

r = Pengaruh variabel X terhadap Variabel Y

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Secara operasional, definisi variabel penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Strategi *Everyone Is A Teacher* merupakan strategi pembelajaran dengan teman sebaya. Strategi ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh pembelajaran pada berbagai mata pelajaran, khususnya pencapaian tujuan yaitu meliputi aspek: keterampilan membaca, kemampuan mengemukakan pendapat, kemampuan menganalisa masalah, dan kemampuan menyimpulkan.
2. Hasil belajar IPS adalah suatu perubahan tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran IPS yang meliputi perubahan secara kognitif yang ditandai dengan kemampuan siswa dalam menemukan dan memahami suatu konsep, secara psikomotorik yang ditandai dengan keterampilan siswa dalam menggunakan berbagai konsep IPS, serta perubahan secara afektif / sikap yang ditandai dengan pengembangan karakter dan keterampilan

sosial siswa dalam menemukan, memahami, serta menerapkan suatu konsep IPS, misalnya sikap teliti, dan saling menghargai.

#### **E. Prosedur Penelitian**

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian maka disusun langkah-langkah penelitian secara sistematis sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian pendahuluan sekolah dengan menunjukkan surat penelitian pendahuluan dari universitas untuk memudahkan peneliti di sekolah dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk pencapaian tujuan penelitian.
2. Membuat instrument penelitian.
3. Memberikan pemahaman tentang strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* yang akan diberikan kepada kelas V, hal ini dilakukan agar tidak terjadi kesalahan penggunaan strategi pembelajaran yang akan diterapkan.
4. Melakukan 4 kali pertemuan kepada subjek penelitian dan 3 kali penerapan strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Melakukan test data akhir kepada siswa untuk melihat ketercapaian tujuan penelitian.
6. Membuat kesimpulan hasil penelitian.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Menurut Triyono (2012: 156) instrumen penelitian adalah semua alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Adapun instrument-instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tes formatif

Butir-butir soal esai sebanyak 10. Selanjutnya untuk memenuhi kriteria tes yang baik dan benar sebelum instrument penelitian digunakan sebaiknya dilakukan uji validitas, dan uji reliabilitas, penghitung tingkat kesukaran, dan daya pembeda butir soal tes.

2. Lembar Observasi

Pada lembar observasi ini berisi tentang pengamatan kegiatan pembelajaran yang di lakukan peneliti sebelum dan setelah diterapkannya strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* pada kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah .

3. Kepustakaan

Instrument kepustakaan yang digunakan adalah buku-buku yang berkaitan dengan judul yang diangkat oleh penulis serta data yang diambil penulis dari tempat melakukan penelitian.

4. Dokumentasi

Instrument dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah arsip sekolah berupa data siswa, kamera, telepon genggam, buku, pensil

**G. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam suatu penelitian selalu terjadi proses pengumpulan data untuk memperoleh data yang sejelas-jelasnya. Menurut Arikunto (2010: 126), metode pengumpulan data ialah “cara memperoleh data”. Pengumpulan data merupakan cara

yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan beberapa cara yaitu sebagai berikut:

1. Tes

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis tes yaitu pretest dan posttes. Pretest adalah tes yang dilakukan sebelum siswa mendapatkan perlakuan sedangkan posttes adalah tes yang digunakan setelah mendapatkan perlakuan. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah perlakuan. Tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar. Adapun bentuk tes yang digunakan adalah berupa soal esai sebanyak 10 nomor.

2. Observasi

Triyono (2012: 157) teknik pengamatan (*observation*) adalah cara pengumpulan data yang dikerjakan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti baik dalam situasi khusus di dalam laboratorium maupun situasi alamiah. Untuk mengetahui kondisi awal lapangan dan observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengamati secara langsung mengenai kondisi pembelajaran yang terjadi di kelas baik sebelum dan sesudah digunakan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher*.

3. Kepustakaan

Teknik yang digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penelitian ini seperti teori yang mendukung, konsep-konsep dalam penelitian dan data-data yang diambil dari berbagai referensi.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data tentang jumlah siswa dan hasil belajar siswa sebelum penerapan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* kelas V SDN IV Mayo Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah.

### H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data dengan model *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Membuat skor setiap murid dengan mengubah skor menjadi nilai murid dengan

$$\text{rumus: nilai murid} = \text{skor} : \frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Banyaknya soal}} \times 100$$

2. Membuat distribusi frekuensi untuk nilai rata-rata dan persentase

#### a. Mencari gain (d) antara *pretest* dan *posttest*

$$d = T1 - T2$$

Sumadi Suryabrata (1997 : 42)

Gambar 3.3 Rumus Mencari Gain (D) Antara *Pretest* Dan *Posttest*

Keterangan:

T1 = nilai *pretest*

T2 = nilai *posttest*

**b. Mencari nilai rata-rata (mean) dari kedua variable dengan rumus:**

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Suharsimi,Arikunto (2010 : 124)

Gambar 3.4 Rumus Mencari Nilai Rata-Rata (Mean) Dari Kedua Variable

Keterangan:

Md = Mean gain atau selisih pretest dan posttest

d = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = jumlah subjek pada sampel

**c. Mencari jumlah kuadrat Deviasi**

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Suharsimi,Arikunto, ( 2013 : 350 - 351)

Gambar 3.5 Rumus Mencari Jumlah Kuadrat Deviasi

Keterangan:

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d^2$  = jumlah dari gain setelah dikuadratkan

$\sum d$  = jumlah dari gain

N = jumlah subjek pada sampel

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat keterampilan murid sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

**Tabel 3.3** Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat Tinggi

Sumber : Departemen Pendidikan Nasional

3. Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \quad (\text{Arikunto, 2002: 76}).$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X<sub>1</sub> = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X<sub>2</sub> = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

4. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti penerapan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah.

5. Jika  $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak, berarti penerapan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah.

Menentukan harga  $t_{\text{Tabel}}$

Mencari  $t_{\text{Tabel}}$  dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = N - 2$

6. Membuat kesimpulan apakah strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah.

## **I. Lokasi, Waktu Penelitian**

1. Lokasi penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah semester

ganjil tahun ajaran 2017/2018. Di sertai dasar pertimbangan dalam lokasi karena hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan dengan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher*.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskriptif Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN IV Mayoa Sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah mulai tanggal 26 Juli sampai 3 Agustus 2017, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah. Berikut daftar nilai pretest siswa kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah

**Tabel 4.1** Daftar Nilai Pre-test

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	ABI	70
2	AMRIYADI	65
3	ARMINI ASMAYANI	80
4	ANANDA PUTRI	60
5	ARDIYANSAH	65

NO	NAMA SISWA	NILAI
6	ASRAN	75
7	ALDI RIFALDI	75
8	FADLI	65
9	FADLAN	60
10	FARHAN	55
11	FAREL SAPUTRA	75
12	MUHAMMAD ARNANG	75
13	NADILA	55
14	NAJIB	60
15	PUPUT RIANTI	85
16	PUTRI SALSABILA	45
17	PUTRA	70
18	RIFKA JAYANTI	50
19	RISKI HIDAYANTI	85
20	SINGGIH DWI PUTRA	55
21	SOFYAN AL JADID	45
22	SUDIRMAN	55
23	TIARA OKTAVIANI	45
24	UMMUL NURHIDAYAH	75
25	ILMI	50
26	ZULFAR HANI	65
JUMLAH		1.655

Sumber: Hasil Pretest Yang Telah Dilaksanakan

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1.665$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah 26. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} x &= \frac{\sum fx}{n} \\ &= \frac{1655}{26} \\ &= 63,65 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi

Sulawesi Tengah sebelum penerapan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* yaitu 63,65.

Adapun dikategorikan pada pedoman dari Depdikbud, maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2** Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

NO	Interval	Frekuensi	Persentase(%)	Kategori Hasil Belajar
1	0- 34	-	0,00	Sangat Rendah
2	35-54	5	19,23	Rendah
3	55-64	7	26,92	Sedang
4	65-84	12	46,15	Tinggi
5	85-100	2	7,7	Sangat Tinggi
Jumlah		26	100	

Sumber: Diolah Dari Lampiran 7

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi berada pada persentase sangat rendah 0,00%, rendah 19,23 %, sedang 26,92 % , tinggi 46,15% dan sangat tinggi 7,7%. Melihat hasil presentase dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* tergolong rendah.

**Tabel 4.3** Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x <$	Tidak tuntas	12	46,15

65			
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	14	53,85
Jumlah		26	100

Sumber: Diolah Dari Lampiran

## 2. Deskriptif Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas V SDN IV

### Mayoa Setelah diterapkan Strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas belajar siswa kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah sebelum dan setelah menggunakan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.4** Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah

No	Aktivitas Siswa	Jumlah siswa yang aktif pada pertemuan ke			Rata-rata	%	Keterangan						
		1	2	3									
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	<b>P</b>	26	25	26	<b>P</b>	25,67	98,73	Aktif				
2.	Siswa yang melakukan kegiatan lain saat proses pembelajaran		<b>R</b>	17	13		3	<b>O</b>	11	42,30	Tidak Aktif		
3.	Siswa yang memperhatikan saat guru menjelaskan			<b>E</b>	19		21		24	<b>S</b>	21,33	82,03	Aktif
4.	Siswa yang bertanya saat proses pembelajaran berlangsung				22		17		25		21,33	82,03	Aktif
5.	Siswa yang aktif saat proses pembelajaran				17		22		25		21,33	82,03	Aktif

No	Aktivitas Siswa	Jumlah siswa yang aktif pada pertemuan ke				Rata-rata	%	Keterangan
		1	2	3				
	berlangsung	T E S T						
6.	Siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru baik secara lisan maupun tulisan		19	25	25	23	88,46	Aktif
7.	Siswa yang berani memberikan penjelasan kepada teman-temannya/ mampu berperan sebagai guru bagi teman-temannya		19	23	26	22,66	87,17	Aktif
8.	Siswa menyimpulkan materi di akhir pembelajaran		13	25	26	20	76,92	Aktif

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil presentase aktivitas belajar siswa sudah mencapai kriteria yang diharapkan. Presentase tertinggi sebesar 88,46% pada kegiatan siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru baik secara lisan maupun tulisan pada indikator siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung sebesar 42,30%.

**Tabel 4.5** Daftar Nilai Post-test Siswa Kelas V SDN IV Mayo Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	ABI	90

2	AMRIYADI	75
3	ARMINI ASMAYANI	100
4	ANANDA PUTRI	95
5	ARDIYANSAH	85
6	ASRAN	90
7	ALDI RIFALDI	80
8	FADLI	95
9	FADLAN	85
10	FARHAN	65
11	FAREL SAPUTRA	80
12	MUHAMMAD ARNANG	80
13	NADILA	70
14	NAJIB	80
15	PUPUT RIANTI	95
16	PUTRI SALSABILA	85
17	PUTRA	85
18	RIFKA JAYANTI	90
19	RISKI HIDAYANTI	100
20	SINGGIH DWI PUTRA	85
21	SOFYAN AL JADID	70
22	SUDIRMAN	80
23	TIARA OKTAVIANI	75
24	UMMUL NURHIDAYAH	100
25	ILMI	80
26	ZULFAR HANI	90
JUMLAH		2.195

#### Sumber Hasil Posttest Yang Telah Dilaksanakan

Selain data observasi terdapat pula data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN IV Mayoa setelah diterapkan strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher* untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* dari siswa kelas V SDN IV Mayoa, dari data dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum x = 2.195$  sedangkan nilai N sendiri adalah 26. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai *mean* (rata-rata) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum fx}{n} \\ &= \frac{2195}{26} \\ &= 84,42 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS SDN IV Mayo setelah diterapkan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* yaitu 84,42

Adapun dikategorikan pada pedoman dari Depdikbud, maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6** Tingkat Penguasaan Materi *Posttest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase(%)	Kategori Hasil Belajar
1	0-34	-	0,00	Sangat Rendah
2	35-54	-	0,00	Rendah
3	55-64	-	0,00	Sedang
4	65-84	11	42,30	Tinggi
5	85-100	15	57,70	Sangat Tinggi
Jumlah		26	100	

Sumber : Diolah Dari Lampiran 8

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah, rendah dan sedang berada pada persentase 0,00%. Sedangkan tinggi 42,30%, dan sangat tinggi berada pada persentase 57,70%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS

kelas V SDN IV Mayoa setelah diterapkan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* mengalami peningkatan.

**Tabel 4.7** Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	-	0
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	26	100
Jumlah		26	100

Sumber : Diolah Dari Lampiran 9

### **3. Pengaruh Strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas V SDN IV Mayoa**

Berdasarkan hipotesis penelitian yakni “Pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* terhadap hasil belajara siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik analisis statistik deskriptif dengan menggunakan uji-t.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mencari nilai “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{540}{26} \\
 &= 20,76
 \end{aligned}$$

2. Mencari nilai “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 14.025 - \frac{(540)^2}{26} \\ &= 14.025 - \frac{291.600}{26} \\ &= 14.025 - 11.215 \\ &= 2810\end{aligned}$$

3. Menentukan  $t_{Hnitug}$

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{20,76}{\sqrt{\frac{2810}{26(26-2)}}} \\ t &= \frac{20,76}{\sqrt{\frac{2810}{624}}} \\ t &= \frac{20,76}{\sqrt{4,50}} \\ t &= \frac{21,15}{2,12} \\ t &= 9,79\end{aligned}$$

4. Menentukan nilai  $t_{Tabel}$

Untuk mencari  $t$  Tabel peneliti menggunakan table distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d.f = N - 1 = 26 - 2 = 24$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 1,70$ .

Setelah diperoleh  $t_{\text{Hitung}} = 9,79$  dan  $t_{\text{Tabel}} = 1,70$  maka diperoleh  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  atau  $9,79 > 1,70$ . Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti bahwa penerapan strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

## B. Pembahasan

Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher*. Strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher* ini memiliki kelebihan yaitu siswa lebih aktif dan bertanggung jawab atas tugas yang diperolehnya. Selain itu, siswa lebih antusias karena mereka berperan sebagai guru bagi teman-temannya dan dapat mengembangkan kemampuan berbicara mereka ketika saling berbagi informasi.

Strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher* merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar murid 63,65 dengan kategori yakni dikategorikan sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi berada pada persentase sangat rendah 0,00%, rendah 19,23%, sedang 26,92% tinggi 46,15% dan sangat tinggi 7,7%. Melihat dari hasil presentase dapat disimpulkan tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posstest* adalah 84,42. Jadi hasil belajar IPS setelah diterapkan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding sebelum penerapan strategi pembelajaran *Everyone*

*Is A Teacher*. Selain itu persentasi kategori hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS juga meningkat yakni dikategorikan sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi berada pada persentase sangat rendah 0,00%, rendah 0,00%, sedang 0,00%, tinggi 42,30% dan sangat tinggi berada pada presentase 57,70%.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dengan menggunakan rumus uji t tes, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{Hitung}$  sebesar 9,79. Dengan frekuensi (dk) sebesar  $26 - 1 = 25$ , pada taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{Tabel} = 1,70$ . Oleh karena  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  pada taraf signifikan 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima yang berarti terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah.

Hasil analisis diatas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS setelah diterapkan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran siswa yang hadir saat pembelajaran pada pertemuan ke 2 = 26 siswa pada pertemuan ke 3 = 25 siswa dan pertemuan ke 4 = 26 siswa dengan presentase 98,73%. Siswa yang melakukan kegiatan lain saat proses pembelajaran pertemuan ke 2 = 17 siswa, pertemuan ke 3 = 13 siswa dan pertemuan ke 4 = 3 siswa dengan presentase 42,30%. Siswa yang memperhatikan saat guru menjelaskan pertemuan ke 2 = 19 siswa, pertemuan ke 3 = 21 siswa, dan pertemuan ke 3 = 24 siswa dengan presentase 82,03%. Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung juga mengalami perubahan pada pertemuan ke 2 = 22 siswa, pertemuan ke 3 = 17 siswa

dan pada pertemuan ke 4 = 25 siswa dengan presentase 82,03%. Siswa yang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung pertemuan ke 2 = 17 siswa, pertemuan ke 3 = 22 siswa dan pertemuan ke 4 = 25 siswa dengan presentase 82,03%. Siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan guru baik secara lisan maupun tulisan pada pertemuan ke 2 = 19 siswa pertemuan ke 3 = 25 siswa dan pertemuan ke 4 = 25 siswa dengan presentase 88,46%. Siswa yang berani memberikan penjelasan kepada teman-temannya/ mampu berperan sebagai guru bagi teman-temannya yang lain pertemuan ke 2 = 19 siswa pertemuan ke 3 = 23 siswa dan pada pertemuan ke 4 = 26 siswa dengan presentase 87,17%. Siswa yang menyimpulkan materi di akhir pembelajaran pada pertemuan ke 2 = 13 siswa pertemuan ke 3 = 25 siswa dan pada pertemuan ke 4 = 26 siswa dengan presentase 79,92%.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif yang diperoleh serta hasil observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SDN IV Mayo Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Penerapan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* pada siswa kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, karena sebelum penerapan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu rendah 19,23%, sedang 26,92% tinggi 46,15% dan sangat tinggi 7,7%. Namun setelah penerapan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah terbilang meningkat, dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu tinggi 42,30% dan sangat tinggi 57,70%. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 11,13$  dan  $t_{Tabel} = 1,70$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $11,13 > 1,70$ . Dan berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran dengan

menggunakan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teache* menunjukkan bahwa hasil presentase aktivitas belajar siswa sudah mencapai kriteria yang diharapkan. Presentase tertinggi sebesar 88,46% pada kegiatan siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru baik secara lisan maupun tulisan pada indikator siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung sebesar 42,30%. Maka hipotesis  $H_a$  yang berbunyi terdapat pengaruh antara penggunaan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah di terima sedangkan hipotesis  $H_0$  di tolak.

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penerapan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN IV Mayoa Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso Provinsi Sulawesi Tengah, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Bagi siswa khususnya kelas V, melalui strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.
- b. Bagi guru, strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* adalah salah satu solusi alternatif yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi positif dalam rangka perbaikan proses dan hasil pembelajaran sehingga dengan meningkatnya aktifitas belajar dapat meningkatkan mutu sekolah.
- d. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan metode pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*  
Yoyakarta: Pustaka Belajar
- Arikunto, S. Suhardjono. dan Supardi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*.  
Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.  
Jakarta: Rineka Cipta
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003*, tentang Sistem  
Pendidikan Nasional
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Reneka  
Cipta
- 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT.Rajagrafindo  
Persada.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Filosofi,  
Konsep, dan Aplikasi*. Jakarta: Alfabeta
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamruni. 2013. *Startegi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani
- Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana, 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*.  
Bandung: Refika Aditama
- Hernawan, dkk.2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. UT:  
Jakarta

- Hisyam, Zaini, dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Aksara Grafika
- Hugiono. 1987. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta
- Kurnia, dkk. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Bahan Ajar
- Melvin L. Sibeman, *Active Learning 101 cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nusamedia dan Nuansa
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rifa'i, Ahmad dan C. T. Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS
- Kurnia, dkk. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Bahan Ajar
- Sahabudin. 2003. *Mengajar dan Belajar*. Bandung: Alfabeta
- Sardiman. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali pers
- Silberman, Mel. 2009. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif* Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- 2012. *Active Learning*. Bandung: Nuansa
- Slameto. 2013. *Belajar Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Soemantri, dkk. 2009. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Soewarso. 2013. *Pendidikan IPS (Pembelajaran IPS)*. Salatiga: Widya Press
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru

- Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sutikno, M. Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran “ Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil”*. Lombok: Holistica
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Triyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak Api
- Winataputra, dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Undang- undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang- undang Republik Indonesia Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen  
[www.download.portalgaruda.org/KikiAryaningrum/2015/7](http://www.download.portalgaruda.org/KikiAryaningrum/2015/7)
- Zaini, dkk. 2006. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Aksara Grafika
- . 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani