

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Pembelajaran IPS di SD

1. Hakikat IPS

Sapriya (2015, hlm. 19) menjelaskan bahwa “Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di Negara lain”. Jika dilihat dari segi bahasa, dalam kalimat pendidikan IPS terdapat dua kata yang memiliki arti dan makna yang berbeda, yakni pendidikan dan IPS. Sesuai dengan pendapat Supriatna, dkk. (2010, hlm. 5) “Pendidikan IPS terdiri dari dua kata yaitu pendidikan dan IPS. Pendidikan mengandung pengertian suatu perbuatan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik. Dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya”. Sedangkan beliau mengemukakan bahwa pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. IPS juga merupakan suatu pelajaran yang mengkaji mengenai ilmu-ilmu sosial dan terdiri dari beberapa cabang ilmu, seperti: sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, politik dan ekologi yang diterapkan di sekolah tingkat dasar (SD) menengah pertama (SMP) dan menengah atas (SMA) serta di perguruan tinggi.

2. Pembelajaran IPS di SD

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD/MI yang memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Dijelaskan dalam Pasal 37 UU. Sisdiknas bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, saling menghormati dan menghargai perbedaan, serta menjadi warga Negara yang cinta kepada kedamaian. Menurut Supriyatna, dkk. (2010, hlm. 26) “Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya”. Materi IPS di SD mengajarkan siswa untuk saling menghormati

dan menghargai perbedaan serta mengajarkan bagaimana menjadi warga masyarakat yang dapat bertingkah laku sesuai dengan norma dan nilai yang ada di masyarakat. Siswa juga diharapkan mampu memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, inkuiri, dan keterampilan dalam kehidupan sosial sehingga dapat melatih siswa untuk bersikap mandiri. Melalui materi yang diajarkan, IPS bertujuan untuk memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan serta berkemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama, berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat nasional dan global.

Lingkungan tempat tinggal memiliki pengaruh yang sangat besar bagi seorang anak. Pada usia tersebut seorang anak akan lebih mudah mempelajari keadaan yang ada di lingkungannya yang kemudian akan mempengaruhi bagaimana anak bertingkah laku. Pembelajaran IPS yang ada di sekolah dasar dapat menjadi salah satu sarana dan pegangan siswa untuk menghadapi pergaulan yang luas di masa mendatang sehingga siswa dapat menganalisis kondisi sosial masyarakat setelah memasuki kehidupan yang dinamis. Dalam situasi global ketika siswa mulai dewasa mereka dapat menentukan sikap sosial yang akan bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Mereka juga dapat menghadapi kehidupan yang lebih kompleks karena telah mampu melakukan interaksi sosial yang baik dengan situasi global yang ada pada masa mendatang.

Keterampilan sosial menjadi salah satu faktor yang dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran IPS. Keterampilan mencari, memilih, mengolah, dan menggunakan informasi untuk mengembangkan diri serta kemampuan dalam bekerjasama dengan kelompok yang majemuk menjadi hal yang sangat penting untuk membentuk siswa yang mandiri dan dapat berpartisipasi di masa mendatang. Pembelajaran IPS yang diajarkan tentunya dimulai dari lingkungan yang dekat dengan siswa yaitu keluarga dan berjalan secara meluas menuju lingkungan yang lebih jauh yaitu sekolah/masyarakat. Melalui pembelajaran yang dapat dilihat dan dipraktikkan secara langsung di lingkungannya menjadikan siswa dapat lebih mudah mempelajari sehingga pembelajaran IPS memiliki kesan yang bermakna bagi dirinya. Terdapat beberapa strategi pembelajaran dalam mengajarkan sosial kepada

siswa melalui pembelajaran IPS diantaranya strategi konstruktivistik, *cooperative learning*, dan inkuiri.

3. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Menurut Hasan (dalam Supriyatna dkk., hlm. 7) “Tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa (kehidupan sosial) serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi (kehidupan individual)”. Pengembangan aspek intelektual siswa berhubungan dengan kemampuan ilmu pengetahuan dan kemampuan berpikir yang dapat dikembangkan oleh pribadi siswa. Kemampuan dalam memahami disiplin ilmu sosial juga menjadi tujuan dalam pembelajaran IPS di SD. Guru sebagai fasilitator membantu dan mendorong siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan lewat pembelajaran IPS. Pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab siswa sebagai anggota masyarakat berhubungan dengan kemampuan untuk berkomunikasi dan berpartisipasi dalam masyarakat, kesadaran dan pemahaman tentang nilai, norma, dan moral yang berlaku di masyarakat tempat tinggalnya. Pembelajaran IPS di SD terdapat materi yang dapat mengajarkan siswa tentang nilai-nilai tersebut. Pengembangan individual merupakan upaya mengembangkan kemampuan untuk menjadi warga negara yang baik dengan menjaga hubungan yang baik di masyarakat dan bersikap terbuka walaupun berbeda suku dan agama. Perbedaan tersebut tentunya dapat disadari oleh siswa dan tidak menjadi hambatan bagi cita-citanya. Tujuan itulah yang diharapkan dalam pendidikan IPS di SD.

4. Materi IPS di SD

Menurut Retnani (2012) pembelajaran IPS di SD mencakup materi fakta, konsep, dan generalisasi, sejarah kenampakan alam, pemanfaatan dan pemeliharaan sumber daya alam, gejala alam, bentuk-bentuk dan menanggulangnya, kehidupan yang sejahtera dan harmonis, peran bangsa Indonesia pada era global, peran Indonesia dalam kerjasama ekonomi internasional, aktifitas ekonomi dalam masyarakat, dan peranan uang dalam perekonomian. Secara garis besar sumber materi IPS berasal dari segala sesuatu

yang ada di lingkungan yang paling dekat dengan siswa dari mulai keluarga hingga masyarakat global dengan berbagai kegiatannya dan kebudayaan yang dimiliki berbagai daerah serta segala sesuatu dengan berhubungan kegiatan manusia yaitu kegiatan produksi, komunikasi, transportasi dan lain-lain. Materi IPS yang diajarkan memiliki kemampuan untuk dapat mengembangkan kemampuan intelektual, kemampuan sosial, dan kemampuan individual.

5. Hasil Belajar

Belajar menurut Surya (2011, hlm.7) adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan hasil belajar adalah sebuah hasil yang didapat oleh individu dari hasil belajar yang dilakukan. Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2012, hlm. 5) hasil belajar diantaranya:

- a. Informasi verbal yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan rangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi.
- e. Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa, pada penelitian ini hasil belajar yang ingin dicapai adalah pada mata pelajaran IPS materi ragam suku dan budaya. Hasil belajar memberikan informasi dalam rangka meningkatkan kinerja guru dan dapat dianalisis untuk melihat kesulitan siswa dalam belajar. Menurut Sumiati dan Asra (2009, hlm. 200) hasil tes memiliki banyak kegunaan diantaranya yaitu, 1) Mengetahui apakah siswa telah menguasai materi pembelajaran yang disajikan oleh guru, 2) Mengetahui materi yang belum dikuasai siswa sehingga berusaha untuk

mempelajari kembali sebagai upaya perbaikan, 3) Penguatan bagi siswa yang sudah memperoleh skor tinggi dan menjadi dorongan atau motivasi untuk belajar lebih baik lagi, 4) Mendiagnosa kondisi siswa, 5) Bagi guru untuk memperbaiki metode pembelajaran. Hal yang paling penting bahwa hasil belajar dapat menjadi dasar untuk umpan balik (*Feedback*) dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Berbantuan Kartu Soal Bernomor

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Wena (2011, hlm. 189) mengemukakan bahwa “Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama“. Setiap pembelajaran kooperatif tentunya memiliki aturan dan tugas yang berbeda baik dalam kelompok atau masing-masing individu dalam kelompok. Namun aturan tersebut tentunya diarahkan untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Dijelaskan juga oleh Lie (dalam Wena 2011, hlm.189) bahwa “pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dan dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator“. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan saling berpendapat untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran.

b. Unsur-Unsur dalam Model Pembelajaran Kooperatif

Lie (2005, hlm. 31) menyatakan bahwa terdapat usaha yang dapat dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dalam pembelajaran kooperatif diantaranya:

- a. Saling Ketergantungan Positif. Masing-masing siswa dalam kelompok diberikan tanggung jawab yang sama dalam memecahkan masalah, sehingga siswa yang kurang mampu tetap dapat memberikan pendapat dan bagi siswa

yang mampu dapat saling bertukar informasi untuk saling bekerja sama menemukan solusi dalam permasalahan yang dihadapi dalam kelompok.

- b. **Tanggung Jawab Perseorangan.** Dalam mengerjakan tugas kelompok tentunya menjadi tanggung jawab seluruh siswa untuk mencapai tujuan bersama. Agar pembelajaran dapat efektif dan efisien maka guru tentunya perlu membagi tugas/tanggung jawab kepada masing-masing siswa dalam kelompok. Tugas ini dapat melatih siswa untuk dapat disiplin dan memiliki rasa tanggung jawab untuk mengerjakan tugas sebagai sumbangan yang dapat diberikan kepada kelompok.
- c. **Tatap Muka.** Interaksi di dalam kelompok dengan melakukan tatap muka tentunya dibutuhkan sebagai bentuk kedekatan dengan siswa lainnya. Ketika saling bertatap muka siswa saling bertukar informasi dengan teman baik dengan teman yang berbeda suku dan budaya. Keterampilan emosional dan mental dilatih ketika siswa saling bertatap muka.
- d. **Komunikasi Antaranggota.** Jika pembelajaran dilakukan secara berkelompok tentunya diperlukan komunikasi yang baik antarsiswa. Komunikasi yang baik dapat memudahkan dalam menemukan solusi pembelajaran.
- e. **Evaluasi Proses Kelompok.** Evaluasi dengan memeriksa hasil kelompok tentunya diperlukan sebagai bahan perbaikan untuk menentukan langkah selanjutnya dan untuk mengetahui hasil belajar apakah sudah mencapai tujuan atau belum.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif

1) Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*)

Menurut Slavin (2005, hlm. 143) model pembelajaran STAD merupakan kegiatan yang menggunakan kuis-kuis individual pada tiap akhir pembelajaran. STAD terdiri dari lima komponen utama diantaranya presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim. Pada presentasi kelas guru melakukan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi. Siswa perlu memiliki kesadaran untuk dapat memperhatikan selama presentasi dilaksanakan karena tentunya dapat membantu dalam proses mengerjakan kuis untuk menambah skor tim. Fungsi utama tim yaitu siswa perlu memiliki kesadaran untuk dapat bekerja dengan baik pada kelompoknya. Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang

mewakili seluruh bagian dari kelas dalam kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis. Tim memberikan dukungan kepada setiap anggotanya untuk dapat mengerjakan tugas dengan baik. Kuis dilaksanakan setelah sekitar dua periode setelah guru memberikan presentasi dan sekitar dua periode praktik tim. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu sehingga masing-masing siswa bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas secara individual.

Pada tahap skor kemajuan individual yaitu memberikan kepada siswa setiap tujuan kinerja yang akan dicapai apabila mereka bekerja lebih baik daripada sebelumnya. Hasil belajar siswa diharapkan dapat lebih baik dari sebelumnya. Terakhir pada tahap rekognisi tim yaitu jika skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu maka tim akan mendapatkan penghargaan/hadiah yang diberikan oleh guru. Kegiatan ini dilakukan sebagai bentuk penguatan kepada siswa agar lebih baik lagi dalam mengerjakan tugas. Setiap tim beranggotakan siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang dan tinggi dan memiliki kinerja yang sama untuk setiap kelompok pada setiap tingkatannya.

2) Model Pembelajaran TAI (*Team Assisted Individualization*)

Metode yang diprakarsai oleh Robert Slavin ini merupakan perpaduan antara pembelajaran kooperatif dan pengajaran individual. Dasar pemikiran Slavin merancang metode ini adalah untuk mengadaptasikan pengajaran terhadap perbedaan individual berkaitan dengan kemampuan siswa maupun pencapaian prestasi siswa (Rohendi dkk, 2010, hlm. 33-34). Para siswa dalam TAI dibagi ke dalam tim yang beranggotakan 4 sampai 5 orang. Tahapan TAI menurut Slavin (2005, hlm. 196-199) diantaranya: 1) Tes penempatan, 2) Materi-materi kurikulum, 3) Belajar kelompok, 4) Skor tim dan rekognisi tim, 5) Kelompok pengajaran, dan 6) Tes fakta.

Menurut Rohendi dkk (2010, hlm 34) perpaduan antara pembelajaran kooperatif dan individual dapat diperoleh dua keuntungan sekaligus, yaitu keuntungan dari pembelajaran kooperatif dan keuntungan dari pengajaran secara individual. Pembelajaran kooperatif merupakan upaya pemberdayaan teman sejawat, meningkatkan interaksi antar siswa, belajar mendengar ide atau gagasan orang lain, berdiskusi setuju atau tidak setuju, menawarkan atau menerima kritikan yang membangun.

3) Model Pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*)

Tujuan utama model CIRC adalah menggunakan tim-tim kooperatif untuk membantu siswa mempelajari kemampuan memahami bacaan yang dapat diaplikasikan secara luas (Slavin, 2005, hlm. 203). Unsur utama dalam model CIRC menurut Slavin (2005, hlm. 204) adalah kelompok membaca, tim, dan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan cerita. Kelompok membaca dibentuk oleh guru agar proses pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Anggota kelompok terdiri dari dua atau tiga orang berdasarkan tingkat kemampuan membaca siswa. Pembagian tim bisa terdiri dari 2 siswa dari kelompok membaca tingkat tinggi dan dua siswa dari kelompok tingkat rendah. Anggota tim bekerjasama dalam mengumpulkan poin dari kuis, karangan, dan buku laporan. Anggota tim kemudian melakukan kegiatan yang berhubungan dengan cerita dapat berupa novel yang kemudian dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam memprediksi dan mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam bentuk narasi.

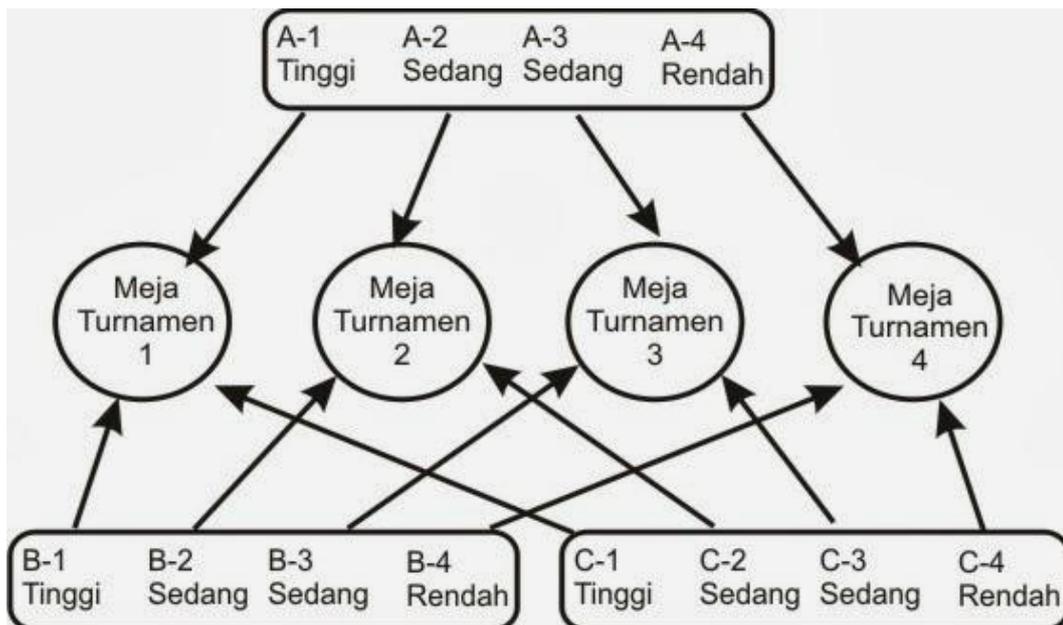
4) Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*)

Dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT mirip dengan STAD, bedanya jika dalam STAD terdapat penggunaan kuis sedangkan dalam TGT terdapat *games tournament* akademik.

2. Model Kooperatif TGT dengan Berbantuan Kartu Soal Bernomor

a. Pengertian TGT

Menurut Isjoni (dalam Wahyuni, dkk. 2015) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Model kooperatif TGT adalah suatu strategi pembelajaran dengan membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya heterogen untuk bekerja sama dalam mempelajari sebuah materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berikut merupakan gambaran pembagian kelompok dan penempatan siswa pada meja turnamen.



Gambar 2.1
Pembagian Tim dan Penempatan Meja Turnamen
 (Slavin, 2005, hlm. 168)

Berdasarkan Gambar di atas dapat disimpulkan bahwa dalam TGT siswa memiliki tim yang heterogen, dengan tingkatan kemampuan yang berbeda. Sedangkan pada tahap turnamen, siswa berkompetisi dengan lawan yang memiliki kemampuan setara.

Pembelajaran dengan model kooperatif TGT memberikan *tournaments* yang diikuti oleh *reinforcement* (penguatan) yang diberikan sebagai suatu penghargaan untuk memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar. Guru dapat memberikan penguatan dalam kegiatan pembelajaran berupa pujian, penghargaan berupa persetujuan terhadap sikap positif yang dilakukan siswa atau senyuman yang dapat memberikan semangat kepada siswa untuk memiliki motivasi di selama pembelajaran berlangsung. Menurut Djamarah (dalam Wahyuni, dkk. 2014) menyatakan ada lima tujuan pemberian penguatan (*reinforcement*) dalam pembelajaran antara lain: (a) meningkatkan perhatian siswa dan membantu siswa dalam belajar bila pemberian penguatan digunakan secara selektif, (b) memberikan motivasi kepada siswa, (c) digunakan untuk mengontrol atau mengubah tingkah laku siswa yang mengganggu dan meningkatkan cara belajar yang produktif, (d) mengembangkan percaya diri siswa untuk mengatur diri

sendiri dalam pengalaman belajar, (e) mengarahkan terhadap pengembangan berfikir yang divergen (berbeda) dan mengambil inisiatif yang bebas.

b. Langkah-langkah TGT

Langkah-langkah pembelajaran TGT menurut Slavin (2005, hlm. 71) terdiri dari 4 langkah yaitu:

- 1) Tahap Pengajaran, yaitu guru menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa.
- 2) Belajar Tim, yaitu setiap siswa mempelajari lembar kegiatan dalam tim mereka dan mengerjakan lembar kegiatan dalam tim untuk menguasai materi pelajaran.
- 3) Turnamen, yaitu para siswa memainkan *games* akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen terdiri dari empat peserta. Di dalam meja turnamen terdapat satu orang siswa sebagai pembaca, dan tiga orang sebagai penantang. Tugas pembaca yaitu mengambil kartu bernomor dan mencari soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan, membaca bacaan dengan keras, dan mencoba menjawab pertanyaan. Tugas penantang satu dan dua yaitu menantang jika memang dia mau memberikan jawaban berbeda atau boleh melewatinya. Tugas penantang tiga yaitu boleh menantang jika penantang satu dan dua melewati, dan jika dia memang mau. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang tiga memeriksa lembar jawaban. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika si pembaca salah, tidak ada sanksi, tetapi jika ketiga penantang yang salah, maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam kotak, jika ada.
- 4) Rekognisi Tim, yaitu skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Penghargaan juga diberikan kepadatim yang memenangkan turnamen.

Model pembelajaran TGT memberikan lebih banyak peluang untuk dapat berinteraksi sosial dengan teman dengan tujuan agar siswa memiliki tanggung jawab dalam mengerjakan tugas, bersikap disiplin, dan berperilaku sesuai dengan norma dan nilai yang ada di masyarakat. Sebagai masyarakat majemuk dalam

mengerjakan tugas dan untuk menemukan solusi permasalahan, siswa dilatih untuk dapat bergaul dan menghormati perbedaan suku, warna kulit, atau ras demi terjalannya masyarakat Indonesia yang aman dan damai.

c. Kartu Soal Bernomor

Kartu soal bernomor merupakan perangkat pembelajaran yang membantu jalannya penerapan model kooperatif tipe TGT. Kartu soal bernomor terdiri dari tiga bagian, yaitu kartu nomor, kartu soal, dan kartu jawaban. Kartu nomor berjumlah 20 buah dengan nomor yang tertera 1-20, setiap kartu memiliki nomor yang berbeda. Nomor yang tertera pada kartu nomor akan menunjukkan kartu soal nomor berapa yang akan di ambil. Kartu soal berjumlah 20 buah, pada bagian atas kartu soal tertera nomor antara 1-20, sedangkan pada bagian bawah kartu soal terdapat soal yang berbeda di setiap kartunya. Selanjutnya pada kartu jawaban terdapat jawaban dari pertanyaan yang ada pada kartu soal, kartu jawaban tersimpan di dalam kartu soal sehingga siswa dapat segera mengetahui jawaban dari pertanyaan yang tertera di kartu soal.

Kartu soal bernomor sangat berperan penting dalam pelaksanaan turnamen karena turnamen dilaksanakan dengan cara bermain menggunakan kartu soal bernomor. Siswa yang paling banyak menjawab soal pada kartu soal, maka akan menjadi pemenang turnamen.

C. Materi Ragam Suku dan Budaya

Indonesia memiliki 17.508 pulau yang terdiri dari 5.700 pulau atau 33% yang sudah diketahui namanya dan 11.808 pulau atau 67% yang belum diketahui namanya (Winardi dan Hisnu, 2008 hlm. 72). Pulau-pulau itu membentang dari Sabang sampai Merauke. Akibat keadaan ini masyarakat Indonesia sangat beragam. Indonesia terdapat lebih dari 300 kelompok suku bangsa. Dalam satu pulau saja, ada beberapa suku bangsa apalagi dalam satu Negara yaitu Indonesia. Perbedaan suku, budaya, agama, dan adat yang berbeda menjadikan masyarakat Indonesia harus mampu untuk tetap saling menghormati dan menghargai perbedaan. Hal inilah yang menjadikan masyarakat Indonesia nantinya dapat hidup rukun, damai, dan sejahtera. Berikut ini contoh suku bangsa yang ada di Indonesia.

Tabel 2.1
Suku Bangsa di Indonesia

Nama Suku Bangsa di Indonesia	
1. Suku Bangsa Aceh	15. Suku Bangsa Sumba
2. Suku Bangsa Batak	16. Suku Bangsa Bima
3. Suku Bangsa Minangkabau	17. Suku Bangsa Manggarai
4. Suku Bangsa Melayu	18. Suku Bangsa Bajawa
5. Suku Bangsa Kubu	19. Suku Bangsa Ende
6. Suku Bangsa Betawi	20. Suku Bangsa Rote
7. Suku Bangsa Sunda	21. Suku Bangsa Dayak
8. Suku Bangsa Banten	22. Suku Bangsa Banjar
9. Suku Bangsa Baduy	23. Suku Bangsa Minahasa
10. Suku Bangsa Jawa	24. Suku Bangsa Bugis
11. Suku Bangsa Madura	25. Suku Bangsa Toraja
12. Suku Bangsa Tengger	26. Suku Bangsa Ambon
13. Suku Bangsa Bali	27. Suku Bangsa Ternate
14. Suku Bangsa Sasak	28. Suku Bangsa Papua

Setiap suku bangsa memiliki adat istiadat dan budaya yang berbeda. Budaya dan adat istiadat daerah dapat kita jumpai dalam hidup sehari-hari.

1. Bahasa daerah

Setiap suku bangsa mempunyai bahasa daerah yang khas. Adabahasa Jawa, bahasa Minangkabau, bahasa Sunda, bahasa Batak, bahasa Madura, dan sebagainya.

2. Adat istiadat

Terdapat bermacam-macam adat istiadat di Indonesia. Contohnya upacara adat yang dipakai waktu orang menikah, waktu orang melahirkan, waktu orang meninggal, dan masih banyak lagi yang lainnya. Kadang-kadang, upacara-upacara ini dipadukan dalam agama yang dianut masyarakat. Meskipun berbeda-beda, adat istiadat ini menunjukkan kekayaan budaya yang sangat indah yang dimiliki bangsa Indonesia. Beragamnya adat istiadat menjadi daya tarik tersendiri sehingga tidak jarang menjadi sering dikunjungi oleh warga Negara asing.

3. Bentuk rumah adat

Bentuk rumah suku-suku bangsa yang ada di Indonesia juga bermacam-macam diantaranya:

1. Rumah adat Sumatera Barat disebut rumah gadang.
2. Rumah adat Jawa Tengah dan Yogyakarta disebut rumah joglo.
3. Rumah adat Sulawesi Utara disebut rumah pewaris.
4. Rumah adat suku Toraja disebut rumah tongkanan.
5. Rumah betang di Kalimantan Tengah.
6. Rumah lobo di Sulawesi Tengah.

4. Kesenian daerah

Ada bermacam-macam kesenian daerah, misalnya alat musik, tarian, lagu, dan seni pertunjukan. Berikut ini beberapa contoh alat musik daerah.

1. Alat musik gamelan (Jawa).
2. Alat musik kolintang (Minahasa).
3. Alat musik calung dan angklung (Jawa Barat).
4. Alat musik sasando (Kupang).
5. Alat musik gambang kromong (Betawi).

5. Lagu-lagu daerah

Setiap daerah di nusantara ini memiliki berbagai lagu tradisional diantaranya.

1. Gambang Suling dan Ilir-ilir dari Jawa Tengah.
2. Bubuy Bulan adalah lagu tradisional dari Jawa Barat.
3. Injit-injit Semut adalah lagu tradisional dari Jambi.
4. Sapu Tangan Bapuncu adalah lagu tradisional dari Kalimantan Selatan.
5. Soleram adalah lagu tradisional dari Riau.
6. Ampar-ampar Pisang dari Kalimantan Selatan.
7. Kalayar dan Tumpi Wayu dari Kalimantan Tengah.
8. Angin Mamiri dari Sulawesi Selatan.
9. Apuse dan Yamko Rambe Yamko dari Papua
10. Bungeng Jeumpa dari Nangroe Aceh Darussalam.

11. Burung Tentiana dan O Ulate dari Maluku.
12. Sinanggar Tulo dari Sumatera Utara.
13. Kicir-kicir dan Keroncong Kemayoran dari Jakarta.

6. Penyebab Keragaman Budaya

Indonesia merupakan masyarakat yang majemuk karena memiliki bermacam-macam suku, agama, ras, dan budaya. Beberapa hal yang menyebabkan masyarakat menjadi beragam yaitu karena masyarakat dari berbagai daerah di Indonesia datang dan menetap di suatu tempat. Mereka membawa kebudayaan dan adat istiadat mereka ke tempat tinggal mereka yang baru. Hal-hal yang menyebabkan keragaman budaya di suatu daerah antara lain agama, adat istiadat, tingkat pendidikan, dan terdapatnya berbagai macam jenis pekerjaan.

D. Teori yang Mendukung

1. Teori Konstruktivisme

Menurut teori konstruktivisme belajar dilihat sebagai penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaboratif, dan refleksi serta interpretasi (Cahyo, 2013, hlm. 30). Melalui pembelajaran dengan menggunakan model TGT yang menggunakan kartu soal memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara langsung. Guru sebagai mediator dan fasilitator membimbing siswa dalam kegiatan dan siswa yang bereksplorasi sesuai dengan pengetahuan apa yang mereka dapatkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Seorang siswa akan memiliki interpretasi yang berbeda sesuai dengan pengalamannya sendiri dan mengaitkannya dengan pengertian yang sudah dimiliki sehingga pengetahuannya dapat dikembangkan. Shymansky (dalam Cahyo, hlm. 36-37) menyatakan bahwa makna belajar menurut konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, dimana peserta didik membina sendiri pengetahuannya serta mencari apa yang mereka pelajari dan merupakan proses penyelesaian konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berpikir yang telah dimilikinya. Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas memungkinkan tersedianya ruang yang lebih baik bagi keterlibatan siswa, memungkinkan siswa untuk bereksplorasi menggali secara lebih dalam kemampuan, potensi dan sikap yang lebih

terbuka. Model TGT yang dilakukan secara berkelompok memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dan melakukan interaksi sosial yang menumbuhkan kemampuan siswa untuk bereksplorasi melalui pengetahuan yang didapat oleh siswa.

2. Teori Behavioristik

Thorndike, Pavlov dan Skinner (dalam Rusman, 2011, hlm. 35) menyatakan bahwa belajar adalah tingkah laku yang dapat diamati karena disebabkan oleh stimulus dari luar. Stimulus berupa apa saja yang diberikan guru dalam pembelajaran sedangkan respon adalah reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Menurut Surya (dalam Rusman, 2011 hlm. 7) belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baik secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Model pembelajaran TGT menggunakan kartu soal memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa untuk dapat saling berinteraksi dan bertukar pendapat guna mendapatkan hasil belajar yang optimal. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu stimulus yang diberikan oleh guru dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran IPS. Stimulus merupakan kegiatan yang dapat merangsang adanya respon ketika belajar. Respon merupakan reaksi yang dimunculkan siswa baik berupa tingkah laku, pikiran, dan perasaan. Kartu soal yang dibuat guru sebagai stimulus dapat memicu siswa memecahkan permasalahan di dalam mengerjakan tugas kelompok.

Ketika berkelompok siswa dilatih untuk memiliki sikap disiplin, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab sebagai respon siswa setelah diberikannya stimulus. Siswa terlihat dapat memberikan respon yang baik ketika guru juga memberikan penghargaan sebagai bentuk penguatan untuk memaksimalkan hasil belajar. Pada saat berkelompok siswa diajarkan untuk dapat mengemukakan pendapat, saling bertukar informasi dan memiliki sikap yang baik ketika berinteraksi dengan temannya sebagai salah satu hasil belajar. Pada tahap turnamen menggunakan kartu soal memberikan stimulus yang dapat direspon dengan berbagai kegiatan atau pikiran sehingga dapat menghasilkan hasil belajar

yang maksimal. Penguatan diberikan kepada siswa agar respon yang diberikan semakin baik. Penguatan tersebut dapat berupa penghargaan ataupun hadiah.

3. Teori Kognitif

Menurut Jean Piaget (dalam MJ, 2012, hlm. 45-46) dalam teori kognitif mendefinisikan perkembangan kognitif merupakan suatu proses yang terbentuk melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya. Dijelaskan pula menurut Suharto (2012, hlm. 23) bahwa teori perkembangan kognitif Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan obyek dan kejadian-kejadian di sekitarnya. Piaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif di dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Ketika siswa melakukan interaksi dengan siswa lainnya dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar menjadikan siswa dapat memperoleh pengetahuan dari hasil pengalamannya secara langsung. Menurut Suharto (2012, hlm. 27) Tahap-tahap perkembangan oleh J. Piaget dibagi dalam beberapa tahapan diantaranya:

1. Tahap sensorimotor, dari lahir hingga 2 tahun (anak mengalami dunianya melalui gerak dan inderanya).
2. Tahap pra-operasional, dari 2 hingga 7 tahun (mulai memiliki kecakapan motorik).
3. Tahap operasional konkret, dari 7 hingga 11 tahun (anak mulai berpikir secara logis tentang kejadian-kejadian konkret).
4. Tahap operasional formal, setelah usia 11 tahun (perkembangan penalaran abstrak).

Pada usia sekolah dasar seorang anak berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran akan lebih efektif jika dilakukan secara langsung/nyata. Siswa dapat mempelajari logika sederhana dalam memecahkan masalah dari benda nyata yang dipelajarinya. Pada tahap ini siswa mampu mengkonstruksi pemikiran dan membentuk pengetahuan melalui eksplorasi secara aktif dengan lingkungan belajarnya.

Teori yang paling sesuai dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan berbantuan kartu soal bernomor adalah teori konstruktivisme. Teori ini memberikan lebih banyak kesempatan

kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif di dalam proses pembelajaran. Setiap siswa di dalam kelompok dapat saling bertukar pendapat dan berbagi informasi serta bekerja sama dalam mengerjakan LKS dalam kelompok. Sesuai dengan ciri dari teori konstruktivisme bahwa siswa mengkonstruksi pengetahuannya dari hasil pengalaman siswa secara langsung yang mereka alami selama proses pembelajaran.

E. Temuan yang Relevan

Temuan yang dianggap relevan diantaranya yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Wahyuni dkk (2014) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) Melalui Variasi *Reinforcement* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2013/2014”. Penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar IPS kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu sebesar $76,85 > 66,70$.

Penelitian yang dilakukan oleh Lazim dkk (2014) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team GamesTournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IVC Sekolah Dasar Negeri 108 Pekanbaru”. Simpulan dalam penelitian ini adalah aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran meningkat dari pertemuan pertama sampai pertemuan akhir. Hasil belajar siswa meningkat dari skor dasar dengan rata-rata 62,41 menjadi 75,64 pada siklus I dan 81,12 pada siklus II. Penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan pada semua tingkatan kemampuan siswa dan dapat membuat siswa aktif belajar.

Temuan selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Seviana dan Purwanto (2013) yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Pada Siswa di Sekolah Dasar”. Ditemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dilihat pada siklus I ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mencapai 47,61% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83,33%. Pada siklus I aktivitas guru mencapai

58,96% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 91,67%. Aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 50,08% dan pada siklus II naik menjadi 86,9%. Selain hasil belajar, juga terdapat peningkatan aktivitas guru sebesar 32,71% dan aktivitas siswa sebesar 36,82%.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni dkk.(2015) yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri I Giritirto Kecamatan Karanggayam Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil pretes menunjukkan bahwa dari 26 siswa hanya 4 siswa atau 80% siswa yang belum mencapai KKM. Tetapi setelah dilakukannya penelitian ditemukan bahwa pada siklus 1 hasil belajar IPA 13% siswa belum memenuhi KKM dan sisanya 26 siswa atau 87% siswa telah mencapai KKM. Pada siklus II terjadi peningkatan yaitu hanya 2 siswa atau 7% siswa yang belum mencapai KKM artinya 93% siswa telah mencapai nilai KKM.

Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan yaitu tentang penerapan model kooperatif tipe TGT dan berkaitan dengan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian yang relevan tersebut menjadi dasar dikembangkannya model TGT yang akan diterapkan. Dengan demikian penelitian yang akan dilaksanakan merupakan pengembangan dari penelitian relevan di atas, karena penelitian ini memiliki keunggulan tersendiri yaitu diterapkannya model kooperatif tipe TGT dengan berbantuan kartu soal bernomor untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ragam suku dan budaya.

F. Hipotesis Tindakan

Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan berbantuan kartu soal bernomor dapat meningkatkan hasil belajar siswa.