

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Definisi Belajar**

Belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami belajar dalam hidupnya. Setiap manusia perlu proses pendewasaan, baik pendewasaan secara fisik maupun psikis atau kejiwaan. Pendewasaan pada diri seseorang tidak bisa sempurna tanpa didukung dengan pengalaman berupa pelatihan, pembelajaran, serta proses belajar. Artinya, belajar dan pembelajaran merupakan proses penting bagi seseorang untuk menjadi dewasa.

Terkait dengan pengertian belajar ini, ada beberapa pengertian tentang belajar, sebagai berikut:

Skinner (1958). Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi baik. Sebaliknya jika ia tidak belajar, maka responnya menurun.

Gagne (1970), mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.

Winkel (1999, h. 53). Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

Dari berbagai pendapat diatas, belajar dapat didefinisikan sebuah proses interaksi antara manusia dengan lingkungan yang dilakukan secara terencana untuk mencapai pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Sehingga terjadi perubahan pada diri seseorang dari hasil belajar tersebut, yaitu kedewasaan diri.

#### **b. Tujuan Belajar**

Dalam implementasinya, belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar. Para ahli psikologi dan guru-guru pada umumnya memandang belajar sebagai kelakuan yang berubah, pandangan ini memisahkan pengertian yang tegas antara pengertian proses belajar dengan kegiatan yang semata-mata bersifat hafalan.

Berikut ini rangkuman dari beberapa tujuan belajar tersebut:

1. Belajar bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkah laku. Misalnya seorang anak kecil yang belum memasuki sekolah bertingkah laku manja, egois, cengeng, dan sebagainya. Kemudian setelah beberapa bulan masuk sekolah dasar, tingkah lakunya berubah menjadi anak yang tidak lagi cengeng, lebih mandiri, dan dapat bergaul dengan baik dengan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah belajar dari lingkungan yang baru.
2. Belajar bertujuan mengubah kebiasaan, dari yang buruk menjadi baik. Contohnya mengubah kebiasaan merokok menjadi tidak merokok, menghilangkan ketergantungan pada minum-minum keras, atau mengubah kebiasaan anak yang sering keluyuran, dapat dilakukan dengan suatu proses belajar.

3. Belajar bertujuan untuk mengubah sikap dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang, dan sebagainya. Misalnya seorang remaja yang tadinya selalu bersikap menentang orang tuanya dapat diubah menjadi lebih hormat dan patuh pada orangtua.
4. Belajar bertujuan untuk meningkatkan keterampilan atau kecakapan. Misalnya dalam hal olahraga, kesenian, jasa, teknik, pertanian, perikanan, pelayaran, dan sebagainya. Seorang yang terampil main bulu tangkis, bola, tinju, maupun cabang olahraga lainnya sebagian besar ditentukan oleh ketekunan belajar dan latihan yang sungguh-sungguh. Demikian pula halnya dengan keterampilan bermain gitar, piano, menari, melukis, bertukang, membuat barang-barang kerajinan, semua perlu usaha dengan belajar yang serius, rajin dan tekun.
5. Belajar bertujuan untuk menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu. Misalnya seorang anak yang awalnya tidak bisa membaca, menulis, dan berhitung, menjadi bisa karena belajar.

Dari uraian diatas dapat diketahui belajar adalah kegiatan manusia yang sangat penting dan harus dilakukan selama hidup, karena melalui belajar manusia dapat melakukan perbaikan dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan hidup. Dengan kata lain, dengan belajar manusia dapat memperbaiki nasib, mencapai cita-cita, dan memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berkarya.

### **c. Prinsip-Prinsip Belajar**

Dalam perencanaan pembelajaran, prinsip-prinsip belajar dapat mengungkap batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran, pengetahuan tentang teori dan prinsip-prinsip belajar dapat membantu guru dalam

memilih tindakan yang tepat. Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lain memiliki persamaan dan perbedaan. Dari berbagai prinsip belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat digunakan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran.

#### **d. Definisi Pembelajaran**

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Berdasarkan yang telah dikemukakan di atas, ada beberapa pengertian tentang pembelajaran, sebagai berikut:

Corey (1986, h. 195). Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Dalam pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Pendapat ini sejalan dengan Jerome Bruner (1960) mengatakan bahwa perlu adanya teori pembelajaran yang akan menjelaskan asas-asas untuk merancang pembelajaran yang efektif di kelas.

Hal ini menggambarkan bahwa orang yang berpengetahuan adalah orang yang terampil memecahkan masalah, mampu berinteraksi dengan lingkungannya dalam menguji hipotesis dan menarik generalisasi dengan benar. Jadi pembelajaran diarahkan untuk membangun kemampuan berfikir dan kemampuan menguasai materi pelajaran, dimana pengetahuan itu sumbernya dari luar diri, tetapi dikonstruksi dalam diri individu siswa. Pengetahuan tidak diperoleh dengan cara diberikan atau ditransfer dari orang lain, tetapi “dibentuk dan dikonstruksi” oleh individu itu sendiri, sehingga siswa itu mampu mengembangkan intelektualnya.

#### **e. Tujuan Pembelajaran**

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

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

Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. RPP merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Menurut E. Mulyana (2010, h. 222) berikut ini adalah cara pengembangan RPP dalam garis besarnya:

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

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

Tujuan pembelajaran juga harus dirumuskan secara lengkap agar tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam. Suatu tujuan pembelajaran juga harus memenuhi syarat-syarat berikut:

- 1) Spesifik, artinya tidak mengandung penafsiran (tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam).
- 2) Operasional, artinya mengandung satu perilaku yang dapat diukur untuk memudahkan penyusunan alat evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci alat apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Rumusan tujuan pembelajaran ini harus disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian siswa. Selain itu tujuan pembelajaran yang dirumuskan juga harus

spesifik dan operasional agar dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran.

## **2. Model Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*)**

### **a. Definisi Model Pembelajaran Terbimbing (*Guided Inquiry*)**

Model pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) menempatkan guru sebagai fasilitator. Guru membimbing siswa dimana ia diperlukan. Dalam model ini, siswa didorong untuk berpikir sendiri, menganalisis sendiri sehingga dapat "menemukan" prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan guru (PPPG, 2004, h. 4)

Menurut Ali (2004, h. 87), menyatakan bahwa Model penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) adalah model pembelajaran penemuan yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh siswa berdasarkan petunjuk-petunjuk guru. Petunjuk diberikan pada umumnya berbentuk pertanyaan membimbing.

Pada pengajaran dengan menggunakan model Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*), guru mengarahkan tentang materi pelajaran. Bentuk bimbingan yang diberikan guru dapat berupa petunjuk, arahan, pertanyaan atau dialog, sehingga diharapkan siswa dapat menyimpulkan (menggeneralisasikan) sesuai dengan rancangan guru.

Generalisasi atau kesimpulan yang harus ditemukan oleh siswa harus dirancang secara jelas oleh guru. Pada pengajaran dengan metode penemuan, siswa harus benar-benar aktif belajar menemukan sendiri bahan yang dipelajarinya.

Model pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) menggunakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan proses penelitian. Penelitian ini didorong oleh pertanyaan demi pertanyaan dan membuat penemuan dalam usaha mencari keahaman atau jawaban yang baru. Model pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) ini didorong oleh sifat ingin tahu dan keinginan

memahami sesuatu ataupun menyelesaikan masalah. Model pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) terbagi atas dua model yaitu:

- 1) *Inquiry* Deduktif adalah model *Inquiry* yang permasalahannya berasal dari guru. Siswa dalam inkuiri deduktif diminta untuk menentukan teori/konsep yang digunakan dalam proses pemecahan masalah.
- 2) *Inquiry* Induktif adalah model inkuiri yang penetapan masalahnya ditentukan sendiri oleh siswa sesuai dengan bahan/materi ajar yang akan dipelajari.

Dari definisi serta penjelasan menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan model pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) adalah model pembelajaran yang memaksimalkan siswa untuk dapat menyelesaikan masalah, dimana guru memberikan pertanyaan yang mengarahkan siswa untuk berpikir dan guru memberikan bimbingan pada setiap tahapnya. Kemudian siswa menarik kesimpulan dari apa yang telah dikerjakannya. Model pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) digunakan bagi siswa yang kurang berpengalaman belajar. Dengan pendekatan ini, siswa belajar lebih berorientasi kepada bimbingan dan petunjuk dari guru, sehingga ia mampu memahami konsep-konsep pelajaran.

#### **b. Karakteristik Model Pembelajaran Terbimbing (*Guided Inquiry*)**

Model pembelajaran *Inquiry* merupakan bentuk dari model pembelajaran yang berorientasi kepada siswa. Dikatakan demikian karena dalam strategi ini siswa memegang peran yang sangat dominan dalam pembelajaran. Karakteristik Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*), yaitu:



Menurut Ahmad Sudrajat (2005, h. 15), *Inquiry* Terbimbing menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya, pada pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri.

1. Strategi *Inquiry* menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya, strategi inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri.
2. Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan teliti. Dengan demikian, strategi pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa. Aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan siswa. Karena itu kemampuan guru dalam menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan *Inquiry*.
3. Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran *inquiry* ini adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, dalam strategi pembelajaran inkuiri siswa tak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya. Manusia yang hanya menguasai pelajaran belum tentu dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara

optimal. Sebaliknya, siswa akan dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya manakala ia bisa menguasai materi pelajaran.

**c. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*)**

Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) adalah salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dan diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013. Guru sebagai pelaksana utama pembelajaran tentu berkewajiban untuk memahami dan menerapkan model pembelajaran ini. Model pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) mempunyai beberapa langkah pembelajaran yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan penilaian. Sedangkan pada kegiatan inti yaitu pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) mempunyai langkah-langkah pemberian stimulasi/ rangsangan, pernyataan/identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi /pembuktian dan menarik kesimpulan /generalisasi.

**1) Langkah Persiapan**

- a) Menentukan tujuan pembelajarann.
- b) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
- c) Memilih materi pelajaran.
- d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).

- e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- f) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- g) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

## **2) Pelaksanaan**

- a) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan.

- b) *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

c) *Data collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004, h. 244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*Collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

d) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Menurut Syah (2004, h. 244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu

e) *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data *processing* yang bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

f) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Definisi Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan akibat adanya proses belajar yang telah dilakukan oleh guru bersama didik, sudjana (1989, h. 2) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah:

Kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka menerima pengalaman belajarnya. Lebih jauh lagi Kingsley (dalam Sudjana, 1989, h. 22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan hasil belajar dari Bloom (Purwanto, 2008, h. 50) yang secara garis besar membaginya dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

##### **a) Ranah Kognitif**

Ranah Kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kawasan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Menurut Bloom secara hirarki tingkat hasil belajar kognitif mulai dari

yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkatan itu adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6).

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan lainnya sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggungkannya.
- 2) Pemahaman (*comprehension*) yakni kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah itu diketahui dan diingat melalui penjelasan dari kata-katanya sendiri.
- 3) Penerapan (*application*) yaitu kesanggupan seseorang untuk menggunakan ide –ide umum, tata cara atau metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori, dan lain sebagainya dalam situasi yang baru dan kongkret.
- 4) Analisis (*analysis*) yakni kemampuan seseorang untuk menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian tersebut.
- 5) Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berfikir memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola yang baru dan terstruktur.
- 6) Evaluasi (*evaluation*) yang merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. Penelitian disini adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, atas beberapa pilihan kemudian menentukan pilihan nilai atau ide yang tepat sesuai kriteria yang ada.

b) Ranah Afektif

Kratwohl (Purwanto, 2008, h. 51) membagi belajar afektif menjadi lima tingkat, yaitu penerimaan (merespon rangsangan), partisipasi, penilaian (menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan), organisasi (menghubungkan nilai-nilai yang dipelajari), dan internalisasi (menjadikan nilai-nilai sebagai pedoman hidup). Hasil belajar disusun secara hirarkis mulai dari tingkat yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Jadi ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang kemudian dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

c) Ranah Psikomotor

Beberapa ahli mengklasifikasikan dan menyusun hirarki dari hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar disusun berdasarkan urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi hanya dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Simpson (Purwanto, 2008, h. 51) mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam yaitu, persepsi (membedakan gejala), kesiapan (menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan), gerakan terbimbing (meniru model yang dicontohkan), gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa model hingga mencapai kebiasaan), gerakan kompleks (melakukan serang serangkaian gerakan secara berurutan), dan kreativitas (menciptakan gerakan dan kombinasi baru yang orisinal atau asli).

Ketiga ranah di atas menjadi obyek penilaian hasil belajar, kemudian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Manusia memiliki potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah

perilakunya yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan uraian diatas hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan yang belum tahu menjadi tahu.

#### **b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

M. Dalyono (2009, h. 55) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

1) Faktor Internal, yaitu faktor berasal dari dalam diri, meliputi:

a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. bila seseorang tidak sehat dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula jika kesehatan rohani kurang baik dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Dengan semangat belajar yang rendah tentu akan menyebabkan hasil belajar yang rendah pula.

b) Intelegensi dan Bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. seseorang yang memiliki intelegensi baik (IQ nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung baik, sebaliknya orang yang intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesulitan dalam belajar, lambat berpikir, sehingga hasil belajarpun rendah. Orang yang memiliki bakat akan lebih mudah dan cepat pandai



bila dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki bakat. Bila seseorang mempunyai intelegasi tinggi dan bakat dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses.

c) Minat dan Motivasi

Minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang benar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. minat belajar yang benar cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang akan memperoleh hasil belajar yang rendah. Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah atau semangat. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi hasil belajar. minat dan motivasi belajar ini dapat juga dipengaruhi oleh cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru yang menyampaikan materi dengan metode dan era yang inovatif akan mempengaruhi juga minat dan motivasi siswa.

d) Cara Belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor Fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Cara belajar antar anak berbeda-beda. Ada anak yang dapat dengan cepat menyerap materi pelajaran dengan cara visual atau melihat langsung, audio atau dengan cara mendengarkan dari orang lain dan nada pula anak yang memiliki cara belajar kinesteik yaitu dengan gerak motoriknya misalnya dengan cara berjalan-jalan dan mengalami langsung aktivitas belajarnya.

## 2) Faktor Eksternal

### a) Keluarga

Keluarga sangatlah besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, kerukunan antar anggota keluarga, hubungan antara anak dengan anggota keluarga yang lain, situasi dan kondisi rumah juga mempengaruhi hasil belajar.

### b) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar mempengaruhi keberhasilan belajar, kualitas guru, metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, jumlah siswa perkelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua mempengaruhi hasil belajar. Metode pengajaran guru yang inovatif dapat pula mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode mengajar dengan model kooperatif misalnya, dengan siswa belajar secara kelompok dapat merangsang siswa untuk mengadakan interaksi dengan temannya yang lain. Teknik belajar dengan teman sebaya dapat mengaktifkan keterampilan proses yang dimiliki oleh anak.

### c) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar siswa. Bila di sekitar tempat tinggal siswa keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, akan mendorong siswa lebih giat lagi dalam belajar, tetapi jika di sekitar tempat tinggal siswa banyak anak-anak yang nakal, pengangguran,

tidak bersekolah maka akan menguramgi semangat belajar sehingga motivasi dan hasil belajar berkurang.

d) Lingkungan Sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. bila rumah berada pada daerah padat penduduk dan keadaan lalu lintas yang membisingkan, banyak suara orang yang hiruk pikik, suara mesin dari pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, akan mempengaruhi gairah siswa dalam belajar. Tempat yang sepi dan beriklim sejuk akan menunjang proses belajar siswa.

#### **4. Pembelajaran IPS**

##### **a. Hakikat IPS**

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “Social Studies”, dalam kurikulum persekolahan di Negara lain, khususnya di Negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika serikat. Nama “IPS” yang lebih di kenal *social studies* di Negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. IPS sebagai mata pelajaran persekolahan, pertama kali digunakan dalam Kurikulum 1975.

Terkait dengan istilah IPS yang telah dikemukakan di atas ada beberapa definisi tentang *social studies*, sebagai berikut:

James A. Banks (1990, h. 3). Social studies adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah yang mempunyai tanggung jawab pokok membantu para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperlukan dalam hidup bernegara dan lingkungan masyarakatnya.

Welton & Mallan. "Social studies is a composite subject area based on findings and processed drawn from the social science disciplines" (1989, h. 15)

Kita juga menyadari bahwa ada juga mata pelajaran-mata pelajaran lain yang bertujuan untuk membantu para siswa agar mempunyai keterampilan yang diperlukan untuk dapat hidup berpartisipasi dalam masyarakat demokratis. Namun bagi *social studies*, menurut Banks, tujuan mengembangkan kompetensi dan keterampilan hidup bernegara merupakan tujuan utamanya (*its primary goal*).

#### **b. Pembelajaran IPS SD**

Untuk jenjang SD/MI, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*faktual/real*) siswa dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berfikir dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya.

Dalam dokumen Permendiknas (2006) dikemukakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Dari ketentuan ini maka secara konseptual materi pelajaran IPS di SD belum mencakup dan mengkomodasi seluruh disiplin ilmu sosial.

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

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

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

**c. Tujuan Pembelajaran IPS**

Tujuan mata pelajaran IPS ditetapkan sebagai berikut:

- a. Mengetahui 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, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional, dan global (Sapriadi, 2009, h. 194).

Sehubungan dengan esensi IPS pada jenjang sekolah dasar, bila kita simpulkan antara tujuan pendidikan nasional pada jenjang pendidikan dasar dengan tujuan IPS

di sekolah dasar, maka IPS memberikan sejumlah nilai terhadap ketercapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu :

- a. Memberikan perbekalan pengetahuan tentang manusia dan seluk beluk kehidupannya dalam astagrata kehidupan (ipoleksosbud hankam dan agama serta lingkungan dimana tinggal yaitu sebagai insane mandiri, keluarga dan masyarakat serta bangsa dan Negara).
- b. Membina kesadaran, keyakinan dan sikap akan pentingnya hidup bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan, bertanggung jawab dan manusiawi (menghargai derajat-martabat sesama, penuh kecintaan dan rasa kekeluargaan).
- c. Membina keterampilan hidup bermasyarakat dalam Negara Indonesia yang berlandaskan Pancasila.
- d. Menunjang terpenuhinya bekal kemampuan dasar dari siswa dalam mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga Negara dan anggota umat manusia.
- e. Membina perbekalan dan kesiapan untuk belajar lebih lanjut dan atau melanjutkan studi ke jenjang lebih tinggi. (Hasan, 2004).

## **B. Analisis dan Pengembangan Materi Pembelajaran**

### **1. Keluasan dan kedalaman Materi**

Pencapaian tujuan IPS dapat dimiliki oleh kemampuan siswa yang standar dinamakan dengan Standar Kompetensi (SK) dan dirinci kedalam Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi dasar ini merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh siswa dan menjadi acuan dalam pengembangan

kurikulum disetiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD di dasarkan pada pemberdayaan siswa untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru.

Secara rinci SK dan KD mata pelajaran IPS yang ditunjukkan untuk siswa kelas IV SD di sajikan melalui tabel berikut ini:

**Tabel 2.1**

**SK dan KD Pelajaran IPS Kelas IV SD Semester II**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikaor</b>
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten kota dan provinsi	2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mampu membandingkan/membedakan jenis teknologi produksi pada masa lalu dan masa sekarang</li> <li>Siswa mampu menunjukkan peralatan teknologi produksi masa lalu dan sekarang</li> <li>▪ Siswa mampu menyebutkan macam-macam alat produksi masa lalu dan masa kini</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Siswa mampu membandingkan/membedakan jenis teknologi komunikasi pada masa lalu dan masa sekarang</li><li>▪ Siswa mampu menunjukkan peralatan teknologi komunikasi masa lalu dan sekarang</li><li>▪ Siswa mampu menyebutkan macam-macam alat komunikasi masa lalu dan masa kini</li><li>▪ Siswa mampu membandingkan/membedakan jenis teknologi transportasi pada masa lalu dan masa sekarang</li><li>▪ Siswa mampu menunjukkan peralatan teknologi</li></ul>
--	--	---



		<p>transportasi masa lalu dan sekarang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mampu menyebutkan macam-macam alat transportasi masa lalu dan masa kini</li> <li>▪ Siswa mampu menceritakan pengalaman menggunakan alat transportasi lalu dan sekarang</li> </ul>
--	--	---

Berdasarkan tuntutan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pada materi Dampak Globalisasi (Perkembangan Teknologi) maka keluasan dan kedalaman materi pada penelitian ini mencakup materi yang dirancang untuk mencapai indikator yang ditetapkan.

Adapun keluasan dan kedalaman materi pada materi Dampak Globalisasi (Perkembangan Teknologi) adalah sebagai berikut:

#### **A. PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PRODUKSI**

Teknologi produksi adalah teknik perindustrian dengan menggunakan mesin-mesin. Perkembangan teknologi dari masa ke masa untuk mempermudah kegiatan yang dilakukan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.



**Gambar 2.1 Mobil merupakan alat transportasi yang selalu mengalami perkembangan**

### **1. Jenis Teknologi Masa Lalu dan Masa Kini**

Pada zaman dahulu semua orang tergantung hidupnya dengan lingkungan sekitar. Misalnya teknologi mengolah sawah, dahulu orang menggunakan lembu untuk membajak, namun sekarang menggunakan traktor. Dalam membuat pakaian, dahulu dengan jalan memintal dari kapas kemudian menjadi benang, kemudian dari benang lalu ditenun secara tradisional. Setelah jadi lalu dibawa kepenjahit dan jadilah pakaian yang diinginkan. Jika orang sakit cukup mengambil daun-daun atau tumbuhan yang ada di sekitar lalu diminum. Tetapi pada saat ini orang sakit dibawa ke dokter untuk diobati.



**Gambar 2.2 mengangkut hasil pertanian menggunakan tenaga kerja**



Gambar 2.3 memotong padi dengan menggunakan tenaga mesin

## B. PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI

Manusia adalah sebagai makhluk individu dan juga sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup sendiri. Manusia akan selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Hubungan dapat dilakukan secara perorangan atau bisa juga kelompok. Hasilnya dapat menimbulkan adanya pertukaran informasi yang disebut komunikasi. Komunikasi dapat terjadi secara langsung antara kedua belah pihak. Misalnya, Udin ingin bertanya letak Kantor Pos. Dia harus menanyakan kepada polisi yang kebetulan berada didekatnya. Dari tanya-jawab tersebut, akhirnya udin mengetahui dimana letak kantor POS. Dari tanya-jawab tersebut, akhirnya udin mengetahui dimana letak kantor POS. Dari tanya jawab tersebut terjadilah suatu komunikasi dua arah antar sipenanya dan yang ditanya.

Komunikasi juga sering kali dilakukan secara tidak langsung, Misalnya Tanto ingin menghubungi bibinya yang sedang berada di Pulau Batam. Untuk itu Tanto harus mengirim surat melalui Kantor POS. Komunikasi melalui surat adalah salah satu

contoh komunikasi secara tidak langsung. Marilah kita pelajari berbagai macam alat komunikasi.

### **1. Alat-alat Teknologi Komunikasi Masa Lalu dan Masa Kini**

Pada masa lalu teknologi komunikasi yang digunakan sangatlah sederhana dengan cara memukul alat kentongan atau bedug. Mereka bisa mengerti apa yang dimaksud. Misalnya mau kerja bakti, setelah alat kentongan itu dipukul, maka orangpun berkumpul dan bekerja disuatu tempat. Bedug dipukul, Maka para jemaah masjid berkumpul untuk salat.

Saat ini sudah banyak hasil teknologi komunikasi yang terjangkau dan dapat dibeli oleh masyarakat. Orang dapat menggunakan telepon atau HP untuk berkomunikasi bahkan masa kini sudah banyak digunakan teknologi internet. Alat-alat komunikasi tersebut masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihan.



**Gambar 2.4** berbagai jenis telepon

**a. Alat Komunikasi Masa Lalu**

No	Alat Komunikasi	Kelebihan	Kekurangan
1.	Terompet	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Biayanya sangat murah, sebab hanya mencari di pantai</li> <li>▪ Biaya murah, dengan cara menyalakan alat ini dengan panah di udara</li> <li>▪ Mudah cara menggunakannya</li> <li>▪ Murah harganya karena dapat dibuat dengan kayu dilingkungkannya</li> <li>▪ Biaya murah, cukup dengan memiliki burung itu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jika tempat yang dijangkau jauh tidak terdengar</li> <li>▪ Kalau waktunya tidak tepat orang tidak bisa melihat isyarat itu</li> <li>▪ Tidak dapat menjangkau suara untuk tempat yang dijangkau jauh</li> <li>▪ Jika tempat yang dijangkau jauh, burung suka tidak sampai</li> <li>▪ Kadang menjadi mangsa predator lain sehingga surat tidak sampai</li> </ul>
2.	Kerang		
3.	Kembang		
4.	api		
5.	Kentongan		
6.	Merpati pos		

**b. Alat Komunikasi di Masa Kini**

No	Alat Komunikasi	Kelebihan	Kekurangan
1	TV	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Murah harganya</li> <li>▪ Mudah disetel</li> <li>▪ Untuk hiburan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sulit disetel jika tidak ada listrik atau aki</li> </ul>

2	Telegram	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pesan cepat sampai pada tujuan</li> <li>▪ Harga murah</li> <li>▪ Bentuk kecil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Biaya lebih mahal</li> </ul>
3	Radio	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dapat dibawa kemana-mana</li> <li>▪ mudah disetel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dapat disetel, tergantung adanya siaran</li> </ul>

### c. Cara menggunakan alat komunikasi masa lalu dan masa kini

No	Alat Komunikasi	Cara Menggunakan
1	Radio	Disetel
2	Kentongan dan bedug	Dipukul
3	Merpati pos	Dikalungkan dileher atau ditaruh dibagian ekor
4	Berkuda	Menaiki punggung kuda
5	Surat	Diberi peranko dan dikirim ke kantor pos

## C. PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI

Kendaraan yang digunakan untuk pergi dan pulang beraktivitas disebut alat transportasi. Alat transportasi disebut pula sarana pengangkut. Saran pengangkut sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengantar ke sekolah, ke pasar, kekantor, ke luar kota, atau daerah dan bahkan luar negeri. Dengan demikian terjadilah perpindahan orang dari satu tempat lain atau disebut *mobilitas manusia*. Selain itu alat transportasi juga digunakan untuk angangkut hasil-hasil pertanian, industri dan perkebunan dari suatu tempat ketempat lain disebut dengan *mobilitas barang*.

Oleh karena itu, untuk menunjang segala kelancaran mobilitas manusia dan mobilitas barang, pemerintah sebaiknya membangun sarana-sarana perhubungan baik yang berupa pelebaran jalan, memperbanyak pelabuhan-pelabuhan laut serta memperbanyak bandara atau airport.

## **1. Jenis- Jenis Teknologi Transportasi Masa Lalu Dan Masa Kini**

Pada masa dahulu alat transportasi tidak seperti sekarang. Banyak cara alami yang dapat dipergunakan, sehingga tidak menimbulkan pencemaran baik udara, air, ataupun lingkungan. Dengan kemajuan teknologi, maka teknologi transportasi pun dapat berkembang dengan cepat.

Secara garis besar transportasi dapat dibedakan atas transportasi darat, air, dan udara. Pada masa lalu orang hanya menggunakan transportasi darat dan juga air. Transportasi air meliputi sungai, danau, dan laut. Adapun transportasi darat adalah jalan raya dan kereta api. Disamping itu transportasi udara masa kini menggunakan pesawat terbang.

### **a. Transportasi masa lalu**

#### **1. Penggunaan tenaga angin**

Sudah digunakan sejak zaman nenek moyang, Mereka datang dari tempat asalnya yaitu Yunani dengan memakai perahu layar yang digerakkan oleh tenaga angin. Tentu saja ini tidak akan menimbulkan pencemaran udara. Kekurangan perahu layar ini adalah hanya bisa digerakkan jika ada angin. Jadi membutuhkan waktu lama untuk sampai ke tujuan.



**Gambar 2.5 perahu layar**

## **2. Menggunakan Tenaga Orang**

Tenaga orang digunakan untuk mengangkut barang dengan cara dipikul, digendong, ditaruh di atas kepala, didorong (gerobak dorong), digotong bersama, dipondong doa atas pundak, dan lainnya. Adapun kelebihanannya adalah keterbatasan para tenaga, serta lamanya waktu yang dibutuhkan.



**Gambar 2.6 orang sedang memikul beban**

## **3. Menggunakan Tenaga Hewan**

Di masa lalu alat transportasi banyak menggunakan tenaga binatang. Diantaranya sampai kini masih terlihat di desa-desa. Misalnya dokarm cikarm sado,



gajah, dan lainnya. Saat ini nagkuta binatang masih dipertahankan untuk keperluan wisata, seperti kereta kuda dan naik gajah.

Dengan menggunakan tenaga binatang, ongkosnya akan lebih murha dan tidak menimbulkan polusi udara. Adapun kekurangannya adalah terlalu lama sampai di tnpat tujuan.

#### **4. Menggunakan Aliran Air**

Dimasa lalu aliran sungai dimanfaatkan sebagai alat transportasi. Biasanya menggunakan rakit bambu atau perahu lesung. Yang diangkut adalah kayu dari hutan dan juga hasil hutan lainnya. Aliran air yang bisa digunakan adalah aliran air yang tenang dan stabil, serta airnya yang dalam

Kelebihan angkutan aliran air ini adalah ongkosnya murah. Adapun kekurangannya adalah waktu tempuhnya terlalu lama dan sangat tergantung pada aliran air.



**Gambar 2.7** kayu gelondongan yang diangkut dengan memanfaatkan aliran sungai

#### **5. Menggunakan Tenaga Uap**

Pada masa lalu kereta api tenaga uap sangat penting untuk transportasi, khususnya didarat, diplau Jawa, kereta api ini dapat menghubungkan kota-kota disekitar wilayah tersebut. Bahan bakar utamanya adalah kayu dan batubara.

Kelebihan kereta api tenaga uap adalah dapat menarik beban yang sangat berat. Adapun kekurangannya adalah terlalu lama jika dibandingkan dengan kendaraan bermesin masa kini.

#### **b. Transportasi Masa Kini**

Pada saat sekarang ini banyak diciptakan alat-alat transportasi yang lebih canggih. Kecepatannya tinggi dan tempatnya lebih nyaman. Saat ini untuk angkutan darat ada kelas-kelas tertentu yang telah disediakan, misalnya kelas ekonomi, kelas bisnis, kelas eksekutif, dan super eksekutif. Untuk kelas ekonomi fasilitas kendaraan yang disediakan kurang lengkap. Kelas bisnis dilengkapi dengan alat pendingin berupa AC, kelas eksekutif dan super eksekutif dilengkapi dengan berbagai fasilitas, seperti AC, toilet, dan lainnya,

Untuk angkutan laut juga disediakan kapal-kapal laut yang melayani kelas-kelas seperti juga angkutan darat. Alat transportasi yang tercanggih pada masa ini adalah pesawat terbang. Untuk berpergian antara kota-kota besar di Indonesia saat ini sudah disediakan angkutan udara. Jarak yang jauh dapat ditempuh dengan waktu yang singkat. Jika kita akan cepat sampai ke tujuan.





**Gambar 2.8 jenis-jenis alat transportasi yang sampai kini masih digunakan**

## **2. Karakteristik Materi**

Karakteristik materi yang menjadi objek penelitian merupakan materi IPS kelas IV SD pada semester genap mengenai Dampak Globalisasi Penyampaian materi memerlukan suatu strategi supaya siswa mampu memahami setiap langkah dari proses tersebut dan mampu mengkaitkannya dengan pengalaman diri mereka masing-masing dengan sikap teliti, aktif, dan cermat.

### **3. Bahan dan Media**

#### **a. Pengertian Bahan dan Media Pembelajaran**

Menurut bentuk dan informasi yang digunakan, kita dapat memisahkan dan mengklasifikasikan media dalam lima kelompok besar (Rudi dan Cepi, 2009, h. 14) yaitu:

1. Media visual
2. Media diam
3. Media gerak
4. Media audio
5. Media audio visual diam
6. Media audio visual gerak

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan penyajiannya, kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji (Rudi dan Cepi, 2009, h. 14) yaitu:

1. Kelompok kesatu yang meliputi: grafis, bahan cetak, dan gambar diam
2. Kelompok kedua: media proyeksi diam
3. Kelompok ketiga: media audio
4. Kelompok keempat: media audio
5. Kelompok kelima: media gambar hidup atau film
6. Kelompok keenam: media televisi
7. Kolompok ketujuh: mutimedia

## **b. Manfaat Media**

Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009, h. 9) menjelaskan manfaat media secara umum sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
2. Membatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985):

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran akan lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran akan lebih meningkat
6. Proses pembelajaran akan dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun.
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru berubah kearah yang positif

### **c. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut bentuk dan informasi yang digunakan, kita dapat memisahkan dan mengklasifikasikan media dalam lima kelompok besar (Rudi dan Cepi, 2009, h. 14) yaitu:

1. Media visual
2. Media diam
3. Media gerak
4. Media audio
5. Media audio visual diam
6. Media audio visual gerak

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan penyajiannya, kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji (Rudi dan Cepi, 2009, h. 14) yaitu:

1. Kelompok kesatu yang meliputi: grafis, bahan cetak, dan gambar diam
2. Kelompok kedua: media proyeksi diam
3. Kelompok ketiga: media audio
4. Kelompok keempat: media audio
5. Kelompok kelima: media gambar hidup atau film
6. Kelompok keenam: media televisi
7. Kolompok ketujuh: muti media

## **4. Strategi Pembelajaran**

### **a. Pengertian Strategi Pembelajaran**

Strategi merupakan pola umum rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Dalam pembelajaran perlu strategi agar tujuan tercapai dengan optimal. Cara yang ditetapkan sebagai hasil kajian strategi dalam proses pembelajaran dinamakan metode. Cara menetapkan metode, dinamakan teknik. Istilah strategi, metode dan teknik bisa disebut model mengajar (*Models of Teaching*).

Istilah lain dari strategi dan model bisa disebut dengan pendekatan (*approach*). Konsep umum strategi pembelajaran dapat berarti suatu garis besar haluan pembelajaran untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan. Jika dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dalam membina siswa melalui kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Ada empat strategi dasar dalam pembelajaran yang meliputi hal-hal berikut:

1. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian siswa sebagaimana yang diharapkan.
2. Memilih sistem pendekatan pembelajaran berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
3. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.

4. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria atau standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan pembelajaran yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik untuk penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.

Menurut Reigeluth di dalam Rusmono (1983, h. 31) strategi pembelajaran merupakan pedoman umum yang berisi komponen-komponen yang berbeda dari pembelajaran agar mampu mencapai keluaran yang diinginkan secara optimal di bawah kondisi-kondisi yang diciptakan. Seperti pada situasi kelas dengan karakteristik siswa yang heterogen, baik kelas kecil maupun kelas besar, penangannya jelas berbeda, baik dalam strategi pengorganisasian, penyampaian maupun strategi pengelolaannya.

Menurut Dick dan Garey di dalam Rusmono (1996, h. 183-184) mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar tertentu pada siswa. Secara lebih lanjut strategi pembelajaran mempunyai lima komponen diantaranya:

1. Aktivitas sebelum pembelajaran
2. Penyampaian informasi
3. Partisipasi siswa
4. Pemberian tes
5. Tindak lanjut



Dari pengertian dan pendapat di atas, dalam kaitanya dengan penelitian ini, maka komponen-komponen pembelajaran tersebut dikelompokkan menjadi:

1. Tujuan pembelajaran
2. Pengorganisasian bahan
3. Urutan kegiatan pembelajaran
4. Pemilihan model dan alat pembelajaran
5. Penetapan kriteria keberhasilan proses pembelajaran dari evaluasi yang dilakukan.

#### **b. Macam-macam Strategi Belajar**

Adapun varian strategi-strategi belajar berdasarkan teori kognitif dan pemrosesan informasi, maka terdapat beberapa strategi belajar yang dapat digunakan dan diajarkan, yaitu:

1. Strategi-strategi mengulang, terdiri dari menggaris bawahi, membuat catatan-catatan pinggir.
2. Strategi-strategi elaborasi, terdiri dari membuat catatan, analogi, dan PQ4R.
3. Strategi-strategi organisasi, terdiri dari outlining, pemetaan konsep, mnemonics, chunking (potongan), akronim.
4. Strategi-strategi metakognisi, yaitu strategi yang berhubungan dengan pengetahuan siswa tentang berpikir mereka sendiri dan kemampuan mereka menggunakan strategi-strategi belajar tertentu dengan tepat.

## **5. Sistem Evaluasi**

Pada penelitian ini, sistem evaluasi yang akan digunakan adalah pada tes hasil belajar peserta didik. Karena tes tersebut paling sering digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa mencapai kompetensi yang diharapkan dan mengukur hasil belajar peserta didik. Bentuk tes yang akan digunakan yaitu lembar evaluasi (pretes dan postes), lembar kerja kelompok dan wawancara dalam mengikuti pembelajaran.

### **C. Hasil Penelitian Terdahulu**

1. Hasil Penelitian terdahulu oleh Kristiana Widi Rahayu tahun 2014. Dengan skripsinya yang berjudul peningkatan prestasi belajar ips melalui penerapan Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) dalam materi ajar dampak globalisasi ekonomi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dimana permasalahannya adalah siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran sedangkan guru yang mendominasi kegiatan pembelajaran dikelas Siswa hanya duduk, diam, mendengarkan penjelasan guru. Tidak ada komunikasi interaktif antar guru dan siswa. Suasana pembelajaran dikelas menjadi monoton, dan siswa merasa cepat bosan. Selain itu, materi atau cakupan mata pelajaran IPS yang sangat luas dan abstrak juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan penyampaian materi tidak secara mendalam mengingat alokasi waktu yang terbatas, sehingga berimplikasi pada prestasi belajar siswa yang rendah atau belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini terdapat siklus-siklus pembelajarannya sehingga dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian tersebut terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui berbagai tindakan. Aktivitas siswa meningkat tiap siklusnya. Pada siklus I skor rata-rata aktivitas siswa adalah 17,5, pada siklus II menjadi 24, dan pada siklus III meningkat menjadi 30. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus I nilai rata dan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa berturut –turut adalah 64,2 dan 44%, pada siklus II meningkat menjadi 73,93 dan 70%, dan pada siklus III meningkat menjadi 77,8 dan 91%.

2. Hasil Penelitian Terdahulu oleh Aprizal Ramadani, “Penerapan metode penemuan terbimbing untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa di SD Negeri 2 Cisandawut”. Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya penggunaan media dan model-model pembelajaran yang inovatif yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran di kelas sehingga peran dari peserta didik dalam pembelajaran kurang aktif. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan partisipasi dan hasil belajar peserta didik kelas V dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan model Inquiry Terbimbing di SD Negeri 2 Cisandawut. Pada siklus I skor rata-rata aktivitas siswa adalah 22,25, pada siklus II menjadi 26,83 , dan pada siklus III meningkat menjadi 32,08 . Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus I nilai rata dan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa berturut –turut adalah 73,23 dan 54,29 % , pada siklus II meningkat menjadi 78,63 dan 74,28%, dan pada siklus III meningkat menjadi 83,26 dan 85,71 %.

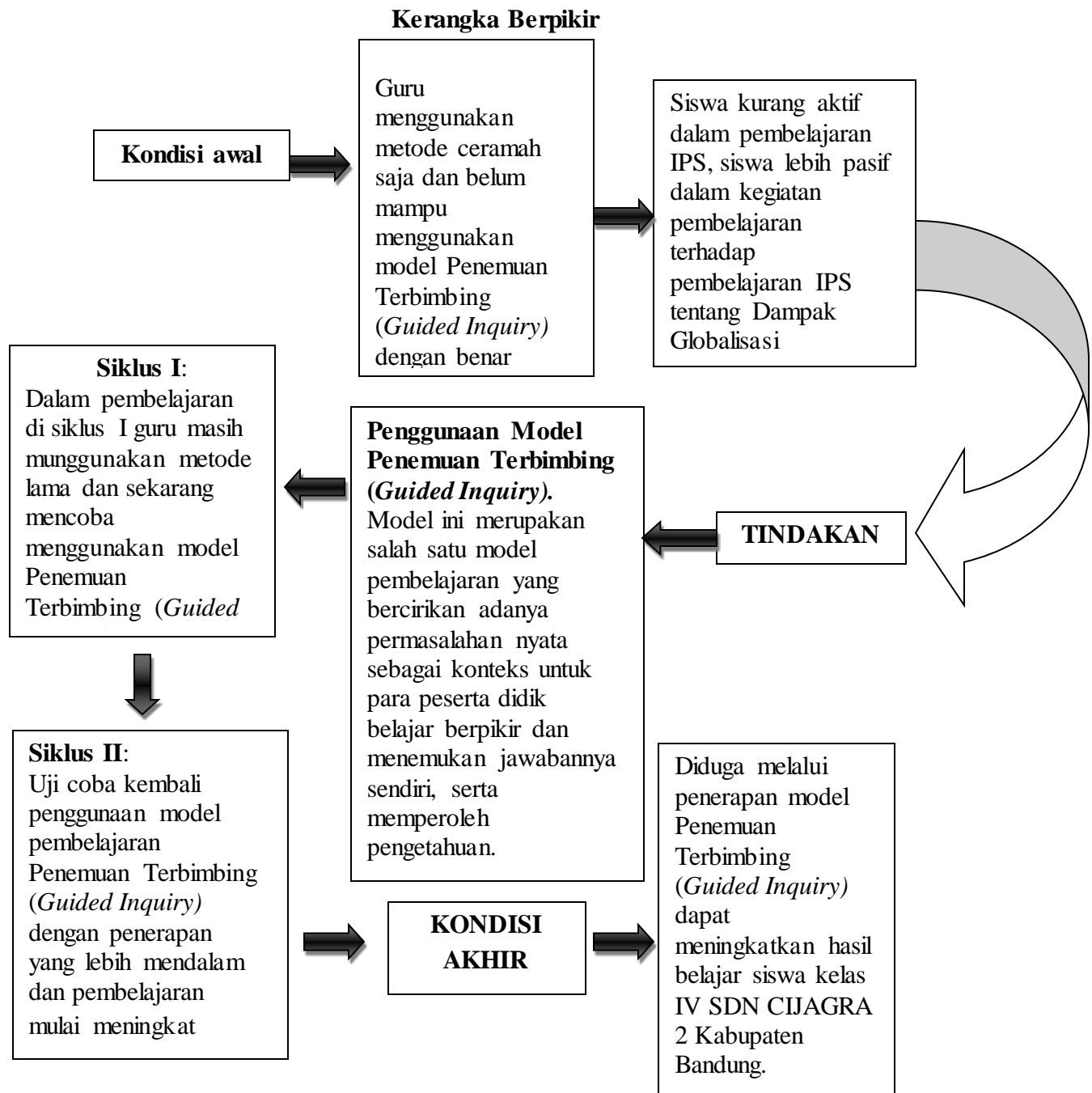
#### **D. Kerangka Pemikiran**

Kerangka berpikir adalah alur penalaran yang sesuai dengan tema dan masalah penelitian serta didasarkan pada kajian teoritis. Pada kondisi awal, peserta didik kelas IV dalam mempelajari Dampak Globalisasi masih tergolong rendah. Hal ini terbukti dari 35 siswa di kelas IV sekitar 55% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS yaitu nilai KKM 70. Artinya masih ada siswa yang kemampuan dan hasil belajarnya rendah dibandingkan dengan siswa yang lainnya.

Hal ini disebabkan karena dalam memberikan pembelajaran IPS, dalam proses pembelajarannya guru jarang menggunakan media pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa, pembelajaran hanya berdasarkan buku paket dan kurang terdapat referensi sumber belajar lain, selain itu metode yang digunakan tidak bervariasi yaitu dengan menggunakan metode ceramah mengakibatkan keadaan di kelas menjadi kurang kondusif karena perhatian siswa tidak fokus di kelas.

Untuk mengatasi masalah tersebut di atas maka peneliti berusaha mencari strategi pembelajaran yang cocok yaitu dengan strategi pembelajaran Penemuan Terpimpin (*Guided Inquiry*) yang digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi dampak globalisasi di kelas IV SDN CIJAGRA 2 Kota Bandung.

Dari permasalahan tersebut diatas peneliti membuat kerangka berpikir seperti pada bagan berikut:



## **E. Asumsi**

Peneliti berasumsi bahwa dengan penerapan model pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan alasan sebagai berikut, bahwa dengan menggunakan model Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) diharapkan peserta didik lebih fokus pada pembelajaran IPS, sehingga hasil belajar peserta didik lebih meningkat hingga membuat prestasi pembelajaran pun meningkat.

## **F. Hipotesis dan Tindakan**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, diduga bahwa dengan menggunakan model Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) dapat meningkatkan Hasil Belajar dalam materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Materi Ajar Dampak Globalisasi di kelas IV SDN CIJAGRA 2 Kecamatan Bojongsoang Kabupaten Bandung tahun ajaran 2015/2016.

Adapun lebih jelas penulis merinci hipotesis sebagai berikut:

- a. Jika rencana pelaksanaan pembelajaran disusun, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN CIJAGRA 2 dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Materi Dampak Globalisasi
- b. Jika pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan model Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Materi Ajar Dampak Globalisasi di SDN CIJAGRA 2 Kecamatan Bojongsoang Kabupaten Bandung tahun ajaran 2015/2016 dapat meningkat.

c. Jika menggunakan model Penemuan Terbimbing (*Guided Inquiry*) dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas IV SDN CIJAGRA 2 Kecamatan Bojongsoang Kabupaten Bandung tahun ajaran 2015/2016 dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Materi Ajar Dampak Globalisasi