

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)

a. Pengertian Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)

Pada saat ini di Indonesia digunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang menjadi acuan dari proses pendidikan di Indonesia. Pendidikan ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu dari beberapa ilmu yang terdapat di dalam kurikulum yang dipakai di negara Indonesia pada saat ini. Pendidikan ilmu pengetahuan sosial terdiri atas pendidikan dan ilmu pengetahuan sosial, menurut Supriatna,dkk. (2009, hlm.3) mengungkapkan “pendidikan mengandung pengertian suatu perbuatan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik.” Sedangkan ilmu pengetahuan sosial itu sendiri menurut Supriatna,dkk. (2009, hlm 3) adalah “merujuk pada kajian yang memusatkan perhatian pada aktivitas kehidupan manusia.” Tindakan yang disengaja berupa proses pendidikannya.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan nama suatu mata pelajaran di sekolah , baik di tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Di sekolah dasar sendiri mata pelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Sapriya (2014, hlm. 20) merupakan “nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan.” Dengan kata lain, pada sekolah dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang berdiri sendiri namun didalamnya sudah terintegrasi ilmu-ilmu sosial seperti ekonomi, sejarah, geografi dan ilmu sosial lainnya. Berbeda dengan di SMP dan SMA yang memisahkan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi beberapa disiplin ilmu.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Supriatna,dkk. (2009, hlm. 4) adalah “lebih ditekankan pada bagaimana cara mendidik tentang ilmu-ilmu sosial atau lebih kepada penerapannya.” Di dalam Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial siswa ditekankan untuk mengerti dan menerapkan secara langsung di dalam kehidupannya sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Sosial sendiri merupakan suatu pelajaran yang memang mengajarkan sesuatu yang ada di kehidupan kita secara nyata, sejalan dengan yang diungkapkan oleh Susanto (2014, hlm 10) Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah “bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan.”

Jadi dapat disimpulkan bahwa, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang masalah-masalah sosial di masyarakat berupa aktivitas dalam kehidupan mulai dari lingkungan keluarga hingga masyarakat di sekitar. Dalam ilmu pengetahuan sosial digambarkan interaksi antar individu maupun kelompok dalam masyarakat pada lingkungan terdekat yakni keluarga hingga lingkungan di negara dan dunia.

Dalam penelitian ini, yang dikaji adalah tentang pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Dengan tujuan utama adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka diharapkan juga kompetensi peserta didik di bidang sosial akan meningkat dan menambah modal yang dapat digunakan dalam bermasyarakat.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)

Ruang lingkup dapat diartikan sebagai batasan yang membatasi cakupan suatu hal. Keterbatasan atau ruang lingkup dalam pembelajarannya ilmu pengetahuan sosial sendiri oleh Supriatna (2009, hlm. 21) adalah.

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

Dalam kutipan di atas jelas disebutkan batasan ruang lingkup Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah hanya mencakup manusia, waktu, sistem sosial dan budaya serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Jadi dengan dibatasinya ruang lingkup tersebut, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial hanya akan berisikan materi tentang hal tersebut di atas.

c. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)

Ilmu pengetahuan sosial sebagai suatu bagian ilmu tentu sama seperti ilmu pengetahuan yang lain memiliki tujuan yang tentunya bertujuan ke arah yang positif.

Menurut Sapriya dkk (2007, hlm. 10) pendidikan IPS mempunyai visi dan misi yaitu.

Mempunyai visi membentuk dan mengembangkan pribadi “warga Negara yang baik” (*good citizen*). Sedangkan misi dari pendidikan IPS yaitu:

- 1) Menumbuhkan kesadaran bahwa dirinya merupakan makhluk ciptaan-Nya.
- 2) Mendidik siswa menjadi warga Negara yang baik.
- 3) Menekankan pada kehidupan manusia yang demokratis.
- 4) Meningkatkan partisipasi aktif, efektif, dan kritis sebagai warga Negara. membina siswa tidak hanya pengembangan pengetahuan, tetapi sikap dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupan kelak sebagai anggota masyarakat dan warga Negara yang baik.

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial pada intinya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan atau kompetensi peserta didik untuk siap melakukan tugas sebagai warga negara yang baik, pernyataan tersebut sesuai dengan tujuan dari pendidikan ilmu pengetahuan itu sendiri. Menurut Supriatna, dkk (2009, hlm. 19) “kompetensi yang dikembangkan dalam pendidikan IPS meliputi kemampuan pengembangan aspek intelektualisme serta pengembangan keterampilan sosial yang dibutuhkan oleh siswa dalam kehidupan bermasyarakat.” Jadi intinya oleh pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa diajari bermasyarakat dengan cara mengembangkan kemampuan-kemampuan siswa itu sendiri. Tujuan pendidikan IPS yang ada di sekolah menurut Sapriya (2014, hlm.12) dinyatakan bahwa

“IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Dengan mengikuti pembelajaran pendidikan ilmu pengetahuan sosial maka diharapkan peserta didik akan menjadi semakin dewasa dan mengerti tentang masalah-masalah sosial yang ditemui dan akan dihadapi di masyarakat. Tujuan-

tujuan tersebut diharapkan dapat muncul setelah melaksanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Dengan tercapainya tujuan ilmu pengetahuan sosial tersebut diatas, maka diharapkan peserta didik lebih siap dalam menghadapi dunia yang secara dinamis berubah tanpa kita ketahui bagaimana dan apa perubahan yang akan terjadi.

d. Pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial

Pembelajaran merupakan suatu interaksi siswa dengan pendidik. Pembelajaran menurut Huda (2013, hlm. 38) merupakan “proses aktif, pembelajaran dihasilkan melalui keterlibatan aktif individu dalam merefleksikan pengalaman dan tindakan yang dia praktikkan di lingkungan tertentu.” Pembelajaran dalam hal ini menjadi contoh untuk siswa dan mengaplikasikannya setelah melaksanakan pembelajaran.

Barr, dkk. (dalam Sapriya, dkk, 2007, hlm. 12) yang mengatakan bahwa “IPS merupakan ilmu yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan yang bersisikan aspek-aspek ilmu sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, filsafat yang dipilih untuk tujuan pembelajaran sekolah dan perguruan tinggi.” Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial, kita akan menemukan banyak materi-materi yang sering kita temukan di kehidupan kita sehari-hari, termasuk juga materi keragaman suku bangsa dan budaya yang menjadi materi dalam penelitian ini.

Dengan melihat pengertian Ilmu Pengetahuan sosial dan Pengertian pembelajaran itu sendiri, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diartikan sebagai proses aktivitas siswa dalam mendapatkan pengetahuan-pengetahuan tentang masalah-masalah sosial yang terjadi di kehidupan sehari-hari yang diharapkan mampu mengubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Setiap pembelajaran yang dipelajari akan membuat siswa semakin dewasa dalam berpikir terutama dalam hal bermasyarakat.

Pembelajaran IPS di SD merupakan pembelajaran dasar-dasar yang kemudian menjadi bekal yang dibawa untuk mempelajari IPS pada tingkatan selanjutnya di sekolah menengah pertama, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Susanto (2014, hlm. 36) bahwa “pola pembelajaran di SD hendaknya lebih

menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pemahaman, nilai-nilai moral dan keterampilan-keterampilan sosial pada siswa.”

Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah suatu ilmu yang dinamis mengikuti perkembangan yang ada di masyarakat. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sangat berbeda dengan ilmu pasti seperti matematika. Dalam ilmu pengetahuan sosial, sesuatu dapat berubah sewaktu-waktu mengikuti apa yang terjadi di masyarakat.

Beberapa karakteristik pembelajaran IPS ditinjau dari ruang lingkungannya oleh Susanto (2014, hlm. 22) yaitu.

- 1) Menggunakan pendekatan lingkungan yang luas,
- 2) Menggunakan pendekatan terpadu antarmata pelajaran yang sejenis.
- 3) Berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, dan kerjasama.
- 4) Mampu memotivasi peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif dan sesuai dengan perkembangan anak.
- 5) Mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, bisa dilakukan di lingkungan formal seperti sekolah dan juga di lingkungan informal seperti keluarga dan tempat tinggal. Dalam lingkungan formal, siswa akan mendapat pembelajaran dari guru sebagai pendidik. Sagala (2006, hlm. 61) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid”. Jadi, pembelajaran tidak akan terjadi jika tidak ada pendidik dan siswa yang akan dididik yang menjadikan pembelajaran itu bisa berlangsung.

Pembelajaran di lingkungan formal dikelola secara sengaja dan mengikuti kurikulum yang menjadi acuan pelaksanaannya. Oleh Corey (dalam Sagala, 2006, hlm. 61) dinyatakan “konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu.” Proses pembelajaran ini menghasilkan respons yang diharapkan positif dan dapat mengubah pola pikir siswa menjadi lebih baik.

b. Pengertian Model Pembelajaran

Model merupakan suatu pijakan dalam melakukan suatu tindakan. Dalam pembelajaran, model digunakan sebagai landasan dan kerangka yang dikonsepsi pada saat pembelajaran, hal ini sesuai dengan pernyataan yang Suprijono (2012, hlm. 45) yang berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan “landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas”

Model ibarat sebuah atap yang menaungi poses pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. Winataputra (dalam Astutik, 2012, hlm. 143) menyatakan bahwa “model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.” Model menjadi kerangka yang menjaga pembelajaran berlangsung dengan baik dan terorganisir sesuai dengan apa yang model tentukan. Jika pembelajaran berlangsung baik dan terorganisir, maka siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang baik pula yang meningkatkan minatnya untuk belajar.

c. Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*)

Ada banyak jenis model pembelajaran yang ada dan dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah, salah satunya adalah pembelajaran dengan model kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah model yang melakukan pembelajaran secara kelompok. Dengan prinsip kelompok yang mengutamakan kerja sama akan lebih meningkatkan motivasi siswa, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Huda (2013, hal. 111) “bahwa sinergi yang muncul dalam kerja sama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar daripada melalui lingkungan kompetitif individual.” Mungkin dengan kerjasama berkelompok, anak-anak akan lebih leluasa dan termotivasi dalam mengungkapkan ide yang ada di dalam pikiran masing-masing.

Sesuai dengan peran guru sekarang yang lebih banyak berperan sebagai fasilitator, model kooperatif sangat cocok digunakan. Dengan prinsip orang Indonesia yang lebih senang bekerjasama sesuai kebiasaan bergotongroyong yang diwariskan oleh nenek moyang kita dari zaman dahulu.

Model kooperatif ini dinilai cukup menarik dan dapat diaplikasikan dalam semua pelajaran seperti yang diungkapkan Huda (2013, hlm. 114) bahwa “model ini bisa diterapkan dalam semua subjek pelajaran, pada siswa dalam semua tingkat umur, jika guru memang berkeinginan untuk menekankan proses formulasi dan pemecahan masalah dalam beberapa aspek ilmu pengetahuan dibanding memasukkan informasi yang belum terstruktur dan belum ditetapkan.”

Model *numbered head together* merupakan salah satu inovasi dari pembelajaran kooperatif. Model kooperatif dikembangkan hingga menjadi lebih menarik dan berbeda dari pembelajaran kooperatif yang biasa. Suprijono (2012, hlm.92) mengemukakan, “pembelajaran model *numbered head together* diawali dengan *numbering*. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil. Jumlah kelompok sebaiknya mempertimbangkan jumlah konsep yang dipelajari.” Inovasi penomoran ini membuat pembelajaran kooperatif yang biasanya identik dengan tidak semua anggota bekerja ketika kerja kelompok akan membuat semua siswa pasti ikut aktif dalam pembelajaran. hal ini sejalan dengan ungkapan bahwa Jenis kooperatif dengan tipe NHT ini seperti yang diungkapkan Nur (2011, hlm 78) “pada dasarnya merupakan sebuah varian diskusi kelompok; ciri khasnya adalah guru hanya menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya, tanpa memberi tahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya itu.”

Suhermi (dalam Susanto, 2014, hlm. 226) mengungkapkan bahwa ‘*Numbered Head Together* adalah pendekatan yang dikembangkan untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.’ Siswa dalam pembelajaran model kooperatif tipe NHT ini memang diharuskan berkonsentrasi dalam pembelajaran dan memungkinkan semua siswa harus memperhatikan dan masuk dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena pemberian nomor pada setiap siswa yang mengharuskan siswa untuk bersiap-siap saat dipanggil nomornya oleh guru.

Seperti juga yang diungkapkan Kagan (dalam Susanto, 2014, hlm. 231) yang menyatakan ‘model pembelajaran NHT ini secara tidak langsung melatih siswa untuk saling berbagi informasi, mendengarkan dengan cermat serta berbicara dengan penuh perhitungan, sehingga siswa lebih produktif dalam pembelajaran’. Memang dalam prosesnya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran NHT ini siswa dilatih mendengarkan dan berbicara dengan baik karena siswa diwajibkan berbicara ketika nomor yang dia miliki dipanggil.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*numbered head together*) adalah model pembelajaran yang mengedepankan pemikiran setiap individu dengan cara memberikan nomor pada setiap siswa di dalam kelompok agar peserta didik selalu siap ketika ditunjuk untuk mempresentasikan atau menjawab pertanyaan.

Langkah-langkah pengaplikasian model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*numbered head together*) oleh Huda (2011, hlm. 138) adalah

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok. Masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor
- 2) Guru memberikan tugas/pertanyaan dan masing-masing kelompok mengerjakannya
- 3) Kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut
- 4) Guru memanggil salah satu nomor. Siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban hasil diskusi mereka.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media jika diperhatikan sering kita temui di sekitar kita, segala sesuatu yang mampu membuat kita memperoleh sesuatu yang baru dapat dikatakan adalah media. Hal ini sejalan dengan pernyataan Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011, hlm. 3) yang mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.”

Gagne’ dan Briggs (dalam Arsyad, 2011, hlm. 4) mengatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape*

recorder, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.” Media sebagai penyampai pesan yang menyampaikan isi-isi materi pengajaran yang memudahkan siswa untuk lebih memahami pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media merupakan sebuah alat atau benda yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Arsyad (2011, hlm. 4) mengungkapkan “apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.”

Media yang digunakan haruslah menimbulkan suatu sifat yang menarik dilihat dan membuat siswa terangsang untuk belajar, hal ini sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Brigg (dalam Sudin, 2009, hlm. 4) diungkapkan bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang yang sesuai untuk belajar” .

Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2006, hlm. 24) mengemukakan manfaat dari media pembelajaran adalah

- 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dengan adanya media maka akan sangat membantu lancarnya proses pembelajaran. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat karena siswa lebih tertarik melihat media dan menggunakan media, Dengan ketertarikan siswa akan pembelajaran maka materi yang diajarkan akan lebih mudah dipahami dan dimengerti siswa.

c. Media Kartu Budaya

Ada banyak alat yang dapat dijadikan media pembelajaran. Media pembelajaran ada yang berbentuk *visual* dan *audio visual*. Media *visual* maksudnya adalah media yang dapat difungsikan melalui indra penglihatan atau mata, sementara untuk *audio visual* dapat dilihat dengan mata dan didengarkan melalui telinga. Media *visual* oleh Arsyad (2011, hlm. 91) dikatakan bisa berupa

- 1) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda;
- 2) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi;
- 3) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antar unsur-unsur dalam isi materi;
- 4) grafik seperti tabel, grafik dan *chart* (bagan).

Media Kartu Budaya termasuk dalam media *visual* yang terinspirasi dari media gambar. Media kartu budaya berukuran seperti kartu ATM yang bagian depannya berisi gambar budaya yang ada di Indonesia dan gambar bagian belakang bergambar lambang Garuda.

Arsyad (2011, hlm.71) mengemukakan cara pemilihan media yang sebaiknya mempertimbangkan:

- 1) Kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus yang tepat (*visual* dan/ atau *audio*);
- 2) Kemampuan mengakomodasikan respons siswa yang tepat (tertulis, *audio*, dan/atau kegiatan fisik);
- 3) Kemampuan mengakomodasi umpan balik;
- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama). Misalnya, untuk tujuan belajar yang melibatkan penghafalan.

Dengan mempertimbangkan pernyataan diatas, maka dibuatlah sebuah media *visual* yang diharapkan mampu menstimulus peserta didik untuk lebih tertarik dalam pembelajaran serta mampu menunjang penggunaan model kooperatif tipe NHT (*numbered head together*). Media tersebut akan dinamakan media kartu budaya. Media kartu budaya merupakan media *visual* (gambar) yang sedikit dimodifikasi untuk mempercantik tampilannya, media kartu budaya ini berisi gambar tentang kebudayaan yang ada di Indonesia.

Media kartu budaya yang merupakan media *visual* diharapkan mampu membuat anak lebih mudah mengingat pembelajaran dengan materi keragaman

suku bangsa dan budaya. Sesuai pernyataan Arsyad (2011, hlm. 91) yang menyatakan “media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan.”

4. Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

Suku bangsa merupakan bagian dari suatu bangsa. Suku bangsa memiliki ciri masing-masing memiliki ciri tersendiri. Ciri-ciri tersendiri yang dimaksud bisa berupa bahasa, adat istiadat maupun ciri fisik yang dimiliki. Suku bangsa yang memiliki kelompok tersendiri biasanya meyakini mereka memiliki garis keturunan dari nenek moyang yang sama. Sesuai dengan yang diungkapkan Koentjaraningrat (dalam Arief, 2009) bahwa “suku bangsa adalah suatu golongan manusia yang terikat oleh kesadaran dan identitas akan kesatuan kebudayaan, sedangkan kesadaran dan identitas tadi seringkali (tetapi tidak selalu) dikuatkan oleh kesatuan bahasa.”

Budaya banyak kita temukan di sekitar lingkungan kita. Secara tidak sadar kita juga sudah terjun dan melakoni budaya itu sendiri. Budaya dapat dikatakan sebagai aktivitas masyarakat yang sudah menjadi kebiasaan sejak zaman dahulu, sesuai pengertian yang diungkapkan Asy'ari, dkk. (2007, hlm.57) menyatakan bahwa “Budaya merupakan segala tata cara kehidupan masyarakat sehari-hari. Budaya masyarakat dapat berupa cara berpakaian, cara bercocok tanam, atau cara bergaul antar anggota masyarakat. Masing-masing budaya merupakan kebiasaan luhur yang dijunjung tinggi dan dihormati pengikutnya.” Beberapa contoh budaya yang mungkin sering kita lihat adalah kesenian daerah berupa tarian daerah, ukiran dan pakaian adat.

Keragaman adalah sesuatu yang sangat sering kita temui di negara kita Indonesia yang memang memiliki banyak suku bangsa dan budaya. Suku bangsa di Indonesia sangat beragam mulai dari Aceh hingga ke ujung timur Indonesia di daerah Papua. Keragaman berasal dari kata ragam. Sesuai dalam kamus besar bahasa Indonesia (dalam Huda, 2012), ragam berarti.

- 1) Tingkah, laku, ulah,
- 2) Macam, jenis,

3) Lagu, musik langgam,

4) Warna, corak, raga.

Sedangkan keragaman sendiri berarti.

1) Perihal berjenis-jenis atau beragam-ragam,

2) Keadaan beragam-ragam.

Jadi keragaman suku bangsa dan budaya dapat diartikan keadaan suku bangsa dan budaya yang beragam-ragam yang memiliki ciri dan kebiasaan masing-masing.

Fokus utama dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya adalah mengenalkan budaya-budaya yang ada di daerah-daerah di Indonesia. Dengan dikenalnya budaya-budaya tersebut oleh siswa, maka diharapkan tumbuh rasa toleransi, nasionalisme dan kerja sama yang baik antar siswa. Materi keragaman suku bangsa dan budaya dalam kurikulum tercantum dalam standar kompetensi 1 yakni memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi, kompetensi dasar 1.4 menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi).

5. Hasil Belajar

Belajar sesuai perkembangan yang ada sekarang ini lebih mengutamakan keaktifan peserta didik dalam mencari apa yang dia belum mengerti, sementara guru adalah sebagai *fasilitator* yang memberikan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik, hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan Saputra (2007, hlm. 7) adalah “suatu kegiatan yang dilakukan anak, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap anak.”

Menurut Thorndike (dalam Budiningsih, 2012, hlm. 21) “belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan.” Rangsangan atau stimulus yang dimaksud dapat berupa model atau media-media yang dapat merangsang terjadinya respon yang baik dari siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Budiningsih (2012, hlm. 20) menyatakan bahwa “belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon”. Tingkah laku baru yang didapat setelah proses pembelajaran disebut dengan hasil belajar sebagai wujud dari hasil proses pembelajaran yang dilakukan.

Belajar mampu merubah tingkah laku peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan yang dialami diserap sesuai hasil pengalamannya beraktivitas sehari-hari di lingkungannya, hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Slameto (2003, hlm. 2) yang mengungkapkan bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”

Perubahan tingkah laku yang dialami setelah belajar memiliki ciri-ciri yang disebutkan oleh Slameto (2003, hlm.3) sebagai berikut.

- a. Perubahan terjadi secara sadar
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Belajar sebagai aktivitas manusia tentu memiliki suatu tujuan sebagai wujud perubahan setelah melaksanakan aktivitas belajar. Tujuan Belajar adalah menghasilkan perubahan-perubahan dari segi kognitif, afektif dan psikomotor. Seperti yang diungkapkan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm 26) bahwa “dari segi siswa, belajar merupakan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik menjadi lebih baik.”

Dari setiap proses tentu akan ada hasilnya, demikian juga dengan belajar. Hasil dari proses belajar ini dinamakan dengan hasil belajar. Hasil belajar dapat berupa nilai, sikap dan keterampilan. Sesuai dengan pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh Suprijono (2012, hlm. 5) adalah “pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.”

Hasil belajar meliputi kemampuan berpikir, kemampuan sikap dan kemampuan gerak. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Bloom (dalam

Suprijono, 2012, hlm. 6) “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.”

Hasil belajar adalah ciri dari perubahan setelah melakukan suatu proses. Gagne (dalam Sutardi, 2007) mengatakan bahwa “hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.”

Dengan merujuk pernyataan-pernyataan diatas maka disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu indikator dari suatu belajar yang dialami oleh peserta didik berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik

Penilaian hasil belajar dapat dilakukan dengan pemberian nilai berupa angka kepada peserta didik, Sudjana (2008, hlm. 3 dan 5) menyatakan bahwa “penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu. Penilaian hasil belajar berdasarkan alat dapat dibedakan menjadi penilaian tes dan bukan tes (non tes)”

Penilaian hasil belajar harus mencakup keseluruhan proses belajar. Depdikbud (dalam Arifin, 2012, hlm. 4) mengemukakan “penilaian adalah suatu kegiatan untuk memberikan berbagai informasi secara berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses dan hasil yang telah dicapai siswa.”

Arifin (2014, hlm.5) menyatakan bahwa “penilaian harus dipandang sebagai salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses dan hasil belajar.” Dengan didapatkan hasil dari penilaian hasil belajar dapat ditentukan berhasil atau tidaknya proses belajar

Kesimpulannya adalah penilaian merupakan suatu proses yang dilakukan baik tes maupun non tes dalam menentukan keberhasilan yang didapat peserta didik setelah dilaksanakannya proses pembelajaran yang mencakup semua proses mulai dari awal hingga akhir pembelajaran.

B. Temuan Hasil Penelitian yang Relevan

Sebagai bahan rujukan untuk penelitian yang akan dilaksanakan dengan menggunakan model kooperatif tipe NHT (numbered head together) dan media kartu budaya dalam sub tema keberagaman budaya bangsaku, peneliti mengkaji penelitian sebelumnya yang menggunakan model atau media yang sama, antara lain sebagai berikut :

1. Judul Penelitian :Penerapan Pembelajaran Kooperatif teknik Numbered Head Together melalui Media Globe untuk Mengatasi Kesulitan Siswa Kelas VI Mengidentifikasi Benua-Benua pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN Pakuhaji III Kecamatan Cisalak Kabupaten Subang.

Nama Penulis : Nana Wiharna

NIM : 0801820

Kesamaan penelitian dengan penelitian yang dilakukan ini adalah penggunaan model kooperatif tipe NHT (*numbered head together*).

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Pakuhaji III kecamatan Cisalak, kabupaten Subang dengan jumlah 18 orang subjek siswa.

Penelitian ini berlangsung selama 3 siklus penelitian. Pada siklus I didapatkan hasil untuk tahap perencanaan sebesar 66%, tahap pelaksanaan 70,45 % dan tahap evaluasi 60%. Penelitian siklus I kemudian diperbaiki pada siklus II dimana didapatkan hasil tahap perencanaan 81%, tahap pelaksanaan 79,5% dan tahap evaluasi 78%. Dengan hasil yang belum mencapai target, maka siklus III dilakukan pada penelitian ini dengan hasil tahap perencanaan 94%, tahap pelaksanaan 95% dan tahap evaluasi 94%.

Dari hasil setiap siklus dapat dilihat adanya peningkatan yang akhirnya mampu mencapai target. Jadi dapat disimpulkan, penggunaan model kooperatif tipe NHT (*numbered head together*) mampu mengatasi kesulitan siswa kelas VI mengidentifikasi benua-benua pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

2. Judul penelitian : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Kepala Bernomor Terstruktur dalam Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Dampak Kenampakan Alam Buatan di Kelas V SDN Lebah Siuh Kecamatan Jatigede Kabupaten Sumedang.

Nama penulis : Yuyun Rosmayati

NIM : 0803425

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah penggunaan model kooperatif teknik kepala bernomor, namun penelitian ini menggunakan teknik terstruktur sementara penelitian yang dilakukan tidak.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Lebah Siuh kecamatan Jatigede kabupaten Sumedang yang berjumlah 15 orang siswa.

Penelitian ini sendiri berlangsung dalam 3 siklus penelitian. Pada siklus pertama, didapatkan hasil tahap perencanaan 88,64%, pelaksanaan 78,57% dan evaluasi 87,50%. Siklus kedua, tahap perencanaan 97,73%, pelaksanaan 92,86% dan evaluasi 87,50%.

Pada siklus ketiga atau yang terakhir didapatkan hasil sesuai target yakni tahap pelaksanaan 100%, pelaksanaan 100% dan evaluasi 100%.

Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang dampak kenampakan alam buatan di kelas V SDN Lebah Siuh kecamatan Jatigede kabupaten Sumedang.

Penelitian yang dilaksanakan dengan kedua penelitian yang dilakukan diatas hanya kesamaan penggunaan model kooperatif dengan penomoran siswanya. Penelitian ini menerapkan model dengan penomoran karena sudah terbukti bisa menjadi solusi pada kedua penelitian tersebut. Penelitian yang dilakukan berbeda dengan kedua penelitian diatas karena digunakannya media kartu budaya yang membantu model yang digunakan.

C. Hipotesis Tindakan

Pembelajaran dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya yang mengharuskan anak untuk mengingat dan menghafalkan budaya-budaya di Indonesia mungkin akan agak sedikit sulit dicerna oleh siswa jika dilakukan dengan cara pembelajaran klasik yang hanya mengandalkan ceramah dan tanpa media. Maka, dengan penggunaan model pembelajaran tipe kooperatif tipe NHT dan media kartu budaya pembelajaran bisa lebih efektif sehingga mampu menstimulasi minat belajar siswa dan menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya.

Berdasarkan rumusan masalah dan pemecahan masalah diatas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Jika pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya menggunakan

model kooperatif tipe NHT dan media kartu budaya maka hasil belajar siswa akan meningkat di kelas IV B SDN Rancamulya Sumedang”.

