

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Pendidikan IPS

1. Pengertian Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam Kurikulum 1975. Somantri (dalam Sapriya, 2009, hlm. 11) mengatakan bahwa “Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan”. Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Djahri & Ma'mum (dalam Gunawan, 2011, hlm. 17) menyatakan bahwa “IPS atau studi sosial konsep-konsepnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa”.

Menurut S. Nasution (dalam Hanifah, dkk, 2010, hlm. 121) menyatakan bahwa “Pendidikan IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang berhubungan dengan manusia di dalam masyarakat yang terdiri atas beberapa subjek: sejarah, ekonomi geografi, sosiologi, antropologi, pemerintahan dan psikologi sosial”.

Tetapi harus pula dibedakan pendidikan IPS untuk sekolah dasar (SD) hingga untuk sekolah menengah (SMP, SMA, SMK).

Pembelajaran di SD menurut Somantri (dalam Gunawan 2011, hlm. 18) “Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila”. Kemudian pendidikan IPS untuk SMP tidak mengalami perubahan pendekatan artinya masih bersifat terkonfederasi yang mencakup geografi, sejarah, dan ekonomi koperasi; dan pendidikan IPS untuk SMA menggunakan pendekatan terpisah-pisah atas mata pelajaran sejarah nasional dan sejarah umum untuk kelas I dan

II; ekonomi dan geografi untuk Kelas I dan II; sosiologi Kelas II; sejarah budaya untuk kelas III program bahasa ; ekonomi, sosiologi, tata Negara, dan antropologi untuk kelas III Program IPS. Dari definisi-definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPS adalah disiplin ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dari ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan, dikemas secara psikologis, ilmiah, pedagogis, dan sosial-kultural untuk tujuan pendidikan.

Materi pembelajaran IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berfikir peserta didik yang bersifat holistik.

2. Landasan Pendidikan IPS

Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran dan pendidikan disiplin ilmu seyogyanya memiliki landasan dalam pengembangan. Landasan ini diharapkan akan dapat memberikan pemikiran-pemikiran mendasar tentang pengembangan struktur, metodologi, dan memanfaatkan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu.

Menurut Sapriya (2009, hlm. 16) landasan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu adalah sebagai berikut.

1) Landasan filosofis

Memberikan gagasan pemikiran mendasar yang digunakan untuk menentukan apa objek kajian atau domain apa saja yang menjadi kajian pokok dan dimensi pengembangan pengetahuan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu.

2) Landasan ideologis

Sistem gagasan mendasar untuk memberi pertimbangan dan menjawab pertanyaan. (1) bagaimana keterkaitan antara *das sein* pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu dan *das sollen* pendidikan IPS; dan (2) bagaimana keterkaitan antara teori-teori pendidikan dengan hakikat dan praksis etika, moral, politik, dan norma-norma perilaku dalam membangun dan mengembangkan pendidikan IPS.

3) Landasan sosiologis

Memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan cita-cita, kebutuhan, kepentingan, kekuatan, aspirasi, serta pola kehidupan masa depan melalui interaksi sosial yang akan membangun teori-teori atau prinsip-prinsip pendidikan IPS sebagai disiplin ilmu.

- 4) Landasan antropologis
Memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar dalam menentukan pola, sistem, dan struktur pendidikan disiplin ilmu sehingga relevan dengan pola, sistem, dan struktur kebudayaan bahkan dengan pola, sistem, dan struktur perilaku manusia yang kompleks.
- 5) Landasan kemanusiaan
Memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan karakteristik ideal manusia sebagai sasaran proses pendidikan.
- 6) Landasan politis
Memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan arah dan garis kebijakan politik dalam pendidikan dari IPS.
- 7) Landasan psikologis
Memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan cara-cara pendidikan IPS membangun struktur tubuh disiplin pengetahuannya, baik dalam tatanan personal maupun

3. Tujuan Pendidikan IPS

Kalau kita bicara mengenai tujuan pendidikan IPS yang disusun berdasarkan taksonomi tujuan pendidikan maka kita akan berbicara tujuan pendidikan yang berorientasi pada perubahan tingkah laku para siswa yaitu (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai sosial dan sikap (4) keterampilan.

Menurut Hanifah (dalam Maulana, dkk, 2010, hlm. 121) menguraikan tujuan pendidikan IPS menjadi :

- a. Pengetahuan dan pemahaman
 - Pengetahuan mengenai fakta, yakni segala informasi dan data yang dapat diperiksa ketepatannya dan telah diterima secara umum bahwa hal itu benar.
 - Pengetahuan mengenai konsep-konsep, yakni ide umum dalam pikiran seseorang yang merupakan kelompok dari sesuatu atau tindakan yang mempunyai nilai dan sifat tertentu.
 - Pengetahuan mengenai generalisasi, yakni pernyataan umum atau teori yang menyatakan antara beberapa konsep yang mempunyai nilai yang luas.

- b. Nilai dan sikap

Anak-anak membutuhkan nilai yang menfasirkan dunia sekitarnya sehingga dia mampu melakukan perspektif faktor antar keluarga, masyarakat ataupun teman di lingkungan banyak memberikan pengaruh terhadap perkembangan nilai dan sikap anak. Untuk ini orang tua dan guru memiliki peran yang sangat penting agar pada

diri anak tertanam nilai-nilai dan sikap yang baik seperti rasa menghormati satu dengan yang lain, kemudian rasa menghargai, kejujuran, bertanggung jawab, dan lain-lain.

c. Keterampilan sosial, intelektual dan personal

- 1) Keterampilan sosial merupakan penggabungan dari pengetahuan, keterampilan akademis dan sikap dan nilai yang baik. Sikap dan nilai yang baik adalah semua sikap dan nilai yang patut dimiliki para siswa. Tingkah laku dalam pergaulan yang resmi (organisasi), tingkah laku yang tidak resmi (dalam masyarakat). Keterampilan dalam mengorganisir kata dengan cerdas, teliti, sopan dan jelas.
- 2) Keterampilan intelektual yang termasuk di dalamnya adalah pembentukan konsep, terdiri dari interpretasi dan menggunakan fakta dan prinsip untuk menerangkan fenomena yang tidak bernama atau memprediksi akibat adanya kondisi yang telah diketahui.
- 3) Keterampilan mengenal diri / personal merupakan penghayatan diri sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa, anggota masyarakat dan warga negara. Kemudian menyadari dan bersyukur kelebihan dan kekurangan yang dimiliki.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai tujuan pendidikan IPS, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS merupakan disiplin dari ilmu-ilmu sosial yang di dalamnya bertujuan untuk memberikan pemahaman terhadap masalah-masalah sosial yang timbul dalam kehidupan. Mendidik menjadi warga negara yang baik yang dapat mengamalkan nilai-nilai Pancasila dan UUD sehingga di dalam setiap individu terdapat rasa tanggung jawab, kejujuran, dan tekad yang besar dalam mencapai suatu tujuan. Juga dapat memberikan keterampilan-keterampilan sosial yang akan berguna pada saat ini dan di masa yang akan datang.

4. Tujuan Pendidikan IPS di Sekolah Dasar (SD)

Tujuan merupakan ukuran untuk menentukan tercapai atau tidaknya suatu hal yang telah ditetapkan. Sama halnya dengan tujuan pendidikan di SD menurut Sapriya (2009, hlm. 12) mengatakan bahwa "Tujuan pembelajaran IPS di SD untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai, yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan

masalah". Pendapat Sapriya di atas mengenai tujuan pembelajaran IPS untuk mempersiapkan peserta didik menguasai berbagai keterampilan untuk menghadapi masa depannya.

Sedangkan menurut Djahiri & Ma'mun (dalam Gunawan, 2011, hlm.20) tujuan pendidikan IPS yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui dan mampu menerapkan konsep-konsep ilmu sosial yang penting, generalisasi (konsep dasar), dan teori-teori kepada situasi dan data baru.
2. Memahami dan mampu menggunakan beberapa struktur dari suatu disiplin dan antar disiplin untuk digunakan sebagai bahan analisis data baru.
3. Mengetahui teknik-teknik penyelidikan dan metode-metode penjelasannya yang dipergunakan dalam studi sosial secara bervariasi serta mampu menerapkannya sebagai teknik penelitian dan evaluasi suatu informasi.
4. Mampu mempergunakan cara berfikir yang lebih tinggi sesuai dengan tujuan dan tugas yang didapatnya.
5. Memiliki keterampilan dalam memecahkan permasalahan (*Problem Solving*).
6. Memiliki *self concept* (konsep atau prinsip sendiri) yang positif.
7. Menghargai nilai-nilai kemanusiaan.
8. Kemampuan mendukung nilai-nilai demokrasi.
9. Adanya keinginan untuk belajar dan berfikir secara rasional.
10. Kemampuan berbuat berdasarkan sistem nilai yang rasional dan mantap.

Sejalan juga dengan tujuan IPS menurut penjelasan pasal 37 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas (2003, hlm. 86), bahwa.

Bahan kajian ilmu pengetahuan sosial, anatara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas materi yang diajarkan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berhubungan dengan manusia dan lingkungannya beserta problematika sosial di dalamnya. Dapat disimpulkan tujuan pembelajaran IPS disekolah tidak lagi semata-mata untuk memberikan pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Peserta didik selain diharapkan memiliki pengetahuan mereka juga dapat mengembangkan

keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya.

5. Ruang lingkup pembelajaran IPS

Adapun ruang lingkup dalam pembelajaran IPS menurut KTSP (2006, hlm.30) adalah meliputi beberapa aspek, yaitu:

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

6. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pengaruh utama pembelajaran IPS di Indonesia sulit berkembang, adalah minimnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran IPS itu sendiri. Hal tersebut pasti dipengaruhi oleh persepsi masyarakat, pandangan miring para orang tua terhadap IPS, model pembelajarannya, dan pengaruh yang lainnya. Berikut faktor-faktor penyebab pembelajaran IPS kurang diminati para peserta didik, antara lain :

a. Metode pembelajaran yang monoton.

Pada pembelajaran IPS di sekolah dasar cenderung masih menggunakan metode konvensional yang membuat pembelajaran menjadi membosankan dan kurang bermakna. Pemilihan metode yang cocok merupakan salah satu langkah untuk membuat pembelajaran IPS di sekolah dasar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Ini untuk menghindari dan memperbaiki pandangan masyarakat yang mengidentikkan pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang membosankan karena hanya hafalan semata.

b. Persepsi bahwa IPS tidak penting

IPS dipandang tidak ada gunanya dalam konteks kehidupan sehari-hari baik dalam konteks kehidupan individu, bermasyarakat dan berbangsa. IPS tidak praktis, tidak dapat membangun gedung atau membangun jembatan, tidak dapat mendatangkan uang, tidak ada les IPS, dan begitu seterusnya yang pada intinya tidak langsung menghasilkan materi atau uang. Dalam konteks ini, masyarakat kita sudah banyak

terbius oleh paham materialisme dan pragmatisme. Masyarakat juga berparadigma bahwa prospek kerja IPA lebih menjanjikan.

c. Persepsi bahwa IPS ada di tingkat dua

Pembelajaran di IPS dikenal santai, sebab tidak dikelilingi oleh rumus-rumus seperti pada IPA. Maka dari itu, para peserta didik IPS jarang terikat oleh waktu dan sedikit lebih longgar dalam belajar. Hal tersebut menjadikan masyarakat lebih memomorsatukan IPA yang notabene lebih *fulltime* karena ada waktu untuk praktikum dan lain sebagainya. Mayoritas para orang tua juga menganggap bahwa longgarnya waktu peserta didik IPS menjadikan mereka menghabiskan waktunya untuk bermain dan melakukan hal yang kurang bermanfaat. Anggapan tersebut akhirnya mengubah *mainset* masyarakat tentang IPS dan meletakkannya di tingkat kedua. Kebanyakan orang tua juga menyuruh anaknya untuk terjun ke IPA, dan tentunya mereka akan sangat bangga sekali jika hal itu dapat tercapai.

Dari semua permasalahan yang tercetus diatas, perlunya inovasi guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Bisa dengan cara guru mengembangkan pembelajaran dengan membaca banyak referensi belajar bisa dari internet, buku-buku, ataupun *sharing* dengan guru-guru dari sekolah lain. Guru juga dapat membuat forum bertukar pikiran dalam pembelajaran IPS. Dan yang terakhir guru juga dapat mengembangkan variasi dalam belajar dengan penerapan model-model pembelajaran yang banyak ragamnya.

B. Hakikat Belajar dan Teori Pendukung

1. Pengertian Belajar

“Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. (Hamdani, 2010, hlm. 20).

Jadi belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku, ini sejalan dengan pendapat Djamarah (2011, hlm.13) “Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku

sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Belajar juga tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan lain, dan cita-cita. Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.

2. Teori Belajar Gagne

Menurut Gagne (dalam Djamarah, 2011, hlm. 22) memberikan dua definisi, yaitu.

- 1) Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.
- 2) Belajar adalah pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Dari sumber lain, Gagne (dalam Purwanto, 1980, hlm. 84) berpendapat bahwa “Belajar adalah sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.” Dari pendapat di atas dapat dilihat bahwa suatu pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa sendiri yang mengalami pembelajaran tersebut, dan harus terdapat ranah kognitif, afektif, dan psikomotor di dalamnya.

Gagne (dalam Djamarah, 2011, hlm. 22) membagi segala sesuatu yang dipelajari manusia dapat dibagi menjadi lima kategori yang disebut *the domains of learning*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Keterampilan Motoris (*motor skill*).
- 2) Informasi verbal.
- 3) Kemampuan intelektual.
- 4) Strategi kognitif.
- 5) Sikap.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar ini mengatakan bahwa dalam belajar siswa harus mengalami sendiri sehingga nantinya siswa akan dapat memperoleh pengalaman baru dan nantinya bermuara pada perubahan tingkah laku. Sanjaya (2006, hlm. 225) mengatakan bahwa “Sesuai dengan filsafat

konstruktivisme tentang hakikat pengetahuan mempengaruhi konsep tentang proses belajar, bahwa belajar bukanlah sekedar menghafal, tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman”. Dalam teori ini juga siswa harus bisa menemukan sendiri dan mengkonstruksikan sendiri pemahaman-pemahaman yang mereka peroleh.

Hubungan antara teori konstruktivisme dan teori Gagne dengan penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dalam pembelajaran IPS pada materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi akan dapat memberikan suatu pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) akan dapat membuat siswa mengkontruksi sendiri pengetahuan yang mereka peroleh kemudian mengembangkannya menjadi kemampuan intelektual, meningkatkan komunikasi verbal dan perubahan sikap dan juga hasil belajar.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran.

Model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Mills (dalam Suprijono, 2009, hlm. 45), sedangkan menurut Astiati (dalam Gunawan, 2011, hlm. 82) “Model adalah sebuah perencanaan atau pola yang bersifat menyeluruh untuk membantu siswa mempelajari jenis pengetahuan, sikap, atau keterampilan tertentu. Jadi dapat disimpulkan bahwa model adalah seperangkat alat untuk membantu siswa yang dapat dicobakan oleh seseorang atau sekelompok orang.

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang meliputi pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran secara spesifik. Penguasaan model pembelajaran akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penelitian para ahli

tentang kegiatan guru dan siswa dalam kaitannya dengan bahan pengajaran adalah model pembelajaran.

Model pembelajaran menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012, hlm. 133) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”. Jadi model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisiensi untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Pemilihan model pembelajaran haruslah mempertimbangkan beberapa hal yaitu (1) tujuan pembelajaran, (2) sifat materi pembelajaran, (3) ketersediaan fasilitas, (4) kondisi peserta didik, dan (5) alokasi waktu yang tersedia.

2. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Dalam prakteknya, guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajaran fasilitas maupun media yang tersedia dan kondisi guru itu sendiri.

Berikut uraian dari beberapa model yang dapat guru pilih sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

a. Model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Menurut Sanjaya (dalam Maulana, 2010, hlm. 17) mengatakan bahwa, Contextual Teaching and Learning adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Tahap pembelajaran CTL menurut Saud dan Suherman (dalam Maulana, 2009, hlm. 21) mengatakan bahwa “Tahapan pembelajaran

CTL dibagi menjadi empat tahap yaitu, tahap invitasi, eksplorasi, penjelasan dan solusi, dan pengambilan tindakan”.

b. Model Pembelajaran Inkuiri

Menurut Sudjana, 2009, hlm. 109 mengemukakan bahwa “Model pembelajaran inkuiri diartikan sebagai model pembelajaran yang mempersiapkan situasi bagi siswa untuk melakukan eksperimen sendiri”. Model pembelajaran inkuiri umumnya diorganisasikan menjadi pendahuluan, diajukan pertanyaan yang bertujuan memprediksi, membuat hipotesis demonstrasi, mengevaluasi hipotesis, mengambil keputusan, dan aplikasi.

c. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Menurut Trianto, 2007, hlm. 41 mengemukakan bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu”. Walaupun prinsip dasar kooperatif tidak berubah, terdapat beberapa variasi dari model tersebut. Setidaknya terdapat empat model yang seharusnya merupakan bagian dari kumpulan strategi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif. Yaitu STAD, JIGSAW, Investigasi Kelompok (*Teams Games Tournament*) dan Pendekatan Struktural yang meliputi *Think Pair Share* (TPS) dan *Numbered Head Together* (NHT).

d. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Menurut Trianto, 2007, hlm. 67 berpendapat bahwa,

Model pembelajaran berdasarkan masalah merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD).

Pada pembelajaran IPS diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan prestasi siswa. Model yang di

gunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Roger, dkk. (dalam Huda, 2011, hlm. 29) mengatakan bahwa.

Pembelajaran kooperatif merupakan aktifitas pembelajaran kelompok yang di organisisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Sedangkan menurut Rusman (2012, hlm. 202) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Pembelajaran kooperatif yang paling tua dan paling banyak diteliti adalah pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD). Menurut Slavin (2005, hlm. 143) menyatakan bahwa “STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif”. Model ini melibatkan kompetisi antar kelompok. Siswa dikelompokkan secara beragam berdasarkan kemampuan, ras, gender, dan etnis. Kemudian siswa yang pandai menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain.

Menurut Slavin (2005, hlm. 143) menjelaskan bahwa “STAD terdiri atas lima komponen utama yaitu presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim”.

Presentasi kelas. Materi dalam *Student Team Achievement Division* (STAD) pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa

hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah berfokus pada unit STAD. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh pada presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

Tim. Terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

Kuis. Setelah sekitar satu atau dua periode setelah guru memberikan presentasi dan sekitar satu atau dua periode praktik tim, para siswa akan mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis.

Skor kemajuan individual. gagasan dibalik skor kemajuan individual adalah untuk memberikan acuan kepada tiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka berkerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik daripada sebelumnya.

Rekognisi tim. Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

4. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division (STAD)*.

Pembelajaran kooperatif tipe STAD harus melalui persiapan yang matang. Mulai dari penentuan materi ajar sampai akhir pemberian penghargaan kepada tim untuk skor yang dimiliki.

Suprijono (2009, hlm. 133) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD terdiri dari enam langkah, yaitu:

- 1) Membentuk kelompok yang anggotanya terdiri dari empat orang secara heterogen (campuran dalam prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain).
- 2) Guru menyajikan pelajaran.

- 3) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
- 4) Guru memberi kuis atau pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu.
- 5) Memberi evaluasi.
- 6) Kesimpulan.

Pendapat ini memiliki kemiripan dengan pendapat Hamdani (2010, hlm. 93) yang menyebutkan langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD terdiri dari enam langkah, yaitu:

- 1) Membentuk kelompok yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen (campuran dari prestasi, jenis kelamin, ras)
- 2) Guru menyajikan pembelajaran.
- 3) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota kelompok. Anggota yang tahu menjelaskan kepada anggota lainnya, sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
- 4) Memberi evaluasi.
- 5) Penutup.

Jika langkah-langkah ini dipersiapkan dengan baik maka pembelajaran kooperatif tipe STAD akan dapat berjalan dengan baik sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengatasi masalah yang ada pada saat proses pembelajaran dan dapat menjawab dengan baik kuis yang diberikan.

5. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi.

1) Langkah-langkah pembelajaran

Pembelajaran pada materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD). Pembelajaran ini menggunakan sistem siklus dimana direncanakan tiga siklus dan setiap siklus terdiri dari tiga tindakan. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Langkah-langkah Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Waktu |
|--------------------|--|--|
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa dan memberi salam, serta mengabsen peserta didik, berdoa dipimpin oleh salah seorang peserta didik. 2. Apersepsi dengan bertanya kepada siswa untuk membuka pemahaman awal siswa. 3. Untuk membangkitkan semangat dilakukan yel-yel “tepuk semangat”. 4. Guru menyampaikan dan menjelaskan tujuan. 5. Guru menyampaikan dan menjelaskan model pembelajaran yang akan digunakan pada hari ini, yaitu model pembelajaran <i>Student Team Achievement Division (STAD)</i>. | Pendahuluan (5 menit) |
| Inti | <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengidentifikasi tentang berbagai sumber daya alam yang ada di daerah sekitar. 2. Siswa bertanya jawab mengenai berbagai sumber daya alam yang ada di daerah sekitar <p>Tahap 1 : Pengajaran</p> <p>Guru menyajikan materi pembelajaran, biasanya dengan format ceramah-diskusi. Pada tahap ini, siswa seharusnya diajarkan tentang apa yang akan mereka dan mengapa pelajaran tersebut penting.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai hubungan antara sumber daya alam dan kegiatan ekonomi. 4. Siswa mendengar penjelasan guru mengenai pentingnya materi mengenai hubungan antara sumber daya alam dan kegiatan ekonomi. 5. Siswa diberikan media berupa video mengenai | Inti (75 menit) |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Waktu |
|----------|--|-------|
| | <p>sumber daya alam dan hubungannya dengan kegiatan ekonomi.</p> <p>6. Siswa mencatat hal-hal penting yang ada dalam pembelajaran.</p> <p>7. Siswa bertanya jawab mengenai materi yang dijelaskan.</p> <p>Tahap 2 : Tim Studi</p> <p>Para anggota kelompok bekerja secara kooperatif untuk menyelesaikan lembar kerja dan mengisi di lembar jawaban yang telah disediakan oleh guru.</p> <p>8. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang anggota yang bersifat heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, ras, dll).</p> <p>9. Siswa mempersiapkan diri untuk pembentukan kelompok.</p> <p>10. Siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai prosedur diskusi kelompok.</p> <p>11. Siswa diberi ringkasan materi yang telah di jelaskan di awal.</p> <p>12. Siswa bertanggung jawab menguasai misteri pelajaran.</p> <p>13. Siswa diberikan lembar kerja siswa.</p> <p>14. Siswa berdiskusi secara berkelompok untuk menjawab lembar kerja siswa.</p> <p>15. Siswa secara bersama-sama diajak untuk membahas pekerjaan apa saja yang ada di dalam lembar kerja.</p> <p>Tahap 3 : Tes</p> <p>Setiap siswa secara individu menyelesaikan kuis.</p> | |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Waktu |
|----------|---|-------|
| | <p>Guru men-<i>score</i> kuis tersebut dan mencatat pemerolehan hasilnya saat itu. Hasil tes individu akan diakumulasikan untuk skor tim mereka.</p> <p>16. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai prosedur kuis.</p> <p>17. Siswa diberikan kuis berupa butir soal.</p> <p>18. Siswa secara individu mengerjakan soal kuis.</p> <p>19. Siswa dipandu guru mengkoreksi jawaban dari kuis kemudian menuliskan skor nilai pada format perolehan nilai yang sudah disediakan.</p> <p>20. Siswa bersama guru mengakumulasi perolehan nilai setiap kelompok.</p> <p>Tahap 4 : Rekognisi</p> <p>Setiap tim menerima penghargaan atau <i>reward</i> bergantung pada nilai skor rata-rata tim.</p> <p>21. Siswa diberikan hasil perolehan nilai untuk masing-masing kelompok.</p> <p>22. Siswa dalam kelompok diberikan penghargaan berupa bintang emas sesuai dengan perolehan nilai kuis dan hadiah untuk memotivasi siswa agar lebih giat belajar.</p> | |
| | <p>Penilaian proses:</p> <p>a. Guru berkeliling mengamati kerjasama anak dalam mengerjakan tugas.</p> <p>b. Menilai kerjasamanya, tanggung jawabnya, kepeduliannya, ke aktifannya (mendominasi atau tidak dsb)</p> <p>Menilai dengan lembar pengamatan perilaku.</p> | |

Siswa diberi kuis setelah itu diberi evaluasi berupa soal mengenai materi yang dipelajari. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), guru memegang peranan yang sangat penting. Mulai dari pengaturan diskusi, pemberian kuis, pemberian skor. Selain itu guru harus bisa mengontrol siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan tipe *Student Team Achievement Division* (STAD).

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang dilakukan seseorang sebagai subjek dalam belajar. Sedangkan belajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seorang guru sebagai pengajar.

Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi antara siswa dengan guru maupun guru dengan siswa. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengejar.

Oleh karena itu hasil belajar yang dimaksud disini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti apa yang dikemukakan oleh Hamdani.

Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang didapatkan berdasarkan pengetahuan dari hasil pengalamannya yang di pengaruhi oleh faktor dalam siswa maupun dari luar siswa atau faktor lingkungan. (Hamdani, 2010. hlm. 30). Segala pengalaman yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran direkam dengan baik kemudian dijadikan suatu pemahaman yang dialami kemudian menjadi suatu kemampuan.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki seorang guru. Artinya kemampuan dasar guru

baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (prikomotorik).

Jadi hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu.

2. Manfaat Hasil Belajar

Tidak sedikit guru yang mengabaikan apa sebenarnya manfaat dari hasil belajar. Yang terpikir adalah sejauh mana siswa dapat menyerap materi pembelajaran. Sebenarnya ada beberapa manfaat dari hasil belajar, yaitu:

- Perbaikan (remedial) bagi peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM. Guru harus percaya bahwa setiap peserta didik mampu mencapai kriteria ketuntasan bila peserta didik mendapat bantuan yang tepat. Misalnya membantu belajar dengan gayanya sendiri sehingga kesulitan dapat segera teratasi.
- Pengayaan bagi peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan lebih cepat dari waktu yang disediakan, misalnya saja dengan memberi materi tambahan, latihan tambahan atau tugas-tugas yang bertujuan untuk memperkaya pengetahuan.
- Perbaikan program dan progress pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan hasil belajar untuk perbaikan program. Misalnya saja guru dapat dengan cepat memberikan bantuan optimal kepada kelas dalam mencapai kompetensi yang telah ditargetkan dalam kurikulum.

Manfaat yang dapat diambil dari hasil belajar adalah dapat memberikan pengulangan pembelajaran. Bisa dalam bentuk pengayaan yang dilakukan diakhir pembelajaran dan bisa juga dalam bentuk perbaikan program pembelajaran. Semuanya dimaksudkan agar dapat memperbaiki kekurangan siswa dalam mencapai kriteria ketuntasan nilai dan mencapai kompetensi yang telah di targetkan dalam kurikulum.

E. Materi Pembelajaran

1. Jenis-Jenis Sumber Daya Alam

Indonesia sebagai negara kepulauan sangat kaya akan sumber daya alam. Sumber daya alam merupakan segala sesuatu yang tersedia secara alami dan dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Jenis-jenis sumber daya alam berhubungan erat dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

a. Berbagai jenis sumber daya alam dihubungkan dengan lingkungan

Sumber daya alam erat kaitannya dengan lingkungan, baik jenis, manfaat ataupun ketersediaannya di alam.

1) Menurut jenisnya, sumber daya alam terbagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut.

a) Sumber daya alam hayati.

Sumber daya alam hayati berasal dari berbagai makhluk hidup seperti tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme.

b) Sumber daya nabati.

Sumber daya nabati merupakan kekayaan alam yang berasal dari tumbuhan, seperti hutan tropis dan hutan musim.

c) Sumber daya hewani.

Sumber daya hewani ini tersebar dalam tiga wilayah di Indonesia yaitu Indonesia bagian barat, tengah, dan timur. Ragam hewan di Indonesia bagian barat mengikuti Asia, sedangkan bagian timur mengikuti ragam hewan daerah Australia. Ciri khas keragaman hewan yang asli Indonesia dapat ditemukan di daerah Indonesia bagian Tengah, seperti Komodo dan Anoa.

d) Sumber daya alam nonhayati

Merupakan sumber daya selain makhluk hidup, seperti barang tambang di antaranya batu bara, emas, dan timah.

2) Berdasarkan manfaatnya, sumber daya alam terbagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

a) Sumber daya alam yang menghasilkan bahan baku untuk kebutuhan hidup manusia, seperti hutan, laut, dan tanah.

- b) Sumber daya alam penghasil energi Sumber daya alam ini dapat menghasilkan energi seperti matahari, gelombang laut, dan gas bumi.
 - c) Sumber daya alam yang dimanfaatkan keindahannya Alam Indonesia yang indah ini merupakan sumber daya alam yang dimanfaatkan keindahannya dan mendatangkan rasa nyaman saat melihatnya. Panorama alam yang indah ini tersebar di seluruh wilayah Indonesia.
- 3) Sumber daya alam berdasarkan ketersediaannya di alam
- Penyebaran sumber daya alam ini tidak merata di seluruh daerah Indonesia. Yang termasuk ke dalam jenis sumber daya alam ini adalah sebagai berikut.
- a) Sumber daya alam yang dapat diperbarui.
Sumber daya alam ini disebut diperbarui karena apabila habis maka akan dibuat baru kembali, seperti hasil pertanian, kehutanan, dan peternakan. Hutan menghasilkan sumber kekayaan yang berlimpah. Di dalamnya terdapat berbagai jenis tumbuhan yang bermanfaat untuk manusia. Menurut jenis tanamannya, hutan terbagi menjadi hutan homogen dan heterogen.
 - b) Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.
Adalah sumber daya alam yang pembentukannya sangat lama sekali (puluhan juta tahun) dan akan habis lebih cepat apabila kita tidak bisa mengelola dan menjaganya, seperti barang tambang. Barang tambang ini dapat kita bagi menjadi dua, yaitu barang tambang logam dan barang tambang nonlogam. Contoh barang tambang logam adalah timah, bijih besi, tembaga, emas, bauksit, perak, dan mangan. Sedangkan contoh barang tambang nonlogam adalah batu bara, gamping, kaolit, tanah liat, pasir kuarsa, marmer, batu akik, belerang, gas, dan minyak bumi.
 - c) Sumber daya alam yang kekal

Sumber daya ini tidak akan habis dimakan waktu seperti matahari dan angin.

- 4) Berbagai jenis sumber daya alam dihubungkan dengan masyarakat Wilayah Indonesia yang kaya akan berbagai sumber daya alam membantu meningkatkan kesejahteraan masyarakat di lingkungannya, baik dalam hal lapangan pekerjaan ataupun pendapatan yang dihasilkan dalam suatu pekerjaan tersebut. Sumber daya alam yang terkandung dalam suatu daerah akan memengaruhi masyarakat yang ada di dalamnya. Sumber daya alam itu tersebar mulai dari dataran tinggi sampai dataran rendah. Hal ini memberikan karakteristik yang berbeda dalam masyarakat yang ada di daerah pegunungan dengan masyarakat yang ada di daerah pantai.

2. Manfaat Sumber Daya Alam

Indonesia adalah negara yang kaya dengan sumber daya alam. Sumber daya alam Indonesia sangat berlimpah, baik dalam bentuk sumber daya alam hayati ataupun nonhayati. Sumber daya alam dapat kita manfaatkan untuk kesejahteraan umat manusia. Peningkatan kesejahteraan manusia dan kemajuan teknologi tentu saja tidak terlepas dari kemampuan manusia dalam mengeksploitasi sumber daya alam. Akan tetapi, manusia harus selalu ingat bahwa eksploitasi sumber daya alam harus dilakukan dengan penuh tanggung jawab.

a. Sumber Daya Alam dan Ekonomi Setempat

Berikut ini adalah beberapa jenis sumber daya alam yang dapat kita manfaatkan.

1) Sumber Daya Alam Hayati

Sumber daya alam hayati terdiri atas hewan dan tumbuhan yang sifatnya dapat diperbarui atau diperbanyak. Pada umumnya, hewan dapat digunakan sebagai bahan makanan sumber protein bagi manusia. Bahan makanan yang dapat dihasilkan oleh hewan diantaranya daging, telur, susu, dan madu. Bagian tubuh hewan yang juga dapat kita manfaatkan

adalah kulit, yang banyak digunakan sebagai bahan dasar pembuatan sepatu dan tas.

Seperti halnya hewan, tumbuhan juga merupakan sumber daya alam yang umumnya digunakan sebagai bahan makanan. Manfaat lain dari tumbuhan adalah sebagai bahan pembuatan aneka kosmetik dan obat-obatan. Bagian kayu tumbuhan juga dapat digunakan sebagai bahan bangunan dan bahan pembuatan bubur kertas.

2) Sumber Daya Alam Nonhayati

Sumber daya alam nonhayati bersifat tidak dapat diperbarui atau dapat habis. Contoh dari sumber daya alam nonhayati adalah bahan tambang dan minyak bumi. Pada umumnya, bahan tambang ataupun minyak bumi harus melalui pengolahan terlebih dahulu sebelum digunakan. Sumber daya alam berupa bahan tambang yang banyak terkandung di Indonesia dimanfaatkan secara maksimal dengan berwawasan lingkungan. Berikut ini adalah beberapa bahan tambang yang bermanfaat di wilayah Indonesia.

a) Batu bara

Batu bara merupakan bahan tambang nonlogam yang dimanfaatkan untuk bahan bakar pembangkit listrik, bahan bakar industri, bahan bakar kereta api, dan banyak manfaat lain untuk memenuhi kebutuhan manusia. Batu bara di Indonesia dapat di temukan di daerah Ombilin (Sawahlunto, Sumatera Barat), Bukit Asam (Tanjung Enim, Sumatera Selatan), dan Kota Baru (Pulau Laut, Kalimantan Selatan).

b) Bauksit

Bauksit merupakan bahan tambang logam yang dimanfaatkan sebagai bahan pembuatan aluminium. Aluminium ini digunakan untuk membuat peralatan rumah tangga dan sebagai bahan untuk kerangka badan pesawat terbang. Lokasi penghasil bauksit di Indonesia adalah di Pulau Bintan (Riau) dan Singkawang (Kalimantan Barat).

c) Bijih besi dan besi

Bijih besi dimanfaatkan untuk campuran semen dan industri logam besi. Sedangkan besi dimanfaatkan untuk membuat jembatan, bahan

bangunan, dan industri mesin. Lokasi di Indonesia yang banyak terkandung bijih besi dan besi adalah Cilacap (Jawa Tengah) dan Cilegon (Banten).

d) Emas dan perak

Emas dan perak merupakan bahan tambang logam yang bermanfaat sebagai perhiasan yang harganya tak ternilai dan sebagai cadangan kekayaan negara. Lokasi yang banyak mengandung tambang emas dan perak, yaitu Cikotok (Banten), Jampang (Jawa Barat), Martapura (Kalimantan Selatan), dan Bolaang Mongondow (Sulawesi Utara).

e) Mangan

Bahan tambang nonlogam ini bermanfaat untuk melapisi besi agar terlihat seperti baja dan digunakan untuk bahan batu baterai. Wilayah Indonesia yang mengandung mangan, yaitu Kliripan (Yogyakarta), dan Karang Bolong.

f) Minyak bumi dan gas

Minyak bumi dan gas merupakan minyak bumi yang banyak dipakai oleh hampir sebagian besar penduduk di Indonesia. Manfaat dari minyak bumi ini adalah sebagai bahan bakar yang banyak membantu manusia dalam kehidupan sehari-sehari dan bahan bakar industri. Lokasi minyak bumi di wilayah Indonesia berada di Sorong (Papua), Pulau Seram (Kepulauan Maluku), Cepu (Jawa Tengah), Plaju, dan Sungai Gerong (Sumatera Selatan). Sedangkan LPG terdapat di wilayah Arun (Aceh) dan Bontang (Kalimantan Timur).

g) Tembaga

Tembaga merupakan bahan tambang logam yang bermanfaat untuk bahan pembuat kawat listrik mengingat tembaga merupakan penghantar panas yang baik. Manfaat lainnya adalah untuk bahan perunggu. Wilayah Indonesia yang mengandung tembaga, yaitu Tembagapura (Papua), Cikotok (Jawa Barat), dan Tirtomoyo (Jawa Tengah).

h) Timah

Timah merupakan bahan tambang logam yang bermanfaat sebagai pelindung kabel listrik, pipa air minum, dan peralatan rumah tangga. Wilayah yang mengandung timah yaitu daerah Pulau Singkep dan Bangka Belitung.

3) Hubungan Sumber Daya Alam dengan Keragaman Sosial Budaya dan Mata Pencaharian

Sumber daya alam yang tersebar di bumi Indonesia sangat beragam dan bermanfaat untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup masyarakat Indonesia. Sumber daya alam di Negara kita, sangat erat kaitannya dengan kenampakan alam Indonesia, sehingga berpengaruh terhadap kehidupan sosial, budaya, dan mata pencaharian masyarakat Indonesia. Keragaman sosial budaya yang terdapat dalam masyarakat Indonesia, antara lain dapat dilihat dari adat istiadat, peralatan dan perlengkapan hidup, alat transportasi, senjata dan alat-alat rumah tangga, kesenian, bahasa, serta sistem kemasyarakatan. Masyarakat yang tinggal di dataran rendah memiliki adat istiadat, dan budaya yang berbeda dengan masyarakat yang tinggal di dataran tinggi.

a) Dataran Tinggi

Di dataran tinggi, sumber daya alam yang dihasilkan berupa kayu, teh, berbagai sayuran dan buah-buahan, serta daun-daunan. Sumber daya alam tersebut dapat diolah menjadi berbagai macam benda yang dibutuhkan masyarakat. Misalnya, daun-daunan dianyam menjadi tikar, kayu diolah menjadi meja, kursi, dan perabotan rumah tangga.

Sumber daya alam tersebut berpengaruh terhadap peralatan dan perlengkapan hidup masyarakat pedesaan. Untuk menebang kayu, masyarakat desa membutuhkan kapak, gergaji, atau senjata tajam lainnya. Untuk mengolah sawah, mereka membutuhkan cangkul, dan bajak.

b) Dataran Rendah

Di dataran rendah, terdapat pantai dan laut, sehingga sumber daya alam yang dihasilkan, antara lain ikan, terumbu karang, dan garam. Sumber daya alam tersebut berpengaruh terhadap peralatan dan perlengkapan

hidup masyarakatnya. Untuk menangkap ikan, masyarakat nelayan membutuhkan peralatan berupa jaring, perahu, dan yang lainnya.

Bukan hanya pada peralatan dan perlengkapan hidup masyarakatnya saja, perbedaan juga terjadi pada seni kriya atau kerajinan yang dihasilkan masyarakat yang tinggal di dataran rendah dengan masyarakat yang tinggal di dataran tinggi. Masyarakat yang tinggal di dataran tinggi memanfaatkan sumber daya alam yang berupa tanah liat untuk dibuat gerabah, sedangkan masyarakat yang tinggal di dataran rendah memanfaatkan berbagai cangkang kerang untuk dibuat kerajinan.

4) **Hubungan Sumber Daya Alam dengan Mata Pencaharian**

Tanah di dataran tinggi cocok untuk dijadikan lahan pertanian, perkebunan, dan peternakan. Lahan pertanian dapat ditanami berbagai macam tanaman, sehingga masyarakat setempat memilih untuk menjadi petani. Selain menjadi petani, masyarakat yang tinggal di dataran tinggi juga ada yang menjadi peternak dan bekerja di perkebunan.

Tanah di dataran rendah lebih cocok untuk dijadikan lahan tambak ikan, wisata pantai, ataupun kawasan industri. Pada umumnya, kota-kota besar yang ada di Indonesia berada di dataran rendah, sehingga penduduk yang tinggal di dataran rendah lebih banyak dibandingkan penduduk yang tinggal di dataran tinggi. Masyarakat yang tinggal di dataran rendah yang dekat laut ada yang bekerja sebagai nelayan, petani garam, dan petani tambak, sedangkan masyarakat yang tinggal di kawasan perkotaan, umumnya bekerja sebagai karyawan, buruh pabrik, dan pegawai lainnya.

F. PENELITIAN YANG RELEVAN

1. Penelitian relevan dalam penelitian ini adalah sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh Sri Yulinawati tahun 2008 dengan judul “Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Operasi Pengurangan Bersusun Ke Bawah dengan Teknik Meminjam Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe STAD di Kelas V SDN Kenanga Kecamatan Sumber Ksbupaten Cirebon”. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan sebanyak tiga siklus, presentase pencapaian hasil belajar siswa dari data awal

sampai siklus ke tiga mengalami peningkatan. Pada data awal, pencapaian hasil belajar siswa tersebut sebesar 25,1% kemudian pada siklus pertama menjadi 56,2%, lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 69,8% dan siklus ketiga mencapai 89,4%.

2. Penelitian relevan dalam penelitian ini adalah sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh Nopi Riyanti tahun 2010 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Memecahkan Masalah Sosial Pada Materi Masalah Sosial Di Kelas IV Semester II SDN Sukakarta Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang”. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan sebanyak tiga siklus telah berhasil meningkatkan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar. Pada tindakan siklus I, perencanaan belum mencapai target yaitu 66%. Sedangkan pelaksanaan yang meliputi kinerja guru belum mencapai target yaitu 55% dan tahap evaluasi belum mencapai target yaitu 66%. Aktivitas siswa juga belum mencapai target yaitu 68%. Dan untuk hasil belajar siswa meningkat menjadi 9 orang (60%) siswa nilainya tuntas sesuai KKM. Setelah tindakan siklus II, tahap perencanaan dan evaluasi meningkat mencapai 100%. Pada tahap pelaksanaan hanya 88%. Aktivitas siswa belum meningkat. Sedangkan pada hasil belajar siswa meningkat menjadi 13 orang (87%). Setelah tindakan siklus III kinerja guru meningkat semuanya 100%. Aktivitas siswa meningkat menjadi 94%, sedangkan hasil belajar siswa meningkat menjadi 14 orang (93%).
3. Penelitian relevan dalam penelitian ini adalah sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh Yudi Permana, tahun 2010 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Tentang Fakta Letak Negara-Negara Tetangga Pada Pembelajaran IPS Di Kelas VI SDN 1 Cisaat Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon”. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan sebanyak tiga siklus, presentase pencapaian hasil belajar siswa dari

data awal sampai siklus ke tiga mengalami peningkatan. Pada data awal, pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa tersebut sebesar 28%. Setelah dilakukan siklus I siswa yang sudah mencapai ketuntasan sebesar 67%, siklus II sebesar 81%, dan siklus III sebesar 100%.

G. HIPOTESIS TINDAKAN

Jika pembelajaran IPS dengan materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), maka hasil belajar siswa kelas IV di SDN guntur Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon pada materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi akan meningkat.

