

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media adalah bentuk jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa Latin yang berarti pengantar atau perantara. Dalam konteks belajar dan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau materi ajar dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan dan sebaliknya.

Ada juga yang mengartikan media sebagai alat bantu mengajar atau *teaching aids*. Oleh sebab itu, sekalipun telah tersedia media pembelajaran, masih diperlukan guru, teknik, metoda, dan sarana serta prasarana lain termasuk dukungan lingkungan untuk menciptakan komunikasi untuk penyampaian pesan pembelajaran dengan berhasil sebagaimana direncanakan oleh guru. Media berperan penting dalam proses pembelajaran, dengan media yang tepat guna siswa mampu menyerap materi dengan cepat.

Gagne (dalam Sadiman, 2008:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (Sadiman, 2008:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, kaset, dan film bingkai.

Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/ NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audio visual* serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, sehingga dapat terjadi proses belajar yang efektif guna mencapai tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam Pedoman Penatar Pekerti-AA yang diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi-Departemen Pendidikan Nasional disebutkan ada delapan manfaat media dalam penyelenggaraan belajar dan pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses intruksional lebih menarik.
- c. Proses belajar lebih interaktif.
- d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.
- e. Kualitas belajar dapat ditingkatkan.
- f. Proses belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja.

- g. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses dan bahan belajar.
- h. Peran pengajar dapat berubah ke arah positif dan produktif.

Di samping itu:

- a. Media secara tidak langsung dapat dijadikan sebagai skenario yang mengarahkan jalannya proses belajar dan pembelajaran sebagaimana direncanakan
- b. Bahan ajar dapat disiapkan sebelumnya sehingga dapat lebih disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara garis besar media belajar dan pembelajaran dapat dibedakan ke dalam empat kelompok:

a. Media Visual

Media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat dilihat oleh mata manusia. Berdasarkan teknologinya alat media *visual* dibedakan atas media *visual* non-elektrik atau non elektronik (papan tulis, *white board*, poster, dsb.) dan media *visual* elektrik atau elektronik (*slide projector*, *overhead projector* atau OHP, dsb.).

b. Audio

Media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat didengar oleh telinga manusia. Berdasarkan teknologinya alat media *audio* dibedakan atas media *audio* non-elektrik atau non elektronik (gitar, harmonika, seruling, dsb.) dan media *audio* elektrik atau elektronik (*amplifier*, radio, *tape recorder*, *CD player*, dsb.).

c. *Audio visual*

Media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat didengar oleh telinga dan dilihat oleh mata manusia. Pada beberapa jenis peralatan *audio visual* gambar yang ditampilkan juga dapat bergerak. Contoh dari peralatan media *audio visual* yaitu *slide projector*, yang dipadukan dengan *tape recorder*, televisi, *film strip projector*, *video player*, *DVD player*, dan *computer*.

d. Multimedia

Media ini menampilkan materi pembelajaran dengan teknik yang memadukan semua keunggulan peralatan media *audio* dan *visual* dengan berbagai teknik penyajian yang memanfaatkan teknologi komputer dan *LCD Projector* sebagai peralatan utamanya. Contoh dari media ini yaitu animasi dari internet, *adobe flash*, dsb.

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Contoh: bila tujuan atau kompetensi siswa bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media *audio* yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Jika tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan. Di samping itu, terdapat kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplementer), seperti biaya, ketepatangunaan, keadaan siswa, ketersediaan, dan mutu teknis.

4. *Audio Visual* Sebagai Bagian dari Media Pembelajaran

Media *audio visual* merupakan bagian dari media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. Seperti penjelasan di atas bahwa media *audio visual* menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat didengar oleh telinga dan dilihat oleh mata manusia.

Hal ini sesuai dengan pendapat Yudhi Munandi (2008:56) yang menyatakan bahwa media *audio visual* adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses.

Keunggulan dari media *audio visual* adalah bahwa dengan semakin banyaknya panca indera yang dilibatkan dalam proses komunikasi pembelajaran, maka semakin banyak materi pembelajaran yang dapat diserap oleh siswa. Di samping itu, media *audio visual* dapat menyajikan obyek dan peristiwa nyata di kelas untuk dijadikan bahan pembahasan atau diskusi yang menarik.

Selain memiliki keunggulan, media *audio visual* ini pun memiliki kelemahan, diantaranya harga peralatan dan biaya produksinya mahal. Pembuatan perangkat lunaknya juga harus memerlukan keterampilan khusus. Peralatan ini juga memerlukan biaya perawatan.

B. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompoknya harus saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Dalam pembelajaran kooperatif belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur pembelajaran kooperatif harus diterapkan, yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok.

Didalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri 4 sampai 6 orang siswa, dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Keberhasilan suatu karya sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya. Metode pembelajaran kooperatif menyumbangkan ide bahwa siswa bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya.

Berdasarkan uraian di atas pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode yang banyak menggunakan siswa untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar, untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, di mana saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebayanya.

Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Model pembelajaran kooperatif menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli. Selain meningkatkan hasil belajar model pembelajaran kooperatif ini dapat meningkatkan aktivitas siswa yang aktif dan partisipatif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar yang berpusat pada siswa seperti pada pembelajaran kooperatif ini akan membentuk interaksi yang baik antar siswa dengan guru maupun antar siswa dengan siswa akan memupuk suatu kerjasama yang baik yang menguntungkan semua anggota kelompok, sehingga mampu mengatasi materi-materi yang sulit untuk dapat dipecahkan.

C. Teams Games Tournament (TGT)

1. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (2009: 13) *Teams Games Turnament* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang disampaikan guru dan tim kerja sama, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Menurut Slavin (2009: 163-185) *Teams Games Turnament* merupakan model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka .

Menurut Sanjaya (2006 : 246-247) Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) ini menitikberatkan pada empat prinsip yaitu prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), tanggung jawab perseorangan (*Individual accountability*), interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), partisipasi dan komunikasi (*participation communication*).

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

2. Tujuan dari Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

Agar siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar yang memuaskan dan mampu berpikir lebih maju serta dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama,

persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Metode ini juga tidak mengharapkan siswa yang hanya mendengar, mencatat dan menghafal materi pelajaran akan tetapi melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) siswa aktif berkomunikasi berfikir lebih maju menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

3. Fungsi Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

Metode *Teams Games Tournament* merupakan suatu metode yang melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam metode kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

4. Langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Skor ini nantinya dikumpulkan siswa untuk *tournament* mingguan.

d. *Tournament*

Biasanya *tournament* dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. *Tournament* pertama guru membagi siswa dalam beberapa meja *tournament*. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

e. *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “*Super Team*”, “*Great Team*”, dan “*Good Team*”. Kriteria Predikat Kurang dari 49 *Good team* 50 sampai 69 *Great team* 70 sampai 89 *Super team* 90 ke atas Tim istimewa

5. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Kelebihan Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

Kelebihan pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut :

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Dengan waktu yang sedikit siswa dapat menguasai materi secara mendalam
- 4) Siswa dituntut untuk aktif dalam belajar
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain

- 6) Motivasi belajar lebih tinggi
- 7) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi
- 8) Siswa dapat bekerja dengan semangat kompetitif dengan kelompok lain
- 9) Memupuk kerjasama kelompok dan mengembangkan tanggung jawab kelompok sehingga tugas bersama dapat diutamakan
- 10) Siswa dapat merespon dan mengevaluasi kegiatan mereka dalam diskusi kelompok
- 11) Meningkatkan hasil belajar siswa baik secara individu maupun kelompok

b. Kekurangan Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswayang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswacukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

b. Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan

ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

D. Pembelajaran IPS

1. Hakikat Pembelajaran IPS

Pembelajaran merupakan persiapan di masa depan, dalam hal ini masa depan kehidupan anak yang ditentukan orang tua. Oleh karenanya, sekolah mempersiapkan mereka untuk hidup dalam masyarakat yang akan datang. Bila pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar pada hakikatnya merupakan suatu integrasi utuh dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk tujuan guru. Artinya, berbagai tradisi dalam ilmu sosial termasuk konsep, struktur, cara kerja ilmuwan sosial, aspek metode maupun aspek nilai yang dikembangkan dalam ilmu-ilmu sosial, dikemas secara psikologis, pedagogis, dan sosial-budaya untuk kepentingan pendidikan.

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

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

Secara sederhana IPS diartikan sebagai studi tentang manusia yang dipelajari oleh anak didik di tingkat sekolah dasar dan menengah. Dalam kenyataannya, bidang studi tersebut sering disebut dengan istilah-istilah lain seperti antropologi-sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, ilmu politik, psikologi ataupun psikologi sosial. Di samping itu kadang-kadang IPS dihubungkan pula dengan filsafat dan religi, seni dan musik, kesusasteraan bahkan dihubungkan pula dengan *science*. Perlu diketahui bahwa semua aspek tersebut pada hakekatnya merupakan bidang-bidang yang diperlukan untuk memahami hakekat manusia.

Terdapat beberapa definisi lain tentang IPS, menurut Muriel Crosby <http://oktaseji.wordpress.com/2011/04/24/upaya-pembaharuan-guruan-ips-di-indonesia> diakses pada tanggal 15 Juli 2014 pukul 10.35 menyatakan bahwa:

IPS diidentifikasi sebagai studi yang memperhatikan pada bagaimana orang membangun kehidupan yang lebih baik bagi dirinya dan anggota keluarganya, bagaimana orang memecahkan masalah-masalah, bagaimana orang hidup bersama, bagaimana orang mengubah dan diubah oleh lingkungannya.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan pertama bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan individu baik sebagai warga negara maupun masyarakat. Individu yang diharapkan dalam IPS adalah individu yang saling berinteraksi antara yang satu dengan yang lainnya. Interaksi yang diharapkan adalah interaksi yang bisa membangun kehidupan yang lebih baik. Sebab secara sosiologis dan politis, apabila individu-individu tersebut

memiliki yang baik, secara otomatis menunjukkan sebagai warga negara yang baik.

2. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

IPS sebagai suatu program pendidikan tidak hanya menyajikan tentang konsep-konsep pengetahuan semata, namun harus pula mampu membina siswa menjadi warga Negara dan warga masyarakat yang tau akan hak dan kewajibannya, yang juga memiliki atas kesejahteraan bersama yang seluas-luasnya. Oleh karena itu siswa yang dibina melalui IPS tidak hanya memiliki pengetahuan dan kemampuan berpikir tinggi, namun siswa diharapkan pula memiliki kesadaran dan tanggung jawab yang tinggi terhadap diri dan lingkungannya.

Hasan (Nana Supriatna, 2009:5) menyatakan bahwa:

Tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan kedalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Tujuan pertama berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu pengetahuan khususnya ilmu-ilmu sosial. Tujuan kedua berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat. Tujuan ketiga lebih berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu.

Dengan menitik beratkan pada segi manusianya, maka tugas seorang guru IPS ialah untuk mengetahui dan mengembangkan kemampuan anak sedemikian rupa sehingga dia mampu mengerti dirinya sendiri maupun orang lain secara lebih baik, mampu mengisi kehidupannya dengan lebih efektif, turut membantu mengembangkan masyarakatnya dengan cara dan kemampuannya membantu

dalam proses perubahan masyarakat, merasakan perubahan itu dan ikut serta merasakan keuntungan dari perubahan itu.

Selain bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, pendidikan IPS juga mempunyai tujuan yang lebih spesifik. Tujuan ini dirumuskan oleh Clark (Nana Supriatna, 2009:6), yaitu:

Fokus utama dari program IPS adalah membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosialnya dunia manusia, aktivitas dan interaksinya yang ditujukan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang mempunyai rasa tanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan dan memperluas nilai-nilai dan ide-ide masyarakat bagi generasi masa depan. Untuk melengkapi tujuan tersebut, program IPS harus memfokuskan pada pemberian pengalaman yang akan membantu setiap individu siswa.

Berdasarkan pada falsafah negara telah dirumuskan tujuan pendidikan nasional, yaitu:

Membentuk manusia pembangunan yang ber-Pancasila dan untuk membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohaninya, memiliki pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh tenggang rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi pekerti yang luhur, mencintai bangsanya, dan mencintai sesama manusia sesuai ketentuan yang termaksud dalam UUD 1945.

Berkaitan dengan tujuan guru di atas, kemudian apa tujuan dari pendidikan IPS yang akan dicapai? Tentu saja tujuan harus dikaitkan dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan tantangan-tantangan kehidupan yang akan dihadapi anak. Berkaitan dengan hal tersebut, kurikulum 2010 untuk tingkat SD menyatakan bahwa, Pengetahuan Sosial, bertujuan untuk:

- a. Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.

- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
- c. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Sejalan dengan tujuan tersebut tujuan pendidikan IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara.

Sebagai bidang pengetahuan, ruang lingkup IPS dapat terlihat nyata dari tujuannya. Di sepanjang sejarahnya selama ini IPS memiliki 5 tujuan yang penjelasannya sebagai berikut:

- a. IPS mempersiapkan siswa untuk studi lanjut dibidang *social sciences* jika ia nantinya masuk ke perguruan tinggi. Untuk itu maka pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi dan antropologi budaya harusnya diberikan lepas-lepas sebagai vak tersendiri.
- b. IPS yang bertujuan mendidik kewarganegaraan yang baik, mata pelajaran yang disajikan oleh guru sekaligus harus ditempatkan dalam konteks budaya melalui pengolahan secara ilmiah dan psikologis yang tepat.
- c. IPS yang hakikatnya merupakan kompromi antara satu dan dua tersebut di atas inilah yang kita temukan dalam definisi IPS, sebagai suatu penyederhanaan dan penyaringan terhadap ilmu-ilmu sosial, yang

penyajianya di sekolah disesuaikan dengan kemampuan guru dan daya tangkap siswa.

- d. IPS yang mempelajari *closed area* atau masalah-masalah sosial yang pantang untuk dibicarakan di muka umum. Bahannya menyangkut macam-macam pengetahuan dari ekonomi sampai politik, dari yang sosial sampai *cultural*. Dengan cara ini, siswa dilatih berpikir demokratis.
- e. Menurut pedoman khusus bidang studi IPS, tujuan bidang studi tersebut yaitu dengan materi yang dipilih disaring dan disinkronkan kembali, maka sasaran seluruh kegiatan belajar dan pembelajaran IPS mengarah pada 2 hal, yaitu:
 - 1) Pembinaan warga Negara Indonesia atas dasar moral pancasila/ UUD 1945, nilai-nilai dan sikap hidup yang dikandung oleh Pancasila/ UUD 1945 secara sadar dan intensif ditanamkan pada siswa sehingga terpujuk kemauan dan tekad untuk hidup bertanggung jawab demi keselamatan diri, bangsa, Negara dan tanah air.
 - 2) Sikap sosial yang rasional dalam kehidupan. Untuk dapat memahami dan selanjutnya mampu memecahkan masalah-masalah sosial perlu ada pandangan terbuka dan rasional. Dengan berani dan sanggup melihat kenyataan yang ada, akan terlihat segala persoalan dan akan dapat ditemukan jalan memecahkannya. Termasuk pula kenyataan menurut sejarah perjuangan bangsa bahwa pancasila adalah falsafah hidup yang menyelamatkan bangsa dan menjamin kesejahteraan hidup kita bersama.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS dalam KTSP

Sebagai negara yang sedang giat membangun, Indonesia mempunyai potensi tenaga manusia dan kekayaan alam yang sangat besar, yang masih perlu ditingkatkan penggunaannya untuk mensejahterakan kehidupan bangsa dalam wadah Republik Kesatuan berdasarkan falsafah Pancasila.

Dengan latar belakang keadaan tanah air kita secara garis besar seperti di atas, bagaimanakah sebaiknya kurikulum Sekolah Dasar disusun agar benar-benar selaras dengan kebutuhan dewasa ini, khususnya kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar yang selaras dengan kebutuhan dewasa ini diantaranya harus dapat menghasilkan anak yang:

- a. Memiliki mental, sikap, dan cara hidup yang dikehendaki menurut falsafah Pancasila.
- b. Memiliki jiwa dan mental yang diperlukan untuk pembangunan.
- c. Memiliki rasa cinta terhadap bangsa dan sesama manusia.
- d. Memiliki kesadaran terhadap lingkungan.
- e. Mengerti dan meresapi jiwa dan nilai-nilai 1945.
- f. Mengerti dan meresapi arti kebudayaan daerahnya dalam rangka persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.
- g. Memiliki rasa tanggung jawab, demokrasi, dan penuh tenggang rasa.

Demikianlah diantaranya sasaran guru kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial yang dijabarkan dari GBHN dan dirumuskan untuk dapat lebih lanjut

dijabarkan menjadi tujuan-tujuan instruksional dan kemudian menjadi program pelajaran di kelas sesuai dengan tingkat-tingkat perkembangan siswa.

Ini sesuai dengan tujuan diterapkannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yakni untuk memandirikan dan memberdayakan satuan pendidikan melalui pemberian kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan dan mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara partisipatif dalam pengembangan kurikulum.

4. Proses Pembelajaran IPS Menurut KTSP

Menurut KTSP Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/ MI/ SDLB sampai SMP/ MTs/ SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/ MI pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan siswa akan

memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

E. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne (Agus Suprijono, 2009:5) hasil belajar berupa:

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

kemampuan-kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

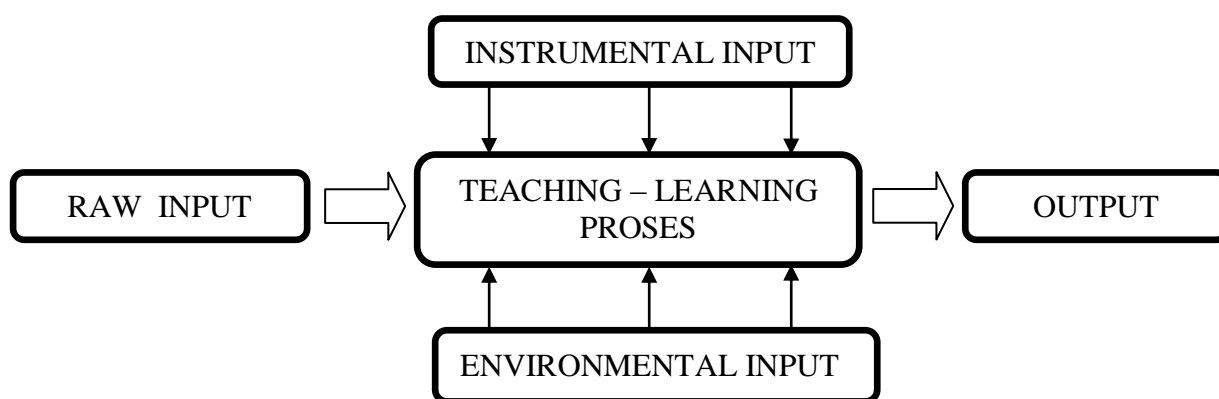
Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan pada aspek afektif, termasuk perubahan aspek emosional. Perubahan-perubahan pada aspek ini umumnya tidak mudah dilihat dalam waktu yang singkat, akan tetapi seringkali dalam rentang waktu yang relatif lama. Seorang anak oleh kedua orang tuanya dibiasakan berlaku santun dalam berbicara, bisa menghargai orang lain, bersikap jujur, menyayangi sesama teman, semakin bertanggung jawab, semakin tumbuh keuletan dalam menghadapi berbagai masalah dan rintangan dan sebagainya merupakan aspek-aspek nilai dan kecerdasan emosional yang penumbuhkembangannya lebih memakan rentang waktu yang relatif lama untuk sampai pada perubahan yang lebih permanen.

Perubahan hasil belajar juga dapat ditandai dengan perubahan kemampuan berfikir. Seorang guru yang mampu mengembangkan model-model pembelajaran yang terarah pada latihan-latihan berfikir kritis siswa, misalnya penggunaan media *audio visual* dan metode kooperatif tipe *teams games tournament* akan sangat mendukung perubahan kemampuan berfikir siswa. Model pembelajaran dimana guru tidak terlalu banyak memberikan petunjuk atau arahan akan tetapi lebih banyak menekankan keaktifan berpikir siswa untuk menganalisis suatu gambar dan ini mampu mendorong percepatan perubahan kemampuan berfikir seseorang. Menurut Bloom (Agus Suprijono, 2009:6), yaitu:

- Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.
1. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas), *application* (menerapkan), *analysis* (menentukan hubungan, menguraikan),

- synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai).
2. Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakteristik).
 3. Domain psikomotor juga meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

Belajar merupakan suatu proses, sebagai suatu proses harus ada yang diproses (masukan atau input) dan hasil dari pemrosesan (keluaran atau output). Dengan menganalisis kegiatan belajar melalui pendekatan analisis sistem dapat dilihat adanya berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Dengan pendekatan sistem, kegiatan belajar dapat digambarkan sebagai berikut:



Aunurrahman (2009:36)

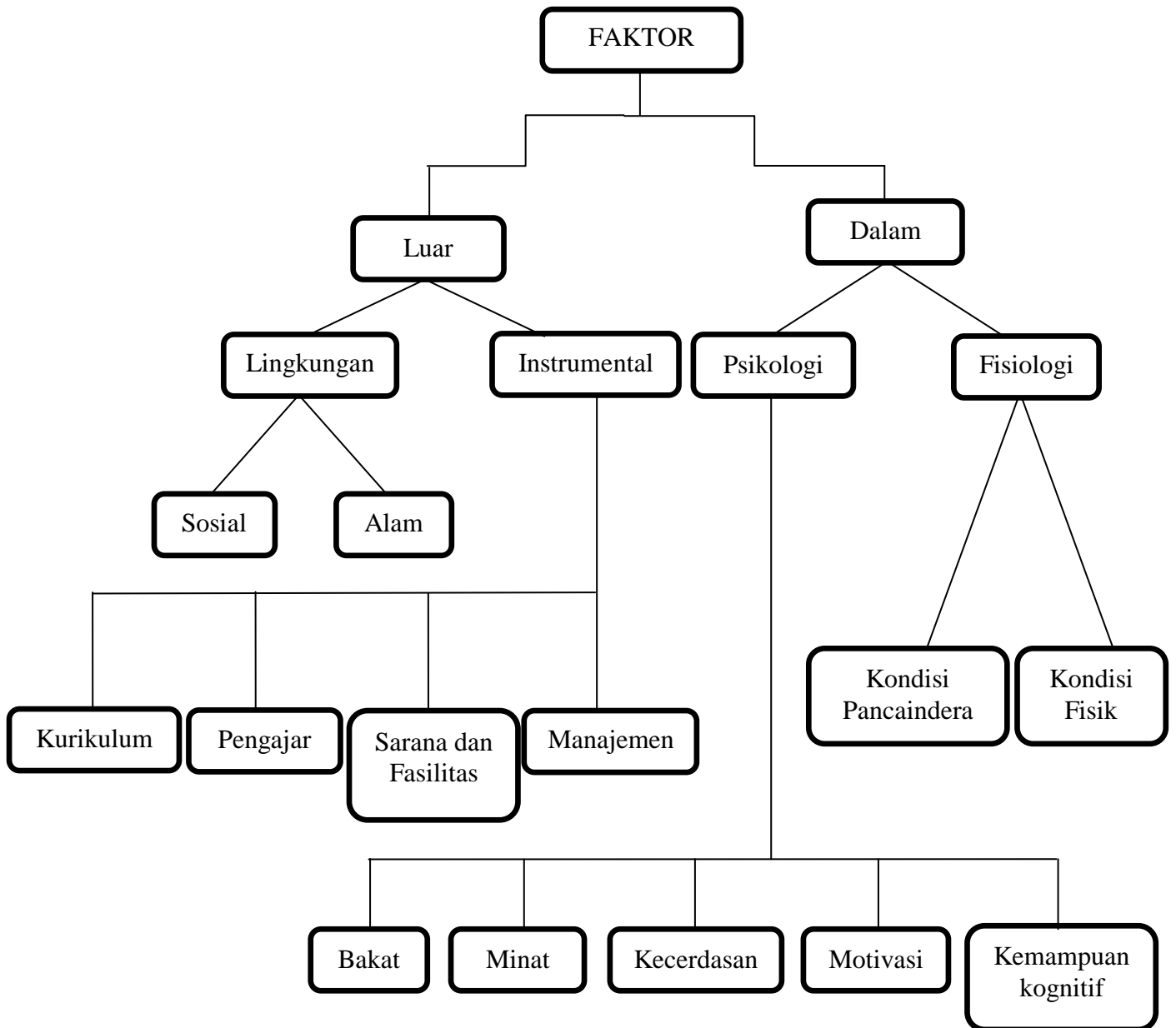
Bagan 2.1 Pendekatan Sistem Kegiatan Belajar

Bagan di atas menunjukkan bahwa masukan mentah (*raw input*) merupakan bahan baku yang perlu diolah, dalam hal ini diberi pengalaman belajar tertentu dalam proses belajar mengajar (*teaching learning process*). Terhadap di dalam proses belajar mengajar itu turut berpengaruh pula sejumlah faktor lingkungan yang merupakan masukan lingkungan (*environmental input*), dan berfungsi sejumlah faktor yang sengaja dirancang dan dimanupulasikan

(*instrumental input*), guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki (*output*).

Berbagai faktor tersebut berintegrasi satu sama lain dalam menghasilkan keluaran tertentu. Yang dimaksud masukan mentah atau *raw input* adalah siswa memiliki karakteristik tertentu, baik fisiologis maupun psikologis. Mengenai fisiologis ialah bagaimana kondisi fisiknya, panca inderanya, dan sebagainya. Sedangkan yang termasuk psikologis adalah mintanya, tingkat kecerdasannya, bakatnya, motivasinya kemampuan kognitifnya dan sebagainya. Semua itu dapat mempengaruhi bagaimana proses dan hasil belajarnya.

Sedangkan yang dimaksud dengan *instrumental input* atau faktor-faktor yang sengaja dirancang dan dimanipulasikan adalah: kurikulum atau bahan pelajaran, guru yang memberikan pengajaran, sarana dan fasilitas serta manajemen yang berlaku disekolah yang bersangkutan. Didalam keseluruhan sistem maka *instrumental input* merupakan faktor yang sangat penting pula dan paling menentukan dalam pencapaian hasil atau *output* yang dikehendaki, karena instrumen ialah yang menentukan bagaimana proses belajar mengajar itu akan terjadi didalam diri siswa. Berikut digambarkan bagan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar:

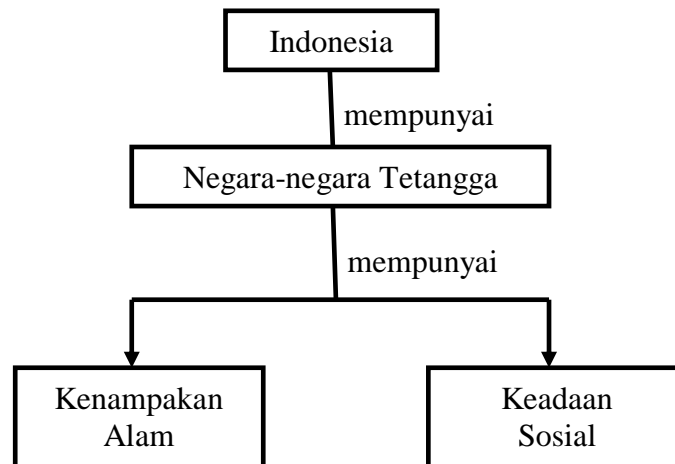


Aunurrahman (2009:24)

Bagan 2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

F. Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara-negara Tetangga

1. Peta Konsep



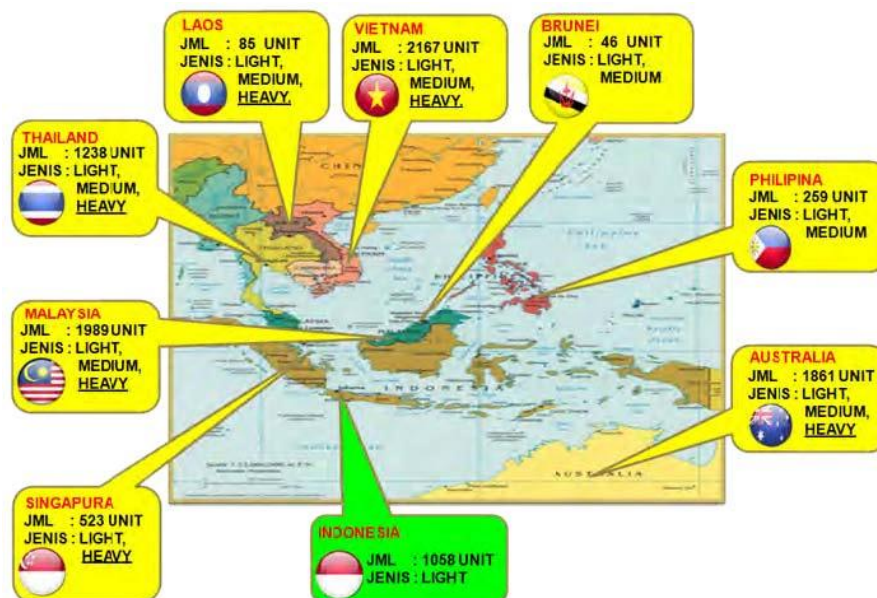
Indrastuti dan Penny Rahmawaty (2008:21)

Bagan 2.3 Peta konsep

2. Kenampakan Alam

Kita hidup di wilayah Indonesia. Negara kita berada di kawasan Asia Tenggara. Indonesia memiliki bentuk wilayah yang berbeda dengan negara-negara tetangga. Kepulauan merupakan bentuk wilayah Indonesia. Negara tetangga yang berdekatan dengan Indonesia adalah Singapura, Malaysia, Filipina, dan Brunei Darussalam. Meskipun berdekatan, negara tetangga tersebut memiliki batas wilayah yang berbeda. Hal ini berkaitan dengan kenampakan alam negara-negara tersebut.

Bagaimana kenampakan alam dari negara tetangga lainnya? Agar lebih jelas, simaklah peta berikut.



Indrastuti dan Penny Rahmawaty (2008:22)

Gambar 2.1 Peta Asia Tenggara

Dari peta tersebut, kamu dapat mengetahui negara-negara yang menjadi tetangga Indonesia. Dilihat dari letak geografisnya, Indonesia berada di kawasan Asia Tenggara. Indonesia terletak di antara dua benua, yaitu Benua Asia dan Australia. Indonesia juga diapit dua samudra, yaitu Samudra Hindia dan Pasifik.

Melihat kondisi geografisnya, Indonesia merupakan negara kepulauan. Indonesia memiliki beberapa selat, laut, teluk, gunung, dan pegunungan. Kenampakan alam di Indonesia dapat dengan mudah kamu lihat. Hutan, sungai, pegunungan, dan sawah mewarnai kenampakan alamnya. Di Indonesia terdapat beberapa gunung yang masih aktif. Misalnya Gunung Krakatau, Gunung Merapi, Gunung Kelud, Gunung Gamalama, dan Gunung Papandayan. Gunung berapi mengeluarkan asap

yang mengepul. Gunung api aktif bisa meletus sewaktu-waktu. Selain menimbulkan korban dan kerusakan, letusannya bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Dahulu kenampakan hutan Indonesia seperti hamparan karpet. Kenampakan ini akan tampak jika dilihat dari udara. Akan tetapi, kondisi hutan Indonesia saat ini sangat memprihatinkan. Kegiatan *illegal logging* telah merusak hutan Indonesia. Pengalihfungsian hutan menjadi lahan perkebunan juga menyebabkan lahan hutan berkurang. Jika hal ini dibiarkan, Indonesia semakin kehilangan hutan-hutannya. Dampak buruknya bisa merusak ekosistem.

Bagaimana dengan kenampakan alam negara-negara tetangga? Secara geografis, negara-negara tetangga letaknya berdekatan dengan Indonesia. Setiap negara memiliki kenampakan alam yang berbeda.

a) Malaysia

Malaysia dikenal dengan nama *Negeri Jiran*. Negara ini berdekatan dengan wilayah Indonesia. Selain itu, negara ini juga berbatasan dengan Singapura. Akan tetapi, kenampakan alam Malaysia berbeda dengan Indonesia. Luas wilayah negara Malaysia adalah 329.758 km². Wilayah negara Malaysia terbagi atas dua bagian, yaitu wilayah barat dan wilayah timur.

1) Wilayah Bagian Barat

Wilayah bagian barat negara Malaysia adalah Semenanjung Malaka, yang terdiri dari sebelas negara bagian, meliputi Kedah Perlis, Perak,

Kelantan Selangor, Malaka, Negeri Sembilan, Johor, Penang, Trengganu, dan Pahang. Di wilayah ini terdapat beberapa rangkaian pegunungan, dataran rendah, kawasan hutan, dan lahan subur yang luas.

2) Wilayah Bagian Timur

Wilayah timur negara Malaysia terletak di wilayah sebelah utara Kalimantan yang terdiri atas dua negara bagian, yaitu Serawak dan Sabah.

Di wilayah bagian timur, kenampakan alamnya berupa daerah rawa pesisir pantai, daerah perbukitan dan lembah berhutan, serta pegunungan di pedalaman. Di wilayah ini terdapat pegunungan dengan puncak tertinggi, yaitu Gunung Kinabalu (4.101 meter)

b) Singapura

Singapura merupakan sebuah negara kota. Letaknya di pengujung Semenanjung Malaysia. Wilayahnya berbatasan dengan Malaysia dan Kepulauan Riau. Letak Singapura yang strategis sangat menguntungkan. Negara ini memiliki 63 pulau dan beberapa pulau kecil. Singapura merupakan dataran rendah yang rata dan sisanya adalah beberapa bukit kecil. Salah satu kenampakan alam di Singapura adalah Bukit Timah setinggi 166 meter.

Sungai-sungai di Singapura pada umumnya pendek-pendek dan bermata air dari daerah perbukitan. Sungai-sungai tersebut diantaranya Sungai Kranji, Sungai Kallang, Sungai Sangon, dan Sungai Jurong.

Sekitar 23% wilayah Singapura berupa hutan dan cagar alam. Kawasan hutan dipakai untuk tempat tinggal karena meningkatnya urbanisasi.

c) Brunei Darussalam

Negara ini dikenal dengan sebutan negara *petrodollar*. Sebuah Negara kecil di bagian utara Pulau Kalimantan dan berbatasan dengan Malaysia. Negara ini termasuk negara yang sangat makmur. Luas wilayahnya hanya 5.765 km². Negara Brunei Darussalam dibagi menjadi dua wilayah yaitu wilayah barat dan wilayah timur. Sebagian besar wilayahnya terdiri atas dataran rendah yang pantainya berawa. Sementara itu, daerah pedalaman terdiri atas bukit-bukit. Wilayah yang paling tinggi di Brunei adalah bukit Pagon yang mempunyai ketinggian 1.850 meter di atas permukaan laut. Bukit lainnya adalah bukit Peradayan dan Patoi. Brunei juga memiliki sungai-sungai besar di antaranya Sungai Batu Apol, Temburong, Belalong, Tutong, dan Damit.

d) Thailand

Wilayah Thailand berbatasan dengan Laos dan Kampuchea di sebelah timur. Di sebelah selatan berbatasan dengan Malaysia dan Teluk Siam. Di sebelah barat berbatasan dengan Myanmar dan Laut Andaman. Di sebelah utara berbatasan dengan Myanmar dan Laos. Luas negara Thailand adalah 513.115 km² dan dapat dibedakan atas empat wilayah sebagai berikut :

- 1) Dataran rendah di bagian tengah, yang dialiri oleh Sungai Chao Phraya yang mengalir ke Teluk Thailand dan merupakan daerah yang subur.

- 2) Daerah pegunungan di bagian utara dan barat dengan puncak tertinggi Gunung Doi Inthanon setinggi 2.594 meter.
- 3) Pegunungan Piato merupakan pegunungan kapur di bagian timur
- 4) Semenanjung Muangthai Selatan

e) **Filipina**

Filipina merupakan negara kepulauan. Negara ini terdiri atas 7.107 pulau yang luas daratannya 300.076 km². Pulau terbesarnya adalah Pulau Luzon di sebelah utara dan Pulau Mindanau di sebelah selatan. Kenampakan alamnya berupa laut merupakan laut terdalam dengan kedalaman 10.400 meter. Letaknya di Palung Mindanau. Negara ini juga dilalui jalur gunung api Sirkum Pasifik. Puncak tertinggi adalah Gunung Apo setinggi 2.954 meter.

Filipina memiliki beberapa sungai utama di antaranya Sungai Cagayan, Pampanga, dan Agno yang terletak di Pulau Luzon, serta Sungai Agusan yang terletak di Pulau Mindanau. Sementara itu, danau-danau di Filipina adalah Laguna de Bay dan Danau Taal di Pulau Luzon, serta Danau Lanao dan Mainit di Pulau Mindanau. Itulah beberapa kenampakan alam di Filipina.

3. Keadaan Sosial

Kenampakan sosial negara tetangga Indonesia dipengaruhi kenampakan alam tiap-tiap negara. Hal ini menyebabkan kenampakan sosial masyarakatnya beragam. Keragaman ini bisa dilihat dari suku bangsa, tradisi, maupun budaya tiap-tiap negara. Masyarakatnya terbentuk melalui

hubungan sosial antarsuku bangsa dengan latar belakang budaya, etnis, dan agama berbeda. Akan tetapi, perbedaan tersebut menjadi dasar terciptanya hubungan yang harmonis di kawasan Asia Tenggara.

a) Malaysia

Malaysia adalah sebuah negara kerajaan dengan ibu kota Kuala Lumpur. Pada tahun 1957 Malaysia memperoleh kemerdekaan dari kerajaan Inggris. Pemerintahan Malaysia berbentuk Monarki konstitusional yaitu kerajaan yang berdasarkan undang-undang. Kepala negara Malaysia adalah raja dan bergelar Yang Dipertuan Agung. Adapun Raja Yang Dipertuan Agung adalah hasil pemilihan dari salah satu diantara sembilan raja dari negara-negara bagian. Negara-negara bagian tersebut yaitu Kedah, Perak, Selangor, Negeri Sembilan, Penang, Pahang, Trengganu, Serawak, dan Sabah. Sedangkan kepala pemerintahan Malaysia adalah seorang perdana menteri.

Penduduk asli Malaysia adalah orang Melayu. Jumlah orang Melayu merupakan bagian terbanyak dari jumlah penduduk Malaysia. Penduduk lainnya terdiri atas keturunan Cina, India, Pakistan, Sri Lanka, dan Bangladesh. Jumlah penduduknya 23.275.000 jiwa.

Bahasa resmi Malaysia adalah bahasa Malaysia (Melayu). Bahasa keduanya adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris tersebut banyak dipergunakan dalam dunia usaha dan pemerintahan. Bahasa lainnya adalah Mandarin dan Tamil yang juga dipergunakan dalam pergaulan sehari-hari.

Penduduk Malaysia mayoritas beragama Islam. Penduduk Malaysia diberi kebebasan untuk menjalankan ibadah sesuai dengan keyakinannya masing-masing.

Mata pencarian penduduk Malaysia adalah pertanian, pertambangan, dan perindustrian. Pertaniannya menghasilkan karet, minyak sawit, kopra, teh, cokelat, lada, dan padi. Pertambangannya menghasilkan bijih timah (terbesar di dunia), bauksit, bijih besi, dan minyak bumi. Industrinya menghasilkan barang dari baja dan barang-barang elektronik.

b) Singapura

Singapura adalah sebuah negara republik dengan ibu kota Singapura. Pada tahun 1959, Singapura memperoleh kemerdekaan dari Kerajaan Inggris. Kepala negara Singapura adalah presiden dan kepala pemerintahannya adalah perdana menteri.

Jumlah penduduk Singapura 3.567.000 jiwa dan terdiri atas berbagai macam ras, antara lain keturunan Cina, Melayu, India, Pakistan, Sri Lanka, dan Bangladesh. Bahasa resmi Singapura adalah bahasa Inggris. Selain itu bahasa yang digunakan adalah bahasa Melayu, Cina, dan Tamil. Rakyat Singapura hidup dari hasil perdagangan dan perindustrian. Dari hasil industrinya, Singapura dapat mengekspor mesin dan alat transportasi, barang-barang konsumsi, bahan kimia, dan produk olahan minyak.

Adapun bahan mentah untuk keperluan industri dan bahan bakar minyak diperoleh dari impor. Letak Singapura yang strategis ini menyebabkan pelabuhan laut dan pelabuhan udara Singapura termasuk pelabuhan sibuk yang disinggahi banyak kapal laut dan pesawat udara. Oleh karenanya banyak devisa yang dihasilkan. Singapura termasuk negara Asia Tenggara yang berpendapatan paling tinggi.

c) Brunei Darussalam

Brunei Darussalam adalah suatu negara kesultanan dengan ibu kota Bandar Seri Begawan. Brunei Darussalam telah memerdekakan diri dari penjajahan Kerajaan Inggris pada tahun 1983. Kepala negara Brunei Darussalam adalah sultan dan kepala pemerintahannya juga sultan.

Jumlah penduduk Brunei Darussalam sekitar 333.000 jiwa. Sebagian besar penduduknya adalah orang Melayu. Penduduk lainnya adalah orang Cina dan India. Bahasa kebangsaan Brunei Darussalam adalah bahasa Melayu dan agama Islam.

Brunei Darussalam terkenal sebagai pengeksport minyak mentah, gas alam, dan produk minyak. Brunei Darussalam mengimpor produk-produk mesin, mobil, barang elektronik, beras dan gula.

d) Thailand

Thailand adalah negara kerajaan dengan ibu kota Bangkok. Thailand merupakan satu-satunya negara Asia Tenggara yang tidak pernah dijajah negara Eropa. Kepala negara Thailand adalah raja, sedangkan kepala pemerintahannya adalah perdana menteri.

Penduduk Thailand berjumlah 60.607.000 jiwa. Sebagian besar adalah penduduk asli Thailand dan sebagian kecil adalah keturunan Cina, Melayu, dan India.

Sebagian besar penduduk Thailand menganut agama Buddha. Sebagian kecil penduduk Thailand yang beragama Islam, yaitu penduduk di daerah perbatasan Malaysia. Ada juga penduduk yang beragama Kristen dan Kong Fu Tse. Adapun bahasa yang ditetapkan sebagai bahasa kebangsaan Thailand adalah Thai.

Mata pencaharian penduduk Thailand adalah pertanian, kehutanan, pertambangan, dan industri. Pertaniannya menghasilkan padi, jagung, ubi kayu, petai, karet, lada, teh, tembakau, dan kapas. Hutannya menghasilkan kayu jati. Hasil buah-buahan Thailand terkenal unggul dan bermutu, seperti durian montong, pepaya bangkok, dan melon bangkok.

Pertambangannya menghasilkan timah dan mangan. Industrinya menghasilkan tekstil, semen, karung, dan elektronik. Barang yang diimpor Thailand adalah minyak bumi, mesin, dan mobil. Selain pertanian dan industri, Thailand juga terkenal dengan industri pariwisatanya yang merupakan penghasilan utama negara terbesar.

e) Filipina

Filipina adalah sebuah negara yang berbentuk republik dengan ibu kota Manila. Filipina merdeka dari penjajahan Amerika Serikat pada tahun 1946. Kepala negara Filipina adalah Presiden dan kepala pemerintahannya juga Presiden.

Penduduk Filipina berjumlah 76.499.000 jiwa. Nenek moyang mereka adalah orang Melayu. Mereka telah bercampur dengan orang Eropa, Cina, dan India. Salah satu bahasa aslinya adalah bahasa Filipina atau Tagalog yang ditetapkan sebagai bahasa kebangsaan. Sampai sekarang bahasa Inggris masih dipergunakan dalam urusan pemerintahan. Sebagian besar penduduk Filipina menganut agama Katolik. Agama Islam dianut oleh sebagian penduduk Filipina dibagian selatan.

Mata pencaharian penduduk Filipina adalah pertanian, pertambangan, dan industri. Pertanian menghasilkan padi, kelapa, serat abaca, nanas, tembakau, dan gula. Pertambangannya menghasilkan kobalt, tembaga, emas, nikel, bijih besi, dan minyak bumi. Komoditi ekspor Filipina terdiri atas gula, kopra, kayu, nanas, bijih tembaga. Filipina mengimpor mesin, mobil, dan bahan makanan dari negara lain.

f. Hasil Penelitian Terdahulu

Didukung oleh hasil penelitian yang serupa mengenai model pembelajaran Kooperatif khususnya *Tipe Teams Games Tournament*, diperoleh beberapa temuan bahwa antara lain guru dalam mengelola pembelajaran cukup baik, dan dapat meningkatkan aktifitas siswa. Telah ditemukan hasil bahwa dengan pembelajaran menggunakan model Kooperatif khususnya dalam penggunaan metode *Teams Games Tournament* lebih baik dibanding pembelajaran yang tidak menggunakan pembelajaran Kooperatif dengan metode *Teams Games Tournament*.

Sebagaimana yang telah dilakukan oleh Titik Dwi Rahayu Universitas Guruan Indonesia dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran TGT dengan media TTS (Teka-Teki Silang) untuk Perbaikan Proses Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Cimaung menunjukkan adanya proses peningkatan dalam pembelajaran, ini terlihat pada hasil belajar siswa pada ranah kognitif, nilai siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 13,34%.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Lilis Nuryanti pada tahun 2009. Dapat kita lihat bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Team Games Tournament dapat memperbaiki proses pembelajaran. Peningkatan proses dan hasil yang diukur melalui evaluasi siklus I dan siklus II dengan rata-rata capaian kognitif pada siklus I sebesar 72,04% dan pada siklus II sebesar 89,84% (meningkat 17,8%). Pencapaian rata-rata ranah afektif pada siklus I sebesar 71,80% dan pada siklus II sebesar 77,13% (meningkat 5,33%). Ranah psikomotor (siswa yang rajin) pada siklus I 65% dan pada siklus II 80% (meningkat 15%).