**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Hakikat Model *Example Non Example* dengan *Media Visual***

Example non example dengan media visual merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Strategi ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Penggunaan media gambar dirancang agar siswa dapat menganalisis gambar tersebut untuk kemudian mendeskripsikan secara singkat perihal isi dari sebuah gambar.

1. **Definisi Model *Example Non Example***

Model *Example non example* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. (Huda, Miftahul: 2013: 234)

Tipe pembelajaran yang mengaktifkan dengan cara guru menempelkan contoh gambar-gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan gambar lain yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Kemudian siswa disuruh untuk menganalisisnya dan mendiskusikan hasil analisisnya sehingga siswa dapat membuat konsep yang esensial. (Rochyandi, Yadi: 2004: 11)

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa arti dari model *example non example*  merupakan model pembelajaran dengan memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan juga ditujukan untuk mengajarkan siswa dalam belajar memahami dan menganalisis sebuah konsep yang mana model pembelajaran tersebut merupakan bentuk pembelajaran yang disajikan oleh para perancang pembelajaran dan para pengajar yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan begitu penggunaan model *example non example* pada prinsipnya adalah upaya untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk menemukan konsep pelajarannya sendiri melalui kegiatan mendeskripsikan pemberian contoh dan bukan contoh terhadap materi yang sedang dipelajari.

1. **Definisi *Media Visual***

Media berbasis *visual* ( *image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. (Azhar, Arsyad: 2002: 91)

Pendapat ahli berbeda mengatakan arti dari media visual adalah media yang paling familiar dan sering dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Visual dapat juga menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif , visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan *visual*  (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. (Musfiqon: 2011: 70)

Lebih lanjut, pendapat lain mengatakan bahwa media berbasis visualisasi adalah media yang dapat menyajikan pesan, informasi, atau konsep pembelajaran kepada siswa. (Ramlan: 2012: 13)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa definisi dari media *visual* adalah suatu alat yang dapat terlihat sehingga menggambarkan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

1. **Karakteristik Model *Example Non Example***

Model *example non example* merupakan model yang dapat mengajarkan pada siswa untuk belajar mengerti dan menganalisis sebuah konsep. Konsep pada umumnya dipelajari dengan dua cara. Paling banyak konsep yang dipelajari di luar sekolah melalui pengamatan dan juga dipelajari melalui definisi konsep itu sendiri. *Example non example* adalah taktik untuk mengajarkan definisi konsep.

Ciri dari *example non example* juga ditujukan untuk mengajarkan siswa dalam belajar memahami dan menganalisis sebuah konsep. Konsep pada umumnya dipelajari melalui dua cara: pengamatan dan definisi. (Huda: 2013: 234)

Pendapat lain menyatakan yang diterapkan dalam model ini bertujuan mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan dua hal yang terdiri dari *example non example* dari suatu definisi konsep yang ada, dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada.

1. *Example* merupakan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan
2. *Non example* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas dari pada hanya sifat fisiknya.

Model *example non example* penting dilakukan karena suatu definisi konsep adalah suatu konsep yang diketahui secara primer hanya dari segi definisinya. Dengan memusatkan perhatian siswa terhadap *example non example* diharapkan akan dapat mendorong siswa untuk menuju pemahaman yang lebih dalam mengenal materi yang ada. (Hamzah: 2005: 113)

Media berbasis visual terdiri dari beberapa macam antara lain sebagai berikut:

1. Gambar atau foto

Media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Gambar dan foto sifatnya universal, mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa

1. Sketsa

Gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Selain dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat menghindarkan verbalisme dan memperjelas pesan

1. Grafik

Gambar yang sederhana yang menggunakan garis titik, symbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Grafik digunakan untuk menjelaskan perkembangan atau perbandingan suatu obyek yang saling berhubungan

1. Bagan

Menyajikan ide-ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu penyajian

1. Diagram/ skema

Suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan symbol-simbol. Diagram menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar

1. Poster

Kombinasi visual dan rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang luar yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya. Nana Sudjana (Ramlan: 2012: 13-15)

Dari pemaparan di atas disimpulkan bahwa ciri dari model *example non example* adalah dengan memusatkan perhatian siswa terhadap *Example* dan *Non example*  yang mana konsep yang dipelajari dapat mendorong siswa dalam pemahaman yang mendalam.

1. **Karakteristik Media *Visual***

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi. Misalnya, karakteristik media dilihat dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan control pemakainya. Karakteristik media juga dapat dilihat dari kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristis media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media. (Arief S. Sadiman, dkk: 2006: 28).

Karakteristik media ini merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Kemp (Arief S. Sadiman: 2006: 28). Ada tiga karakteristik atau ciri media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Ciri fiksatif, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekontruksi suatu peristiwa atau obyek.
2. Ciri manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik time-lapse recording), atau sebaliknya, suatu kejadian/ peristiwa dapat diperlambat penayangannyaagar diperoleh urut-urutan yang jelas dari kejadian/ peristiwa tersebut.
3. Ciri distributif, yang menggambarkan kemampuan media mentransfortasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, diberbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian tersebut. Gerlach dan Ely (Arsyad: 2009: 12)

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi, atau situasi.

Dalam proses penataan harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan.

1. Kesederhanaan

Secara umum kederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami, demikian pula yang menyertai bahan visual harus dibatasi (misalnya antara 15 sampai 20 kata). Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan ataupun serangkaian tampilan visual. Kalimat-kalimat nya juga harus ringkas tetapi padat, dan mudah dimengerti.

1. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika di amati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang di kandungnya.

1. Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

1. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal. Keseimbangan ini menampakan dua bayangan visual yang sama dan sebangun. Oleh karena itu, keseimbangan formal cenderung tampak statis. Sebaliknya, keseimbangan informal tidak keseluruhannya simetris, memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian. Pengembangan visual dengan keseimbangan informal memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi dan keinginan bereksperimen dari perancang visual. (Arsyad: 2009: 106).

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa ciri dari media pembelajaran bersifat fiksatif, manifulatif dan distributif. Serta dalam proses penataannya juga harus diperhatikan beberapa prinsip diantaranya prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Karena bagaimanapun juga karakteristis media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media.

1. **Langkah-langkah Pembelajaran Model *Example Non Example* dengan *Media Visual***

Langkah-langkahnya penerapan model pembelajaran *example non example* dengan media *visua*l adalah sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui OHP
3. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/ menganalisa gambar
4. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas
5. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya
6. Mulai dari komentar/ hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai
7. Kesimpulan. (Aqib: 2014: 17)

Pendapat lain mengatakan langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran *Example Non Example* dengan *Media Visual*  dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan lewat OHP
3. Guru membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 2-3 siswa
4. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk memperhatikan dan/ atau menganalisis gambar
5. Mencatat hasil diskusi dari analisis gambar pada kertas
6. Memberi kesempatan bagi tiap kelompok untuk membacakan hasil diskusinya
7. Berdasarkan komentar atau hasil diskusi siswa, guru menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai
8. Penutup. (Huda: 2013: 235)

Dapat disimpukan dari pemaparan di atas bahwa langkah-langkah pembelajaran model *example non example* dengan *media visual*  hal yang pertama yang harus dipersiapkan adalah gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan, kemudian gambar tersebut dapat ditempel atau ditayang sesuai dengan kondisi sekolah, setelah itu para siswa dibagi kelompok gunanya untuk menganalisis sebuah gambar. Setelah selesai menganalisis gambar tersebut tiap kelompok diberikan kesempatan untuk membacakan hasil diskusinya. Dari komentar dan pertanyaan siswa tersebut guru menjelaskan dan meluruskan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Kemudian siswa dan guru menyimpulkan diskusi yang telah dilaksanakan.

1. **Kaunggulan dan Kelemahan Model *Example Non Example* dengan *Media Visual***

Sebuah model pembelajaran, model *example non example* dengan *media visual* memiliki keunggulan dan kelemahan dalam penerapannya. Berikut merupakan keunggulan model pembelajaran *example non example* dengan *media visual*.

Keunggulan dari model *example non example* dengan media *visual*antara lain:

1. Siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih komplek.
2. Siswa terlibat dalam satu proses *discovery*  (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari *example* dan *non example*
3. Siswa diberi sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non example* yang dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian *examples*. Buehl (Hary Kurniadi: 2010: 1)

Keunggulan lainnya dalam model *example non example* dengan media *visual*  diantaranya:

1. Siswa lebih berfikir kritis dalam menganalisa gambar yang relevan dengan kompetensi dasar
2. Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar yang relevan dengan kompetensi dasar
3. Siswa diberi kesempatan mengemukakan pendapatnya yang mengenai analisis gambar yang relevan dengan kompetensi dasar. (<http://model-pembelajaran-example-non-example>)

Lebih lanjut, kelemahan model *example non example* dengan media *visual* bahwa tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar dan memakan waktu yang lama. (Hary Kurniady: 2010: 1). Kelemahan lainnya dalam *example non example* dengan media *visual*  antara lain sebagai berikut: (a) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dalam bentuk gambar; (b) tahap persiapannya terkadang membutuhkan waktu yang lama. (Huda: 2013: 236).

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat keunggulan dari model pembelajaran *example non example* dengan media *visual* yaitu siswa menjadi lebih peka terhadap gambar-gambar yang disajikan serta dapat mengetahui beberapa kejadian dengan melihat contoh gambar. Adapun kelemahan dalam model pembelajaran *example non example* dengan media *visual* yaitu materi pelajaran tidak semuanya dapat disajikan dalam bentuk gambar dan tentunya perlu persiapan yang lama untuk mempersiapkannya.

1. **Rasa Ingin Tahu**
2. **Pengertian Rasa Ingin Tahu**

Mengenai pengertian rasa ingin tahu, ada banyak pendapat yang dijadikan rujukan di antaranya:

 Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat atau didengar. (Kusnaedi: 2013: 41). Pendapat lain mengatakan rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik.(Kurniawan: 2013: 14)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah sifat yang bersifat heran dan kagum, rasa ingin tahu telah membuat manusia ingin menjadi mengetahui suatu pengetahuan. Sikap ini membuat manusia mencari sesuatu pengetahuannya sendiri dengan mencari informasi.

1. **Karakteristik Rasa Ingin Tahu**

Sama halnya dengan sikap yang lain, sikap rasa ingin tahu pun memiliki ciri-ciri atau karakteristik tersendiri sehingga terdapat perbedaan yang cukup signifikan dengan sikap yang lain. Adapun ciri-ciri sikap rasa ingin tahu adalah sebagai berikut:

1. Suatu dorongan untuk mengetahui lebih banyak;
2. Mengajukan banyak pertanyaan;
3. Selalu memperhatikan orang lain;
4. Obyek dan situasi;
5. Peka dalam pengamatan;
6. Ingin mengatahui dan meneliti. Slameto (Kurniawan: 2013: 17)

Sedangkan pendapat lain mengatakan ciri-ciri rasa ingin tahu adalah:

1. Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran;
2. Bertanya atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi;
3. Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, teknologi yang baru di dengar;
4. Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang di bahas di kelas. (Daryanto: 2013: 147)

Dilihat dari kedua pendapat tentang ciri-ciri sikap rasa ingin tahu siswa di atas, maka dapat disimpulkan karakteristik rasa ingin tahu antara lain: (a) Siswa bertanya atau membaca sumber baik buku atau sumber belajar lain tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh guru; (b) Siswa berdiskusi dengan teman yang lain untuk mempelajari tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh guru; (c) Siswa bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, teknologi yang baru didengar kepada guru; (d) Siswa bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas kepada guru.

1. **Faktor-faktor Rasa Ingin Tahu**

Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu sebagaimana aspek-aspek psikologis lainnya, rasa ingin tahu juga bukanlah semata-mata merupakan pembawaan yang melekat pada diri individu sejak lahir. Perkembangannya juga dipengaruhi oleh berbagai stimulasi yang datang dari lingkungannya, selain potensi yang telah dimiliki sejak lahir sebagai keturunan dari orangtuanya. Ada 3 faktor-faktor rasa ingin tahu yaitu:

1. Kebutuhan

Rasa ingin tahu, muncul dari kesadaran kita akan kondisi masyarakat yang terdapat di sekitar maupun sesuatu yang kita alami jika ada suatu persoalan yang belum terselesaikan, misalnya karena masyarakat tidak mampu menanganinya. Ketidakmampuan ini biasanya disebabkan karena pengetahuan dan sumber daya yang minim. Kondisi yang demikian dapat mendorong kita untuk mencari jawaban atau solusi persoalan tersebut. Disinilah rasa ingin tahu mulai beraksi. Orang akan mencari cara untuk mengatasi persoalan tersebut. Cara mengatasi persoalan tersebut bisa dilakukan dengan membaca berbagai sumber yang berhubungan ataupun bertanya kepada orang yang berkapasitas.

1. Keanehan

Keanehan berasal dari kata aneh. Kata ini memiliki makna sesuatu yang di anggap tidak sesuai dengan apa yang umum dilihat maupun dirasakan karena berlawanan dengan kebiasaanatau aturan yang disepakati. Rasa ingin tahu, bisa muncul kalau orang tersebut memandang ada suatu hal yang dianggap salah secara umum, namun tetap berlangsung di masyarakat. Misalnya, ada suatu perilaku masyarakat yang bertentangan dengan nilai-nilai moral, hokum, ataupun agama.

1. Kebutuhan dan Keanehan

Kebutuhan, lebih berkaitan dengan ketidakmampuan masyarakat. Rasa ingin tahu siswa ini diawali dengan upaya mencari penjelasan, lalu berusaha memberi jalan keluar. Sedangkan rasa ingin tahu yang berasal dari keanehan berkaitan dengan cara kita memaknai fenomena yang ada di masyarakat. Secara singkat, rasa ingin tahu dari kebutuhan, dapat menghasilkan penelitian berupa produk yang dapat dimanfaatkan, yang dapat disebut sebagai temuan. Sedangkan rasa ingin tahu dari keanehan, tujuannya adalah penggambaran dan penjelasan, yang kemudian disebut sebagai pemahaman. (<http://id.shvoong.com>)

Sedangkan menurut ahli lain berpendapat ada beberapa faktor-faktor rasa ingin tahu di antaranya:

1. Rasa penasaran dan ingin tahu biasa kita alami jika ada suatu persoalan yang belum terselesaikan;
2. Bisa muncul jika orang tersebut memandang ada suatu hal yang dianggap salah secara umum, namun tetap berlangsung di masyarakat;
3. Melihat sesuatu yang baru sehingga manusia baru mengetahui dan membuat orang tersebut mencari tahu hal yang baru diketahuinya.

(<http://id.shvoong.com/social-sciences/education>)

Dari pendapat di atas maka dapat disimpukan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa adalah sebagai berikut: a) Rasa ingin tahu akan muncul ketika ada sesuatu persoalan atau masalah yang belum terselesaikan oleh orang tersebut sehingga orang akan berusaha untuk mencari informasi untuk menjawab rasa ingin tahu tersebut; b) Rasa ingin tahu muncul jika orang tersebut melihat sesuatu yang baru bagi orang tersebut, sehingga orang tersebut akan berusaha mencari tahu apa yang dilihatnya.

1. **Hasil Belajar**
2. **Pengertian Hasil Belajar**

Mengenai pengertian hasil belajar, ada banyak pendapat yang dijadikan sebagai rujukan di antaranya:

Hasil belajar adalah perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman. Snelbeker (Rusmono: 2012: 8). Pendapat yang berbeda mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. (Purwanto: 2013: 54)

Sedangkan para ahli lainnya menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku dari tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu. Bloom (Rusmono: 2012: 54)

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mereka menerima proses pembelajaran di sekolah baik dilihat dari ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan), hasilnya dapat berupa nilai atau perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik.

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Belajar dapat dilaksanakan di manapun dan dalam proses belajar selalu ada faktor yang mempengaruhinya. Sebagai suatu proses , kegiatan belajar

terwujud akibat adanya masukan (*input*) yang akan diproses, dan hasil dari proses tersebut berupa keluaran (*output*). Berhasil tidaknya proses belajar tergantung pada faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Hasil pembelajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor, usaha dan keberhasilan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut dapat bersumber pada dirinya atau diluar dirinya atau lingkungannya.

1. **Faktor-faktor dalam diri individu**

Banyak faktor yang ada dalam diri individu atau pelajar yang mempengaruhi usaha dan keberhasilan belajarnya. Faktor-faktor tersebut menyangkut aspek jasmaniah maupun rohaniah dari individu.

1. Aspek jasmaniah mencakup kondisi dan kesehatan jasmani dari individu. Tiap orang memiliki kondisi fisik yang berbeda, ada yang tahan belajar selama lima menit atau enam jam terus menerus, tetapi ada juga yang hanya tahan satu dua jam saja. Kondisi fisik menyangkut pula kelengkapan dan kesehatan indra penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecapan;
2. Aspek psikitis atau rohaniahmenyangkut kondisi kondisi kesehatan psikis, kemampuan-kemampuan intelektual, sosial, psikomotor serta kondisi sfektif dan konatif dari individu;
3. Kondisi intelektual juga berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Kondisi intelektual ini menyangkut tingkat kecerdasan, bakat-bakat, baik bakat sekolah maupun bakat pekerjaan. Juga termasuk kondisi intelektual adalah penguasaan siswa akan pengetahuan atau pelajaran-pelajaran yang lalu;
4. Kondisi sosial menyangkut hubungan siswa dengan orang lain, baik gurunya, temannya, orang tuanya maupun orang-orang yang lainnya.
5. **Faktor-faktor lingkungan**

Keberhasilan belajar juga sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar diri siswa, baik faktor fisik maupun sosial psikologis yang berada pada lingkungan keluarga, sekolah, dan masayarakat.

1. Keluarga, merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pendidikan, memberikan landasan dasar bagi proses belajar pada lingkungan sekolah dan masyarakat;
2. Suasana lingkungan rumah di sekitar pasar atau terminal atau tempat-tempat hiburan berbeda dengan di derah khusus pemukiman. Suasana lingkungan rumah di lingkungan pemukiman yang padat dan kurang tertata, juga berbeda dengan pemukiman yang jarang dan tertata;
3. Lingkungan fisik adalah kondisi dan suasana sosial psikologis dalam keluarga. Kondisi dan dan suasana ini menyangkut keutuhan keluarga;
4. Iklim psikologis berkenaan dengan suasana afektif atau perasaan yang meliputi keluarga. Iklim psikologis yang sehat diwarnai dengan rasa saying, percaya mempercayai, keterbukaan, keakraban, rasa saling memiliki dan sebagainya antar anggota keluarga;
5. Lingkungan sekolah juga memegang peran penting bagi perkembangan belajar para siswanya. Lingkungan ini meliputi lingkungan fisik sekolah seperti lingkungan kampus, sarana dan prasarana belajar yang ada, sumber-sumber belajar, media belajar dan sebagainya, lingkungan sosial meliputi hubungan siswa dengan teman-temannya, guru-gurunya serta staf sekolah yang lain. Lingkungan sekolah menyangkut lingkungan akademis, yaitu suasana dan pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar, berbagai kegiatan kurikuler dan sebagainya;
6. Lingkungan masyarakat dimana siswa atau individu berada juga berpengaruh terhadap semangat dan aktivitas belajarnya. (Syaodih: 2007: 162)

Sedangkan pendapat lain berpendapat bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya sebagai berikut. Dengan merujuk teori belajar kognitif, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar itu dikelompokan ke dalam tiga kategori yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar yang digunakan. Faktor-faktor ini saling berkaitan dan saling mempengaruhi.

1. Faktor internal terdiri atas unsur jasmaniah (psikologis) dan rohaniah pembelajar. Unsur jasmaniah yaitu kondisi umum sistem otot (tonus) dan kondisi dari organ-organ khusus terutama pancaindra. Kemudian unsur rohaniah. Banyak unsure psikologis yang berpengaruh terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa, namun yang paling meonjol di antaranya yaitu tingkat kecerdasan/ intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi;
2. Faktor eksternal yaitu factor-faktor yang ada di lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial yaitu keluarga, guru, staf sekolah, masyarakat dan teman ikut berpengaruh juga terhadap kualitas belajar individu. Kemudian lingkungan eksternal yang termasuk kategori non sosial di antaranya yaitu keadaan rumah, sekolah peralatan dan alam;
3. Faktor pendekatan belajar. Pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi pembelajaran. (Purwanto: 2013: 22)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah proses belajar juga berpengaruh sejumlah faktor individu atau faktor peserta didik itu sendiri meliputi kondisi jasmaniah dan rohaniah. Faktor yang berpengaruh dari keberhasilan belajar peserta didik adalah factor lingkungan yang merupakan masukan dari lingkungan dan sejumlah factor instrumental yang di rancang untuk mencapai keluaran yang diharapkan, untuk menghasilkan perubahan tingkah laku sesuai dengan hasil belajar yang telah dicapai. Faktor keluarga, sekolah dan masyarakat memegang peranan yang cukup penting dalam tingkat keberhasilan belajar siswa itu sendiri.

1. **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar**

Pendidikan di sekolah perlu melakukan upaya-upaya pengembangan hasil belajar peserta didik. Berikut upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. Menyiapkan fisik dan mental siswa

Persiapkan fisik dan mental siswa. Karena apabila sisw tidak siap mentalnya dalam belajar, maka pembelajaran akan berlangsung sia-sia atau tidak efektif. Dengan siap fisik dan mental, maka siswa akan bisa belajar lebih efektif dan hasil belajar meningkat;

1. Meningkatkan konsentrasi

Lakukan sesuatu agar konsentrasi belajar siswa meningkat. Hal ini tentu akan berkaitan dengan lingkungan dimana tempat mereka belajar. Apabila siswa tidak dapat konsentrasi dan terganggu oleh berbagai hal diluar kaitan dengan belajar, maka proses dan hasil belajar tidak akan maksimal;

1. Meningkatkan motivasi belajar

Motivasi sangatlah penting. Motivasi merupakan faktor yang penting

 dalam belajar. Tidak aka n ada keberhasilan belajar diraih apabila

 siswa tidak memiliki motivasi yang tinggi;

1. Menggunakan strategi belajar

Pengajar juga harus membantu siswa agar bisa dan terampil menggunakan berbagai strategi belajar yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Setiap pembelajaran akan memiliki karakter strateginya yang berbeda-beda;

1. Belajar sesuai dengan gaya belajar

Setiap siswa punya gaya belajar yang berbeda-beda satu sama lain. Pengajar harus mampu memberikan situasi dan suasana belajar yang memungkinkan agar gaya belajar siswa terakomodasi dengan baik;

1. Belajar secara menyeluruh

Maksudnya disini adalah mempelajari secara menyeluruh adalah mempelajari semua pelajaran yang ada, tidak hanya sebagian saja. Perlu untuk menekankan hal ini kepada siswa, agar mereka belajar secara menyeluruh tentang materi yang sedang mereka pelajari;

1. Biasakan berbagi

Tingkat pemahaman siswa pasti lah berbeda-beda satu sama lainnya. Bagi yang sudah lebih dulu memahami pelajaran yang ada, maka siswa tersebut di ajarkan untuk bisa berbagi dengan yang lain. Sehingga mereka terbiasa juga mengajarkan atau berbagi ilmu dengan teman-teman yang lainnya. ([www.ilawati-apt.com/cara-meningkatkan-hasil-belajar](http://www.ilawati-apt.com/cara-meningkatkan-hasil-belajar))

Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar atau prestasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Penuhilah fasilitas para siswa dalam proses kegiatan belajar;
2. Pilihlah metode belajar yang tepat dan mudah diterima oleh para siswa;
3. Berilah suatu hadiah (barang atau pujian) bila berhasil mengerjakan soal;
4. Guru untuk selalu memberikan tugas rumah setiap hari pada para siswa.(<http://meningkatkan-hasil-belajar>)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa upaya guru yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu dengan cara: a) menyiapkan fisik dan mental siswa, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan motivasi siswasupaya dapat memahami pada saat pembelajaran dengan adanya motivasi belajar siswa dan juga dengan memberikan hadiah atau sekedar pujian pada siswa dengan itu maka hasil belajar siswa semakin meningkat; b) penggunaan metode dan strategi belajar yang tepat dan baik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. **Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial**
2. **Pengertian Pembelajaran IPS**

Ilmu Pengetahuan sosial atau *social studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Di Indonesia pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial disesuaikan dengan berbagai perspektif sosial yang berkembang di masyarakat. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan Negara lain, baik di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian siswa yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu paduan dari pada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terikat oleh ketentuan/ disiplin/ struktur ilmu tertentu melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan kemasyarakatan. Keller C. R. (Sapriya:2007:6)

Pendapat lain menyatakan IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu-ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/ psikologis untuk tujuan pendidikan.Somantri (Sapriya: 2007: 9). Sedangkan menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan terdiri dari materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi sehingga siswa menjadi warga Negara Indonesia yang demokrasi dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Selanjutnya pendapat ahli yang berbeda menyatakan bahwa IPS 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 di lingkungan masyarakat. James A. Banks (Sapriya: 2007: 3)

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli bahwa IPS merupakan sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terikat oleh ketentuan/ disiplin/ struktur ilmu tertentu melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/ psikologis dengan tujuan untuk mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan terdiri dari materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi sehingga dapat mengembangkan kompetensi dan keterampilan hidup bernegara.

1. **Karakteristik Pembelajaran IPS**

Karakteristik dari pembelajaran IPS adalah upaya untuk mengembangkan kompetensi sebagai warga Negara yang baik. Warga Negara yang baik berarti yang dapat menjaga keharmonisan hubungan diantara masyarakat sehingga terjalin persatuan dan keutuhan bangsa. (Supriatna, dkk: 2009: 5). Pendapat yang berbeda menyatakan karakteristik pembelajaran IPS adalah:

1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
2. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat kooperhensif (meluas/ dari berbagai ilmu sosial lainnya, sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu) digunakan untuk menelaah satu masalah/ tema/ topik. Pendekatan seperti ini disebut juga sebagai pendekatan *integrated,* juga menggunakan pendekatan *broadfield*, dan *multiple resources* (banyak sumber).
3. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inkuiri agar siswa mampu mengembangkan berpikir kritis, rasional dan analitis.
4. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan/ menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikan kepada kehidupan dimasa depan baik dari lingkugan fisik/ alam maupun budayanya.
5. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil, sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadi proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.
6. IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
7. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya.
8. Berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
9. Dalam pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan IPS itu sendiri. Djahiri (Sapriya: 2007: 8)

Jadi, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS merupakan upaya untuk mengembangkan kompetensi sebagai warga Negara yang baik serta melatih kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.

1. **Tujuan Pembelajaran IPS**

Seperti halnya mata pelajaran yang lain bahwa setiap mata pelajaran mempunyai tujuan. Tujuan mata pelajaran IPS adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan ketermpilan dasar yang berguna untuk dirinya sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan tersebut tidak dapat ditempuh hanya dengan satu aspek saja, namun meliputi berbagai aspek kehidupan yang dijadikan dasar bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar untuk mencapai tujuan tersebut. Secara hirarki, tujuan pendidikan nasional pada tataran operasional dijabarkan dalam tujuan institusional tiap jenis dan jenjang pendidikan. Selanjutnya pencapaian tujuan institusional ini secara praktis dijabarkan dalam tujuan kurikuler atau tujuan mata pelajaran pada setiap bidang studi dalam kurikulum, termasuk bidang studi IPS. (<http://id.shvoong.com/social-sciences-education/2231335-definisi-ips-dan-karakteristiknya>).

Tujuan kurikuler IPS yang harus dicapai sekurang-kurangnya meliputi hal-hal berikut:

1. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat;
2. Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternative pemecahan sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat;
3. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesame warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian;
4. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tidak terpisahkan;
5. Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, dan perkembangan ilmu dan teknologi.

Pembelajaran IPS bertujuan membekali siswa agar:

1. Memiliki pengetahuan sosial;
2. Mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari alternatif pemecahan masalah-masalah sosial dalam masyarakat;
3. Mampu berkomunikasi dalam masyarakat;
4. Memiliki kesadaran, keterampilan, dan sikap mentalyang positif dalam bermasyarakat;
5. Mampu mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan masyarakat dan IPTEK.

Sedangkan menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, tujuan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional, dan global.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan Negara Indonesia. Terkait dengan tujuan mata pelajaran IPS yang sedemikian fundamental maka guru dituntut untuk memiliki pemahaman yang holistik dalam upaya mewujudkan pencapaian tujuan tersebut secara optimal.

1. **Ruang Lingkup Pembelajaran IPS**

Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, yaitu meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan;
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan;
3. Sistem sosial dan budaya;
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah lakudan kebutuhannya. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup IPS dibatasi pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah, yaitu yang ada di lingkungan sekitar peserta didik SD/MI. (http://cobah-ajah.blogspot.com)

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah manusia itu sendiri dan hal-hal yang berhubungan dan berpengaruh terhadap kehidupan manusia sehari-hari yang bersifat dinamis dan tidak tetap, serta tanggapan dan sikap manusia terhadap adanya perubahan tersebut.

1. **Hasil Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu Anisa Fauziah Safitri tahun 2013 tentang “Penggunaan Model *Example Non*  *Example* dengan Media Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V SDN Batukarut 1 Kecamatan Arjaari Kabupaten Bandung Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitiannya yaitu siswa kelas V SDN Batukarut 1 mampu menulis karangan narasi dengan menggunakan model *example non example* dengan media *visual* . Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata (*mean*) pretes 50 dan nilai rata-rata postes 91,5. Dengan demikian selisih antara pretes dan postes adalah 41,3. Artinya, hasil belajar siswa kelas V SDN Batukarut 1 meningkat dalam pembelajaran menulis karangan narasi.

Selanjutnya penelitian ini dilakukan oleh Hopipah Munawaroh salah satu mahasiswi UPI jurusan PGSD yang melakukan penelitian dengan judul skripsinya adalah: ”Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Tentang Peninggalan Sejarah Indonesia Melalui Model Cooperative Learning Tipe Example Non Examples”. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Parakan 1 Garut. Hasil penelitiannya yaitu siswa kelas IV SDN Parakan 1 pemahaman konsep para siswa SDN Parakan 1 meningkat. Hal ini dapat dilihat dari nilai sebelum melaksanakan model *example non examples* sebesar 60,36%, siklus 1 sebesar 69,82%, siklus 2 sebesar 75,73% siswa dengan menggunakan model pembelajaran *example non examples* dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *example non example* dengan media *visual* memberikan pengaruh yang positif bagi siswa guna terbentuknya proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

1. **Pengembangan Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia**
2. **Karakteristik Bahan Ajar**

Karakteristik bahan ajar pada bidang kajian kelas V sekolah dasar dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. **Keluasaan dan Kedalaman Materi**

Keluasan materi pada kelas V sekolah dasar mencakup seberapa luas materi yang akan siswa pelajari. Kedalaman materi meliputi konsep-konsep yang harus dipelajari siswa dalam pembelajaran. Materi yang digunakan dalam penelitian ini hanya menyangkut ranah C1 dan C2 saja. Indikator tertinggi pada materi ini hanya sampai pada ranah C2 untuk kognitifnya. Kedalaman materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia dapat digambarkan melalui peta konsep 2.1

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

1. Kebudayaan di Indonesia
2. Menghargai Keragaman Budaya
3. Suku Bangsa di Indonesia
4. Menghargai Keragaman Suku Bangsa

**Bagan 2.1**

**Peta Konsep Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia**

1. **Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia**

**Keanekaragaman Suku Bangsa**

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang berbentuk republic. Jumlah pulau di Indonesia kurang lebih 17.000 pulau. Namun demikian, tidak semua pulau dihuni oleh manusia. Penduduk yang menempati suatu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa. Suku bangsa adalah suatu golongan manusia yang terkait oleh kesadaran akan identitas perbedaan kebudayaan.

Berdasarkan penelitian para ahli, penduduk Indonesia merupakan percampuran antara penduduk asli dan mendatang. Mereka datang dari Cina Selatan melewati Asia Tenggara terus menuju ke Kepulauan Nusantara. Mereka datang ke Nusantara kira-kira 2.000-3.000 tahun sebelum Masehi. Di Nusantara mereka bercampur darah dengan penduduk asli dan menurunkan nenek moyang bangsa Indonesia yang menyebar ke seluruh Kepulauan Nusantara. Mereka terpisah di masing-masing pulau dan tidak saling bertemu. Akhirnya terciptalah suku-suku bangsa yang berbeda bahasa, budaya, dan tradisi seperti sekarang ini.

Suku-suku bangsa yang mendiami wilayah Indonesia berasal dari beberapa Ras. Ras adalah suatu golongan manusia yang mempunyai ciri fisik tertentu. Ras-ras yang dimaksud terdiri atas ras negroid, ras weddoid, dan ras melayu.

1. Ras Negroid, ciri khasnya sama dengan Tapiro di Papua, yaitu kulit hitam, rambut keriting, dan tubuh pendek.
2. Ras Weddoid, cirinya sama dengan suku Kubu di Jambi, Gayo di Danau Air Tawar, Mentawai di Kepulauan Mentawai, dan Toala di Sulawesi. Mereka mempunyai cirri tubuh sedang, kulit sawo matang, dan rambut hitam. Jadi penduduk asli yang mendiami kepulauan Indonesia adalah suku bangsa Weddoid dan Negroid.
3. Ras Melayu, merupakan pendatang yang tersebar menempati daerah di kepulauan Indonesia. Ras Melayu dianggap sebagai nenek moyang bangsa Indonesia sekarang ini. Ciri ras melayu di antaranya berbadan tinggi ramping, kulit sawo matang, dan rambut lurus. Ras melayu dibedakan menjadi dua golongan yaitu golongan melayu tua dan golongan melayu muda.

Tidak kurang dari 300 suku bangsa mendiami Kepulauan Indonesia. Semuanya bergabung menjadi satu, yaitu satu bangsa Indonesia. Hal ini sesuai dengan semboyan Negara kita yaitu Bhineka Tunggal Ika yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu.

Masyarakat Indonesia dikenal dengan masyarakat majemuk. Masyarakat majemuk adalah masyarakat yang terdiri atas kumpulan orang-orang yang berbeda antara satu dengan yang lainnya karena kebudayaan, adat istiadat, bahasa, ras, dan agama atau keyakinan. Semua perbedaan ini adalah bawaan sejak lahir. Seseorang tidak dapat memilih terlahir sebagai orang tertentu.

Para tokoh pendiri bangsa pun telah mengakui dan mengetahui perbedaan masyarakat Indonesia tersebut. Mereka menyadari bahwa keanekaragaman suku bangsa dan budaya dapat menjadi berkah bagi bangsa dan Negara. Kaya akan kesenian, adat istiadat, maupun berbagai keyakinan yang ada. Akan tetapi, di sisi lain perbedaan tersebut dapat menjadi suatu ancaman bagi keutuhan dan kesatuan bangsa. Oleh karena itu, sejak berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia telah dicanangkan semboyan Bhineka Tunggal Ika dalam lambing Negara Indonesia, yaitu Garuda Pancasila. Semboyan tersebut memiliki arti berbeda-beda tetapi satu jua. Semboyan tersebut juga sebagai suatu bentuk pengakuan adanya perbedaan yang sederajat antara suku bangsa satu dengan suku bangsa lainnya.

1. **Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar**

Kajian mengenai materi ini termasuk ke dalam ruang lingkup menghargai keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia terdapat di semester I. Penjabaran materi tentunya merupakan perluasan dari Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sudah ditetapkan. Analisis dari SK dan KD yang telah dilakukan, maka didapatkan SK yang dipakai dalam materi ini adalah SK nomor 1 kelas V semester I yaitu: 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia. Kemudian, KD yang digunakan adalah KD nomor 4 yaitu:1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia**.**

Indikator pencapaian yang diharapkan pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia ini adalah meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator tersebut meliputi pengertian ras, mengetahui macam-macam ras dan menyebutkan masing-masing cirinya, memberikan salah satu contoh keanekaragaman budaya di Indonesia seperti menyebutkan bentuk rumah adat dari berbagai daerah, dan menyimpulkan keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

Tujuan pembelajaran yang ingin diperoleh pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia ini adalah siswa dapat mengartikan ras, siswa dapat menyebutkan macam-macam ras, siswa dapat menyebutkan ciri dari masing-masing ras, siswa dapat memberi contoh salah satu keragaman budaya Indonesia, dan siswa dapat menyimpulkan keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

1. **Perubahan Perilaku Hasil Belajar**

Perubahan perilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif yang diharapkan melalui pembelajaran dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia adalah peningkatan hasil belajar mengenai materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Aspek afektif yang diharapkan adalah terbentuknya sikap rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran, disamping itu aspek afektif lain yang diharapkan terbentuk adalah keberanian memberikan pendapat dan aktif dalam memecahkan masalah. Aspek psikomotorik yang diharapkan adalah membuat hasil karya.

1. **Sumber dan Media Pembelajaran Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia**

Berdasarkan hasil analisis karakteristik bahan ajar yang telah dijelaskan di atas, maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan model *example non example* dengan media *visual* tentang keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang digunakan. Agar mengetahui sesuai atau tidaknya media yang digunakan, alangkah baiknya mengetahui apa itu media.

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Gagne (Sadiman: 2008: 6). Sementara pendapat yang lain menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Briggs (sadiman: 2008: 6).

Bahan dan media pelaksanaan IPS dengan model *example non* example dengan media *visual* tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang sesuai yaitu dengan menggunakan media audio visual di OHP, media teks, media visual dan kartu gambar. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh ahli bahwa media diklasifikasikan ke dalam 6 jenis, yaitu:

1. Media Teks

Merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

1. Media audio

Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, music, atau rekaman suara, dan lainnya.

1. Media Visual

Media ini yang digunakan peneliti dalam penelitiannya kali ini. Gambar yang disajikan adalah gambar-gambar rumah adat dan segala macam keberagaman budaya Indonesia. Media visual adalah media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/photo, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan bulletin, dan lainnya.

1. Media Proyeksi Gerak

Media yang dilihat dan didengar sehingga akan menimbulkan efek yang menarik bagi siswa. Media proyeksi gerak terbagi dalam film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD)

1. Benda-benda Tiruan/ Miniatur

Media benda-benda tiruan termasuk di dalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

1. Manusia

Media yang berasal dari manusia adalah media yang sangat konkret, media tersebut dapat berupa guru, siswa lainnya, pakar/ahli dibidangnya/ materi tertentu yang sangat jelas.

Media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan beberapa media pembelajaran dengan tujuan agar siswa dapat lebih memahami materi yang harus dikuasai dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (Arsyad: 2002: 106)

1. **Strategi Pembelajaran**

Strategi dapat diartikan sebagai garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam rangka mencapai sasaran yang telah ditemukan. (Sagala: 2014: 221-222). Berdasarkan hasil analisis karakteristik sumber ajar sertabahan dan media pada pembelajaran materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang telah dijelaskan di atas, maka strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tindakan kelas (PTK) yang peneliti pakai dengan memperhatikan uraian di atas ialah strategi pembelajaran interaktif dan strategi pembelajaran melalui pengalaman. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. **Strategi Interaktif**

Strategi pembelajaran interaktif merujuk kepada diskusi dan saling berbagi diantara peserta didik. Diskusi dan saling berbagi akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan guru atau keompok, serta mencoba mencari alternatif dalam berpikir. Strategi pembelajaran interaktif dikembangkan dalam rentang pengelompokan dan metode-metode interaktif. Terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau pengerjaan tugas berkelompok, dan kerjasama siswa secara berpasangan. Seaman dan Fellenz (Skripsi Rini Alwiyah: 2014: 51).

Pelaksanaannya siswa berkumpul dalam kelompok berjumlah 4-5 orang yang sudah ditetapkan sebelumnya. Kemudian, siswa berdiskusi mengenai apa saja ras yang terdapat di Indonesia dan menyebutkan ciri dari masing-masing ras nya kemudian berdiskusi mengapa terjadi perbedaan antarsuku di Indonesia. Siswa melakukan diskusi secara aktif dan membantu satu sama lainnya. Setelah diskusi selesai siswa menyebutkan hasil diskusi yang mereka lakukan di depan kelas.

1. **Strategi Pengalaman**

Strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuens induktif, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada aktivitas. Penekanan dalam strategi melalui pengalaman adalah pada proses belajar, dan bukan hasil belajar. Guru dapat menggunakan strategi ini baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sebagai contoh, di dalam kelas dapat digunakan metode simulasi, sedangkan di luar kelas dapat dikembangkan metode onservasi untuk memperoleh gambaran pendapat umum. (Skripsi Rini Alwiyah: 2014: 51)

Proses pelaksanaannya diterapkan dengan siswa mengamati secara langsung miniature perbedaan budaya baik itu perbedaan alat musiknya, pakaian adat ataupun rumah adatnya. Misalnya siswa diajak ke museum yang kemudian siswa dari pengamatan langsung tersebut dapat menyimpulkan kegiatan yang dilakukan dengan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

1. **Evaluasi Pembelajaran Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia**

Berdasarkan analisis sumber dan media pada pembelajaran materi keberagaman budaya bangsaku di atas, maka diperlukannya evaluasi dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai indikator pencapaian dari SK dan KD yang akan dicapai secara efektif dan efesien evaluasi pembelajaran yang digunakan peneliti, kemudian dirinci sebagai berikut:

1. **Pengertian Evaluasi**

Kata evaluasi berasal dari bahasa asing yaitu *evaluation* yang berarti menilai (tetapi dilakukan dengan mengukur terlebih dahulu). Pada awalnya pengertian evaluasi ini selalu dikaitkan dengan prestasi belajar siswa. (Arikunto, 2011: 3). Definisi pertama dikembangkan oleh ahli yang mengatakan “evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai. JIka belum bagaimana yang belum dan apa sebabnya”. Ralph Tyler (Arikunto: 2011: 3). Definisi yang lebih luas dikemukakan oleh dua orang ahli lain, tambahan definisi tersebut adalah bahwa proses evaluasi bukan sekedar mengukur sejauh mana tujuan tercapai, tetapi digunakan untuk membuat keputusan. Cronbach dan Stufflebeam (Arikunto: 2011: 3).

Lebih lanjut definisi evaluasi dijelaskan lagi bahwa evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan sudah tercapai. (Arikunto: 2011: 39). Pendapat yang berbeda mengemukakan bahwa “penilaian atau evaluasi (*evaluation*) berarti suatu tindakan untuk menentukan nilai sesuatu. Bila penilaian digunakan dalam dunia pendidikan, maka penilaian pendidikan berarti suatu tindakan untuk menentukan segala sesuatu dalam dunia pendidikan. Sudirman N, dkk., (Rini: 2014: 81).

Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah suatu kegiatan untuk menentukan suatu nilai atau suatu tujuan yang ingin dicapai.

1. **Tujuan Evaluasi**

Berdasarkan pengertian di atas, maka tujuan yang hendak dicapai diantaranya, untuk mengetahui taraf efisiensi pendekatan yang digunakan oleh guru. Tujuan evaluasi terdiri dari: (1) untuk mengadakan seleksi atau penilaian terhadap siswanya; (2) mengetahui kelemahan siswa dan apa penyebabnya (mendiagnosis); (3) menentukan dengan pasti di kelompok mana siswa ditempatkan; (4) mengetahui sejauh mana suatu program berhasil diterapkan.

Tujuan evaluasi dalam pembelajaran IPS dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yaitu untuk memperoleh data hasil belajar siswa melalui nilai yang diperoleh siswa dengan pencapaian KKM yaitu 7,5, untuk memperoleh data hasil belajar siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan, untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan model pembelajaran yang dilaksanakan, untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dan untuk ketercapaian SK, KD, serta indikator pencapaian materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

1. **Alat Evaluasi**

 Alat dalam pengertian umum, diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efesien. Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrument”. Maka, alat evaluasi juga dikenal dengan instrument evaluasi. Alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Penggunaan alat tersebut, evaluator menggunakan cara atau teknik, maka dikenal dengan teknik evaluasi. Teknik evaluasi ada dua macam, yaitu teknik nontes dan teknik tes. (Arikunto: 2011: 40)

Penggunaan tes *essay* bertujuan agar siswa dapat mengenal kembali dan mengembangkan cara berfikir anak karena dalam pengisian soal *essay* tersebut dibutuhkan keterampilan menulis yang baik serta daya kreatif yang cukup tinggi pula. Selain itu, dengan menggunakan tes *essay,* guru akan mengetahui ketiga ranah yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor siswa itu sendiri. Berdasarkan penelitian Rini Ayu Alwiyah, tes yang digunakan adalah jenis tes *essay* menyatakan:

Hasil penelitian menunjukan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya Indonesia di kelas IV B. Hal ini ditunjukan dengan hasil peningkatan pemahaman konsep dan hasil afektif pembelajaran pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil pemahaman konsep secara keseluruhan adalah sebagai berikut: Hasil LKS siklus I sebesar 12,5%, siklus II sebesar 71%, hasil LKK siklus I sebesar 40%, siklus II sebesar 80%, hasil kognitif proses siklus I 42%, siklus II sebesar 92 %, hasil psikomotor siklus I sebesar 37,5%, siklus II sebesar 83%. Adapun hasil afektif pembelajaran adalah sebagai berikut:Hasil afektif siklus I sebesar 66,7%, siklus II sebesar 92%, hasil keterampilan sosial siklus I sebesar 54%, siklus II sebesar 92%.

Penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa uraian (*essay*). Proses pelaksanaannya diakhiri pembelajaran siswa menjawab lima pertanyaan yang tercakup indikator pencapaian yaitu pengertian ras, mengetahui macam-macam ras dan menyebutkan masing-masing cirinya, memberikan salah satu contoh keanekaragaman budaya di Indonesia seperti menyebutkan bentuk rumah adat dari berbagai daerah, dan menyimpulkan keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia yang mengacu pada tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor serta sesuai dengan SK dan KD. Tes *essay* ini kemudian dikumpulkan dengan maksud nilai hasil belajar siswa dapat lebih baik tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Jenis teknik non tes, berupa lembar observasi yang dilengkapi dengan dokumentasi dan catatan lapangan, angket, serta daftar ceklis. Pelaksanaannya dengan memberikan lembar angket yang terdiri dari 6 pertanyaan singkat kepada siswa setelah melakukan proses pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa berisi 14 pertanyaan singkat yang diisi oleh observer. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

­