**BAB II**

**KERANGKA TEORITIS**

* 1. **Pembelajaran**
1. **Hakikat Pembelajaran**

Secara etimologis kata “Pembelajaran“ adalah terjemahan dari bahasa inggris “*intruction*”. Kata pembelajaran sendiri merupakan perkembangan dari istilah belajar-mengajar atau proses belajar-mengajar yang telah cukup lama digunakan dalam pendidikan formal. Perkembangan istilah ini tentu saja bukan hanya sekedar berubah nama atau istilah saja, akan tetapi disertai perkembangan cara pandang terhadap makna yang terkandung didalamnya. Untuk pengertian mengajar yang diartikan sebagai suatu proses menstransfer harus dimaknai sebagai “penyebarluasan” atau “penanaman” ilmu pengetahuan, dimana melalui penanaman yang baik dalam lingkungan yang baik maka ilmu pengetahuan atau pengalaman belajar yang dimiliki siswa akan semakin berkembang.

Ada beberapa definisi pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli diantaranya:

1. Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Dimyati & Mudjiono dalam Sagala, 2005)
2. Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi (Knirk & Gustafson dalam Sagala, 2005).
3. Pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar (Knirk & Gustafson dalam Sagala, 2005)
4. Pembelajaran (pengajaran) adalah upaya untuk membelajarkan siswa (Degeng dalam Uno, 2006).
5. Gagne dan Briggs (1979:3) mengartikan *instruction* atau pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pengajaran yang ada. Dalam hal ini istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Oleh karena itu pembelajaran memusatkan perhatian pada “bagaimana membelajarkan siswa ” bukan pada “apa yang dipelajari siswa”.

1. **Karakteristik Pembelajaran**

Sagala (2005: 63) mengemukakan bahwa pembelajaran terdiri dari dua karakteristik yaitu:

1. Dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir.
2. Dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses Tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.
3. **Tujuan Pembelajaran**

Dalam Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa.

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.

1. **Komponen Pembelajaran**

Dalam teori-teori modern kegiatan belajar-mengajar harus dibangun berdasarkan hubungan timbal balik antara guru dan siswa, dimana kedua belah pihak berperan dan berbuat baik secara aktif di dalam suatu kerangka kerja dan dengan menggunakan cara dan kerangka berpikir yang dapat dipahami dan disepakati bersama.

**Gambar 2.1**

Skema Pembelajaran

MENGAJAR

BELAJAR

EVALUASI

RENCANA

Berdasarkan skema tersebut terdapat beberapa komponen penting dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1. Siswa, yaitu individu yang terus berusaha mengembangkan dirinya seoptimal mungkin melalui berbagai kegiatan guna mencapai tujuannya sesuai dengan tahapan perkembangan yang dijalaninya.
2. Rencana yaitu menetapkan apa yang harus dilakukan dalam kegiatan belajar-mengajar.
3. Tujuan yaitu apa yang akhirnya diharapkan tercapainya setelah adanya kegiatan belajar mengajar.
4. Guru yaitu orang dewasa yang karena jabatannya secara formal selalu mengusahakan terciptanya situasi yang tepat sehingga memungkinkan bagi terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa, dengan mengarahkan segala sumber dan menggunakan strategi belajar mengajar yang tepat.
5. **Prinsip Pembelajaran**

Beberapa prinsip pembelajaran, yaitu :

1. Pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku. Prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses pembelajaran adalah perubahan perilaku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami pembelajaran akan berubah perilakunya. Tetapi tidak semua perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran.
2. Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan. Prinsip ini mengandung makna bahwa perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran meliputi semua aspek peirlaku dan bukan hanya satu aspek atau dua aspek saja. Perubahan perilaku itu meliputi aspek-aspek kognitif, afektif, konatif dan motorik.
3. Pembelajaran merupakan suatu proses. Prinsip ketiga ini mengandung makna bahwa pembelajaran itu merupakan suatu aktivitas yang berkesinambungan. Di dalam aktivitas itu terjadi adanya tahapan-tahapan aktivitas yang sistematis dan terarah. Jadi, pembelajaran bukan sebagai suatu benda atau keadaan statis, melainkan merupakan suatu rangkaian aktivitas-aktivitas yang dinamis dan saling berkaitan. Pembelajaran tidak dapat dilepaskan dengan interaksi individu dengan lingkungannya. Jadi, selama proses pembelajaran itu berlangsung individu akan senantiasa berada dalam berbagai aktivitas yang tidak terlepas dari lingkungannya. Dengan demikian, suatu pembelajaran yang efektif adalah apabila pelajar-pelajar melakukan perilaku secara aktif.
4. Proses pembelajaran terjadi karena adanya sesuatu yang mendorong dan ada sesuatu tujuan yang hendak dicapai. Prinsip inti mengandung makna bahwa aktivitas pembelajaran terjadinya karena adanya kebutuhan yang harus dipuaskan, dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Atas dasar prinsip ini, maka pembelajaran akan terjadi apabila individu merasakan adanya kebutuhan yang mendorong dan ada sesuatu yang perlu dicapai untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan aktivitas untuk memenuhi kebutuhan dan mencapati tujuan. Belajar tidak akan efektif tanpa adanya dorongan dan tujuan.
5. Pembelajaran merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah kehidupan melalui situasi yang nyata dengan tujuan tertentu. Pembelajaran merupakan bentuk interkasi individu dengan lingkungannya sehingga banyak memberikan pengalaman pada situasi nyata. Perubahan perilaku yang diperoleh dari pembelajaran, pada dasarnya merupakan pengalaman. Ini berarti bahwa selama individu dalam proses pembelajaran hendaknya tercipta suatu situasi kehidupan yang menyenangkan sehingga memberikan pengalaman yang berarti.
	1. **Pembelajaran IPS**
6. **Hakikat IPS**

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara resmi mulai dipergunakan di Indonesia sejak tahuan 1975 adalah istilah Indonesia untuk pengertian *Social Studies* di Amerika*.* Pengertian “*social studies*” adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan, sedangkan isi “*social studies*” yang bercirikan interdisipliner yang meliputi aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, sosiologi, psikologi, ilmu geografi dan filsafat yang dalam prakteknya dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah atau perguruan tinggi atau dapat dibelajarkan dari mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.

Jarolimek (1977) mengisyaratkan bahwa studi sosial lebih bersifat praktis, yaitu memberikan kemampuan kepada anak didik dalam mengelola dan memanfaatkan kekuatan-kekuatan fisik dan sosial dalam menciptakan kehidupan yang serasi.

1. **Tujuan IPS di SD**

Secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut.

* 1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
	2. Membekali anak didik dengan kemempuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
	3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
	4. Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
	5. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.
	6. **Metode Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)**
1. **Pengertian** ***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.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang dikembangkan dari teori kontruktivisme karena mengembangkan struktur kognitif untuk membangun pengetahuan sendiri melalui berpikir rasional (Rustaman 2003: 206).

Slavin (2008) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran dengan siswa belajar dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen. Slavin juga menyatakan bahwa, pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi guru.

Sistem pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning* merupakan system pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama anak didik dalam tugas-tugas terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Hal ini senada dengan apa yang diungkapkan oleh Sugandi (2002: 14) :

Pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperstif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdepedensi efektif diantara anggota kelompok.

Kauchak dan Eggen dalam Azizah (1998) berpendapat *cooperative learning* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam mencapai tujuan.

1. **Tujuan** ***Cooperative Learning***

Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Metode pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan penting pembelajaran yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman serta pengembangan keterampilan social (Ibrahim, dkk, 2000: 7). Adapun cirri dari pembelajaran kooperatif diantaranya:

1. Untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif,
2. Kelompok dibentuk dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah,
3. Jika dalam kelas terdapat siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku dan budaya yang berbeda, maka diupayakan agar dalam tiap kelompok terdiri atas ras, suku dan budaya yang berbeda pula,
4. Penghargaan lebih ditekankan pada kerja kelompok dari pada kerja perorangan.

Menurut (Ibrahim, dkk, 2000: 7) pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang positif untuk siswa yang prestasi belajarnya rendah sehingga mampu meningkatkan hasil belajar yang signifikan. Adapun keuntungan metode pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Siswa mempunyai tanggung jawab dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran,
2. Siswa dapat mengembangkan keterampilan berfikir tingkat tinggi,
3. Meningkatkan ingatan siswa dan
4. Meningkatkan kepuasan siswa terhadap materi pembelajaran.

Jarolimek dan Parker (1993) mengatakan keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah 1) saling ketergantungan yang positif, 2) adanya pengakuan yang dalam merespon perbedaan individu, 3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, 4) suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, 5) terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru, dan 6) memiliki banyak kesempatan unutk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

1. **Model-Model *Cooperative Learning***

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum dan lain-lain ( Joyce, 1992).

Menurut Dahlan (1990), model mengajar dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar dikelas.

Model pembelajaran menurut Joice dan Weil (1990) adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar dikelasnya. Dalam penerapannya model pembelajaran ini harus sesuai dengan kebutuhan siswa.

Untuk memilih model yang tepat, maka perlu diperhatikan relevansinya dengan pencapaian tujuan pengajaran. Dalam praktiknya semua model pembelajaran bisa dikatakan baik jika memenuhi prinsip-prinsip sebagai berikut: *Pertama*, semakin kecil upaya yang dilakukan guru dan semakin besar aktivitas belajar siswa, maka hal itu semakin baik. *Kedua*, semakin sedikit waktu yang diperlukan guru untuk mengaktifkan siswa belajar juga semakin baik. Ketiga, sesuai dengan cara belajar siswa yang dilakukan. Keempat, dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru. Kelima, tidak ada satupun metode yang paling sesuai untuk segala tujuan, jenis materi, dan proses belajar yang ada (Hasan, 1996).

Dalam *cooperative learning* terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu:

1. *Student Team Achievement Division* (STAD),
2. *Jigsaw,*
3. *Group Investigation* (GI)
4. *Rotating Trio Exchange,*
5. *Group Resume.*

Dalam pembelajaran ini, terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajardi kelas (Lie, 2000), yaitu:

1. Teknik Mencari Pasangan (*Make a Mach*), yaitu teknik yang dikembangkan Loma Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana menyenangkan. Teknik ini bisa di gunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia.
2. Bertukar Pasangan, teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain. Pasangan bisa ditunjuk oleh guru atau berdasarkan teknik mencari pasangan.
3. Berpikir Berpasangan Berempat (*Think-Pare-Share*), yaitu teknik yang dikembangkan Frank Lyman (*Think-Pair-Share*) dan Spencer Kagan (*Think-Pair-Square*). Teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan dan teknik ini adalah optimalisasi partisipasi siswa.
4. Berkirim salam dan soal, teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk melatih pengetahuan dan keterampilan mereka. Siswa membuat pertanyaan sendiri sehingga akan merasa terdorong untuk belajar dan menjawab pertanyaan yang dibuat teman sekelasnya.
5. Kepala Bernomor (*Numbered Heads*), teknik ini dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992). Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk saling membagi ide-ide dan pertimbangkan jawaban yang paling tepat.
6. Kepala Bernomor Terstruktur, teknik ini adalah modifikasi dari teknik kepala bernomor yang dipakai Spencer Kagan. Dengan teknik ini siswa bisa belajar melaksanakan tanggung jawab pribadinya dan saling keterkaitan dengan teman-teman kelompoknya.
7. Keliling kelompok, dalam teknik ini masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota lain.
8. Kancing Gemerincing, teknik ini dikembangkan juga oleh Spencer Kagan (1992), dimana masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran orang lain.
9. Lingkaran Kecil-Lingkaran Besar (*Inside-Outside Cirle*), dikembangankan untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan.
10. Tari Bambu, merupakan modifikasi Lingkungan Kecil-lingkungan besar karena keterbatasan ruang kelas.
	1. **Model Pembelajaran *Word Square***
11. **Pengertian *Word Square***

Word Square dalam arti bahasa terdiri atas dua suku kata diantaranya Word yang berarti Kata dan Square yang berarti Pencari. Jadi  menurut bahasa arti dari Word Square adalah pencari kata.

Menurut Laurence Urdang (1968) *Word Square is a set of words such that when arranged one beneath another in the form of a square the read a like horizontally*,  artinya  *word  square*adalah  sejumlah  kata  yang  disusun  satu  di bawah yang lain dalam bentuk bujur sangkar dan dibaca secara mendatar dan menurun.  *Word  Square* menurut  Hornby  (1994)  adalah  sejumlah  kata  yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan dan ke belakang.

*Word  Square*adalah salah satu alat bantu pembelajaran berupa kotak-kotak kata yang berisi kumpulan huruf. Pada huruf tersebut terkandung konsep-konsep yang harus ditemukan oleh siswa sesuai dengan pertanyaan yang berorientasi pada tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran kooperatif yang divariasikan dengan model *Word Square* berarti suatu cara mengajarkan materi dengan mengajak siswa mengisi *Word Square.*

Dalam Model Pembelajaran, Word Square adalah model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi teka-teki silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf penyamar atau pengecoh. Tujuan huruf pengecoh bukan untuk mempersulit siswa namun untuk melatih sikap teliti dan kritis.

1. **Langkah-langkah Pembelajaran Word Square**

Langkah-langkah membuat LKS *Word Square* adalah sebagai berikut:

1. menentukan topik sesuai konsep/subkonsep
2. menuliskan kata-kata kunci sesuai dengan tujuan yang akan dicapai
3. menuliskan kembali kata-kata kunci dimulai dengan kata-kata terpanjang
4. membuat kotak-kotak *word square*
5. mengisikan kata-kata kunci pada kotak *word square*
6. menambahkan huruf dan  pengisian ke kotak kosong secara acak

LKS *Word Square* sebagai alat bantu pembelajaran mempunyai peranan sebagai berikut:

1. merupakan variasi pembelajaran
2. memudahan  mengajar  karena  LKS  *word  square*disusun  sesuai urutan pengertian penting
3. meningkatkan   keaktifan   dan   keterlibatan   siswa   dalam  kegiatan   belajar mengajar  karena  model  ini  selalu  diikuti  diskusi  atau  penjelasan  guru, sehingga jawaban pertanyaan merupakan pengertian yang utuh dan berkaitan
4. Konsep yang disampaikan oleh guru menjadi nyata dan jelas, mudah dipahami dan diingat
5. memotivasi  belajar  siswa  yang  pada  akhirnya  dapat  meningkatkan  hasil belajar.

Menurut  Saptono  (2003)  langkah-langkah  pembelajaran  *Word  square*  adalah:

1. siswa  diarahkan  untuk  mempelajari topik tertentu yang akan disampaikan
2. siswa disuruh menemukan istilah dalam *word square* yang relevan dengan topik yang telah dipelajari
3. siswa memberikan penjelasan tentang kata yang ditemukan. Informasi dari siswa tentang kata tersebut sebanyak-banyaknya digali oleh guru.
4. Penjelasan siswa divariasikan dengan pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada seluruh siswa.

**Contoh jawaban *word square***

**Gambar 2.2**

Model *Word Square*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **M** | P | R | A | S | A | S | T | I | K | O | P | I |
| **U** | B | A | R | A | T | A | Y | U | D | A | R | B |
| **L** | **P** | **R** | **A** | **M** | **B** | **A** | **N** | **A** | **N** | O | **I** | A |
| **A** | S | A | N | J | A | Y | A | A | D | **A** | W | T |
| **W** | P | R | A | S | A | S | T | I | **T** | U | G | U |
| **A** | K | **Y** | H | I | N | D | **U** | **U** | A | R | M | T |
| **R** | A | **U** | A | D | A | M | **K** | T | U | A | W | U |
| **M** | L | **P** | K | E | D | I | R | I | W | T | T | L |
| **A** | I | **A** | C | A | N | G | G | A | L | B | T | I |
| **N** | G |  | M | A | J | A | P | A | H | I | T | S |
|  | **T** | **A** | **R** | **U** | **M** | **A** | **N** | **E** | **G** | **A** | **R** | **A** |

1. Raja … adalah raja yang paling terkemuka di kutai
2. Raja Purnawarman Adalah raja terkemuka dari kerajaan ….
3. Kerajaan tertua di Indonesi adalah …
4. Tiang batu sebagai peninggalan kerajaan hindu pertama disebut ….
5. Candi yang dibangun pada masa kerajaan hindu mataram adalah candi …
6. **Kelebihan dan Kekurangan Model Word Square**
7. **Kelebihan**:
8. sesuai untuk semua mata pelajaran
9. baik untuk menguji hasil belajar yang berhubungan dengan pengetahuan tentang istilah dan definisi
10. Kegiatan tersebut mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
11. Melatih untuk berdisiplin.
12. mudah diskor
13. **Kekurangan**:
14. mengandalkan pada pengujian aspek ingatan
15. siswa tinggal menerima bahan mentah
	1. **Pemahaman**
16. **Pengertian Pemahaman**

Pemahaman berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar, sedangkan pemahaman merupakan proses perbuatan cara memahami (Em Zul, Fajri & Ratu Aprilia Senja, 2008: 607-608). Pemahaman merupakan suatu kegiatan berpikir secara diam-diam, menemukan dirinya dalam orang lain.

Gilbert (dalam Simbolon: 2002) menyatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan menerangkan suatu hal dengan kata-kata yang berbeda dengan yang terdapat pada buku teks, menginterpretasikan atau menarik kesimpulan (Rahman: 2004).

Pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari (W.S. Winkel, 1996: 245). W.S Winkel mengambil dari taksonmi Bloom, yaitu suatu taksonomi yang dikembangkan untuk mengklasifikasikan tujuan instruksional. Bloom membagi kedalam 3 kategori, yaitu termasuk salah satu bagian dari aspek kognitif karena dalam ranah kognitif tersebut terdapat aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Keenam aspek di bidang kognitif ini merupakan hirarki kesukaran tingkat berpikir dari yang rendah sampai yang tertinggi.

Sejalan dengan pendapat diatas, (Suke Silversius, 1991: 43-44) menyatakan bahwa pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

Pertama, menerjemahkan (translation), pengertian menerjemahkan disini bukan saja pengalihan (translation), arti dari bahasa yang satu kedalam bahasa yang lain, dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model, yaitu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya. Pengalihan konsep yang dirumuskan dengan kata-kata kedalam gambar grafik dapat dimasukkan dalam kategori menerjemahkan,

Kedua, menginterprestasi (interpretation), kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan yaitu kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi, dan Ketiga, mengektrapolasi (Extrapolation), agak lain dari menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya. Ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi.

Menurut Suharsimi Arikunto (1995: 115) pemahaman (comprehension) siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.

Menurut Nana Sudjana (1992: 24) pemahaman dapat dibedakan dalam tiga kategori antara lain: (1) tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari menerjemahkan dalam arti yang sebenarnya, mengartikan prinsip-prinsip, (2) tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yaitu menghubungkan bagian-bagian terendah dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok, dan (3) tingkat ketiga merupakan tingkat tertinggi yaitu pemahaman ektrapolasi.

Memiliki pemahaman tingkat ektrapolasi berarti seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat estimasi, prediksi berdasarkan pada pengertian dan kondisi yang diterangkan dalam ide-ide atau simbol, serta kemampuan membuat kesimpulan yang dihubungkan dengan implikasi dan konsekuensinya.

1. **Pengertian Pemahaman Konsep**

Konsep adalah suatu ide atau gagasan atau suatu pengertian yang umum (Harjanto, 2005: 220). Sebuah konsep dapat diidentifikasi berdasarkan ciri kunci atau atribut penting dari suatu obyek. Pembelajaran konsep dilakukan dengan melihat pada atribut-atribut yang penting saja (Lang & Evans, 2006: 283).

Pemahaman konsep adalah pemahaman individu terhadap suatu pengertian yang dicapai melalui cara-cara unik, dan berkembang secara bertahap dari fakta dan informasi serta berpindah dari konkrit ke abstrak sesuai dengan pengalaman (Lang and Evans, 2006: 278). Melalui pemahaman konsep seseorang dapat menggolongkan dunia disekitarnya menurut konsep tersebut, sebagai contoh konsep tentang besar, jumlah, bentuk dll. Pemahaman siswa terhadap konsep dapat mempengaruhi cara siswa dalam memecahkan suatu masalah yang relevan dengan konsep tersebut.

Menurut Firman (2000), seorang siswa dikatakan telah memahami suatu konsep jika memiliki kemampuan menangkap arti dari informasi yang diterima, antara lain.

* + 1. Menafsirkan bagan, diagram, atau grafik.
		2. Menerjemahkan suatu pernyataan verbal kedalam formula matematis.
		3. Memprediksi berdasarkan kecenderungan tertentu (interpolasi dan ekstrapolasi).
		4. Mengungkapkan suatu konsep dengan kata-kata sendiri.
	1. **Peninggalan Sejarah pada Masa Kerajaan Hindu**
1. **Kerajaan-kerajaan Hindu di Indonesia**

Agama Hindu yang dibawa dari India berpengaruh di Indonesia. Agama Hindu mengenal adanya Tri Murti, yaitu Brahma sebagai pencipta alam, Dewa Wisnu sebagai pemelihara alam, dan Dewa Syiwa sebagai perusak alam. Kitab agama Hindu adalah Weda. Di dalam tata kehidupan, masyarakat Hindu menganut tingkatan yang disebut kasta. Ada empat kasta, yaitu kasta brahmana (kaum ahli agama), kasta ksatria (golongan raja dan bangsawan), kasta waisya (pedagang), dan kasta sudra (rakyat biasa dan budak). Kerajaan-kerajaan Hindu di Indonesia dan peninggalan sejarahnya, antara lain sebagai berikut.

1. **Kerajaan Kutai**

Kutai adalah kerajaan Hindu tertua di Indonesia. Kerajaan Kutai didirikan sekitar tahun 400 masehi. Letaknya di tepi Sungai Mahakam, Kalimantan Timur. Raja pertamanya bernama Kudungga. Raja yang terkenal adalah Mulawarman. Mulawarman menyembah Dewa Syiwa. Dalam suatu upacara Raja Mulawarman menghadiahkan 20.000 ekor sapi kepada Brahmana. Untuk memperingati upacara itu maka didirikan sebuah Yupa. Yupa tersebut ditulis dengan huruf Pallawa dan berbahasa Sanskerta. Dalam Yupa itu ditulis menceritakan tentang Raja Mulawarman yang baik budi. Pada masa pemerintahannya rakyat hidup sejahtera dan makmur.

1. **Kerajaan Tarumanegara**

Tarumanegara adalah kerajaan Hindu tertua di Pulau Jawa. Kerajaan ini berdiri kira-kira pada abad ke-5 Masehi. Lokasi kerajaan itu sekitar Bogor, Jawa Barat. Rajanya yang terkenal adalah Purnawarman.Purnawarman memeluk agama Hindu yang menyembah Dewa Wisnu. Pada zaman Purnawarman, kerajaan Tarumanegara telah mampu membuat saluran air yang diambil dari sungai Citarum. Saluran air itu berfungsi untuk mengairi lahan pertanian dan menahan banjir.

1. **Kerajaan Kediri**

Kerajaan Kediri terletak di sekitar Kali Berantas, Jawa Timur. Kerajaan Kediri berjaya pada pemerintahan Raja Kameswarayang bergelar Sri Maharaja Sirikan Kameswara. Kameswara meninggal pada tahun 1130. Penggantinya adalah Jayabaya.Jayabaya adalah raja terbesar Kediri. Ia begitu terkenal karena ramalannya yang disebut Jangka Jayabaya**.** Raja Kediri yang terakhir adalah Kertajayayang meninggal tahun 1222. Pada tahun itu Kertajaya dikalahkan oleh Ken Arok di Desa Ganter, Malang. Peninggalan-peninggalan Kerajaan Kediri antara lain Prasasti Panumbangan, Prasasti Palah, Kitab Smaradhahana karangan Empu Dharmaja, Kitab Hariwangsa karangan Empu Panuluh, Kitab Krinayana karangan Empu Triguna, dan Candi Panataran.

1. **Kerajaan Singasari**

Kerajaan Singasari terletak di Singasari, Jawa Timur. Luasnya meliputi wilayah Malang sekarang. Kerajaan Singasari didirikan oleh Ken Arok.Beliau memerintah tahun 1222-1227 M. Para penggantinya adalah Anusapati(1227-1248), Panji Tohjaya(1248), Ranggawuni (1248-1268), Kertanegara(1268 -1292). Beberapa peninggalan masa kebesaran Singasari antara lain:

1. Candi Jago/Jajaghu, sebagai makam Wisnuwardhana,
2. Candi Singasari dan Candi Jawi, sebagai makam Kertanegara,
3. Candi Kidal, sebagai makam Anusapati,
4. Patung Prajnaparamita, sebagai perwujudan Ken Dedes.
5. **Peninggalan sejarah Hindu di Indonesia**

Kebudayaan Hindu di masa lampau mewariskan bermacam-macampeninggalan sejarah. Peninggalan sejarah yang bercorak kebudayaanHindu antara lain candi, prasasti, patung, karya sastra (kitab), dan tradisi.

1. **Candi**

Candi adalah bangunan yang biasanya terdiri dari tiga bagian, yaitukaki, tubuh, dan atap. Pada candi Hindu biasanya terdapat arcaperwujudan tiga dewa utama dalam ajaran Hindu. Tiga dewa itu adalahBrahma, Wisnu,dan Syiwa.Brahma adalah dewa pencipta, Wisnu dewapemelihara, dan Syiwa dewa pelebur. Pada dinding candi terdapat relief,yaitu gambar timbul yang biasanya dibuat dengan cara memahat. Reliefmengisahkan sebuah cerita.Candi-candi peninggalan agama Hindu:

**Tabel 2.1**

Candi Peninggalan Agama Hindu

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Candi** | **Lokasi** | **Pembuatan** | **Peninggalan** |
| 1. | Prambanan | Yogyakarta | Abad ke-7 M | Mataram Lama |
| 2. | Dieng | Dieng, Jawa Tengah | Abad ke-7 M | Mataram Lama |
| 3. | Badut | Malang, Jawa Timur | 760 M | Kanjuruhan |
| 4. | Canggal | Jawa Tengah | Abad ke-8 M | Mataram Lama |
| 5. | Gedong Sanga | Jawa Tengah | Abad ke-8 M | Mataram Lama |
| 6. | Penataran | Blitar, Jawa Timur | Abad ke-11 M | Kediri  |
| 7. | Sawentar | Blitar, Jawa Timur | Abad ke-12 M | Singasari |
| 8. | Kidal | Jawa Timur | Abad ke-12 M | Singasari  |
| 9. | Singasari  | Jawa Timur | Abad ke-12 M | Singasari |
| 10. | Sukuh | Karang anyar, Jateng | Abad ke-13 M | Majapahit |

1. **Prasasti**

Prasasti adalah benda peninggalan sejarah yang berisi tulisan dari masa lampau. Tulisan itu dicatat di atas batu, logam, tanah liat, dan tanduk binatang. Prasasti peninggalan Hindu ditulis dengan huruf Pallawa dan berbahasa Sansekerta. Prasasti tertua adalah Prasasti Yupa, dibuat sekitar tahun 350-400 M. Prasasti Yupa berasal dari Kerajaan Kutai. Yupa adalah tiang batu yang digunakan pada saat upacara korban. Hewan kurban ditambatkan pada tiang ini. Prasasti Yupa terdiri dari tujuh batu bertulis. Isi Prasasti Yupa adalah syair yang mengisahkan Raja Mulawarman. Berikut ini daftar prasasti-prasasti peninggalan kebudayaan Hindu.

**Tabel 2.2**

Prasasti Peninggalan Kebudayaan Hindu

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Prasasti | Lokasi Penemuan | Pembuatan | Peninggalan |
| 1. | Kutai | Kutai, Kalimantan Timur | Abad ke-4 M | Kutai  |
| 2. | Ciaruteun | Bogor, Jawa Barat | Abad ke-5 M | Tarumanegara  |
| 3. | Tugu | Cilincing, Jakarta Utara | Abad ke-5 M | Tarumanegara  |
| 4. | Jambu | Bogor, Jawa Barat | Abad ke-5 M | Tarumanegara  |
| 5. | Kebon Kopi | Bogor, Jawa Barat | Abad ke-5 M | Tarumanegara  |
| 6. | Cidanghiang  | Pandeglang | Abad ke-5 M | Tarumanegara  |
| 7. | Pasir Awi | Leuwiliang, Jawa Barat | Abad ke-5 M | Tarumanegara  |
| 8. | Muara Cianten | Bogor, Jawa Barat | Abad ke-5 M | Tarumanegara  |
| 9. | Canggal  | Magelang, Jawa Tengah | Abad ke-7 M | Mataram Lama |
| 10. | Kalasan  | Yogyakarta | 732 M | Mataram Lama |
| 11. | Dinoyo  | Malang, Jawa Timur | 760 M | Mataram Lama |
| 12. | Kedu  | Temanggung, Jateng | 778 M | Mataram Lama |
| 13. | Sanur | Bali  | Abad ke-9 M | Bali  |

1. **Patung**

Wujud patung Hindu antara lain hewan dan manusia. Patung berupa hewan dibuat karena hewan tersebut dianggap memiliki kesaktian. Patung berupa manusia dibuat untuk mengabadikan tokoh tertentu dan untuk menggambarkan dewa dewi. Contoh patung peninggalan kerajaan Hindu yang terkenal adalah Patung Airlangga sedang menunggang garuda. Dalam patung itu, Airlangga digambarkan sebagai penjelmaan Dewa Wisnu.

**Tabel 2.3**

Patung Peninggalan Agama Hindu

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Patung | Lokasi | Pembuatan | Peninggalan |
| 1. | Trimurti  | - | - | - |
| 2. | Dwarapala | Bogor, Jawa Barat | Abad ke-5 M | Tarumanegara  |
| 3. | Wisnu Cibuaya I | Cibuaya Jawa Barat | Abad ke-5 M | Tarumanegara  |
| 4. | Wisnu Cibuaya II | Cibuaya Jawa Barat | Abad ke-5 M | Tarumanegara  |
| 5. | Rajasari | Jakarta | Abad ke-5 M | Tarumanegara  |
| 6. | Airlangga | Medang Kemulan | Abad ke-10 M | Medang Kemulan |
| 7. | Ken Dedes | Kediri, Jawa Timur | Abad ke-12 M | Kediri |
| 8. | Kertanegara | Jawa Timur | Abad ke-12 M | Singasari |
| 9. | Kertarajasa | Mojokerto, Jatim | Abad ke-13 M | Majapahit |

1. **Karya Sastra**

Karya sastra peninggalan kerajaan Hindu berbentuk kakawin atau kitab. Kitab-kitab peninggalan itu berisi catatan sejarah. Umumnya karya sastra peninggalan sejarah Hindu ditulis dengan huruf Pallawa dalam bahasa Sansekerta pada daun lontar. Karya sastra yang terkenal antara lain Kitab Baratayuda dan Kitab Arjunawiwaha. Kitab Baratayuda dikarang EmpuSedah dan Empu Panuluh. Kitab Baratayuda berisi cerita keberhasilan Raja Jayabaya dalam mempersatukan Kerajaan Kediri dan Kerajaan Jenggala. Kitab Arjunawiwaha berisi pengalaman hidup dan keberhasilan Raja Airlangga. Berikut ini daftar kitab-kitab peninggalan sejarah Hindu di Indonesia.

**Tabel 2.4**

Kitab Peninggalan sejarah Hindu di Indonesia

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Kitab | Lokasi | Dibuat | Peninggalan |
| 1. | Carita Parahayangan | Bogor, Jawa Barat | Abad ke-5 M | Tarumanegara  |
| 2. | Kresnayana  | Bogor, Jawa barat | Abad ke-5 M | Tarumanegara  |
| 3. | Arrjunawiwaha | Kahuripan, Jatim | Abad ke-10 M | Medang Kemulan |
| 4. | Lubdaka | Kediri, Jatim | Abad ke-11 M | Kediri |
| 5. | Baratayuda | Kediri, Jatim | Abad ke-12 | Kediri  |

1. **Tradisi**

Tradisi adalah kebiasaan nenek moyang yang masih dijalankan oleh masyarakat saat ini. Tradisi agama Hindu banyak ditemukan di daerah Bali karena penduduk Bali sebagian besar beragama Hindu. Tradisi agama Hindu yang berkembang di Bali, antara lain:

1. Upacara nelubulanin ketika bayi berumur 3 bulan.
2. Upacara potong gigi (mapandes).
3. Upacara pembakaran mayat yang disebut Ngaben. Dalam tradisi Ngaben, jenazah dibakar beserta sejumlah benda berharga yang dimiliki orang yang dibakar.
4. Ziarah, yaitu mengunjungi makam orang suci dan tempat suci leluhur seperti candi.