# BAB II

# KAJIAN TEORI

## A. Keterampilan Sosial IPS

### 1. Definisi Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah keterampilan untuk mengatur pikiran dan perasaan yang dinyatakan dalam suatu tindakan atau perbuatan yang tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.[1] Keterampilan sosial adalah bagian dari salah satu kecakapan hidup atau *life skill* yang dimiliki setiap anak.[2] Jika anak tidak memiliki keterampilan sosial tinggi maka pada umumnya diabaikan oleh teman-temannya. Oleh karena itu keterampilan sosial sangat diperlukan ketika anak memasuki kelompok sebaya.[3] Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial masuk pada kawasan/ranah afektif dan kognitif.[4]

### 2. Indikator Keterampilan Sosial

Indikator Keterampilan Sosial diantaranya yaitu: Berkontribusi memberikan gagasan kepada kelompok/membuat laporan; Menjadi pendengar yang baik; Bersedia melakukan kompromi dan memecahkan konflik; Mampu menjelaskan pendapatnya dengan jelas/menjawab pertanyaan; Melakukan peran dengan baik; Mampu bertanya dengan baik[5]

---

[1] Tim Pustaka Familia, *Konsep Diri Positif, Menentukan Prestasi Anak,* (Yogyakarta: Kanisius (Anggota IKAPI), 2006), 43.
[2] Satriyo (ed.), *Pendidikan Religiositas-Gagasan, Isi, dan Pelaksanaannya,* (Yogyakarta: Kanisius, 2005), 47-48.
[3] Tim Pustaka Familia, *Konsep Diri Positif Menentukan Prestasi Anak,* (Yogyakarta: Kanisius (Anggota IKAPI), 2006), 43.
[4] Zahara Idris dan Lisma Jamal, *Pengantar Pendidikan 1,* (Jakarta: PT. Grasindo, 1995), 33.
[5] Endang R. Palupi (ed.), *Pendidikan IPS di SD,* (Jakarta: Universitas Terbuka 2009), 3.43-3.45.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**3. Definisi IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bidang studi yang merupakan perpaduan atau fusi dari berbagai mata pelajaran seperti; ilmu bumi, ekonomi-politik, sejarah, dan antropologi. Mata pelajaran-mata pelajaran itu memiliki ciri yang sama sehingga dipadukan menjadi satu bidang studi.[6]

**4. Kajian Materi IPS**

Untuk kajian mata pelajaran IPS diantaranya: sosiologi, ekonomi, psikologi sosial, antropologi, sejarah, geografi dan politik.[7]

**5. Tujuan IPS**

Tujuan IPS diantaranya yaitu mengembangkan konsep-konsep dasar; mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif; membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; meningkatkan kemampuan bekerjasama dalam masyarakat.[8]

**6. Mata Pelajaran IPS Materi Jenis-jenis Pekerjaan**

Banyak sekali pekerjaan yang ada dilingkungan sekitar kita. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 1997 Tentang Ketenagakerjaan pada pasal 19 telah dijelaskan bahwa jenis/sifat pekerjaan, jangka waktu berlakunya, syarat pembaruan perjanjian kerja

---

[6] Nurhadi, *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif & Menyenangkan*, (Jakarta: Multi Kreasi SatuDelapan, 2010), vii.
[7] Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2011), 8-9.
[8] Agung Eko Purwana, et al., *Pembelajaran IPS MI*, (Surabaya: AprintA, 2009), 1.11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk waktu tertentu diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.[9] Jadi segala hal tentang pekerjaan tidak lepas dari peraturan pemerintahan. Ada pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa. Berikut akan dijelaskan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.

a. Pekerjaan yang Menghasilkan Barang

Jenis pekerjaan beraneka ragam. Pekerjaan ada yang menghasilkan barang. Misalnya petani, nelayan, peternak, dan pengrajin. Petani merupakan pekerja mulia. Mereka bekerja untuk menghasilkan bahan yang bisa diolah jadi makanan pokok manusia.[10]; Nelayan menangkap ikan di laut, Peternak menghasilkan susu dan Pengrajin menghasilkan kursi.

b. Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa

Selain pekerjaan menghasilkan barang ada pula pekerjaan yang menghasilkan jasa yaitu: Tukang Pemangkas Rambut memotong rambut, Dokter berjasa merawat pasien, Sopir angkutan umum melayani penumpang dari terminal ke terminal[11], dan Guru mengajar siswa dikelas.[12]

---

[9] Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 1997 Undang-Undang Ketenagakerjaan,* (Jakarta : Redaksi Sinar Gafika, 2001), 12.
[10] Tim JP Book (ed.), *Brilliant Be;ajar dengan Riang Gembira IPS,* (Surabaya: PT.JePe Press Media Utama, 2016), 4
[11] M. Saleh Muhammad dan Ade Munajat, *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD dan MI Kelas III,* (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), 52-55.
[12] Budi Hartawan, *IPS Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 3 SD,* (Bogor: Yudhistira, 2010), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## B. Strategi Permainan *Jeopardy*

### 1. Pengertian Strategi Permainan *Jeopardy*

Strategi Permainan Jeopardy adalah strategi permainan yang dirancang seperti tayangan permainan TV, jawaban diberikan terlebih dahulu, dan tantangannya adalah mengajukan pertanyaan yang cocok atau benar.[13]

### 2. Langkah-langkah Strategi Permainan *Jeopardy*

Terdapat enam langkah yang harus ditempuh dalam memahami Permainan *Jeopardy*. Keenam langkah tersebut, yaitu: Buatlah tiga sampai enam kategori pertanyaan untuk meninjau ulang; Buatlah sekurang-kurangnya tiga jawaban (dan pertanyaan-pertanyaan yang bersesuaian) untuk setiap kategori.[14]; Perlihatkan papan permainan peninjauan kembali pada selembar kertas besar dan tebal; Bentuklah tim beranggotakan tiga hingga enam orang siswa dan sediakan kartu penjawab untuk tiap tim; Perintahkan tim untuk memilih kapten dan pencatat nilai tim.[15]; Tinjauan beberapa aturan permainan sebagai berikut: Kapten tim yang memegang kartu penjawab pertama mendapatkan kesempatan untuk menjawab; Semua jawaban harus diberikan dalam bentuk pertanyaan; Jika jawaban yang diberikan benar, nilai angka untuk kategorinya akan diberikan.[16]

---

[13] Ni'mal Fata (ed.), *Active Learning; 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia & Nuansa Cendekia 2013), 258.
[14] Bambang Sarwiji (ed.), *Pembelajaran Aktif: 101 Strategi Untuk Mengajar Secara Aktif* (Jakarta: Indeks 2013), 201-202.

[15] Ni'mal Fata (ed.), *Active Learning; 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia & Nuansa Cendekia 2013), 259.
[16] Ni'mal Fata (ed.), *Active Learning; 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendekia 2014), 259-260.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

### 3. Teori yang terkait dengan Strategi Permainan *Jeopardy*

Teori yang terkait dengan Strategi Permainan *Jeopardy* adalah Teori Konstruktivisme karena Teori Konstruktivisme memiliki model pembelajaran *Active Learning* yang dikembangkan Dr. Mel Silberman.[17] Konstruktivisme adalah aliran filsafat pengetahuan yang berpendapat bahwa pengetahuan *(knowledge)* merupakan hasil *konstruksi* (bentukan) dari orang yang sedang belajar.[18] Strategi Permainan *Jeopardy* salah satu *Active Learning* yang dikembangkan Dr. Mel Silberman.

## C. Peningkatan Keterampilan Sosial Dengan Menggunakan Strategi Permainan *Jeopardy*

Peningkatan keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS dapat dilakukan dengan menggunakan Strategi Permainan *Jeopardy*. Sebelumnya di sekolah MI Darussalam Pagesangan-Surabaya menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi serta menggunakan media gambar. Namun siswa kurang memahami materi jenis-jenis pekerjaan saat guru menjelaskan melalui media gambar dengan metode ceramah dan beberapa siswa kurang aktif dalam penugasan secara berkelompok ketika guru menggunakan metode diskusi. Hal ini yang melatar belakangi rendahnya keterampilan sosial pada siswa kelas III A MI Darussalam Pagesangan-Surabaya sehingga tidak boleh dibiarkan dan harus segera diatasi. Sebab, jika permasalahan kecil ini

[17] Bambang Sarwiji (ed.), *Pembelajaran Aktif: 101 Strategi Untuk Mengajar Secara Aktif*, (Jakarta: Indeks 2013), xvii.
[18] Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*, (Jakrta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), 161.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dibiarkan, akan ada beberapa siswa yang tidak tuntas selama proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 14 Maret 2016 dengan guru kelas III A MI Darussalam Surabaya bernama Ibu Siti Masruha, S.Pd.I, keterampilan sosial pada siswa kelas III A MI Darussalam Pagesangan-Surabaya tergolong rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai yang diperoleh dari 29 siswa hanya 17 siswa yang dapat mencapai KKM sedangkan 12 siswa belum dapat mencapai rata-rata nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75.

Jadi sangat terlihat sekali hasil persentase ketuntasan belajarnya sebesar 59%. Dengan adanya kondisi kelas seperti demikian, peneliti menggunakan Strategi Permainan *Jeopardy* yaitu strategi permainan yang dirancang seperti tayangan permainan TV, jawaban diberikan terlebih dahulu, dan tantangannya adalah mengajukan pertanyaan yang cocok atau benar. Dengan demikian, Strategi Permainan *Jeopardy* diharapkan mampu meningkatkan keterampilan sosial pada mata pelajaran IPS dengan hasil persentase ketuntasan belajarnya sebesar $\geq$ 72% yaitu dari 29 siswa, jumlah siswa sebanyak 21 anak mampu mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id