

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Skinner (Dimiyati dan Mudjiono, 2006, h.9) berpendapat bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.

Gagne (Dimiyati dan Mudjiono, 2006, h.9) memaparkan bahwa belajar merupakan kegiatan kompleks. Hasil belajar berupa kapasitas. Setelah belajar orang memiliki kesempatan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan pelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Agus Suprijono (2009, h.4) memaparkan beberapa prinsip belajar yaitu sebagai berikut:

Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:

- a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- b. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
- d. Positif atau berakumulasi.
- e. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
- f. Permanen atau tetap.
- g. Bertujuan dan terarah.
- h. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena di dorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya seperti afektif dan psikomotorik. Selain itu tujuan belajar yang lainnya adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup.

Agus Suprijono (2005, h.5) berpendapat bahwa tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effect*, yang biasanya terbentuk pengetahuan dan keterampilan.

Sementara tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *effect*. Bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka, dan demokratis, menerima orang lain, dan

sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari siswa “menghidupi” (live in) suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

c. Proses Belajar

Proses pembelajaran yaitu suatu proses interaksi antara siswa dengan pengajar dan sumber belajar dalam suatu lingkungan. Pembelajaran merupakan bentuk bantuan yang diberikan pengajar supaya bisa terjadi proses mendapatkan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta tabiat, pembentukan sikap dan kepercayaan pada murid. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu murid supaya bisa belajar secara baik.

Pengertian proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan pada perilaku kognitif, perilaku efektif, dan psikomotorik yang terjadi dalam diri murid. Perubahan itu bersifat positif yang berarti berorientasi ke arah yang lebih baik. Dalam pengertian proses belajar dapat dibedakan atas tiga fase yaitu fase informasi lalu fase transformasi dan terakhir fase evaluasi.

d. Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kepribadian yang kapabilitas pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol pemecahan masalah maupun penerapan peraturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorikan, kemampuan analisis-sintesis, fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Secara garis besar klasifikasi hasil belajar terbagi menjadi menjadi tiga ranah yaitu:

a) Ranah Kognitif

Berhubungan dengan satuan pelajaran, ranah kognitif memegang peranan paling utama. Yang menjadi pengajaran di SD, SLTP, dan SMA pada umumnya adalah meningkatkan kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif. Aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang menurut taksonomi Bloom (Daryanto, 1997, h.101) yang diurutkan secara hierarki piramidal. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

b) Ranah Afektif

Ranah kognitif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan *interpretative*. Walaupun ranah psikomotor meliputi enam jenjang kemampuan, namun masih dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok utama, yaitu keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, dan koordinasi *neuromuscular*.

Maka kata-kata kerja operasional yang dipakai adalah:

- a. Keterampilan motorik (*muscular or motor skills*): memperhatikan gerak, menunjukkan hasil (pekerjaan tangan), menggerakkan, menampilkan, melompat, dan sebagainya.
- b. Manipulasi benda-benda (*manipulation of material or object*): mennyusun, membentuk, memindahkan, menggeser, mereparasi, dan sebagainya.
- c. Koordinasi neuromuscular, menghubungkan, mengamati, memotong, dan sebagainya.

Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Nana Sudjana, 1991, h.23).

Uraian-uraian tadi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa apa yang dimaksud dengan hasil belajar, yaitu sesuatu yang diperoleh setelah seseorang mengalami suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor berupa pemahaman dan pengetahuan terhadap berbagai hal.

2. Pembelajaran

a. Hakikat Pembelajaran

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti keberhasilan pencapaian

tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Menurut Isjoni (2007, h.11) definisi pembelajaran yaitu:

“Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajarannya adalah terwujud efisien dan aktivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik”.

Pembelajaran adalah pembelajaran potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pembelajaran ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011, h.62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Konsep pembelajaran menurut Corey (Syaiful Sagala, 2011, h.61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Dari definisi di atas bahwa pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dari nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh

siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Kegiatan guru mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal untuk penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Dapat ditarik kesimpulan adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar. Yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkan kemampuan baru yang berlaku dalam waktu relatif lama dan karena adanya usaha.

Berikut pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa ahli, yaitu:

Menurut Darsono (2002, h.24-25) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Sedangkan menurut Arikunto (1993, h.4) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan untuk membuat siswa belajar dengan melibatkan beberapa unsur, baik ekstrinsik maupun intrinsik, yang melekat dalam diri siswa dan guru, termasuk lingkungan, guna tercapainya tujuan belajar-mengajar yang telah ditentukan. Pembelajaran adalah kegiatan mengajar yang berpusat pada siswa sebagai subjek belajar. Jadi, guru hanya

berperan sebagai fasilitator, bukan diktator dan sumber belajar satu-satunya.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert f. Meager (Sumiati dan Asra, 2009, h.10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pertanyaan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa.

Menurut H. Daryanto (2005, h.58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. B Suryosubroto (1990, h.23) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus diskusi oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil. Tujuan pembelajaran memang perlu ditemukan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur dari proses pembelajaran itu sendiri.

Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Menurut Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 berikut ini adalah cara mengembangkan RPP dalam garis besarnya:

- 1) Mengisi identitas mata pelajaran
- 2) Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat dalam silabus yang telah disusun

- 3) Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan
- 4) Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok/pembelajaran yang terdapat dalam silabus
- 5) Menentukan alokasi waktu
- 6) Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan
- 7) Menentukan langkah-langkah pembelajaran
- 8) Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.
- 9) Menentukan sumber-sumber belajar yang akan digunakan

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.

B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

1. Hakekat Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang seringkali disingkat Pendidikan IPS atau PIPS merupakan dua istilah yang sering diucapkan atau dituliskan dalam berbagai karya akademik secara tumpang tindih (*overlapping*).

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang sekolah dasar dan menengah.

Pendidikan IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen Kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Gagasan IPS di Indonesia pun banyak mengadopsi dan mengadaptasi dari sejumlah pemikiran perkembangan Social Studies yang terjadi di luar negeri terutama perkembangan pada NCSS (*National Council for the Social Studies*) sebagai organisasi profesional yang secara khusus membina dan mengembangkan social studies pada tingkat pendidikan dasar dan menengah serta keterkaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu pendidikan.

IPS merupakan integrasi dari berbagai Ilmu- Ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Hal ini ditegaskan lagi oleh Oemar Hamalik (2005,h.3) bahwa :

Ilmu Pengetahuan Sosial (bahasa asing : *Social Studies*) merupakan suatu bidang studi (bahasa asing : *Broadfield*) yakni merupakan kombinasi atau hasil *pemfusiaan* atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran, seperti : ilmu bumi, ekonomi-politik, sejarah, antropologi, dan sebagainya.

IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji berbagai peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial serta berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan negara Indonesia (Depdiknas, 2004).

Berikut pengertian IPS yang dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan dan IPS di Indonesia:

- a. S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau panduan sejumlah pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.
- b. Menurut Mulyono Tj. (1980, h.8) berpendapat bahwa IPS adalah suatu pendekatan interdisipliner (inter-disciplinary approach) dari pelajaran ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, politik, ekonomi, dan sebagainya.
- c. Saidiharjo (1996, h.4) menyatakan bahwa IPS merupakan kombinasi atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, politik.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah suatu kegiatan belajar yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial. Pembelajaran IPS mengenalkan siswa pada pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat, mengembangkan sikap belajar, serta memiliki keterampilan sosial.

2. Tujuan, Manfaat dan Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Tujuan umum Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki pengaruh dalam mencapai tujuan pendidikan nasional layaknya bidang- bidang studi lainnya.

Tujuan IPS Menurut Zainalaqib (2006, h.102):

IPS di sekolah dasar bertujuan agar mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran sejarah bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air.

Tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan menjadi empat kategori berikut ini: *Knowledge*, yang merupakan tujuan utama pendidikan IPS, yaitu membantu para siswa belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya. Hal-hal yang dipelajari sehubungan dengan ini adalah geografi, sejarah, politik, ekonomi, antropologi dan sosiopsikologi. Keterampilan yang berhubungan dengan pembelajaran IPS, dalam hal ini mencakup keterampilan berfikir (*thinking skills*). *Attitudes*, dikelompokkan menjadi dua yaitu kelompok sikap yang diperlukan untuk tingkah laku berfikir (*intellectual behavior*) dan tingkah laku sosial (*social behavior*). Value, dalam hubungan ini, adalah nilai yang terkandung dalam masyarakat yang didapatkan dari lingkungan masyarakat sekitar maupun lembaga pemerintahan (falsafah bangsa). Termasuk adalah nilai-nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antar manusia, ketaatan pada pemerintah, hukum, dan lain-lain.

Manfaat yang didapat setelah mempelajari IPS antara lain:

- a. Pengalaman langsung apabila guru IPS memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai sumber belajar

- b. Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di masyarakat.
- c. Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat.
- d. Kemampuan mengembangkan pengetahuan sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi serta mempersiapkan diri untuk terjun sebagai anggota masyarakat.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS dalam kurikulum 2006 meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat dan lingkungan;
- b. Waktu, berkelanjutan dan perubahan;
- c. Sistem sosial dan budaya;
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

C. Model *Cooperative Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Joyce (dalam Trianto, 2007, h.5) menyatakan, Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat

pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Menurut Arend (dalam Trianto, 2009, h.74) menyatakan, *The term teaching model refer to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system.* Model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.

Menurut Paul D. Eggen (dalam Suprihatiningrum, 2013, h.143) menyatakan, *The model was described as being potentially large in scope, capable of organizing several lessons or a unit study.* Model dijabarkan menjadi potensi yang tidak terbatas lingkupnya, yang dimana ia mampu mengorganisasikan beberapa pelajaran atau satuan pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (*Gunter et. al., 1990, h.67, Joyce & Weil, 1980*). Model pembelajaran cenderung preskriptif, dan relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. *An instructional strategy is a method for delivering instruction that is intended to help students achieve a learning objective* (Burden & Byrd, 1999, h.85).

Menurut Soekamto, dkk (dalam Aqib Zaenal, 2013, h.126) mengemukakan pendapat bahwa:

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Jadi dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan yang matang guna sebagai pedoman atau acuan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini pula lebih terfokus pada upaya mengaktifkan siswa lebih banyak dibandingkan guru namun tetap dalam ruang lingkup pembelajaran satu tema tertentu yang jelas dapat mencapai tujuan pada saat tertentu tersebut dengan pembuktian indikator-indikator tertentu pula. Model pembelajaran ini merupakan bungkus atau bingkai dari pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran lebih menekankan pada sintaksnya. Karena setiap model pembelajaran memiliki sintaks atau fase-fase dalam kegiatan pembelajaran yang berbeda-beda. Model-model pembelajaran disini contohnya model pembelajaran inkuiri, model *Cooperative Learning*, model pembelajaran *discovery*, model pembelajaran berbasis masalah, ataupun model pembelajaran langsung.

Unsur-unsur penting dalam model pembelajaran: memiliki nama, merupakan landasan filosofis pelaksanaan pembelajaran, landasan pada teori belajar dan teori pembelajaran, memiliki tujuan/maksud tertentu, memiliki pola tingkah laku kegiatan belajar mengajar (sintaks) yang jelas,

mengandung komponen-komponen, seperti guru, siswa, interaksi guru dan siswa, dan alat untuk menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada penggunaan pembelajaran yang tepat bertujuan untuk mendukung dapat tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang baik.

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, atau prosedur pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai 4 ciri khusus yang tidak dipunyai oleh strategi atau metode pembelajaran, yakni:

- a. Rasional teoritis logis yang disusun oleh pendidik;

- b. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai;
- c. Langkah-langkah mengajar yang akan diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal;
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan seorang guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan potensi yang optimal.

Mengembangkan model pelaksanaan yang efektif dalam pelaksanaannya setiap guru harus memiliki pengetahuan yang memadai berkenaan dengan konsep dan cara-cara pengimplementasian model pembelajaran tersebut. Model pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tinglat pemahaman guru terhadap perkembangan dan kondisi siswa-siswa di kelas.

Demikian juga pentingnya pemahaman guru terhadap sarana dan fasilitas sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan beberapa faktor lain yang terkait dengan pembelajaran. Tanpa pemahaman terhadap berbagai kondisi ini, model yang dikembangkan guru cenderung tidak dapat meningkat

peran siswa secara optimal dalam pembelajaran dan pada akhirnya tidak dapat memberi sumbangan terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

a) Model Pembelajaran Terpadu

Model pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Pembelajaran terpadu diyakini sebagai pendekatan yang berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Karakteristik pembelajaran terpadu, di antaranya seperti berikut : pembelajaran terpadu berpusat pada siswa (*student centered*), pembelajaran terpadu dapat memebrikan pengalaman langsung kepada siswa (*student experiences*), dalam pembelajaran terpadu pemisahan mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas, pembelajaran terpadu menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, pembelajaran bersifat luwes dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, dan hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

b) Model Pembelajaran Kelas Rangkap

Model pembelajaran rangkap adalah suatu model pembelajaran yang sangat baik dalam menghemat energi dan pikiran dengan

mendapatkan hasil yang sangat maksimal. Pembelajaran kelas rangkap sangat menekankan dua hal utama, yaitu kelas digabung secara terintegrasi dan pembelajaran terpusat pada siswa sehingga guru tidak perlu berlari-lari antara dua ruang kelas untuk mengajar dua tingkatan kelas yang berbeda dengan program yang berbeda.

c) Model Pembelajaran Inkuiri (*Inquiry*)

Model pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Pembelajaran inkuiri memiliki prinsip-prinsip berikut ini: berorientasi pada pengembangan intelektual, prinsip interaksi, prinsip bertanya, prinsip belajar untuk berpikir, dan prinsip keterbukaan.

d) Model Pembelajaran Paikem

Menurut Tarmizi (2009, dalam La Iru dan La Ode Safiun Arihi, 2012: 96), PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan. Pembelajaran merupakan salah satu unsur penentu baik tidaknya lulusan yang dihasilkan oleh suatu sistem pendidikan. Pembelajaran yang baik dan bervariasi cenderung menghasilkan lulusan dengan baik dan pola berpikir yang variatif pula. Sebaliknya, apabila pembelajaran yang dilakukan secara monoton, tidak ada variasi dan tidak menantang maka lulusan yang terbentuk pun tidak

jauh berbeda dari proses yang terjadi. Oleh sebab itu, saat ini seorang guru dituntut untuk menghasilkan lulusan yang bermutu dan mampu bersaing di arena persaingan global. Salah satu usaha yang harus dilakukan guru adalah pembelajaran yang berkualitas.

e) Model Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual sering disebut dengan pembelajaran CTL (*Contextual Teaching Learning*).

CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Proses pembelajaran juga berlangsung alamiah, siswa bekerja dan mengalami bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

CTL adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari, siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan konteks yang terbatas sedikit demi sedikit, dan dari proses merekonstruksi sendiri, sebagai bekal dalam memecahkan masalah kehidupannya sebagai anggota masyarakat.

f) Model *Cooperative Learning* (*Cooperative Learning*)

Model *Cooperative Learning* adalah model pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan.

Model *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa atau suka yang berbeda. Prinsip-prinsip model *Cooperative Learning* di antaranya adalah prinsip ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, partisipasi dan komunikasi.

3. Model *Cooperative Learning*

Cooperative Learning berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim.

Menurut Slavin dalam Isjoni (2011: 12) *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sedangkan menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2011: 12) mengemukakan *Cooperative Learning* merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang

khususnya dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerjasama selama proses pembelajaran.

Cooperative Learning menurut Agus Suprijono (2009: 54) adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum *Cooperative Learning* dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas belajar dengan model *Cooperative Learning* dapat diterapkan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan pendapatnya. Oleh sebab itu, *Cooperative Learning* sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong-menolong mengatasi tugas yang dihadapi.

Menurut Anita Lie dalam Isjoni (2011: 16) menyebut *Cooperative Learning* dengan istilah pembelajaran gotong-royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lainnya dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Jhonson & Jhonson dalam Isjoni (2011: 17) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* adalah pengelompokkan siswa si dalam kelas ke dalam kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan

maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Cooperative Learning* adalah sistem pembelajaran dengan mengelompokkan siswa ke dalam kelompok kecil yang di dalamnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lainnya dalam mengerjakan tugas-tugas terstruktur.

4. Karakteristik *Cooprative Learning*

- a) Pembelajaran secara tim.
- b) Didasarkan pada manajemen kooperatif.
- c) Kemauan untuk bekerja sama.
- d) Keterampilan bekerja sama.

Dari karakteristik yang dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam *Cooperative Learning* terdapat hubungan yang saling ketergantungan antar setiap anggota kelompok sehingga setiap anggota dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu siswa juga dapat belajar berbagai tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas dan dapat memotivasi siswa agar aktif dalam belajar secara kelompok.

5. Kelebihan dan kelemahan *Cooperative Learning*

Cooperative Learning memiliki kelebihan dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengembangkan kemampuan dalam kegiatan pembelajaran karena siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dan kelompok. Menurut Karli dan Yuliaratiningsih (2002: 72) mengemukakan kelebihan model *Cooperative Learning*, yaitu:

- a) Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar. Karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada peserta didik yang lain.
- b) Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat.
- c) Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam bercerita dan berpendapat.
- d) Siswa tidak hanya sebagai objek belajar melainkan juga sebagai subjek belajar karena siswa dapat menjadi tutor sebaya bagi siswa lain.
- e) Siswa dilatih untuk bekerja sama karena bukan butuh materi saja yang dipelajari tetapi juga tuntutan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal bagi kesuksesan kelompoknya.

- f) Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar memperoleh dan memahami pengetahuan yang dibutuhkan secara langsung sehingga apa yang dipelajari lebih bermakna bagi dirinya.

Selain memiliki kelebihan, *Cooperative Learning* juga memiliki kelemahan atau kendala dalam menjalakkannya. Menurut Salvin dalam Miftahul (2011: 68) mengemukakan ada tiga kendala utama dalam *Cooperative Learning* yaitu:

a) *Free Rider*

Jika tidak dirancang dengan baik, *Cooperative Learning* justru berdampak pada munculnya *free rider*. Yang dimaksud *free rider* adalah beberapa siswa yang tidak bertanggung jawab secara personal pada tugas kelompoknya mereka hanya mengekor saja apa yang dilakukan oleh teman-teman satu kelompoknya yang lain.

b) *Diffusion of responsibility*

Yang dimaksud *diffusion of responsibility* ini adalah suatu kondisi di mana beberapa anggota yang dianggap tidak mampu cenderung diabaikan oleh anggota-anggotanya lainnya yang lebih mampu.

c) *Learning a part of task specializat*

Setiap kelompok ditugaskan untuk mempelajari atau mengerjakan bagian materi yang berbeda antar satu sama lain. Pembagian semacam ini sering kali membuat siswa hanya fokus pada bagian materi yang dikerjakan sementara materi lainnya yang dikerjakan oleh kelompok lain

hamper tidak dihiraukan sama sekali, padahal semua materi tersebut saling berkaitan satu sama lain.

6. Langkah-langkah *Cooperative Learning*

Terdapat 6 langkah dalam penggunaan Cooperative Learning menurut Ibrahim, dkk (2000: 10) adalah :

Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Tingkah Laku Guru:

Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.

Fase 2 Menyajikan informasi

Tingkah Laku Guru:

Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.

Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar

Tingkah Laku Guru:

Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.

Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Tingkah Laku Guru:

Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.

Fase 5 Evaluasi

Tingkah Laku Guru:

Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.

Fase 6 Memberikan penghargaan

Tingkah Laku Guru:

Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

7. Manfaat *Cooperative Learning*

Terdapat 5 manfaat dalam penggunaan *Cooperative Learning* adalah:

- a) Meningkatkan aktivitas belajar siswa dan prestasi akademiknya.
- b) Membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi secara lisan.
- c) Mengembangkan keterampilan sosial siswa.
- d) Meningkatkan rasa percaya diri siswa.
- e) Membantu meningkatkan hubungan positif antar siswa.

8. Upaya Guru Menerapkan *Cooperative Learning*

- a) Guru senantiasa mempelajari teknik-teknik penerapan model *Cooperative Learning* di kelas dan menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.
- b) Pembagian jumlah siswa yang merata dalam antrian tiap kelas merupakan kelas heterogen.
- c) Diadakan sosialisasi dari pihak terkait tentang teknik *Cooperative Learning*.
- d) Meningkatkan sarana pendukung pembelajaran terutama buku sumber.
- e) Mensosialisasikan kepada siswa akan pentingnya sistem teknologi dan informasi yang dapat mendukung proses pembelajaran.

D. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Hakikat Ilmu Pengetahuan

Ilmu pengetahuan sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Ilmu ini berbeda dengan seni dan humaniora karena menekankan penggunaan metode ilmiah dalam mempelajari manusia, termasuk metode kuantitatif dan kualitatif. Istilah ini juga termasuk menggambarkan penelitian dengan cakupan yang luas dalam berbagai lapangan meliputi perilaku dan interaksi manusia di masa kini dan di masa lalu. Berbeda dengan ilmu sosial secara mendalam melainkan memberikan tujuan yang luas terhadap masyarakat. Berknaan dengan

ilmu sosial ini, Norma Mackenzie (1975: 35) mengemukakan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain adalah semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. Pendapat lain dari pengertian ilmu pengetahuan sosial dikemukakan oleh Rusyan (2003: 6) yang menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang membuat para siswa sekolah dasar mengenal fenomena-fenomena sosial, mulai dari yang dekat dengan lingkungannya sampai dengan fenomena dunia.

Sedangkan Winataputra (2007: 11) dalam NCSS menyatakan bahwa:

“Ilmu pengetahuan sosial merupakan pelajaran dasar yang berasal dari kehidupan demokratis warga Negara yang berhubungan dengan bangsa dan orang-orang di dunia, sejarah, ilmu sosial, dan kemanusiaan serta pengetahuan, yang diajarkan supaya orang sadar akan dirinya, sosialnya dan pengalaman budaya serta tingkat perkembangannya”.

Dari pendapat-pendapat para ahli tentang ilmu pengetahuan sosial, pemerintra Indonesia merumuskan pengertian sosial yang diajarkan/diberikan kepada siswa di Indonesia dalam Permendiknas RI No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, yang menyebutkan bahwa:

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

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

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat kita simpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa mulai dari jenjang sekolah dasar sampai tingkat selanjutnya untuk membekali mereka dengan pengetahuan-pengetahuan sosial, sejarah, budaya, ekonomi, dan dunia sehingga mereka mampu menghadapi segala tantangan yang akan mereka hadapi pada masa kini dan masa akan datang.

2. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Untuk jenjang SD/MI, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (integrated), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (faktual/real) siswa dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berfikir dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya. Dalam dokumen permendiknas (2006) dikemukakan bahwa ips mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran ips memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Dari ketentuan ini maka secara konseptual materi pelajaran ips di SD belum mencakup dan mengkomodasi seluruh disiplin ilmu sosial.

Namun ada ketentuan bahwa melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Sapriya, 2013: 171).

Ruang lingkup ilmu pengetahuan sosial yang diajarkan dalam kurikulum SD sesuai Permendiknas No. 22 tahun 2006 meliputi:

- a. Manusia, Tempat, dan Lingkungannya.
- b. Waktu, Berkelanjutan, dan Perubahan,
- c. Sistem Sosial dan Budaya,
- d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Menurut Karli (2004: 25) standar kompetensi mata pelajaran pengetahuan sosial SD dan MI adalah kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah melalui proses pembelajaran pengetahuan sosial, antara lain:

- a. kemampuan memahami identitas diri dan keluarga dalam rangka berinteraksi dilingkungan rumah,
- b. kemampuan dalam menerapkan hak dan kewajiban, sikap saling menghormati dan hidup hemat dalam keluarga serta memelihara lingkungan.
- c. kemampuan memahami kronologis peristiwa penting dalam keluarga, dan lingkungan masyarakat.

- d. kemampuan memahami keragaman suku bangsa dan budaya, perkembangan teknologi, persebaran sumber daya alam, sosial, dan aktivitasnya dalam jual beli.
- e. kemampuan memahami keragaman kemampuan alam sosial dan kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia.

Untuk mendukung hal tersebut di atas Rusyan (2003: 10) mengungkapkan bahwa kompetensi rumpun pengetahuan sosial meliputi :

- a. sistem sosial,
- b. gejala alam dan kehidupan,
- c. sumber daya dan kesejahteraan.
- d. kebudayaan
- e. waktu dan perubahan
- f. perubahan masyarakat dan keterampilan sosial.

3. Materi Perjuangan Melawan Penjajah

a) Penjajahan Belanda Di Indonesia

1. Jatuhnya Daerah-Daerah di Wilayah Nusantara ke dalam Kekuasaan Pemerintah Belanda

Sebelum dijajah bangsa asing , Indonesia terdiri atas beberapa kerajaan yang merdeka. Diantara kerajaan-kerajaan itu ada yang kekuasaannya meliputi seluruh Nusantara , seperti kerajaan Sriwijaya dan Majapahit. Kekayaan hasil alam Indonesia berupa rempah-rempah

menarik bangsa asing untuk datang ke Indonesia. Seperti Portugis, Spanyol, Inggris, Belanda, dan Jepang. Portugis merupakan bangsa asing yang pertama masuk ke Indonesia . Mereka mendarat di kepulauan Maluku yang kaya rempah-rempah pada tahun 1511 dan akhirnya menguasai perdagangan di Pulau tersebut. Tak lama kemudian Bangsa Spanyol juga datang ke Maluku pada tahun 1521. Tahun 1596 , Belanda datang ke Indonesia , dipimpin oleh Cornelis de Houtman. Mendarat di Kepulauan Banten, Jawa Barat. Mereka ingin menguasai perdagangan di tanah air kita. Kemudian Belanda mendirikan perkumpulan dagang yang disebut VOC (Vereenigde Oost Indische Compagnie) atau Perserikatan Dagang Hindia Timur. Dari Banten, Belanda terus berusaha untuk meluaskan kekuasaannya sehingga berhasil menguasai Nusantara. Dengan cara menghasut dan memfitnah , bangsa Belanda dengan mudah berhasil mewujudkan keinginannya untuk menguasai wilayah Nusantara. Politik adu domba dijalankan oleh Belanda dengan memanfaatkan para raja dan pembantu dekat raja , sehingga terjadi konflik diantara mereka. Mereka juga tergiur dengan iming-iming harta dari kaum penjajah, tanpa menyadari bahwa kedatangan mereka tersebut akan menyengsarakan rakyatnya.

2. Sistem Kerja Paksa dan Penarikan Pajak Yang Memberatkan Rakyat

Kerja paksa pada masa penjajahan Belanda disebut Kerja Rodi. Rakyat Indonesia dipaksa bekerja Untuk membuat jalan raya dari

Anyer sampai Panarukan tanpa mendapatkan upah. Proyek pembangunan jalan sepanjang 1000 km yang terbentang dari ujung Jawa Barat sampai Jawa Timur itu dipimpin oleh seorang Jendral Belanda yang bernama Daendels. Itulah sebab mengapa jalan tersebut di sebut dengan Jalan Daendels. Selama pembangunan jalan, banyak korban yang mati karena kelaparan , kehausan, atau karena dicambuk. Selain itu masih banyak kerja paksa yang dilakukan oleh Belanda, seperti membangun jembatan, menebang kayu dan pembuatan tempat-tempat pertahanan yang semuanya itu adalah untuk kepentingan penjajahan Belanda. Disamping kewajiban kerja paksa, penjajah Belanda juga menerapkan sistem tanam paksa yang diciptakan oleh Van Den Bosch. Dalam sistem ini rakyat harus menyediakan sebagian tanahnya untuk ditanami tanaman-tanaman yang laku dijual di Eropa, seperti kopi, tembakau, tebu, dan lain-lain. Hasil tanaman ini harus diserahkan kepada pemerintahan Belanda untuk dibeli dengan harga yang telah ditetapkan. Tanah yang digunakan untuk tanam paksa dibebaskan dari pajak tanah. Bagi mereka yang tidak mempunyai tanah harus bekerja di kebun perusahaan pemerintah selama 65 hari tiap tahunnya. Karena ketidakadilan ini, sistem tanam paksa banyak mendapat kecaman dari bangsa Belanda itu sendiri.Salah satu kecaman ini datang adri Eduard Douwes Dekker, yang terkenal dengan nama samaran Multatuli. Pada tahun 1860 ia menulis buku yang berjudul “

Max Havelaar “ yang berisi lukisan penderitaan rakyat pada waktu itu. Penjajah juga selalu berusaha memaksakan monopoli dagangnya dimana-mana dengan berbagai cara. Para pedagang Indonesia dilarang mengadakan hubungan dagang dengan bangsa lain selain Belanda.

3. Perjuangan Para Tokoh Daerah Untuk Mengusir Penjajah

(a) Perjuangan Sultan Agung

Adalah raja mataram yang paling terkenal. Untuk mengusir belanda, Sultan Agung mengerahkan 10.000 prajurit ke Batavia, namun serangan ini gagal. Sebab, Belanda mendapat bantuan dari daerah lain. Belajar dari kegagalan yang pertama , tahun 1629 Sultan Agung menyerang lagi, namun serangan ini pun mengalami kegagalan, karena belanda membakar gudang-gudang beras persediaan bahan makanan bagi prajurit mataram. Akibatnya prajurit mataram kekurangan bahan makanan dan terjangkit berbagai macam penyakit. Walaupun telah 2 kali mengalami kegagalan , Sultan Agung telah menunjukan kepada Belanda bahwa bangsa Indonesia tidak mau dijajah. Beliau berjuang untuk kepentingan bangsa dan negara.

(b) Perjuangan Pattimura

Pattimura adalah pahlawan dari Maluku. Belannda menguras semua hasil alam yang dimiliki Kepulauan Maluku, seperti Rempah-

rempah, akibatnya rakyat hidup sengsara dan menderita. Melihat hal itu Pattimura bangkit memimpin rakyat Maluku untuk mengusir Belanda. Pasukan Pattimura berhasil merebut benteng Duursted pada tanggal 16 Mei 1817. Dalam peristiwa ini menewaskan Residen Van Den Berg dan sebagai balasan atas kekalahannya ,Belanda mendatangkan bala bantuan yang lebih banyak dan dengan senjata lengkap untuk merebut benteng itu kembali. Pattimura pantang menyerah dan tidak takut terhadap Belanda. Dengan bantuan seorang pahlawan putri yang bernama Kristina Matra Tiahahu, pattimura bersama rakyat berjuang terus untuk mengusir Belanda. Namun pattimura berhasil ditangkap oleh Belanda dan kemudian dibujuk untuk bekerjasama , namun ditolak dengan tegas. Akibat penolakan ini, Belanda memutuskan untuk menghukum gantung pattimura dan pattimurapun berkata dengan lantang : “ Pattimura tua boleh dihancurkan, tetapi pattimura-pattimura muda akan bangkit.”

(c) Perjuangan Untung Suropati

Wilayahnya dari Jawa Tengah sampai Jawa Timur. Perlawanan Untung Suropati dipicu oleh ketidakadilan dan penghianatan bangsa Belanda terhadap Bangsaanya. Perlawanannya dimulai tahun 1686 di Jawa Barat, kemudian diteruskan ke Jawa Tengah dan Jawa Timur. Di Jawa Tengah Untung Suropati mendapat bantuan dari Sunan

Amangkurat II . Dikartasura, Untung suropati berhasil mengusir pasukan Belanda dan membunuh pimpinannya Kapten Tack. Setelah sebagian daerah Jawa Timur berhasil dikuasai, Untung Suropati kemudian mengangkat dirinya sebagai adipati Wiranegara. Pusat pemerintahannya di Bangil, Jawa Timur. Kedudukan Untung Suropati semakin kuat setelah Amangkurat III menggabungkan diri. Tahun 1706 dibantu pasukan Mataram, Belanda menyerang Bangil . Kota Bangil di pertahankan mati-matian, hingga banyak menimbulkan korban dari kedua belah pihak, termasuk Untung Suropati.

(d) Perjuangan pangeran diponegoro

Dengan segala siasat, belanda berhasil menanamkan pengaruhnya di kerajaan. Mataram. Rakyat ditindas dengan beban berat seperti kerja rodi dan diberlakukannya bermacam-macam pajak. Kerajaan Mataram pun dipecah menjadi 4 kerajaan kecil yaitu Surakarta, Jogjakarta, Mangkunegara, dan Paku alaman. Cara hidup sebagian bangsawan Mataram sangat dipengaruhi oleh Belanda, sehingga menyimpang dari norma ajaran Islam. Melihat keadaan itu Rden Mas Ontowiryo(Pangeran Diponegoro) dari kasultanan Yogyakarta berkeinginan mengusir Belanda. Perang dimulaisetelah Belanda membuat jalan melalui makam leluhur Pangeran Diponegoro. Berlangsung tahun 1825-1830 dengan pusat pertahanan di Selarong.

Pimpinan yang membantu pangeran Diponegoro dalam perang ini adalah pangeran Mangkubumi, Kiai Mojo, dan Sentot Pawirodirjo. Diponegoro menggunakan siasat perang gerilya. Siasat ini berhasil. Perang kemudian meluas ke daerah Banyumas, Kedu, Surakarta, Semarang, Demak, Grobogan, Rembang, dan Madiun. Karena kualahan, Jendral De Kock melakukan suatu tipu muslihat dengan cara menyerah. Belanda menyusun strategi untuk berpura-pura ingin melakukan perundingan untuk menangkap Pangeran Diponegoro. Perundingan dilaksanakan di Magelang, Pangeran Diponegoro ditangkap dan diasingkan ke Manado yang kemudian dipindahkan ke Makasar sampai wafatnya tahun 1855.

(e) Perjuangan Tuanku Imam Bonjol

Perlawanan rakyat di wilayah Minangkabau, Sumatra Barat, terhadap Belanda dipimpin oleh Imam Bonjol. Perlawanan yang disebut juga perang Paderi ini berkobar mulai tahun 1821 -1837. Pada awalnya, perang Paderi terjadi karena adanya perselisihan antara kaum adat dan kaum Paderi. Kedua kaum tersebut tidak sepakat mengenai pelaksanaan ajaran Islam. Kaum Paderi berkehendak untuk melaksanakan ajaran Islam secara murni dan tidak terpengaruh adat, sedangkan kaum adat berpendapat sebaliknya. Masing-masing golongan saling mempertahankan pendapatnya, sehingga pertikaian

pun tidak terelakan lagi. Peristiwa ini merupakan kesempatan baik bagi Belanda untuk merebut Sumatra Barat, dengan siasatnya yaitu politik adudomba. Belanda kemudian membantu pihak yang lemah, yaitu kaum adat, untuk menghadapi kaum Paderi. Kesua kaum itu sama-sama menyadari bahwa peristiwa ini hanya akan menguntungkan Belanda semata. Kaum Paderi dan Adat kemudian bersatu melakukan perlawanan terhadap Belanda. Namun sayang, akibat taktik licik belanda, Tuanku Imam Bonjol di tangkap. Beliau diasingkan ke Cianjur dan tidak lama kemudian dipindahkan ke Ambon dan Makasar sampai wafatnya.

(f) Perjuangan pangeran Antasari

Pangeran Antasari adalah pejuang dan pahlawan dari Kalimantan. Bertepatan dengan penggantian tahta kerajaan, Belanda menghendaki Tamjid Illahi untuk naik tahta, hal ini untuk menguntungkan Belanda. Melihat hal ini kemudian rakyat mendekati Pangeran Hidayattulah yang lebih berhak menduduki tahta kerajaan. Belanda berusaha menyelesaikan permasalahan dengan cara kekerasan, akibatnya perlawanan rakyat mulai berkobar pada tahun 1859 di bawah pimpinan Pangeran Hidayattulah. Namun Pangeran Hidayattulah tertangkap dan di asingkan di Cianjur. Pangeran Hidayattulah digantikan dengan Pangeran Antasari, Pangeran Antasari

dan rakyat kalimantan mempertahankan wilayah kalimantan dengan mati-matian sampai tahun 1863.

(g) Perjuangan rakyat Aceh

Dimulai tahun 1873 terjadi karena Belanda ingin menguasai Aceh yang terletak dipintu gerbang selat malaka. Letak Aceh sangat strategis untuk menguasai Nusantara. Serangan pertama Belanda di bawah pimpinan Jenderal Kohler berhasil di patahkan oleh pasukan rakyat Aceh yang dipimpin antara lain oleh Teuku Umar, Cut Nyak Dien, Teuku Cik Di Tiro, Panglima Polem dan Cut Mutia. Jenderal Kohler tewas dan prejuritnya kembali ke Batavia. Dengan segala taktik Belanda berhasil menguasai Kotaraja. Hendak menguasai daerah di luar kota, Jenderal Pel tewa dalam perang. Belanda menggunakan siasat kultur stelsel yang bersifat mempertahankan diri dalam benteng, namun gagal. Teuku Umar berhasil memperdayai Belanda dengan cara menyerah dan kembali menyerang Belanda. Pada tahun 1899 Teuku gugur di medan perang sebagai pahlawan bangsa, namun perlawanan rakyat terus berkobar sampai tahun 1903.

(h) Perlawanan Sisingamangaraja XII dan Rakyat Batak

Dipimpin oleh Raja Batak sisingamangaraja XII di daerah Tapanuli, tahun 1883-1907. Pada tahun 1907 Sisingamangaraja

tertembak dan gugur, namun sesuai kepercayaan rakyat Batak rohnya dipercaya masih ada melawan penjajah Belanda, dan rakyat Batak dengan semangat melanjutkan perjuangan melawan Belanda.

b) Pendudukan Jepang Di Indonesia

1. Pendudukan Jepang di Indonesia

Berakhirnya penjajahan Belanda tidak berarti berakhirnya masa penjajahan di Indonesia. Setelah dijajah Belanda, Indonesia jatuh ketangan Jepang. Dengan tujuan mengaruk kekayaan alam di Indonesia. Pendudukan ini diawali dengan meletusnya perang dunia II tahun 1939. Perang dunia II adalah perang antara blok negara sekutu melawan Jerman, Italia, dan Jepang. Blok negara sekutu terdiri atas, Amerika Serikat, Inggris, Perancis, Cina dan Belanda. Pada tahun 1941, Jepang berhasil merebut dan menduduki Malaysia, Hongkong, Filipina, dan Singapura. Dari Singapura, bala tentara Jepang maju menyeerbu Indonesia yang waktu itu masih dijajah Belanda. Jepang berhasil merebut dan menduduki Indonesia. Pada tanggal 8 Maret 1942 Belanda menyerah tanpa syarat kepada Jepang di Kalijati, Purwakarta, Jawa Barat. Pada bulan April 1942, pemerintah Jepang mengkampanyekan gerakan tiga A, yaitu:

- a. Jepang cahaya Asia
- b. Jepang pelindung Asia

c. Jepang pemimpin Asia

Namun gerakan ini tidak mendapat dukungan rakyat, lahirlah gerakan pemuda yang berhalauan kebangsaan bernama barisan banteng. Namun kemudian dibubarkan oleh Jepang karena tidak menguntungkan. Kemudian pemerintah Jepang mendirikan Pusat Tenaga Rakyat(putera). Jepang mengangkat 4 orang tokoh nasional(4 serangkai) yaitu Ir Sukarno, Drs Moh Hatta, Ki Hajar Dewantara, dan KH Masmansyur sebagai pemimpin. Empat serangkai tersebut bersedia menerima penunjukan dan pengangkatan Jepang, namun mereka mempunyai maksud dan tujuan yang berbeda dengan maksud dan tujuan Jepang. Empat serangkai ingin menggunakan putera sebagai wadah perjuangan bangsa Indonesia bangsa Indonesia untuk mempersiapkan diri merebut kemerdekaan. Jepang tidak pernah merasakan sumbangan putera bagi kepentingannya, putera dibubarkan dan Jepang membentuk Jawa Hokokai(kebaktian rakyat Jawa).

Jepang mulai digempur oleh sekutu dan menggerakkan para pemuda Indonesia untuk membantu para sekutu. Pemuda-pemuda yang dididik setang militer tersebut dihimpun dalam beerbagai organisasi seperti Seinenden(barisan pemuda), dan Keibodan(barisan pembantu polisi). Jepang juga membentuk tentara pembela tanah air(peta). Sebagai pemimpin peta Supriadi. Bnanyak para pemuda

yagn memanfaatkan kesempatan belajar sebanyak-banyaknya dalam bidang kemiliteran untuk mempersiapkan diri menyongsong kemerdekaan tanah air.

2. Sebab dan Akibat Pengerahan Tenaga Romusha Oleh Jepang Terhadap Indonesia

Jepang di zaman dahulu sangat berbeda dengan Jepang di zaman sekarang. Dahulu adalah penjajah yang sangat kejam bagi Indonesia, sekarang Jepang terkenal sebagai negara yang maju khususnya dibidang industri. Di masa pendudukan Jepang rakyat Indonesia sangat menderita karena Jepang lebih kejam dari Belanda. Jepang ingin mencari keuntungan negrinya sendiri. Hal ini mengakibatkan kesengsaraan bagi rakyat Indonesia, yakni makanan sulit didapat sehingga kelaparan terjadi dimana-mana, pakaian pun sulit didapat, rakyat pun terpaksa memakai kain yang terbuat dari kaurng goni. Semua kegiatan ditujukan untuk kepentingan Jepang. Rakyat dipaksa menanam tumbuhan jarak karna minyaknya digunakan pelumas mesin-mesin perang dan pesawat terbang Jepang. Seperti penjajah Belanda, Jepang pun menetapkan kerja paksa bagi Indonesia. Kerja paksa ini disebut romusha. Romusha dipakai karena Jepang ingin melindungi dirinya dari dari serangan sekutu dengan cara membangun benteng-benteng dan jalan-jalan. Akibatnya rakyat

Indonesia sangat menderita karena para romusha dipaksa bekerja tanpa upah. Bahkan ada rakyat yang ditangkap dan dikirim untuk romusha ke luar Jawa atau luar negeri. Rakyat yang dijadikan romusha tidak hanya laki-laki tapi juga perempuan. Banyak juga romusha yang jatuh sakit dan meninggal dunia. Penderitaan rakyat sangat berat. Sebagai romusha rakyat tidak ada bedanya dengan budak yang menerima perlakuan kejam dari penjajah.

Beberapa tokoh yang memimpin rakyatnya untuk berjuang melawan penjajah Jepang antara lain Teuku Abdul Jalil, Teuku Abdul Hamid, K.H. Zaenal Mustafa dan Sapriyadi.

c) **Tokoh Penting Pergerakan Nasional**

1. Raden Ajeng Kartini

Lahir pada tanggal 21 April 1879 di Mayong, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah. R.A Kartini merupakan putri dari Bupati Jepara yang bernama Sasraningrat. R.A Kartini adalah salah seorang diantara anak-anak yang beruntung bisa mengenyam pendidikan. Ia merupakan murid yang cerdas sehingga dapat menamatkan pelajarannya ditingkat SD. Namun sayangnya, RA Kartini dilarang melanjutkan pendidikannya ke sekolah menengah karena sesuai aturan yang ada, anak gadis yang berusia 12 tahun harus mulai dipingit dan tidak boleh keluar rumah. Larangan itu dipatuhi oleh

Kartini dengan ikhlas karena rasa cinta dan hormatnya kepada orang tua. Walaupun dipingit, ia ingin agar perempuan Indonesia mendapatkan pendidikan yang tinggi. Ia berpendapat bahwa bangsa Indonesianya tidak akan maju apabila kaum perempuannya terbelakang. Cita-cita ini sering ditulis dalam surat-surat kartini yang dikirimkan kepada sahabatnya dinegara belanda. Surat-surat yang ditulis dalam bahasa Belanda itu kemudian dikumpulkan dan dibukukan oleh YH.Abandanon. selanjutnya diterjemahkan dalam bahasa Indonesia oleh Armyrn Pane dengan judul “ Habis Gelap Terbitlah Terang “. RA Kartini bersama suaminya yaitu seorang Bupati di Rembang bernama Adipati Joyo Adiningrat mendirikan sekolah perempuan. RA Kartini wafat pada tahun 1904 dan dimakamkan di Mantingan , Kabupaten Rembang , Jawa Tengah.

2. Dewi Sartika

Dewi Sartika adalah seorang perempuan yang dilahirkan di Bandung, Jawa Barat. Seperti halnya kartini, Dewi Sartika juga bercita-cita mengangkat derajat kaum perempuan dan mencerdaskan bangsanya. Ia juga mendirikan sekolah untuk kaum perempuan. Dan berusaha keras mengangkat derajat kaum perempuan setingkat dengan kaum laki-laki.

3. Ki Hajar Dewantara

Yang sebelumnya dikenal dengan nama Raden Mas Suwardi Suryaningrat, sebagai Bapak Pendidikan Indonesia. Sejarah pendidikan beliau, setelah menamatkan Sekolah Dasar Belanda (ELS), beliau meneruskan ke STOVIA (Sekolah Dokter Bumi Putera). Beliau juga aktif menulis untuk berbagai surat kabar, seperti Sedyotomo, Midden Java, De Express dan Utusan Hindia. Pada tanggal 25 Desember 1912, R.M. Suwardi Suryaningrat mendirikan Indische Partij (IP) bersama dengan Danudirja Setiabudi dan dr. Cipto Mangunkusumo. Kemudian pada tahun 1913 beliau ikut membentuk Komite Bumi Putera yang bertujuan menentang maksud pemerintah Belanda untuk merayakan 100 tahun bebasnya negara itu dari penjajahan Perancis. Tulisan beliau yang berjudul “Als ik een Nederlander was” (Sekiranya Aku Seorang Belanda), menyindir Pemerintah Belanda dengan sangat pedas sekali. Karena tulisan ini, beliau dibuang ke negeri Belanda pada bulan Agustus 1913. Masa pembuangan ini dimanfaatkan oleh RM Suwardi Suryaningrat untuk belajar mengenai pendidikan dan pengajaran sampai memperoleh Europeesche Akte (Akta Guru Eropa). Setelah menamatkan sekolahnya, Ki Hajar Dewantara kembali ke Indonesia dan kemudian mendirikan Perguruan Taman Siswa pada tanggal 3 Juli 1922. Walaupun mendapat banyak rintangan dalam perjuangannya

dibidang pendidikan , kegiatan Ki Hajar Dewantara dalam dunia politik tetap berjalan. Tahun 1943, Ki Hajar Dewantara ikut membentuk Putera dan menjadi salah seorang pemimpinnya bersama dengan Ir.Soekarno , Drs.Moh Hatta, dan KH Mas Mansyur. Karena pengalaman dan perjuangan beliau di bidang pendidikan, Ki Hajar sempat menjabat Menteri Pendidikan , Pengajaran dan Kebudayaan di zaman kemerdekaan. Pada tanggal 26 April 1959, Beliau wafat dan di makamkan di Yogyakarta.

4. Douwes Dekker

Ernes Eugene Douwes Dekker atau lebih dikenal dengan nama Danudirja Setiabudi, Lahir di Pasuruan , Jawa Timur pada tanggal 8 Oktober 1879. Beliau merupakan campuran dari Belanda, Jerman , Perancis,dan jawa. Beliau pemimpin harian De Express. Pada tahun 1912 bersama Suwardi Suryaningrat dan dr. Cipto Mangunkusuma mendirikan Indische Partij, partai politik pertama yang lahir di Indonesia. Karena kegiatannya dalam komite Bumiputera , Danudirja Setiabudi dibuang ke negeri Belanda pada tahun 1913. Setelah lima tahun dalam pembuangan, Beliau kembali ke Indonesia dan mendirikan perguruan Ksatrian Institut. Kegigihan dalam perjuangannya menyebabkan beliau berulang kali dipenjarakan. Terakhir kali beliau dibuang kembali ke negeri Belanda setelah

sebelumnya pada tahun 1941 dipenjarakan di Jakarta. Ketika perang Dunia II selesai, beliau pulang ke Indonesia secara diam-diam dan ikut membantu perjuangan kemerdekaan. Setelah Indonesia merdeka, Danudirja Setyabudi diangkat sebagai Menteri Negara dalam kabinet Syahrir III dan menjadi penasihat delegasi RI dalam perundingan-perundingan dengan Belanda. Beliau wafat dan dimakamkan sebagai seorang muslim di Bandung pada tanggal 28 Agustus 1950.

d) Persiapan Kemerdekaan Indonesia

Sejak 1908, di Indonesia berdiri beberapa organisasi pergerakan. Organisasi-organisasi tersebut lain Budi Utomo, Syarikat Islam, Indische Partij, Indische Social Demokratische Vereeniging (ISDV), Perhimpunan Indonesia, Partai Nasional Indonesia, Partindo dan PNI Baru, Partai Indonesia Raya, serta Gabungang Politik Indonesia (GAPI). Salah satu peristiwa penting terjadi pada masa pergerakan ini yaitu peristiwa Sumpah Pemuda. Pada 1 Maret 1945, Pemerintah Jepang membentuk Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) atau Dokuritsu Junbi Cosakai. BPUPKI bertugas mempelajari dan menyelidiki hal-hal penting menyangkut kehidupan politik dan ekonomi dalam upaya pembentukan Negara Indonesia Merdeka. Pengurus BPUPKI diangkat pada 29 April 1945 . Dr. Radjiman Widyodiningrat dipilih sebagai ketua BPUPKI dan Raden Panji Suroso

dipilih sebagai kepala sekretariat BPUPKI. Sidang pertama BPUPKI dilaksanakan pada 29 Mei- 1 Juni 1945. Sidang ini melakukan pembahasan mengenai dasar Negara. Beberapa tokoh yang memberikan usul mengenai dasar Negara adalah Mr. Muh. Yamin dan, Prof. DR. Mr. Supomo dan Ir. Sukarno. Sidang Panitia Sembilan telah berhasil merumuskan Rancangan Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang di dalamnya termuat pula dasar Negara Indonesia Merdeka. Dokumen ini oleh Mr. Muh. Yamin diberi Piagam Jakarta atau Jakarta Charter. Pada 7 Agustus 1945 dibentuklah Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) atau Dokuritsu Junbi Inkai. Tugas PPKI adalah mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan kemerdekaan Indonesia.

Beberapa cara untuk mengenang dan menghargai jasa pahlawan antara lain sebagai berikut:

- a. Meniru semangat juang para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Melakukan ziarah ke makam pahlawan dan mendoakan mereka.
- c. Menggunakan nama pahlawan untuk menamai jalan atau gedung.
- d. Mengheningkan cipta untuk mengenang jasa pahlawan.

E. Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari

dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata “motif” itu maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Menurut Suprijono (2009: 162) mengemukakan “motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku.

Menurut Suryabarta (dalam Raniyati. 2010: 15) motivasi adalah keadaan pribadi orang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan berbagai dalam mencapai satu tujuan.

Dari ketiga teori di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah perubahan dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan serta keinginan yang terdapat pada diri seseorang individu yang merangsangnya untuk melakukan tindakan-tindakan

2. Peran Motivasi

Secara umum, terdapat peran penting motivasi dalam belajar:

- a) Motivasi merupakan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar demi menciptakan satu tujuan.

- b) Motivasi memegang peran penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar, sehingga siswa yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan belajar.

Peran motivasi dalam belajar dan pembelajaran menurut Hamzah B.Uno (27: 2006) motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peran penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain dalam menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguatan belajar, memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, dan menentukan ketekunan belajar.

Menurut Mc. Donald (sadiman 73: 2011) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dnegan munculnya “*felling*” dan didahului dengan tanggapan terdapat adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting:

1. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “*neurophysiological*” yang ada pada organism manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.

2. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa "*felling*", afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsure lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut kebutuhan.

Dengan ketiga elemen di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga dapat bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan, dan keinginan.

3. Jenis-jenis Motivasi

Menurut Oemar Hamalik (2004: 162-163) jenis-jenis motivasi adalah:

a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup di dalam situasi belajar dan memenuhi kebutuhan dan tujuan-tujuan murid. Motivasi ini juga sering disebut motivasi murni. Motivasi yang sebenarnya yang hidup dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar.

b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebutkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar. Motivasi ekstrinsik ini tetap diperlukan di sekolah, sebab pengajaran di sekolah tidak semua menarik minat siswa atau sesuai dengan kebutuhan siswa.

4. Upaya Meningkatkan Motivasi Siswa

Ada banyak berbagai macam cara untuk menggerakkan atau meningkatkan motivasi dalam belajar, menurut Oemar Hamalik (2004: 166-168) cara untuk menggerakkan atau meningkatkan motivasi adalah:

1. Memberi angka

Umunya setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya, yakni berupa angka yang diberikan oleh guru. Murid yang mendapat angkanya baik, akan mendorong motivasi belajarnya menjadi lebih besar, sebaiknya murid yang mendapat angka kurang, mungkin menimbulkan firasat atau dapat juga menjadi pendorong agar belajar lebih baik.

2. Pujian

Pemberian pujian pada murid atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar. Pujian menimbulkan rasa puas dan senang.

3. Hadiah

Cara ini dapat juga dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya pemberian hadiah pada akhir tahun kepada para siswa yang mendapat atau menunjukkan hasil belajar yang baik.

4. Kerja kelompok

Dalam kerja kelompok dimana melakukan kerjasama dalam belajar, setiap anggota kelompok turutannya, kadang-kadang perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok menjadi pendorong yang taat dalam perbuatan belajar.

5. Persaingan

Baik kerja kelompok maupun persaingan memberikan motif-motif sosial kepada murid. Hanya saja, persaingan individu hubungan persahabatan, perkelahian, pertentangan, dan persaingan antar kelompok belajar.

6. Tujuan dan *level of aspiration*

Dari keluarga akan mendorong kegiatan siswa.

7. Sarkasme

Sarkasme adalah dengan mengajak para siswa yang mendapatkan hasil belajar yang kurang. Dalam batasan-batasan tertentu sarkasme dapat mendorong kegiatan belajar demi nama baiknya, tetapi di pihak lain dapat menimbulkan sebaliknya, karena siswa merasa dirinya dihina sehingga memungkinkan timbulnya konflik antar murid dan guru.

8. Penilaian

Penilaian secara kontinu akan mendorong murid-murid belajar, oleh karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik. Di samping itu, para siswa selalu mendapat tantangan dan masalah yang harus dihadapi dan dipecahkan, sehingga mendorongnya belajar lebih teliti dan saksama.

9. Film Pendidikan

Setiap siswa merasa senang menonton film. Gambar dan isis cerita film lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Para siswa mendapat pengalaman baru yang merupakan suatu unit cerita yang bermakna.

10. Karya wisata

Cara ini dapat membangkitkan motivasi belajar. Oleh karena dalam kegiatan ini akan mendapat pengalaman langsung dan bermakna baginya. Selain itu, karena objek yang akan dikunjungi adalah objek yang menarik minatnya. Suasana bebas, lepas dari keterikatan ruang kelas besar manfaatnya untuk menghilangkan ketegangan-ketegangan yang ada, sehingga kegiatan belajar dapat dilakukan lebih menyenangkan.

F. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Agus Suprijono (2009: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, aprepsi dan keterampilan.

Menurut Winkel dalam Purwanto (2011: 45) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan perilakunya. Hal ini berkaitan dengan pengertian belajar itu sendiri merupakan perubahan tingkah laku seseorang. Aspek yang berubah itu mengacu pada tiga ranah domain yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari satu interaksi tindakan belajar dan tindak mengajar.

Dari ketiga teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan teori taksonomi Bloom dalam Yulia (2010: 16) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut :

a. Ranah kognitif

Berdasarkan hasil belajar yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

b. Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu: menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Sunarto (2009) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

a. Faktor Intern

Faktor Intern adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain :

1. Kecerdasan/ Integensi
2. Bakat
3. Minat
4. Motivasi

b. Faktor Ekstern

Faktor Ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut.

Yang termasuk faktor – faktor ekstern antara lain :

1. Keadaan lingkungan sekolah
2. Keadaan lingkungan keluarga
3. Keadaan lingkungan masyarakat

3. Karakteristik Hasil Belajar

Menurut Gagne, perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk:

1. Informasi verbal

Yaitu penguasaan informasi dalam bentuk verbal, baik secara tertulis maupun tulisan. Misalnya pemberian nama-nama terhadap suatu benda, definisi, dan sebagainya.

2. Kecakapan Intelektual

Yaitu keterampilan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya dengan menggunakan symbol-simbol, misalnya penggunaan symbol matematika.

3. Strategi Kognitif

Kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks pembelajaran, strategi kognitif yaitu kemampuan mengendalikan ingatan dan cara-cara berfikir agar terjadi aktivitas yang efektif.

4. Sikap

Yaitu hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungannya bertindak dalam menghadapi suatu obyek atau peristiwa, di dalamnya terdapat unsure pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran dan kesiapan untuk bertindak.

5. Kecakapan motorik

Ialah hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik.

4. Faktor Pendorong dan Penghambat Hasil Belajar

Betapa tingginya nilai suatu keberhasilan, sampai – sampai seorang guru berusaha sekuat tenaga dan pikiran mempersiapkan program pengajarannya dengan baik dan sistematis. Namun terkadang, keberhasilan yang di cita – citakan, tetapi kegagalan yang ditemui disebabkan oleh berbagai faktor sebagai penghambatnya. Sebaliknya, jika keberhasilan itu menjadi kenyataan, maka berbagai faktor itu juga sebagai pendorongnya. Berbagai faktor yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1) Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar berpangkal tolak dari jelas tidaknya perumusan tujuan pembelajaran.

2) Guru

Pandangan guru terhadap siswa akan mempengaruhi kegiatan mengajar di kelas. Guru yang memandang siswa sebagai makhluk individual dengan segala perbedaan dan persamaannya, akan berbeda dengan guru yang memandang siswa sebagai makhluk sosial. Perbedaan pandangan dalam memandang siswa akan melahirkan pendekatan yang berbeda pula. Tentu saja, hasil proses belajarnya pun berlainan. Latar belakang pendidikan

dan pengalaman guru dalam mengajar pun akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

3) Siswa

Siswa mempunyai karakteristik yang bermacam – macam, daya serap yang berbeda – beda. Perbedaan anak pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis akan mempengaruhi kegiatan belajar pembelajaran berikut hasil belajar siswa.

4) Kegiatan pengajaran

Strategi penggunaan metode mengajar amat menentukan kualitas hasil belajar mengajar.

5) Bahan dan alat evaluasi

Maraknya tindakan spekulatif pada siswa barangkali salah satu faktor penyebabnya adalah teknik penilaian yang berlainan dengan rumus penilaian menurut kesepakatan para ahli.

Validitas dan reliabilitas data dari hasil evaluasi mempengaruhi hasil belajar siswa. Bila alat tes tu tidak valid dan tidak reliable, maka tidak dapat dipercaya untuk mengetahui hasil belajar siswa.

6) Suasana evaluasi

Misalnya saat ulangan berlangsung dihadirkanlah 2 orang pengawas, namun tidak semua siswa jujur dalam mengerjakan soal, pengawas tidak peduli ketika ada yang mencontek, bekerjasama.

Suasana evaluasi yang demikian disadari atau tidak, merugikan siswa untuk bersikap jujur dengan sungguh – sungguh belajar di rumah, siswa merasa diperlakukan secara tidak adil, mereka tentu kecewa, sedih, berontak dalam hati, mengapa harus terjadi suasana evaluasi yang kurang sedap dipandang mata itu. Dimanakah penghargaan pengawas atas jerih payahnya belajar selama ini.

Dampak di kemudian hari dari sikap pengawas yang demikian itu, adalah mengakibatkan siswa malas belajar, kurang memperhatikan penjelasan guru. Inilah dampak yang merugikan terhadap hasil belajar siswa.

5. Cara Mengukur Peningkatan Hasil Belajar

a. Pada saat awal pembelajaran

Untuk merencanakan pembelajaran yang efektif kita harus mempertimbangkan kemampuan dan karakteristik siswa, informasi ini dapat diperoleh dari tes pencapaian siswa, ini adalah cara untuk mengukur pengetahuan siswa mengenai materi yang belum di ajarkan (pretes). Tes ini dilakukan pada saat awal pembelajaran, dimana tujuannya untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan dipelajari.

b. Selama proses pembelajaran

Tes yang diberikan selama proses pembelajaran digunakan untuk menentukan bagaimana kemajuan pembelajaran, penilaian dari tes ini

dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tes ini dapat menggunakan lembar observasi tentang keaktifan siswa.

c. Saat akhir pembelajaran

Tes ini akan mengukur beberapa materi yang telah dipelajari dengan membandingkan satu siswa dengan siswa lain. Tes ini dilakukan pada akhir pembelajaran dimana siswa telah mempelajari terlebih dahulu materi yang akan di jadikan sebagai bahan untuk evaluasi.

Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar maka diawali dengan melihat sejauh mana pemahaman siswa. Dengan melihat pemahaman yang ada pada siswa dan apda akhirnya akan berpengaruh kepada peningkatan hasil belajar pada siswa, maka guru dapat melihatnya pada saat proses belajar mengajar kemudian juga pada tahap kedua guru dapat mengetahuinya pada saat kegiatan evaluasi.

G. Kerangka Pemikiran

Hasil belajar siswa sebagian besar belum mencapai ketuntasan serta kurangnya motivasi siswa selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor guru mendominasi kegiatan pembelajaran dan faktor siswa yang belum bisa berperan aktif, antusiasme belajar siswa rendah. Untuk itu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi perjuangan melawan penjajah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning*. Kelebihan model pembelajaran

cooperative learning dalam materi pelatihan guru implementasi kurikulum KTSP disebutkan bahwa: dengan Pembelajaran *Cooperative Learning* akan terjadi pembelajaran bermakna. Dalam situasi pembelajaran *Cooperative Learning* siswa mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan. Pembelajaran *cooperative learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Hasil penelitian Nisya Nurrani model pembelajaran cooperative learning dapat meningkatkan motivasi pada masalah sosial dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Babakan Ciparay. Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti akan menerapkan model pembelajaran cooperative learning pada materi perjuangan melawan penjajah dengan harapan motivasi dan hasil belajar siswa meningkat.

Proses Alur Kerangka Berpikir

