

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat di pandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Sudjana (2009: 192).

Menurut Suprijono (2009: 2-3), beberapa pakar pendidikan mendefinisikan belajar sebagai berikut:

a) Gagne

Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang di capai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi itu bukan di peroleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah.

b) Travers

Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Menurut Trianto (2010: 16), mengemukakan bahwa belajar adalah proses belajar terjadi melalui banyak cara baik di sengaja maupun tidak di sengaja dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar.

Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2008: 36), belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap dan keterampilan. Hubungan antara guru, siswa dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang, yaitu komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar dan komponen evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi.

Belajar idealisme berarti kegiatan *psiko-fisik-sosio* menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Namun realitas yang di pahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggapnya properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar di sekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan. Anggapan tersebut tidak seluruhnya salah, sebab seperti dikatakan Rebeb, yaitu belajar adalah *the process of acquiring knowledge*. Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan (Suprijono, 2009: 3).

Dengan demikian dapat di tarik kesimpulan bahwa belajar adalah upaya yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan baru dari pengalaman yang kemudian akan memberikan perubahan perilaku terhadap individu. Selain itu juga dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap.

b. Prinsip-Prinsip Belajar

Hakekat belajar adalah perubahan tingkah laku sehingga menurut Djamarah (2002: 15) belajar mempunyai ciri-ciri atau prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Menurut pandangan dan teori Konstruktivisme (dalam Sardiman, 2008: 37) belajar merupakan proses aktif dari si subjek belajar untuk merekonstruksi makna, sesuatu entah tes, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain. Belajar merupakan proses mengasimilasi dan menghubungkan dengan pengalaman atau bagian yang dipelajarinya dari pengertian yang dimiliki sehingga pengertiannya menjadi berkembang.

Sehubungan dengan hal itu, ada beberapa ciri atau prinsip dalam belajar menurut Paul Suparno seperti dikutip oleh Sardiman (2008: 38) yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Belajar mencari makna. Makna diciptakan siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami.
- 2) Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
- 3) Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan tetapi perkembangan itu sendiri.
- 4) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan dunia fisik dengan lingkungannya.
- 5) Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui si subyek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang telah dipelajari.

Berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan di atas, maka proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya dan menggunakan pengetahuan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu guru sangat dibutuhkan untuk membantu belajar siswa sebagai perwujudan perannya sebagai mediator dan fasilitator.

c. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan hal yang sangat esensial, baik dalam rangka perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian. Tujuan memberikan petunjuk untuk memilih pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalikasikan waktu, memilih alat bantu pembelajaran serta menyediakan ukuran untuk mengukur hasil belajar siswa. Sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan kegiatan belajar, yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar.

Menurut Oemar Hamalik (2008: 73-75) tujuan belajar terdiri dari tiga komponen, yaitu:

- 1) Tingkah laku terminal. Tingkah laku terminal adalah komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar.
- 2) Kondisi-kondisi tes. Komponen kondisi tes tujuan belajar menentukan situasi di mana siswa dituntut untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal.

- 3) Ukuran-ukuran perilaku. Komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa.

Komponen-komponen dalam tujuan belajar disini merupakan seperangkat hasil yang hendak dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Dari menerima materi, partisipasi siswa ketika di dalam kelas, mengerjakan tugas-tugas, sampai siswa tersebut di ukur kemampuannya melalui ujian akhir semester yang nantinya akan mendapatkan sebuah hasil belajar. Jadi, siswa tidak hanya dinilai dalam hal akademik saja, tetapi perilaku selama proses belajar juga mendapatkan penilaian. Hal ini bertujuan untuk membentuk karakter siswa agar menjadi siswa yang berpikir kritis, kreatif dan inovatif.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Menurut Trianto (2010: 17), mengemukakan pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan.

Mohamad Surya (2013: 111) menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan:

Terjemahan dari “*learning*” yang berasal dari kata belajar atau “*to learn*”. Pembelajaran menggambarkan suatu proses yang dinamis karena pada hakikatnya perilaku belajar diwujudkan dalam suatu proses yang dinamis dan bukan sesuatu yang diam atau pasif. Selain itu juga Mohamad Surya menyebutkan bahwa pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Warsita (2008: 85), berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha serta adanya interaksi antar dua belah pihak yaitu guru dan siswa.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Oemar Hamalik (2005) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran.

Nana Syaodih Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu:

- 1) Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri;
- 2) Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar;
- 3) Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran;
- 4) Memudahkan guru mengadakan penilaian.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang di peroleh individu setelah proses pembelajaran berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari yang sebelumnya.

Menurut Oemar Hamalik (2008) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah:

Sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan dapat di ukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Dimiyati dan Mudjiono (2010: 205) mengemukakan pengertian hasil belajar, bahwa:

Hasil belajar hal yang dapat di pandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikan bahan pelajaran.

Menurut Nana Sudjana (2010: 3) hasil belajar adalah :

Perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran. Semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah melakukan suatu usaha untuk memenuhi kebutuhannya.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2012), hasil belajar atau prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang dikerjakan atau diciptakan secara individu atau kelompok. Dari ungkapan tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa tidak akan ada hasil apabila tidak ada kegiatan.

Hasil belajar yang di capai siswa di pengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (Sudjana, 1989: 39). Dari pendapat ini yang di maksud faktor dalam diri siswa adalah perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981: 21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% di pengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% di pengaruhi oleh lapangan. Demikian juga dengan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana, 2002: 39). Perubahan perilaku dalam proses belajar terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila terjadi

perubahan dalam diri individu. Sebaiknya apabila tidak terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil. Hasil belajar siswa di pengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang di maksud adalah profesional yang di miliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (*intelektual*), bidang sikap (*afektif*), dan bidang perilaku (*psikomotor*).

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munasi (dalam Rusman, 2012: 124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan secara prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut tidak dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

b) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis, yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi inteligensi (*IQ*), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

Lingkungan sosial, adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Hal pertama yang menjadi penting dari lingkungan sosial adalah pertemanan, dimana teman adalah sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi. Posisi teman sangat penting, mereka ada begitu dekat dengan kita, dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh terhadap diri kita. Kalau kalian sudah terlanjur memiliki lingkungan pertemanan yang lemah akan motivasi belajar, sebisa mungkin arahkan teman-teman kalian untuk belajar. Setidaknya dengan cara itu kalian bisa memposisikan diri sebagai seorang pelajar.

b) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya di rancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk

tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

c. Domain Hasil Belajar

Salah satu prinsip dasar yang harus senantiasa diperhatikan dan dipegangi dalam rangka evaluasi hasil belajar adalah prinsip kebulatan, dengan prinsip evaluator dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar dituntut untuk mengevaluasi secara menyeluruh terhadap peserta didik, baik dari segi pemahamannya terhadap materi atau bahan pelajaran yang telah diberikan (aspek kognitif), maupun dari segi penghayatan (aspek afektif), dan pengamalannya (aspek psikomotor).

Ketiga aspek atau ranah kejiwaan itu erat sekali dan bahkan tidak mungkin dapat dilepaskan dari kegiatan atau proses evaluasi hasil belajar. Benjamin S. Bloom dan kawan-kawannya itu berpendapat bahwa pengelompokkan tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis domain (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik, yaitu:

- 1) *Cognitif Domain* (Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir.
- 2) *Affective Domain* (Ranah Afektif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi dan cara penyesuaian diri.
- 3) *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang dan mengoperasikan mesin.

Dari setiap ranah tersebut di bagi kembali menjadi beberapa kategori dan subkategori yang berurutan secara hirarkis (bertingkat), mulai

dari tingkah laku yang sederhana sampai tingkah laku yang paling kompleks. Tingkah laku dalam setiap tingkat diasumsikan menyertakan juga tingkah laku dari tingkat yang lebih rendah, seperti misalnya dalam ranah kognitif, untuk mencapai “pemahaman” yang berada di tingkatan kedua juga diperlukan “pengetahuan” yang ada pada tingkatan pertama.

1) Ranah Kognitif

Pada dasarnya kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif terdapat enam aspek atau jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Berikut ke enam jenjang ranah kognitif, yaitu, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi dan nilai. Ranah afektif di bagi lagi ke dalam lima jenjang, yaitu penerimaan, tanggapan, penghargaan, pengorganisasian dan karakterisasi.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah kemampuan yang dihasilkan oleh fungsi motorik manusia yaitu berupa keterampilan untuk melakukan

sesuatu. Keterampilan melakukan sesuatu tersebut meliputi keterampilan motorik, keterampilan intelektual dan keterampilan sosial. Klasifikasi ranah psikomotorik yaitu, persepsi, kesiapan, respon terpimpin, mekanisme, respon tampak yang kompleks, penyesuaian dan penciptaan.

4. Model *Numbered Heads Together* (NHT)

a. Pengertian Model *Numbered Heads Together* (NHT)

Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) atau penomoran berpikir bersama merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang di rancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas internasional.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu polayang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu padapendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Arends (dalam Trianto, 2010: 51).

Menurut Spencer Kagen (1993) *Numbered Heads Together* (NHT) merupakan tipe dari model pengajaran kooperatif pendekatan struktural dimana suatu pendekatan yang melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.

Pendapat di atas juga di dukung oleh para ahli yang lain seperti Ibrahim (2000: 65) yang mengemukakan bahwa:

Numbered Heads Together (NHT) adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dengan sintaks: pengarahan, buat

kelompok heterogen dan tiap siswa memiliki nomor tertentu, berikan persoalan materi bahan ajar untuk tiap kelompok sama tetapi untuk tiap siswa tidak sama sesuai dengan nomor siswa, tiap siswa dengan nomor yang sama mendapat tugas yang sama, kemudian bekerja dalam kelompok, presentasi kelompok dengan nomor siswa yang sama sesuai tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas, kuis individual dan buat skor perkembangan tiap siswa, umumkan hasil kuis dan beri reward.

Struktur yang dikembangkan oleh Kagen ini menghendaki siswa belajar saling membantu dalam kelompok kecil dan lebih dirincikan oleh penghargaan kooperatif dari pada penghargaan individual. Ada struktur yang memiliki tujuan umum untuk meningkatkan penguasaan isi akademik dan ada pula struktur yang tujuannya untuk mengajarkan keterampilan sosial (Ibrahim at all, 2000: 25). Model NHT adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif struktural, yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Struktur Kagen menghendaki agar para siswa bekerja saling bergantung pada kelompok-kelompok kecil secara kooperatif.

Struktur tersebut dikembangkan sebagai bahan alternatif dari struktur kelas tradisional seperti mengacungkan tangan terlebih dahulu untuk kemudian ditunjuk oleh guru untuk menjawab pertanyaan yang telah dilontarkan. Suasana seperti ini menimbulkan kegaduhan dalam kelas, karena para siswa saling berebut dalam mendapatkan kesempatan menjawab pertanyaan peneliti.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran NHT merupakan model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan melatih siswa dalam berinteraksi dengan siswa yang

lainnya maupun dengan guru. Dengan begitu diharapkan siswa akan mampu menerima pelajaran dengan baik.

b. Tujuan Model *Numbered Heads Together* (NHT)

Ibrahim (2000) mengemukakan tiga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif tipe NHT, yaitu:

- a) Hasil belajar akademik struktural
Bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
- b) Pengakuan adanya keragaman
Bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai latar belakang.
- c) Pengembangan keterampilan sosial
Bertujuan untuk mengembangkan ketereampilan sosial siswa. Keterampilan yang di maksud antara lain berbagai tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.

c. Langkah-langkah Model *Numbered Heads Together* (NHT)

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) merujuk pada konsep Kagen dalam Ibrahim (2000: 29), dengan tiga langkah, yaitu:

- a) Pembentukan kelompok
- b) Diskusi masalah
- c) Tukar jawaban antar kelompok

Langkah-langkah yang disebutkan dalam tujuan tersebut kemudian dikembangkan oleh Ibrahim (2000: 29) menjadi enam langkah sebagai berikut:

Langkah 1. Persiapan

Dalam tahap ini guru mempersiapkan rancangan pelajaran dengan membuat Skenario Pembelajaran(SP), LembarKerjaSiswa(LKS)

yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT).

Langkah 2. Pembentukan kelompok

Dalam pembentukan kelompok disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT). Guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-5 orang siswa. Guru memberi nomor kepada setiap siswa dalam kelompok dan nama kelompok yang berbeda. Kelompok yang dibentuk merupakan pencampuran yang ditinjau dari latar belakang sosial, ras, suku, jenis kelamin dan kemampuan belajar. Selain itu, dalam pembentukan kelompok digunakan tes awal (pre-test) sebagai dasar dalam menentukan masing-masing kelompok.

Langkah 3. Tiap kelompok harus memiliki buku paket atau buku panduan

Dalam pembentukan kelompok, tiap kelompok harus memiliki buku paket atau buku panduan agar memudahkan siswa dalam menyelesaikan LKS atau masalah yang diberikan oleh guru.

Langkah 4. Diskusi masalah

Dalam kerja kelompok, guru membagikan LKS kepada setiap siswa sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok setiap siswa berpikir bersama untuk menggambarkan dan meyakinkan bahwa tiap orang mengetahui jawaban dari pertanyaan yang telah ada dalam LKS atau pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Pertanyaan dapat bervariasi, dari yang bersifat spesifik sampai yang bersifat umum.

Langkah 5. Memanggil nomor anggota atau pemberian jawaban

Dalam tahap ini, guru menyebut satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban kepada siswa yang lain di kelas.

Langkah 6. Memberi kesimpulan

Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban akhir dari semua pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disajikan.

d. Kelebihan Model *Numbered Heads Together* (NHT)

Menurut Lundgren Kagen (dalam Nardi, 2009) *Numbered Heads*

Together (NHT) memiliki kelebihan, yaitu:

- a) Rasa harga diri menjadi lebih tinggi.
- b) Memperbaiki kehadiran.
- c) Penerimaan terhadap individu menjadi lebih besar.
- d) Perilaku mengganggu lebih kecil.
- e) Konflik antara pribadi berkurang.
- f) Pemahaman yang lebih mendalam.

- g) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.
- h) Hasil belajar lebih tinggi.
- i) Nilai-nilai kerjasama antar murid lebih tinggi.
- j) Kreatifitas murid termotivasi dan wawasan murid berkembang, karena mereka harus mencari informasi dari berbagai sumber.

e. Kekurangan Model *Numbered Heads Together* (NHT)

Setiap model dan metode yang kita pilih, tentu memiliki kekurangan dan kelebihan sendiri-sendiri. Salah satu kekurangan yang ada pada model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT), yaitu:

- a) Ada siswa yang takut di intimidasi bila memberi nilai jelek kepada anggotanya (bila kenyataannya siswa lain kurang mampu menguasai materi).
- b) Ada siswa yang mengambil jalan pintas dengan meminta tolong pada temannya untuk memberikan jawabannya. Solusinya mengurangi poin siswa yang membantu dan dibantu.
- c) Apabila pada satu nomor kurang maksimal mengerjakan tugasnya, tentu saja mempengaruhi pekerjaan pemilik tugas lain pada nomor selanjutnya

5. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Pengertian Motivasi; motivasi sebagai dorongan atau kemauan untuk melakukan sesuatu. Jika dikaitkan dengan kegiatan bimbingan maka siswa berkedudukan sebagai objek motivasi dan pemberi bimbingan adalah guru sebagai subjek motivasi.

Motivasi diartikan sebagai dorongan atau sokongan moril, alasan, tujuan, dan tindakan. Hal ini identik dengan motivator yang diartikan sebagai pendorong, penggerak, pemberi semangat, serta penganjur dan pemberi motivasi seperti yang dikemukakan oleh Moh. Uzer Usman, (2001: 28) mengemukakan bahwa :

Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian motivasi sebagai upaya untuk merespon setiap intuisi sehingga melahirkan perbuatan atau tingkah laku.

Dalam hal ini perilaku belajar yang terjadi dalam situasi interaksi belajar mengajar dalam mencapai tujuan dan hasil belajar. Menurutnya, motivasi mempunyai tiga karakteristik yaitu (1) sebagai hasil dari kebutuhan; (2), terarah kepada suatu tujuan; dan (3) ,menopang perilaku.

Motivasi sebagai suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsistensi, serta arah umum dari tingkah laku manusia, merupakan konsep yang rumit dan berkaitan dengan konsep-konsep lain seperti minat, konsep diri, sikap, dan sebagainya. Siswa yang tampaknya tidak bermotivasi, tetapi tidak dalam hal-hal yang diharapkan oleh para pengajar. Mungkin siswa cukup termotivasi untuk berprestasi di sekolah, akan tetapi pada saat sama ada kekuatan-kekuatan yang lain seperti teman-teman yang mendorong untuk tidak berprestasi di sekolah.

Menurut Sardiman (2004: 75) mengemukakan bahwa motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan

kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.

Sejalan dengan itu MC Donald (dalam Sardiman 2004: 73) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan memerlukan “Feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Menurut Drs. Moh. Uzer Usman (2000) motivasi adalah

suatu proses untuk menggiatkan motif- motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu. Tugas guru adalah membangkitkan motivasi anak sehingga ia mau melaksanakan belajar. Motivasi dapat timbul dari dalam diri individu dan dapat pula timbul akibat pengaruh dari luar dirinya.

Motivasi juga diartikan sebagai pengaruh kebutuhan-kebutuhan dan keinginan terhadap intensitas dan arah perilaku seseorang. Dari sudut sumbernya, motivasi dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Syaiful Sagala (2011).

b. Jenis-jenis Motivasi

Berbicara tentang jenis dan macam motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Sardiman mengatakan bahwa motivasi itu sangat bervariasi yaitu:

- 1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya
 - Motif-motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir
 - Motif-motif yang dipelajari artinya motif yang timbul karena dipelajari.
- 2) Motivasi menurut pembagian dari woodworth dan marquis dalam sardiman:

- Motif atau kebutuhan organismisalnya, kebutuhan minum, makan, bernafas, seksual, dan lain-lain.
 - Motif-motif darurat misalnya, menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, dan sebagainya.
 - Motif-motif objektif
- 3) Motivasi jasmani dan rohani
- Motivasi jasmani, seperti, rileks, insting otomatis, napas dan sebagainya.
 - Motivasi rohani, seperti kemauan atau minat.
- 4) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik
- Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang terjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
 - Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. (Sardiman, 1996: 90).

c. Strategi Menumbuhkan Motivasi

Strategi menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sangat ditentukan oleh perencanaan yang dibuat guru dalam pembelajaran. Dengan strategi motivasi yang tepat akan mampu memberikan kesuksesan dalam pembelajaran.

Pupuh Fathurohman dan M. Sobry Suntikno (2010) menyatakan ada beberapa strategi untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, yaitu:

1) Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik

Pada permulaan belajar mengajar, terlebih dahulu seorang guru menjelaskan tentang tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran kepada siswa. Makin jelas tujuan yang akan dicapai peserta didik maka makin besar juga motivasi dalam melaksanakan kegiatan belajar.

2) Memberikan hadiah (*reward*)

Memberikan hadiah kepada peserta didik yang berprestasi. Hal ini akan memacu semangat peserta didik untuk bisa belajar lebih giat lagi. Di samping itu, peserta didik yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengejar peserta didik yang berprestasi.

3) Memunculkan saingan atau kompetensi

Guru berusaha mengadakan persaingan di antara peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajarnya, dan berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.

4) Memberikan pujian

Memberikan pujian atau penghargaan kepada peserta didik yang berprestasi sudah sepantasnya dilakukan oleh guru yang bersifat membangun.

5) Memberikan hukuman

Hukuman diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar peserta didik tersebut mau mengubah diri dan beruaha memacu motivasi belajarnya.

6) Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar

Kegiatan yang dilakukan guru adalah memberikan perhatian maksimal kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

7) Membentuk kebiasaan belajar yang baik

Guru menanamkan pembiasaan belajar yang baik dengan disiplin yang terarah sehingga peserta didik dapat belajar dengan suasana yang kondusif.

8) Membantu kesulitan belajar peserta didik, baik secara individual maupun komunal (kelompok)

9) Menggunakan metode yang bervariasi

Dalam pembelajaran, metode konvensional harus sudah ditinggalkan guru karena peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda sehingga dibutuhkan metode yang tepat/bervariasi dalam memberdayakan kompetensi peserta didik.

10) Menggunakan media yang baik serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penggunaan media yang tepat sangat membantu dan memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Adanya media yang tepat akan mampu memediasi peserta didik yang memiliki kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatannya, demikian juga kemampuan berbicaranya. Dengan variasi penggunaan media, kelemahan indera yang dimiliki tiap peserta didik dapat dikurangi dan dapat memberikan stimulus terhadap indera peserta didik.

Adanya strategi di atas, menuntut kesiapan guru sebagai perancang pembelajaran untuk mampu mengimplementasikannya dalam kegiatan proses belajar mengajar. Guru harus mampu meninggalkan kebiasaan-kebiasaan pembelajaran yang dimonopoli oleh guru itu sendiri (*teacher centre*). Karena guru dalam melaksanakan perannya sebagai pendidik, pengajar pemimpin, administrator, harus mampu melayani peserta didik yang dilandasi kesadaran (*awareness*), keyakinan (*belief*), kedisiplinan (*discipline*) dan tanggung jawab (*responsibility*) secara optimal sehingga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan peserta didik secara optimal baik fisik maupun psikis.

Perkembangan peserta didik secara optimal akan terlihat bagaimana sang guru mampu menumbuhkan motivasi pada diri peserta didik dalam pembelajaran. Guru yang tidak mampu menumbuhkan motivasi peserta didik berarti sang guru kurang memahami strategi yang tepat dalam pembelajaran.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Dalam aktifitas belajar, seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar antara lain:

- 1) Faktor individual
Seperti; kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
- 2) Faktor sosial
Seperti; keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar, dan motivasi sosial (Purwanto, 2002: 102).

Ali Imron, 1996 (dalam Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2010:

53) mengemukakan enam unsur atau faktor yang mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran. Keenam faktor tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Cita-cita/aspirasi pembelajar.
- 2) Kemampuan pembelajar.
- 3) Kondisi pembelajar.
- 4) Kondisi lingkungan pembelajar.
- 5) Unsur-unsur dinamis belajar atau pembelajaran.
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan pembelajar.

e. Fungsi Motivasi

Motivasi dalam belajar yang merupakan suatu dorongan memiliki fungsi, yang dikemukakan oleh seorang ahli yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat atau bertindak. Motif untuk berfungsi sebagai penggerak atau sebagai motor penggerak melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan yaitu petunjuk suatu tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyelesaikan perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang akan dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. (Purwanto, 2002: 70).

Menurut Suprijono (2009: 163) fungsi motivasi dalam pembelajaran diantaranya, yaitu:

- 1) Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan misalnya belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan.

6. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dan konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi.

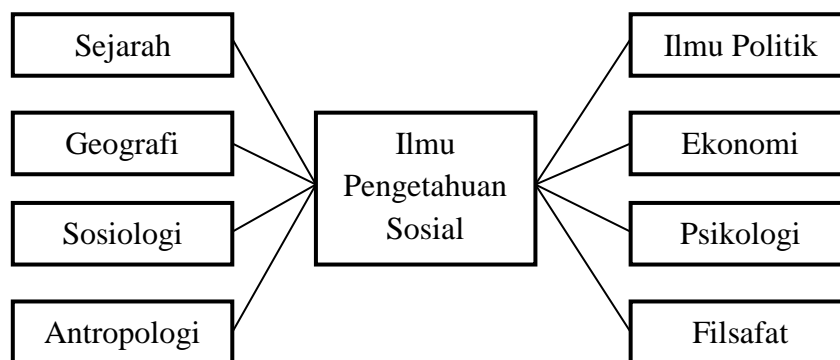
Pendapat dikemukakan oleh Trianto (2010: 171) menyatakan bahwa:

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial. Ilmu-ilmu sosial yang di maksud seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial masyarakat yang diwujudkan dalam satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial tersebut.

Menurut Sapriya (2008: 9), bahwa Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang di organisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora (Nursid Sumaatmaja, 2003). Ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang

mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.



Gambar 2.1. Keterpaduan Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mengkaji masalah-masalah kemasyarakatan cakupan IPS tidak hanya aspek-aspek sosiologis, ekonomi, geografi dan sejarah tetapi aspek-aspek lain yang terkait dengan masalah sosial juga menjadi bagian dari studi IPS. Persoalan pendidikan, hukum, moralitas, persoalan demokrasi, lingkungan hidup, transportasi dan komunikasi juga merupakan bagian penting yang di kaji IPS (Sadirman, 2006: 8).

Pembelajaran IPS memiliki misi membantu siswa dalam mengembangkan kompetensi-kompetensi dirinya dalam menggali, mengelola, dan mengembangkan sumber-sumber fisik dan sosial yang ada di lingkungan sekitarnya, sehingga mereka dapat hidup selaras dengannya, kedua mempersiapkan siswa menyongsong kehidupannya di masa depan dengan penuh harapan dan kemampuan diri dalam memecahkan persoalan-persoalan sosial yang di hadapi.

Pembelajaran IPS yang tercantum dalam kurikulum Sekolah Dasar merupakan bahan pembelajaran yang telah disederhanakan dari berbagai pengetahuan (*knowledge*) atau konsep-konsep ilmu-ilmu sosial (*social*

sciences), di mana tingkat kesukarannya telah disesuaikan dengan kecerdasan, minat dan pertumbuhan serta perkembangan usia siswa Sekolah Dasar.

b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Irwan Sahaja (2014) dalam Blognya <http://irwansahaja.blogspot.co.id/2014/08/karakteristik-tujuan-dan-ruang-lingkup.html>, mengemukakan ada beberapa karakteristik pembelajaran IPS yang dikaji bersama ciri dan sifat pembelajaran IPS menurut A Kosasih Djahiri (dalam Sapriya, 2007: 19) adalah sebagai berikut:

- a) IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
- b) Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja melainkan bersifat komprehensif (meluas) dari berbagai ilmu sosial dan lainnya sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu digunakan untuk menelaah satu masalah/tema/topik.
- c) Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional dan analitis.
- d) Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa yang akan datang baik dari lingkungan fisik maupun budayanya.
- e) IPS dihadapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah) sehingga titik berat pembelajaran adalah proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.
- f) IPS mengutamakan hal-hal arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.

- g) Pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata juga nilai dan keterampilannya.
- h) Pembelajaran IPS berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
- i) Dalam pengembangan program pembelajaran IPS senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang terjadi ciri IPS itu sendiri.

c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam bentuk konsep dan pengalaman belajar yang dipilih atau diorganisasikan dalam rangkai kajian ilmu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Kurikulum tahun 2006 (dalam Gunawan, 2011: 39) mengatakan bahwa IPS SD bertujuan ada siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, kerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan

segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS yang optimal, ada empat hal yang meliputi, yaitu:

- a) Dasar mental psikologis yang melekat pada diri siswa.
- b) Pengetahuan sosial secara spontan telah di miliki siswa.
- c) Ruang lingkup IPS yang sangat luas.
- d) Nilai-nilai yang melekat pada Pendidikan IPS.

Menurut Irwan Sahaja (2014) dalam Blognya <http://irwansahaja.blogspot.co.id/2014/08/karakteristik-tujuan-dan-ruang-lingkup.html>, mengemukakan tujuan pendidikan IPS menurut Isjoni (2007: 50-51) dapat dikelompokkan menjadi empat kategori sebagai berikut :

- a) *Knowledge*, yang merupakan tujuan utama pendidikan IPS, yaitu membantu para siswa belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya.
- b) *Skills*, yang berhubungan dengan tujuan IPS dalam hal ini mencakup keterampilan berpikir (*thinking skills*).
- c) *Attitudes*, dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok sikap yang diperlukan untuk tingkah laku berpikir (*intelektual behavior*) dan tingkah laku sosial (*social behavior*).
- d) *Value*, dalam hubungan ini adalah nilai yang terkandung dalam masyarakat sekitar didapatkan dari lingkungan masyarakat sekitar maupun lembaga pemerintah (falsafah bangsa).

d. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran IPS dalam kurikulum KTSP 2006 meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan.
- 2) Keberlanjutan dan perubahan.
- 3) Sistem Sosial dan budaya.
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

B. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran

1. Keluasan dan Kedalaman Materi

Keluasan materi merupakan gambaran berapa banyak materi yang dimasukkan ke dalam materi pembelajaran. Sedangkan kedalaman materi, yaitu seberapa detail konsep-konsep yang harus di pelajari dan di kuasai oleh siswa.

Materi yang akan di pelajari oleh siswa kelas IV SDN Pasirmulya 1 Kecamatan Pangalengan yaitu mengenai kenampakan alam. Adapun keluasan materi yang akan disampaikan di kelas IV mata pelajaran IPS yaitu mengenai kenampakan alam dan keragaman sosial budaya.

a. Kenampakan Alam

Beberapa daerah di Indonesia memiliki kenampakan alam yang khas. Kenampakan alam dapat dibedakan atas kenampakan alam wilayah daratan dan kenampakan alam wilayah perairan.

Negara Indonesia merupakan negara berbentuk kepulauan. Jumlah pulau di negara kita sekitar 18.810. Pulau merupakan suatu wilayah

daratan yang luas. Satu pulau dengan pulau yang lain dihubungkan dengan laut ataupun selat.

- 1) Pulau Jawa dengan Pulau Sumatra dihubungkan Selat Sunda.
- 2) Pulau Kalimantan dengan Pulau Sulawesi dihubungkan Selat Makasar.
- 3) Pulau Sumatra dengan Pulau Kalimantan dihubungkan Selat Karimata.
- 4) Pulau Jawa dan Pulau Bali dihubungkan Selat Bali.

Jenis-jenis bentuk dataran di Indonesia antara lain dataran tinggi, dataran rendah, gunung, pegunungan dan dataran pantai.

a. Dataran rendah

Dataran rendah adalah wilayah yang memiliki ketinggian 0–200 m di atas permukaan laut. Dataran rendah banyak dimanfaatkan manusia untuk kegiatan pertanian, perumahan dan sebagainya.

b. Dataran tinggi

Dataran tinggi adalah wilayah yang memiliki ketinggian lebih dari 200 m di atas permukaan laut. Dataran tinggi biasanya memiliki udara yang sejuk. Pada wilayah dataran tinggi juga banyak dilakukan aktivitas pertanian. Pertanian yang ditanam berupa teh, kopi, sayur-sayuran dan buah-buahan.

Pada peta, dataran tinggi biasanya digambarkan dengan warna coklat. Contoh dataran tinggi di Indonesia adalah Dataran Tinggi Dieng (Jawa Tengah), Dataran Tinggi Alas (Aceh), Dataran Tinggi Bone (Sulawesi Selatan).

c. Gunung

Gunung adalah dataran yang mencapai tinggi lebih dari 600 m di atas permukaan laut. Gunung yang ada di Indonesia sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan pada wilayah sekitar gunung api merupakan wilayah yang subur.

Selain itu, manfaat lain yang dapat diperoleh dari gunung berapi, yaitu

- 1) Menghasilkan barang tambang.
- 2) Sebagai objek pariwisata.
- 3) Lahan subur cocok untuk kegiatan pertanian

d. Pegunungan

Pegunungan adalah daerah berbukit-bukit yang memanjang. Contoh pegunungan di Indonesia adalah Pegunungan Kendeng (Jawa Tengah), Pegunungan Sibolangit (Aceh), Pegunungan Bukit Barisan (Bengkulu-Jambi), dan Pegunungan Jayawijaya (Papua).

e. Dataran Pantai

Dataran pantai adalah batas antara daratan dengan laut. Wisata laut yang terkenal di Jawa Timur salah satunya adalah Wisata Bahari Lamongan (WBL).

Sedangkan jenis-jenis bentuk perairan di Indonesia antara lain, selat, teluk, sungai, danau.

a. Selat

Selat adalah laut sempit yang menghubungkan antara dua pulau. Contoh selat di Indonesia adalah Selat Sunda (menghubungkan pulau Jawa dan

Sumatra), Selat Karimata (menghubungkan Pulau Sumatra dan Kalimantan), dan Selat Madura (menghubungkan Pulau Jawa dan Madura).

b. Teluk

Teluk adalah laut yang menjorok ke daratan.

1) Sungai

Sungai adalah air yang mengalir di daratan. Sungai dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya untuk irigasi sawah, pertanian, budidaya ikan dengan keramba, objek pariwisata, PLTA (Pembangkit Listrik Tenaga Air) bahkan ada yang digunakan untuk transportasi (angkutan). Sarana transportasi melalui sungai banyak ditemui di Pulau Kalimantan.

Sungai terpanjang di Jawa Timur adalah Sungai Brantas, sungai terpanjang di Pulau Jawa adalah Bengawan Solo, sedangkan yang terpanjang di Indonesia adalah Sungai Kapuas di Kalimantan.

2) Danau

Danau merupakan cekungan berisi air yang luas. Danau terluas di Indonesia adalah Danau Toba di Sumatra.

b. Keragaman Sosial dan Budaya

Mengapa manusia perlu menyesuaikan diri? Hal ini karena kehidupan sosial dan budaya pada setiap tempat berbeda-beda. Perbedaan tersebut ada karena berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut, seperti keadaan alam yang berbeda, peradaban, pengetahuan, dan sebagainya.

Manusia merupakan makhluk sosial. Untuk itu, manusia selalu berhubungan dengan sesama. Manusia harus mampu menyesuaikan diri (adaptasi) di lingkungannya. Khususnya di lingkungan tempat tinggalnya.

Indonesia memiliki kebudayaan yang beragam. Setiap budaya memiliki kekhasan. Sebagai generasi penerus kalian harus melestarikan kebudayaan. Keragaman budaya yang ada di Indonesia yaitu bahasa, adat istiadat, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah atau tarian adat.

2. Karakteristik Materi

Dalam penjabaran materi tentunya merupakan perluasan dari SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar) yang sudah ditetapkan.

Berikut Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang terdapat pada kelas IV semester 1 mata pelajaran IPS, yaitu:

Standar Kompetensi: 1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan Kabupaten/Kota dan Provinsi.

Kompetensi Dasar: 1.2. Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan Kabupaten/Kota dan Provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya.

3. Bahan dan Media Pembelajaran

Bahan dan media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang sangat penting dan saling berkaitan. Bahan ajar akan mudah diberikan oleh guru kepada siswanya dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus menyusun bahan ajar yang baik dengan menggunakan

media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

a. Pengertian Bahan dan Media Pembelajaran

Menurut Sari (2014) hakikatnya proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, yaitu

Menyampaikan pesan dari pengantar ke penerima, oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin merupakan jamak dari "*medium*" yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Menurut Gernalach dan Ely, 1971 (dalam Fathurrohman, 2007: 65) mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu meperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Suparman, 1997 (dalam Fathurrohman, 2007: 65) mendefinisikan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan.

b. Fungsi Bahan dan Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran fungsi media menurut Sudjana (dalam Fathurrohman, 2007: 66), yaitu:

- 1) Penggunaan media dalam proses pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikemangkan guru.
- 3) Media dalam pengajaran, penggunaanya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran.

- 4) Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- 5) Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam mengkap pengertian yang diberikan guru.
- 6) Penggunaan media dalam mengajar diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Lebih detail fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran menurut Fathurrohman (2007: 67), di antaranya:

- 1) Menarik perhatian siswa.
- 2) Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
- 3) Memperjelas penyajian pesan agar siswa tidak bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan)
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang.
- 5) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif
- 6) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan.
- 7) Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
- 8) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu atau menimbulkan gairah belajar.
- 9) Melayani gaya belajar siswa yang beranekaragam.
- 10) Meningkatkan kadar keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bahan dan Media Pembelajaran IPS Materi Kenampakan Alam

Macam-macam bahan dan media yang digunakan dalam penyampaian mata pelajaran IPS materi , yaitu:

- 1) Buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikir dari pengarangnya. Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis.

2) Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas.

Peneliti akan menggunakan berbagai media yang menarik dalam materi pelajaran IPS, berupa LCD *Proyektor*, yang menayangkan materi pembelajaran dalam bentuk *powerpoint*.

4. Strategi Pembelajaran

Proses pembelajaran di dahului dengan aktivitas guru merencanakan atau merancang pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Keberhasilan pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh variasi dalam kegiatan penyajian atau inti dari berbagai aktivitas belajar mengajar, oleh karena itu penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dapat mempermudah proses belajar mengajar dan memberikan hasil yang memuaskan. (Sari, 2014).

Menurut Hamzah B. Uno (2009: 1) terdapat berbagai pendapat tentang strategi pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh para ahli pembelajaran (*instructional technology*), diantaranya akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Kozna (1989) secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang di pilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.
2. Gerlach dan Ely (1980) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang di pilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran dimaksud meliputi sifat lingkup dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik.

Menurut Sanjaya (2007: 126) dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Strategi pembelajaran secara umum merupakan pola atau rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, sedangkan strategi dalam pembelajaran merupakan pola umum yang berisi tentang seperangkat kegiatan yang dapat dijadikan pedoman atau petunjuk umum agar kompetensi sebagai tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Macam-macam strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS, yaitu:

- a. Strategi pembelajaran langsung, dimana guru merupakan pemeran utama dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa sehingga guru harus aktif memberikan materi secara langsung.
- b. Strategi pembelajaran tidak langsung yang lebih dipusatkan kepada siswa sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang bertugas mengelola lingkungan belajar yang kondusif selama pembelajaran berlangsung.
- c. Strategi pembelajaran interaktif yaitu strategi pembelajaran yang menekankan komunikasi antara siswa dengan siswa lainnya maupun dengan guru melalui kegiatan diskusi untuk memecahkan masalah.
- d. Strategi pembelajaran empirik yaitu strategi pembelajaran yang menekankan kepada aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

5. Sistem Evaluasi

Berdasarkan penggunaan sistem evaluasi pada penelitian tindakan kelas (PTK) tujuan pembelajaran yang dicapai akan efektif dan efisien.

a. Pengertian Evaluasi

Menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, perlu dilakukan usaha atau tindakan penilaian/evaluasi. Evaluasi adalah kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan membandingkan hasilnya dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan

Menurut Sudjana, 1998 (dalam Fathurrohman, 2007: 75) menjelaskan bahwa evaluasi pada dasarnya memberikan pertimbangan atau harga/nilai berdasarkan kriteria tertentu. Tujuan tersebut dinyatakan dalam rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010) menyatakan bahwa evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan.

b. Tujuan Evaluasi

Tujuan evaluasi dalam pembelajaran IPS diantaranya untuk memperoleh keberhasilan pencapaian KKM, untuk memperoleh data hasil belajar siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan serta untuk mengetahui tingkat respon siswa terhadap pembelajaran.

Tujuan dari evaluasi adalah untuk mengukur seberapa jauh tingkat keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan, dikembangkan dan tinjauan di dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu penilaian juga bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, yang digunakan sebagai *feedback* atau umpan balik bagi guru dalam

merencanakan proses pembelajaran selanjutnya. Hal ini dimaksudkan untuk mempertahankan, memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran yang dilaksanakan. (Sudjana, 2002: 2).

Adapun yang menjadi tujuan khusus dari kegiatan evaluasi dalam bidang pendidikan adalah:

- 1) Untuk merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan.
- 2) Untuk mencari dan menemukan faktor-faktor penyebab keberhasilan peserta didik dalam mengikuti program pendidikan, sehingga dapat dicari dan ditemukan jalan keluar atau cara-cara perbaikannya.

c. Macam-macam Evaluasi

Tes hasil belajar (*achievement test*) atau evaluasi yang digunakan di sekolah umumnya adalah tes buatan guru sendiri (*teacher made test*). Tes hasil belajar yang digunakan guru dapat digolongkan menjadi dua, yaitu tes tertulis dan tes lisan. Sedangkan tes tertulis dibagi ke dalam dua bentuk tes *essay* dan tes objektif.

Menurut Suharsimi Arikunto (2011: 162-163), menyatakan bahwa tes bentuk esay adalah sejenis tes kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat pemahaman atau uraian kata-kata. Tes essay menuntut siswa untuk dapat mengingat-ingat dan mengenal kembali, dan terutama harus mempunyai daya kreativitas tinggi. Kebaikan tes uraian diantaranya, mudah disiapkan dan disusun, mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat serta menyusun dalam bentuk kalimat yang bagus, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan maksudnya dengan gaya bahasa dan caranya sendiri. Sedangkan tes objektif (*short answer test*) adalah tes yang di buat sedemikian rupa sehingga hasil tes tersebut dapat di nilai secara objektif oleh siapapun dan akan menghasilkan nilai yang sama.

Peneliti menggunakan jenis evaluasi teknik tes dan non tes. Teknik tes yaitu menggunakan bentuk tes tertulis dan tes objektif untuk mengukur seberapa jauh siswa dapat memahami dan mengetahui apa yang di pelajari melalui kegiatan diskusi dan kelompok. Sedangkan teknik non tes dengan menggunakan format observasi yang akan menilai bagaimana kinerja siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan dengan lembar observasi ini bertujuan agar dapat melihat apakah siswa dalam kelompok maupun dalam mengikuti proses pembelajaran dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan dapat menyelesaikan masalah dalam kelompok.