**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Hakikat Pembelajaran IPS**
2. **Definisi IPS**

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar. Pengembangan pendidikan IPS tidak hanya diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja. Keterampilan sosial menjadi salah satu faktor yang dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pendidikan IPS. Melalui pendidikan IPS peserta didik dapat diarahkan dalam keterampilan mencari, memilih, mengolah dan menggunakan informasi untuk memberdayakan diri agar menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Rudi Gunawam mengatakan dalam bukunya (2011: 37) untuk sekolah dasar, mata pelajaran IPS dikelompokan ke dalam dua aspek, yakni (1) kemampuan untuk mengembangkan konsep kehidupan sosial, (2) Kemampuan untuk menerapkan konsep kehidupan sosial melalui praktis pengalaman belajar. Kedua hal tersebut harus dijadikan sebagai pegangan dan acuan dalam aktivitas sehari-hari sehingga dengan belajar IPS, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan sosial sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu- ilmu, serta memperkenalkan konsep, generalisasi, teori, cara berfikir, dan cara bekerja disiplin ilmu-ilmu social. IPS disekolah merupakan mata pelajaran atau bidang kajian yang menduduki konsep dasar berbegai ilmu social yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pertimbangan psikologis dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/bahan ajar pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.

1. **Tujuan Pembelajaran IPS**

Dalam KTSP 2006 bahwa mata pelajaran IPS memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

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 lokal, nasional, dan global.

Menurut Rudy Gunawan (2011:37) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupan sendiri ditengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yyang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan olmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu sosial.

1. **Karakteristik Pembelajaran IPS**

Karakteristik pembelajaran IPS menurut H.Sapriya dkk (2009: 8 ) sebagai berikut :

1. IPS beusaha mempetautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
2. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif (meluas / dari ilmu sosial dan lainnya, sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu)digunakan untuk menelaah satu masalah / tema
3. Mengutamakan peran aktf peserta didik melalui proses belajar inquiri agar peserta didik mampu mengembangkan berpikir kritis, rasional dan analisis.
4. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan / menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata dimasyarakat, pengalaman, pemasalahan, kebutuhan kepada kehidupan dimasa depan baik dari lingkungan fisik/alam maupun budayanya
5. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjasi proses internalisasi secara mantap dan katif pada diri peserta didik aga memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat
6. IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayat hubungan antar manusia dan keterampilannya
7. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata,juga nilai dan keterampilannya.
8. Berusaha untuk memuaskan setiap peserta didik yang berbeda melalui program maupun pembelajaran dalam arti memperhatikan minat peserta didik dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
9. Dalam pengembangan program pembelajaran senantiasa mlaksanakan prinsip-prinsip karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Pendapat lain tentang Karakteristik IPS yang dikemukan Menurut Sumantri (2001, h. 89) IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*), maupun ilmu pendidikan. *Social Scence Education Council* (SSEC) dan *National Council for Social Studies* (NCSS), menyebut IPS sebagai “*Social Science Education*” dan “*Social Studies*”. Dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran seperti: Geografi, Ekonomi, Ilmu Politik, Ilmu Hukum, Sejarah, Antropologi, Psikologi, Sosiologi, dan sebagainya.

Dari pendapat tersebut terlihat bahwa karakteristik pembelajaran IPS merupakan pengabungan dari teori ilmu sosial dengan fakta yang memiliki sifat komprehensif melalui proses belajar inquiri yang dikemas dalam suatu tema tertentu. Sehingga peserta didik memperoleh pengalaman, pengetahuan, keterampilan dan berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan kehidupan yang nyata pada masyarakat sesuai dengan prinsip yang bersifat mendasar dalam pembelajaran IPS.

1. **Ruang Lingkup Pembelajaran IPS**
2. Dalam pembelajaran IPS konsep kehidupan sosial itu berkaitan dengan kehidupan sehari- hari, maka dalam KTSP tahun 2006 ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek- aspek sebagai berikut:
3. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
4. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
5. Sistem Sosial dan Budaya
6. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.
7. **Karakteristk Peserta Didik**

Karakteristik awal katanya berasal dari kata *karakter* yaitu sifat-sifat kejiwaan, ahlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain, tabiat, watak, berubah menjadi karakteristik. Sedangkan menurut kamus Bahasa Indonesia bahwa karakteristik adalah mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu.

Memahami karakteristik kepribadian peserta didik tidaklah mudah. Sehingga antara pendidik dengan peserta didik sama-sama belajar. Dari proses belajar tersebut, banyak pendapat-pendapat atau hasil penelitian tentang macam-macam kepribadian peserta didik yang bertujuan agar terjadi kesinambungan antara satu dengan yang lainnya. Jika dalam kehidupan atau ruang lingkup pendidikan, salah satunya dapat bertujuan untuk memperlancar proses pembelajaran agar sasaran dan ilmu yang disampaikan dapat maksimal saat diterima masing-masing peserta didik. Sehingga dapat dikatakan bahwa memahami kepribadian peserta dapat dianggap modal atau langkah awal para pendidik sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Dalam teorinya, Jean Piaget (Aunurrahman, 2011:58) mengemukakan bahwa :

Secara umum semua anak berkembang melalui urutan yang sama, meskipun jenis dan tingkat pengalaman mereka berbeda satu sama lainnya. Perkembangan mental anak terjadi secara bertahap dari tahap yang satu ke tahap yang lebih tinggi. Dalam tahap-tahap kogitif mempunyai kaitan yang sangat erat dengan empat karakteristik berikut:

* 1. Setiap anak pada usia yang berbeda akan menempatkan cara-cara yang berbeda secara kualitatif, utamanya dalam cara berpikir atau memecahkan permasalahan yang sama
  2. Perbedaan cara berpikir antara anak satu dengan yang lain seringkali dapat dilihat dari cara mereka menyusun kerangka berpikir yang saling berbeda. Dalam hal ini ada serangkaian langkah yang konsisten dalam kerangka berpikirnya, dimana tiap-tiap anak akan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan usianya
  3. Masing-masing cara berpikir akan membentuk satu kesatuan yang terstruktur. Ini berarti pa da tiap tahap yang dilalui seorang anak akan diatur sesuai dengan cara berpikir tertentu, Piaget mengakui bahwa cara-cara berpikir atau struktur tersebut pada dasarnya mengendalikan pemikiran yang berkembang.
  4. Tiap-tiap urutan dari tahap kognitif pada dasarnya merupakan suatu integrasi hirarkhis dari apa yang telah dialami sebelumnya.

**C. Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL)**

**1. Pengertian Model *Problem Based Learning***

Menurut Suherman (2003, h. 7) Model pembelajaran dimaksudkan sebagai pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Winataputra (2010, h. 7.17) kegiatan belajar melalui pemecahan masalah bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi, mengembangkan kemampuan berfikir alternatif, dan kemampuan mengambil keputusan berdasarkan alternatif yang tersedia.

Konsep yang dikemukakan Suherman menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu bentuk bagaimana interaksi yang tercipta antara guru dan siswa berhubungan dengan strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Belajar terjadi dari aksi siswa, dan pendidik hanya berperan dalam memfasilitasi terjadinya aktivitas kontruksi pengetahuan oleh pembelajar. Pendidik harus memusatkan perhatiannya untuk membantu peserta didik dalam mencapai keterampilan *self directed learning* (pembelajaran yang berpusat pada siswa).

Menurut Nurhadi (2004, h. 109) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Barrow (Eliah Elis, 2011, h. 15) mengemukakan pendapat mengenai PBL, yaitu:

Barrow berpendapat bahwa, PBL dapat menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa. Dengan menerapkan metode PBL, siswa dapat mengontrol sendiri proses pembelajarannya. Siswa dapat mengidentifikasi apa yang ingin mereka pelajari, mengendalikan masalah yang muncul dan bagaimana mencari sumber informasinya.

Dari konsep-konsep yang diungkapkan peneliti mengenai PBL, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning)*  adalah proses kegiatan pembelajaran dengan cara menggunakan atau memunculkan masalah dunia nyata sebagai bahan pemikiran bagi siswa dalam memecahkan masalah untuk memperoleh pengetahuan dari suatu materi pelajaran.

Menurut Tan (Rusman 2010, h. 229) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) merupakan inovasi dalam pembelajaran, karena dalam PBM kemampuan berfikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.

Sedangkan menurut Ibrahim dan Nur (2002, h. 2) mengemukakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berfikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk didalamnya belajar bagaimana belajar.

Jadi, kesimpulannya penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) juga bisa disebut Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah suatu proses belajar dengan mengeluarkan kemampuan siswa dengan betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan yang berorientasi pada masalah dunia nyata. Karena perkembangan intelektual siswa terjadi pada saat individu berhadapan dengan pengalaman baru dan menantang serta ketika mereka berusaha memecahkan masalah yang dimunculkan.

1. **Karakteristik Model *Problem Based Learning***

Menurut Tan (Rusman, 2010, h. 232) Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk mengahadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.

Adapun karakteristik PBM menurut Rusman (2010, h. 232) adalah sebagai berikut:

* 1. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar;
  2. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur;
  3. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspektif)*;
  4. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar;
  5. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama;
  6. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBM;
  7. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi dan kooperatif;
  8. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan;
  9. Keterbukaan proses dalam PBM meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar; dan
  10. PBM melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

Disamping memiliki karakteristik seperti disebutkan di atas, strategi belajar berbasis masalah (PBM) juga harus dilakukan dengan tahap-tahap tertentu. Menurut Fogarty (Made Wena 2011, h. 92), tahap-tahap strategi belajar berbasis masalah ada pada halaman berikut:

1. Menemukan masalah,
2. Mendefinisikan masalah,
3. Mengumpulkan fakta,
4. Menyusun hipotesis (dugaan sementara),
5. Melakukan penyelidikan,
6. Menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan,
7. Menyimpulkan alternatif pemecahan secara kolaboratif, dan
8. Melakukan pengujian hasil (solusi) pemecahan masalah.

Adapun alur proses Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) menurut Rusman (2010, h. 233) dapat dilihat pada *flowchart* berikut ini;

Menentukan Masalah

Analisis Masalah dan Isu Belajar

Pertemuan dan Laporan

Penyajian Solusi danRefleksi

Kesimpulan, Integrasi dan Evaluasi

**Gambar 2. 1**

**Keberagaman Penggunaan PBM**

**3. Tujuan Penggunaan Model *Problem Based Learning***

Menurut Rusman (2010, h. 238) tujuan PBL adalah penguasaan isi belajar dari disiplin *heuristic* dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. PBL juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas (*lifewide learning*), keterampilan memaknai informasi, kolaboratif dan belajar tim, dan keterampilan berfikir reflektif dan evaluatif.

Prof. Howard Barrows dan Kelson (Amir, 2009, h. 21) ikut andil dalam mengungkapkan pendapatnya mengenai PBL, kedua orang tersebut mengungkapan bahwa PBL adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Maksudnya adalah bahwa didalam kurikulumnya, dirancang masalah-masalah yang menuntut siswa mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim.

Dari pengertian ini kita dapat mengetahui bahwa pembelajaran berbasis masalah ini difokuskan untuk perkembangan belajar siswa, bukan untuk membantu guru mengumpulkan informasi yang nantinya akan diberikan kepada siswa saat proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah juga dapat mengembangkan kemampuan berfikir serta pemahaman siswa, cara memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata yang telah mereka alami sebelumnya ataupun simulasi dan menjadi pembelajar yang mandiri.

PBL merupakan salah satu pendekatan yang mempunyai harapan lebih baik dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep atau prosedur IPS yang sesuai dengan tujuan kurikulum adalah penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* (PBL) pertama kali diperkenalkan pada awal 1970-an di Universitas Mc Master Fakultas Kedokteran Kanada, sebagai satu upaya menemukan solusi dalam diagnosis dengan membuat pertanyaan-pertanyaan sesuai situasi yang ada.

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan untuk:

1. Membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan pemecahan masalah,
2. Belajar peranan orang dewasa yang otentik,
3. Menjadi siswa yang mandiri,
4. Untuk bergerak pada level pemahaman yang lebih umum, membuat kemungkinan transfer pengetahuan baru,
5. Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif,
6. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah,
7. Meningkatkan motivasi belajar siswa,
8. Membantu siswa belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi baru,
9. Meningkatkan keterampilan memaknai informasi, kolaboratif dan belajar tim,
10. Memiliki keterampilan berfikir reflektif dan evaluatif.

**4. Kriteria Bahan Pembelajaran Model *Problem Based Learning***

Berdasarkan tujuan dan ciri-ciri *Problem Based Learning* (PBL) yang telah dijabarkan di atas, maka kriteria pemilihan bahan pembelajaran berbasis masalah diantaranya :

1. Bahan pelajaran harus mengandung isu-isu yang mengandung konflik yang bisa bersumber dari berita, rekaman, video dan lain sebagainya.
2. Bahan yang dipilih adalah bahan yang bersifat familiar dengan siswa, sehingga setiap siswa dapat mengikutinya dengan baik.
3. Bahan yang dipilih merupakan bahan yang berhubungan dengan kepentingan orang banyak, sehingga terasa manfaatnya.
4. Bahan yang dipilih adalah bahan yang mendukung tujuan atau kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
5. Bahan yang dipilih sesuai dengan minat siswa sehingga setiap siswa merasa perlu untuk mempelajarinya.

**5. Langkah-Langkah Penerapan Model *Problem Based Learning***

Pelaksanaan model *Problem Based Learning* (PBL) terdiri dari 5 tahap proses, yaitu :

*Tahap pertama*, adalah proses orientasi siswa pada masalah. Pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah, dan mengajukan masalah.

*Tahap kedua*, mengorganisasi siswa. Pada tahap ini guru membagi peserta didik kedalam kelompok, membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.

*Tahap ketiga*, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Pada tahap ini guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

*Tahap keempat*, mengembangkan dan menyajikan hasil. Pada tahap ini guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi, atau model, dan membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temannya.

*Tahap kelima*, menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. Pada tahap ini guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan.

Ibrahim dan Nur dalam Rusman (2013: 243) mengemukakan, bahwa langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut.

**Tabel 2. 1**

**Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Masalah**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fase | Indikator | Tingkah Laku Guru |
| 1 | Orientasi siswa pada masalah | Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah |
| 2 | Mengorganisasi siswa untuk belajar | Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut |
| 3 | Membimbing pengalaman individual/ kelompok | Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah |
| 4 | Mengembangkan dan menyajikan hasil karya | Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya |
| 5 | Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan |

**6. Manfaat dan Hambatan Pembelajaran Model *Problem Based Learning***

Apabila langkah-langkah proses pembelajaran yang terdapat pada PBL dipenuhi dan dilaksanakan dengan benar, maka PBL memiliki potensi manfaat seperti yang dikemukakan Amir (2009, h. 27) sebagai berikut:

1. Menjadi lebih ingat dan meningkatkan pemahamannya atas materi ajar. Jika pengetahuan itu didapatkan lebih dekat dengan konteks praktiknya, maka kita akan lebih ingat.
2. Meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan. Siswa tidak menerima materi saja akan tetapi diimbangi dengan melakukan praktik berupa mengemukakan pendapatnya dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap masalah yang imbasnya siswa berfikir secara kritis untuk mencari solusi dalam pemecahan masalah.
3. Mendorong siswa untuk berfikir. Siswa dianjurkan untuk tidak terburu-buru menyimpulkan sesuatu, tetapi siswa dianjurkan untuk mencoba menemukan dasar-dasar ilmu atas argumennya, dan fakta fakta yang mendukung terhadap masalah.
4. Membangun kerja tim, kepemimpinan dan keterampilan sosial. Peserta didik diharapkan memahami perannya dalam kelompok dan menerima pendapat dari pandangan orang lain.
5. Membangun kecakapan belajar. Siswa harus mengembangkan bagaimana kemampuan untuk belajar mandiri dan menjadi tutor bagi siswa lain yang dianggap lemah dalam belajar.
6. Memotivasi siswa. Disinilah peran guru sebagai pendidik yang sangat menentukan dalam menyajikan suatu tema masalah dan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu serta memotivasi siswa ketika akan melakukan pembelajaran.

Diantara manfaat yang diperoleh dari PBL, terdapat pula hambatan utama yang ditemui dalam pembelajaran menggunakan PBL berdasarkan dengan yang dikemukakan oleh Jauhar (2011, h. 86) adalah:

* + 1. Untuk siswa yang malas tujuan dari PBL tidak tercapai, karena siswa telah terbiasa dengan pengajaran yang berpusat pada guru seperti mendengarkan ceramah sehingga malas untuk berfikir.
    2. Relatif menggunakan waktu yang cukup lama dan menuntut keaktifan siswa untuk mencari sumber-sumber belajar, karena siswa terbiasa hanya mendapatkan materi dari guru dan buku paket saja.
    3. Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan menggunakan model ini, karena PBL merupakan model yang bertujuan untuk membahas masalah-masalah yang akan dicari jalan keluarnya sehingga berhubungan erat dengan mata pelajaran tertentu saja.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran terutama menggunakan model PBL terdapat manfaat atau kelebihan, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa atas materi ajar, meningkatkan fokus siswa pada pengetahuan yang mereka miliki dan yang mereka pelajari di sekolah, mendorong siswa untuk lebih berfikir kritis dan termotivasi untuk selalu belajar, belajar bersosialisasi dengan teman kelompok dengan cara kerja tim, serta membangun kecakapan belajar mereka.

Adapun kelemahan dari model PBL yaitu tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan model ini, dalam proses pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama dan untuk siswa yang malas tujuan dari PBL tidak akan tercapai, karena model PBL ini menuntut keaktifan siswa untuk mencari sumber-sumber belajar yang tidak hanya didapat dari guru dan buku paket saja.

**D. Sikap rasa ingin tahu**

1. Perngertian Ingin Tahu

Nasoetion (Hadi dan Permata, 2010:3) mengatakan bahwa 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. Dari pengertian ini, berarti untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar syaratnya seseorang harus tertarik pada suatu hal yang belum diketahuinya. Keterkaitan itu ditandai dengan adanya proses berpikir aktif, yakni digunakannya semua panca indera yang kita miliki secara maksimal.

Sulistyowati (2012: 74) berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar. Indikator kelas; 1) menciptakan suasana kelas yang mengundak rasa ingin tahu, 2) Eksplorasi lingkungan secara terpprogram, 3) tersedia media komunikasi dan informasi.

Mustari (2011, h.103) berpendapat bahwa kurioritas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamia seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Rasa ingin tahu terdapat pada pengalaman manusia dan binatang. Istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi ingin tahu, karena emosi ini mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru, rasa ingin tahu bisa diibaratkan bensin atau kendaraan ilmu dan disiplin lain dalam studi yang dilakukan oleh manusia.

Dari pengertian di atas peneliti berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah sebuah sikap yang di miliki oleh setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal yang belum mereka ketahui untuk mempelajari lebih dalam, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain atau lingkungan sekitar.

1. Pendidikan Rasa Ingin Tahu

Mustari (2011: 109) berpendapat bahwa untuk mengembangkan rasa ingin tahu pada anak, kebebasan si anak itu sendiri itu harus ada untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunya. Kita tidak bisa begitu sajah menghardik mereka tidak tahu atau malas saat bertanya. Yang lebih baik adalah yang kita berikan kepada mereka cara-cara untuk mencari jawaban.

1. Sumber Rasa Ingin Tahu

Hadi dan Permata (2010, h.6-8) berpendapat ada tiga sumber rasa ingin tahu, yaitu:

1. Kebutuhan

Rasa ingin tahu muncul dari kesadaran kita akan kondoso masyarakat yang terdapat di sekitar ataupun sesuatu yang kita alami sehari-hari. Rasa penasaran dan ingin tahu biasa kita alami jika ada suatu persoalan yang belum terselesaikan, yang misalnya karena masyarakat tidak mampu menanganinya. Ketidak mampuan 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 dasar aneh. Kata ini memiliki makna sesuatu yang dianggap tidak sesuai dengan apa yang umum dilihat maupun dirasakan karena berlawanan dengan kebiasaan atau aturan yang disepakati. Rasa ingin tahu bisa muncul kalau orang tersebut memandang ada sesuatu hal yang dianggap salah secara umum, namun tetap berlangsung di masyarakat.

1. Kebutuhan dan keanehan

Rasa ingin tahu berdasarkan sumber 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.

**E. Hakikat Hasil Belajar**

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus di lakukan seseorang sebagai subyek dalan belajar. Sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang seharusnya di lakukan seorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam suatu kegiatan, diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari peroses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagi pengajar. Oleh karna hasil belajar yang di maksud disini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang di kemukakan oleh DR. Nana Sujana

Nana Sudjana (2004: 87) mengemukakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan prilaku yang ditunjukan pembelajar sebagai hasil dari seluruh interaksi yang di sadari oleh guru dan siswa, berbentuk aspek kognitif, afektif dan psikimotor.

Berdasarkan pengertian di atas dapat di simpilkan bahwa, hasil belajar adalah suatu hasil usaha (mampu memamfaatkan kemampuan, keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga sehinngga dapat mengkontruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari), secara maksimal bagi seseorang dalam menguasai bahan-bahan yang di pelajari atau kegiatan yang di lakukan.

1. **Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa dapat terlihat setelah siswa mengikuti suatu pembelajaran sebagai tolak ukur kemampuan dalam pembelajaran suatu pelajaran. Namun hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh individu siswa tersebut maupun di luar siswa itu sendiri. Sejalan dengan itu Rusman (2010:124) mengatakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor *Intern*

Faktor *intern* adalah faktor yang ada di dalam diri siswa sendiri. Faktor tersebut yaitu keadaan fisiologis atau jasmani siswa dan faktor psikologis.

1. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor jasmani bawaan yang ada pada diri siswa yang berkaitan dengan kondisi kesehatan dan fisik siswa. Keadaan jasmani yang kurang baik pada siswa misalnya kesehatannyan yang menurun, gangguan genetic pada bagian tubuh tertentu dan sebagainya akan mempengaruhi proses belajar siswa dan hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kondisi fisiologisnya baik.

1. Faktor psikologis

Faktor-faktor psikologis diantaranya adalah keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa faktor psikologis tersebut adalah kecerdasan siswa, minat, motivasi, sikap, bakat, dan percaya diri.

1. Faktor *Ekstern*

Fakor yang ada di luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kondisi keluarga, sekolah, dan masyarakat yang dapat memberikan pengaruh terhadap individu dalam belajar.

1. Faktor yang berasal dari keluarga

Faktor yang berasal dari keluarga diantaranya:

1. Cara orang tua mendidik
2. Relasi antar anggota keluarga
3. Suasana rumah
4. Keadaan ekonomi keluarga
5. Pengertian orang tua terhadap anak
6. Latang belakang kebudayaan
7. Faktor yang berasal dari sekolah

Faktor yang berasl dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjdai penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarny. Sistem belajar yang kondusif, atau penyajian pembelajaran yang diberikan oleh guru. Jika pembelajaran disajikan dengan baik dan menarik bagi siswa, maka siswa akan lebih optimal dalam melaksanakan dan menerima proses belajar.

1. Faktor yang berasal dari masyarakat

Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dekendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

1. **Indikator hasil belajar**

Indikator adalah perilaku yang dapat diukur/diobservasi untuk mnunjukan ketercapaian kompetensi inti (KI) yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. sedangkan hasil belajar merupakan hal yang di dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektip, dan pisikomotor, Sedangkann dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajar. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar, hasil tersebut juga terutama berkat evaluasi guru. Syah Muhibin (2006: 45) mendeskripsikan bahwa:

“pada dasarnya, pengungkapan hasil belajar mengikuti segenap aspek pisikologis, dimana aspek tersebut berangsur berubah seiring dengan pengalaman dan proses belajar yang di jalani siswa,akan tetapi tidak akan semudah itu karna terkadang untuk ranah apektif sangat sulit di lihat belajarnya, hal ini disebabkan karna hasil belajar itu ada sipat yang tidak bisa di braba, maka dari itu yang dapat dilakukan oleh guru adalah mengambil cuplikan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari belajar yang di angkap penting dan di harapkan dapat mencerminkan hasil belajar tersebut baik dari aspek cinta (kognitif), aspek rasa (afektif), dan aspek karsa (pisikomotor)”.

**F. Keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia**

1. **Persebaran Suku Bangsa di Indonesia**

Suku bangsa adalah bagia dari suatu bangsa. Suku bangsa mempunyai ciri-ciri mendasar tertentu. Ciri-ciri itu biasanya berkaitan dengan asal-usul dan kebudayaan. Ada beberapa ciri yang dapat digunakan untuk mengenal suatu suku bangsa, yaitu: ciri fisik, bahasan adat istiadat, dan kesenian yang sama. Contoh ciri fisik, antara lain warna kulit, rambut, wajah, dan bentuk badan. Ciri-ciri inilah yang membedakan satu suku bangsa dengan suku bangsa lainnya.

Ada teori yang menyatakan penduduk Indonesia berasal dari daratan Cina Selatan, Provinsi Yunan sekarang. Ada juga teori “Nusantara”.

Menurut teori pertama Suku bangsa Yunan datang ke Indonesia secara bergelombang. Ada dua gelombang terpenting.

Gelombang pertama terjadi sekitar 3000 tahun yang lalu. Mereka yang pindah dalam pe-riode ini kemudian dikenal sebagai rumpun bangsa **Proto Melayu**. Proto Melayu disebut juga Melayu Polynesia. Rumpun bangsa Proto Melayu tersebar dari Madagaskar hingga Pasifik Timur. Mereka bermukim di daerah pantai. Termasuk dalam bangsa Melayu Tua adalah suku bangsa Batak di Sumatera, Dayak di Kalimantan, dan Toraja di Sulawesi.

Gelombang kedua terjadi sekitar 2000 tahun lalu, disebut **Deutero Melayu**. Mereka disebut penduduk Melayu Muda. Mereka mendesak Melayu Tua ke pedalaman Nusantara. Termasuk bangsa Melayu Muda adalah suku bangsa Jawa, Minang-kabau, Bali, Makassar, Bugis, dan Sunda. Menurut teori “Nusantara” penduduk Indonesia tidak berasal dari luar. Teori ini didukung banyak ahli, seperti J.Crawfuld, K.Himly, Sutan Takdir Alisjahban, dan Gorys Keraf. Menurut para ahli ini penduduk Indonesia (bangsa melayu) sudah memiliki peradaban yang tinggi pada abad ke-19 SM. Taraf ini hanya dapat dicapai setelah perkembangan budaya yang sama. Hal ini menunjukkan penduduk Indonesia tidak berasal dari mana-mana, tetati berasal dan berkembang di Nusantara.

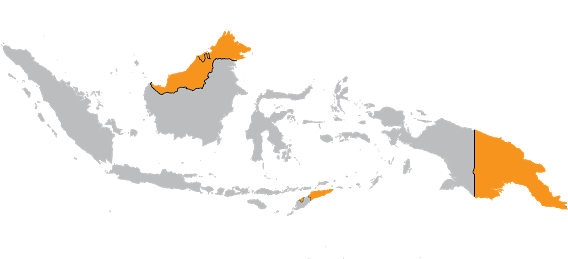
Keragaman suku bangsa di Indonesia antara lain disebabkan oleh:

1. perbedaan ras asal,
2. perkembangan daerah
3. perbedaan lingkungan geografis
4. perbedaan latar belakang sejarah
5. kemampuan menyesuaikan diri.

Faktor lingkungan geografis yang menyebabkan keanekaragaman suku bangsa antara lain sebagai berikut:

1. Negara kita berbentuk kepulauan.
2. Perbedaan bentuk muka bumi, seperti daerah pantai, dataran rendah, dan pegunungan.

Suku bangsa yang jumlah anggotanya cukup besar, antara lain suku bangsa Jawa, Sunda, Madura, Bugis, Makassar, Minang-kabau, Bali, dan Batak.



**Gambar 2.2 Wilayah Negara Indonesia**

**Tabel 2.2**

**Daerah Asal Suku Bangsa di Indonesia**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Daerah Asal Suku-suku Bangsa di Indonesia** | | |
| **No.** | **Nama Daerah** | **Suku Bangsa** |
| 1.  2.  3.  4.  5.  6.  7.  8.  9.  10.  11.  12.  13.  14.  15.  16.  17.  18.  19.  20.  21.  22.  23.  24.  25.  26.  27.  28.  29.  30.  31.  32.  33. | Nangroe Aceh Darussalam  Sumatera Utara  Sumatera Barat  Riau  Riau Kepulauan  Jambi  Bengkulu  Sumatera Selatan  Lampung  Bangka Belitung  Banten  DKI Jakarta  Jawa Barat  Jawa Tengah  D.I. Yogyakarta  Jawa Timur  Bali  Nusa Tenggara Barat  Nusa Tenggara Timur  Kalimantan Barat  Kalimantan Tengah  Kalimantan Selatan  Kalimantan Timur  Sulawesi Selatan  Sulawesi Tenggara  Sulawesi Barat  Sulawesi Tengah  Gorontalo  Sulawesi Utara  Maluku  Maluku Utara  Papua Barat  Papua | Aceh, Gayo, Alas, Kluet, Tamiang, Singkil, anak Jame, dan Pulau  Batak Karo, Batak Simalungan, Batak Fak-fak, Batak Angkola, Batak Toba, Melayu, Nias, Batak Mandailing, dan Maya-maya  Minangkabau, Melayu, dan Mentawai  Melayu, Akit, Talang Mamak, Orang utan bonai, Sahai, dan Laut  Melayu  Batin, Kerinci, Penghulu, Pedah, Melayu, Jambi, Kubu  Muko-muko, Pekal, Serawai, Pasemah, Enggano, Kaur, Rejang, Lembak  Melayu, Kikim, Semenda, Komering, Pasemah, Lintang, Pegagah, Rawas, Sekak, Rambang, Lembak, Kubu, Ogan, Penesek Gumay, Panukal, Bilida, Musi  Pesisir, Pubian, sungkai, Semenda, seputih, Tulangbawang, Krui Abung  Bangka  Baduy, sunda, Banten  Betawi  Sunda  Jawa  Jawa  Jawa, Madura, Tengger  Bali  Sasak, Samawa, Mata, Dongo, Kore, Mbojo, Dompu, Tarlawi, Sumba  Sabu, Sumba, Rote, Kedang, Helong, Dawan, Tatum, Melus, Bima, Alor, Lie, Kemak, Lamaholot, Sikka, Manggarai, Krowe, Ende, Bajawa, Nage, Riung  Kayau, Ulu Aer, Mbaluh, Manyuke, Skadau, Melayu-Pontianak  Kapuas, Ot Danum, Ngaju, Lawangan, Dusun, Maanyan, Katingan  Ngaju, Laut, Maamyan, Bukit, Dusun, Deyah, Balangan, Aba  Ngaju, Otdanum, Apokayan, Punan, Murut  Mandar, Bugis, Toraja, Sa’dan, Makassar  Mapute, Mekongga, Landawe, Tolaiwiw, Toalki, Kabaina, Butung, Muna, Bungku  Mandar, Mamaju, Mamasa  Buol, Toli-toli, Dompelas, Kaili, Kulawi, Lore, Pamona, Suluan, Mori, Bungku, Balantak, Banggai  Gorontalo  Minahasa, Bolaang-Mangondow, Sangiber-Talaud, Gorontalo, Sangir, Buru, Banda, Seram, Kei, Ambon  Halmahera, Obi, Morotai, Ternate, Bacan  Mey Brat, Arfak  Sentani, Dani, Amungme, Nimboran, Jagai, Asmat, Tobati |

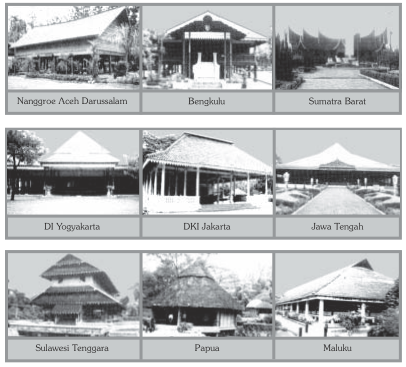
1. **Keanekaragaman Budaya di Indonesia**

Istilah budaya berasal dari kata Sansekerta, yaitu ***buddayah*** atau ***buddhi*** yang berarti akal budi. Kebudayaan berarti segala sesuatu yang dihasilkan oleh akal budi manusia.

Ada tiga bentuk kebudayaan, yaitu kebudayaan dalam dalam bentuk gagasan, kebiasaan, dan benda-benda budaya.

1. Kebudayaan yang berupa gagasan, antara lain ilmu pengetahuan, adat istiadat, dan peraturan.
2. Kebudayaan yang berupa kebiasaan, antara lain cara mencari makan (mata pencarian), tata cara pergaulan, tata cara perkawinan, kesenian, dan bermacam-macam upacara tradisi.
3. Kebudayaan yang berupa benda adalah semua benda yang diciptakan oleh manusia, seperti alat-alat keperluan sehari-hari, rumah, perhiasan, pusaka (senjata), kendaraan, dan lain-lain.
4. **Mengenal Keragaman Budaya di Indonesia**

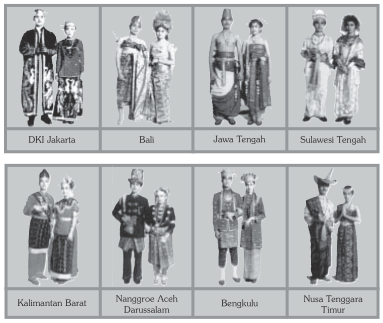
Wilayah Indonesia sangatlah luas. Lingkungan tempat tinggal penduduk Indonesia juga bermacam-macam. Ada penduduk yang tinggal di daerah pantai, ada yang tinggal di pegunungan, ada yang tinggal di daerah dataran rendah, dan lain-lain. Maka tidak heran kalau terjadi beraneka ragam kebudayaan di Indonesia.

Beberapa contoh rumah adat sebagai berikut:

**Gambar 2.3 Contoh Rumah Adat Daerah Indonesia**

Setiap suku bangsa mempunyai adat istiadat. Adat istiadat itu mengatur kehidupan bersama. Adat istiadat tercermin dalam pakaian adat, berbagai upacara adat, seperti upacara kematian, perkawinan, kelahiran, serta dalam tata pergaulan. Pakaian adat dipakai dalam upacara-upacara adat. Namun, ada juga pakaian adat yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut ini contoh pakaian adat yang ada di Indonesia:



**Gambar 2.4 Contoh Pakaian Adat Indonesia**

Beberapa contoh upacara adat yang dilakukan suku-suku di Indonesia anatar lain sebagai berikut

1. Mitoni, tedhak siti, ruwatan, kenduri, grebegan (Suku jawa)
2. Seren taun (Sunda)
3. Kasodo (Tengger)
4. Nelubulanin, ngaben (Bali)
5. Rambu solok (Toraja)

Keb eragaman kebudayaan di Indonesia juga tampak dalam kesenian daerah. Ada bermacam-macam bentuk kesenian daerah. Berikut ini beberapa bentuk kesenian daerah yaitu:

1. Musik dan lagu daerah
2. Tari-tarian tradisional daerah
3. Seni pertunjukkan tradisional
4. Seni lukis, ukir, pahat, dan anyaman tradisional

Berikut ini contoh lagu-lagu daerah:

**Tabel 2.3**

**Lagu-lagu Daerah di Indonesia**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lagu Daerah** | | |
| **No.** | **Daerah Asal** | **Judul Lagu** |
| 1.  2.  3.  4.  5.  6.  7.  8.  9.  10.  11.  12.  13.  14.  15.  16.  17.  18.  19.  20. | Aceh (NAD)  Sumatra Utara  Sumatra Barat  Sumatra Selatan  Jambi  Bengkulu  Jawa Barat  DKI Jakarta  Jawa Tengah  Jawa Timur  Bali  Sulawesi Utara  Sulawesi Selatan  Sulawesi Tengah  Kalimantan Selatan  Kalimantan Timur  Kalimantan Barat  Kalimantan Tengah  Maluku  Papua | Bungong Jeumpa, Piso Surit  Anju Ahu, Mariam Tomong, Sing Sing So, Sinanggar Tullo  Kambanglah Bungo, Inang, Ayam Den Lapeh, Kampuang Nan Jauh Di Mato  Dek Sangke, Tari Tanggai, Gendis Sriwijaya  Injit-injit Semut  Lalan Belek  Cing Cangkeling, Manuk Dadali, Bubuy Bulan, Sapu Nyere Pegat Simpai  Jali-jali, Kicir-kicir, Surilang  Gambang Suling, Gundul-gundul Pacul, Suwe Ora Jamu  Keraban Sape, Tandu Majeng, Rek Ayo Rek  Mejangeran, Putri Ayu, Dewa Ayu, Meyong-meyong  Esa Mokan, O Ina Ni Keke  Pakarena, Anging Mamiri, Ma Rencong  Tondok Kadindangku  Paris Berantai, Ampar-ampar Pisang  Indung-indung  Cik-Cik Periok  Tumpi Wayu  Tanase, Oleh Sioh, Kole-kole, Sarinande, Waktu Hujan Sore-sore  Yamko Rambe Yamko |

**Tabel 2.4**

**Tarian Daerah di Indonesia**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tarian Daerah** | | |
| **No.** | **Daerah Asal** | **Nama Tarian** |
| 1.  2.  3.  4.  5.  6.  7.  8.  9.  10.  11.  12.  13.  14.  15.  16.  17.  18.  19.  20.  21.  22.  23.  24.  25. | Aceh (NAD)  Sumatra Utara  Sumatra Barat  Riau  Sumatera Selatan  Lampung  Bengkulu  Jambi  Jakarta  Jawa Barat  Jawa Tengah-Yogyakarta  Jawa Timur  Bali  Nusa Tenggara Barat  Nusa Tenggara Timur  Kalimantan Barat  Kalimantan Timur  Kalimantan Tengah  Kalimantan Selatan  Sulawesi Selatan  Sulawesi Tenggara  Sulawesi Tengah  Sulawesi Utara  Maluku  Papua | Tari Seudati, Saman, Bukat  Tari Serampang, Baluse, Manduda  Tari Piring, Payung, Tabuik  Tari Joget Lambak, Tandak  Tari Kipas, Tanggai, Tajak  Tari Melinting, Bedana  Tari Adum, Bidadari  Tari Rangkung, Sekapuh Sirih  Tari Yapong, Serondeng, Topeng  Tari Jaipong, Merak, Patilaras  Tari Bambangan Cakil, Enggot-enggot, Bedaya, Beksan  Tari Reog Ponorogo, Remong  Tari Legong, Arje, Kecak  Tari Batunganga, Sampari  Tari Meminang, Perang  Tari Tandak Sambas, Zapin Tembung  Tari Hudog, Belian  Tari Balean Dadas, Tambun  Tari Baksa Kembang  Tari Kipa, Gaurambuloh  Tari Balumba, Malulo  Tari Lumense, Parmote  Tari Maengket  Tari Nabar Ilaa, Perang  Tari Perang, Sanggi |

* + - 1. **Hasil Penelitian**

1. Hasil penelitian Septian Apendi. Tahun 2012.

Septian Apendi mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia melakukan penelitian dengan judul skripsi “Penerapan Metode *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada Konsep Makhluk Hidup dan Lingkungannya” (Penelitian Tindakan Kelas di SDN 1 Lebak siuh Kelas IV Semester II Tahun Ajaran 2011/2012 Kecamatan Kadudampit Kabupaten Sukabumi). Masalah yang dihadapi peneliti adalah masalah guru di SD yang dalam mengajar lebih banyak mengejar target nilai ujian akhir yang melebihi KKM, namun tidak melihat pada masalah yang dihadapi oleh siswa, aktivitas guru lebih dominan daripada siswa, akibatnya guru seringkali mengabaikan proses pengalaman belajar akan menambah nilai hasil belajar siswa.

Dalam penerapan metode pembelajaran ini siswa tidak hanya menghapal informasi melainkan memahami prinsip yang melandasi pengetahuan dan tumbuh sikap keinginan bertanya. Dengan metode *Problem Based Learning* diharapkan memberikan pengaruh yang baik bagi penulis dan siswa dalam proses pembelajaran IPA tentang makhluk hidup di lingkungannya. Indikator sebagai keberhasilan tindakan perbaikan yang ditetapkan oleh peneliti secara eksplisit sehingga memudahkan verifikasi.

Skenario pembelajaran terlaksana dengan baik apabila minimal 80% skenario pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh peneliti dengan baik, dan siswa yang menjadi obyek penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% siswa telah memperoleh nilai 70. Berdasarkan hasil analisis pada siklus I yaitu perolehan nilai rata-rata siswa sebelum diterapkannya metode pembelajaran berbasis masalah mencapai 19,44% atau 11 orang siswa yang mencapai KKM, kemudian dilanjutkan dengan siklus II. Berdasarkan hasil analisis pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I, yang mencapai KKM sebanyak 72,34% atau 32 orang siswa. Namun hal ini belum mencapai target yang diinginkan yaitu 75% siswa mencapai KKM, dengan demikian dilanjutkan pada siklus III pada siklus ini berdasarkan hasil analisis presentase hasil belajar dengan materi makhluk hidup dan lingkungannya dengan menggunakan metode pembelajaran berdasarkan masalah, sebanyak 85,63% atau 40 orang siswa melebihi nilai KKM yang ditentukan sebesar 70, dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

Berdasarkan data diatas, dengan ketetapan KKM 70 dan presentase keberhasilan 75%. Septian Apendi menarik kesimpulan, bahwa dengan penerapan Metode *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA, metode ini juga sangat melatih keterampilan siswa dalam memecahkan masalah. Pembelajaran penggunaan PBL dapat memfasilitasi keterlibatan siswa baik yang berprestasi tinggi, sedang, ataupun rendah, karena siswa selalu diikut sertakan dalam seluruh kegiatan pembelajaran. Pada siklus III siswa sudah mampu memahami materi makhluk hidup di lingkungannya. Sikluspun dihentikan dan dinyatakan berhasil. Untuk mermperjelas data hasil pembelajaran peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada tabel 2. 2.

**Tabel 2.5**

**Kajian Hasil Penelitian Septian Apendi**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tahap | Jumlah Peserta Didik Tuntas | Presentase | Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas | Presentase |
| Siklus 1 | 11 | 19,44% | 35 | 80,56% |
| Siklus II | 32 | 72,34% | 14 | 27,66% |
| Siklus III | 40 | 85,63% | 6 | 14,37% |

* + - 1. **Kerangka Pemikiran**

Pembelajaran IPS, khususnya di sekolah dasar mempunyai tujuan, agar siswa memiliki kemampuan memahami konsep IPS, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep cara memecahkan masalah yang berada di lingkungan sekitar. Salah satu masalah yang dihadapi oleh siswa yaitu sulitnya memahami sebuah konsep, karena dalam proses pembelajaran anak kurang dilibatkan secara aktif, dan hanya disuruh untuk mencatat dan menghafal, sehingga membuat pembelajaran matematika menjadi pemahaman yang kurang bermakna.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru dituntut untuk menggunakan strategi pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya mencatat dan menghafal tetapi memahami dan siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS. Salah satu strategi yang bisa digunakan untuk memotivasi siswa belajar IPS adalah dengan cara pembelajaran bermakna. Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan, dapat meningkatkan pemahaman konsep pada topik masalah sosial, sehingga pemahaman peserta didik dapat meningkat menjadi lebih baik.

Model *Problem Based Learning* (PBL) diasumsikan dapat membuat proses pembelajaran dapat lebih bermakna, dan siswa lebih memahami konsep pelajaran IPS terutama materi masalah sosial. Menurut Nurhadi (2004: 109) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Menurut Tan (Rusman 2010, h. 229) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) merupakan inovasi dalam pembelajaran, karena dalam PBM kemampuan berfikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.

Jadi, kesimpulannya penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) juga bisa disebut Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah suatu proses belajar dengan mengeluarkan kemampuan siswa dengan betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan yang berorientasi pada masalah dunia nyata. Karena perkembangan intelektual siswa terjadi pada saat individu berhadapan dengan pengalaman baru dan menantang serta ketika mereka berusaha memecahkan masalah yang dimunculkan.

Apabila langkah-langkah proses pembelajaran yang terdapat pada PBL dipenuhi dan dilaksanakan dengan benar, maka PBL memiliki potensi manfaat atau kelebihan seperti yang dikemukakan Amir (2009, h. 27) sebagai berikut:

1. Menjadi lebih ingat dan meningkatkan pemahamannya atas materi ajar. Jika pengetahuan itu didapatkan lebih dekat dengan konteks praktiknya, maka kita akan lebih ingat.
2. Meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan. Siswa tidak menerima materi saja akan tetapi diimbangi dengan melakukan praktik berupa mengemukakan pendapatnya dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap masalah yang imbasnya siswa berfikir secara kritis untuk mencari solusi dalam pemecahan masalah.
3. Mendorong siswa untuk berfikir. Siswa dianjurkan untuk tidak terburu-buru menyimpulkan sesuatu, tetapi siswa dianjurkan untuk mencoba menemukan dasar-dasar ilmu atas argumennya, dan fakta fakta yang mendukung terhadap masalah.
4. Membangun kerja tim, kepemimpinan dan keterampilan sosial. Peserta didik diharapkan memahami perannya dalam kelompok dan menerima pendapat dari pandangan orang lain.
5. Membangun kecakapan belajar. Siswa harus mengembangkan bagaimana kemampuan untuk belajar mandiri dan menjadi tutor bagi siswa lain yang dianggap lemah dalam belajar.
6. Memotivasi siswa. Disinilah peran guru sebagai pendidik yang sangat menentukan dalam menyajikan suatu tema masalah dan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu serta memotivasi siswa ketika akan melakukan pembelajaran.

Adanya persyaratan-persyaratan tertentu agar kelebihan PBL dapat muncul justru menimbulkan kesulitan tersendiri dalam menerapkannya. Adapun hambatan penggunaan PBL berdasarkan dengan yang dikemukakan oleh Jauhar (2011, h. 86) adalah:

a. Untuk siswa yang malas tujuan dari PBL tidak tercapai, karena siswa telah terbiasa dengan pengajaran yang berpusat pada guru seperti mendengarkan ceramah sehingga malas untuk berfikir.

b. Relatif menggunakan waktu yang cukup lama dan menuntut keaktifan siswa untuk mencari sumber-sumber belajar, karena siswa terbiasa hanya mendapatkan materi dari guru dan buku paket saja.

c. Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan menggunakan model ini, karena PBL merupakan model yang bertujuan untuk membahas masalah-masalah yang akan dicari jalan keluarnya sehingga berhubungan erat dengan mata pelajaran tertentu saja.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran terutama menggunakan model PBL terdapat manfaat atau kelebihan, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa atas materi ajar, meningkatkan fokus siswa pada pengetahuan yang mereka miliki dan yang mereka pelajari di sekolah, mendorong siswa untuk lebih berfikir kritis dan termotivasi untuk selalu belajar, belajar bersosialisasi dengan teman kelompok dengan cara kerja tim, serta membangun kecakapan belajar mereka. Kelemahan dari model PBL itu sendiri yaitu tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan model ini, dalam proses pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama dan untuk siswa yang malas tujuan dari PBL tidak akan tercapai, karena model PBL ini menuntut keaktifan siswa untuk mencari sumber-sumber belajar yang tidak hanya didapat dari guru dan buku paket saja.

* + - 1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, diduga melalui penerapan metode Problem Besed Learning dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Sukamulya II.

Lebih jelas peneliti merinci hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan penerapan metode Prblem Besed Learningdapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia di kelas V SDN Sukamulya II Kecamatan Talegong Kabupaten Garut.
2. Proses Pembelajaran dengan penerapan metode Problem Besed Learningdapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar di kelas V SDN Sukamulya II Kecamatan Talegong Kabupaten Garut.
3. Pemahaman konsep dapat meningkat dengan penerapan Problem Besed Learningdapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar i kelas V SDN Sukamulya II Kecamatan Talegong Kabupaten Garut.