BAB II

KAJIAN TEORI

A. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.[1] A. W. Bernard memberikan pengertian bahwa motivasi adalah fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan kearah tujuan-tujuan tertentu. Pendapat yang sama disampaikan Mc. Donald bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan muculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.[2]

Motivasi sebagai proses interal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu.[3] Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada manusia, sehingga akan mengarah dengan gejala kejiwaan, perasaan dan emosi yang kemudian bertindak melakukan sesuatu karena adanya tujuan kebutuhan atau keinginan. Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang ingin

---

[1] Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011) Hal 3

[2] A. M. Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011). Hal 73

[3] Robert E. Slavin, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: PT Indeks, 2011) hal. 99

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan sesuatu, dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk mengelak perasaan tidak suka itu.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar merupakan perbuatan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada peserta didik yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik. Motivasi memiliki peranan yang khas dalam membangun gairah siswa untuk merasa senang dan semangat dalam setiap proses pembelajaran yang diterima.

2. Teori Motivasi Belajar

Motivasi dapat dianggap sebagai dorongan untuk memuaskan kebutuhan, seperti kebutuhan pangan, perumahan, cinta, dan pemeliharaan diri yang positif. Terkait hal ini salah satu teori motivasi yaitu hierarki kebutuhan Maslow. Hierarki itu didasarkan pada anggapan bahwa pada waktu orang telah memuaskan satu tingkat kebutuhan tertentu, maka akan mempunyai keinginan untuk bergeser ketingkat yang lebih tinggi. Maslow mengemukakan ada dua kebutuhan yakni kebutuhan defisiensi dan kebutuhan pertumbuhan.[4]

[4] Robert E. Slavin, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: PT Indeks, 2011) hal. 102

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kebutuhan defisiensi yang didalamnya terdapat fisiologi, keselamatan, cinta, dan harga diri adalah kebutuhan yang penting bagi kesejahteraan fisik dan psikologis. Kebutuhan ini harus dipuaskan, tetapi begitu sudah terpuaskan, motivasi orang untuk memuaskannya akan hilang. Selanjutnya kebutuhan pertumbuhan seperti kebutuhan untuk mengetahui dan memahami sesuatu, kebutuhan estetika, serta kebutuhan aktualisasi diri. Aktualisasi diri didefinisikan keinginan menjadi apapun yang sanggup diraih seseorang. Pada kebutuhan pertumbuhan seseorang mempunyai motivasi yang lebih besar karena pada kebutuhan manusia tidak akan merasa puas.

3. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Terjadinya suatu proses belajar timbul suatu aktivitas pengalaman belajar . Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:[5]

a. Faktor Internal
   1) Faktor fisiologi, yang meliputi: kondisi fisik dan kondisi panca inderanya.
   2) Faktor psikologi, yang meliputi: bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.

b. Faktor Eksternal
   1) Faktor lingkungan, yang meliputi: lingkungan alam dan lingkungan sosial.

[5] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1997), hlm. 107

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Faktor instrumental, yang meliputi: kurikulum/bahan pelajaran, guru/pengajar, saran dan fasilitas, serta administrasi/manajemen

4. Indikator Adanya Motivasi Belajar

Adapun indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat motivasi seseorang antara lain:

a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motivasi berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif semacam ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari "dalam" diri manusia yang bersangkutan.

Motif berprestasi adalah motif yang dapat dipelajari, sehingga motif itu dapat diperbaiki dan dikembangkan melalui proses belajar. Seseorang mempunyai motif berprestasi tinggi cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaannya. Penyelesaian tugas semacam ini bukanlah dorongan dari luar diri, melainkan upaya pribadi.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu.

Seorang anak didik mungkin tampak bekerja dengan tekun karena kalau tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik maka dia akan mendapat malu dari pengajarnya, atau di olok-olok temannya, atau bahkan di hukum orang tua. Dari keterangan diatas tampak bahwa "keberhasilan" anak didik tersebut disebabkan oleh dorongan atau rangsangan dari luar dirinya.

c. Adanya harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang

Teori harapan didasarkan pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan sendiri tentang gambaran hasil tindakan yang dilakukan.[6] Contohnya orang yang mengiginkan kenaikan pangkat akan menunjukkan kinerja yang baik kalau mereka menganggap kinerja yang tinggi diakui dan dihargai dengan kenaikan pangkat.

d. Adanya penghargaan daam belajar

Seperti dalam teori kebutuan Maslow, kebutuhan akan penghargaan. Dalam kaitannya dengan belajar, percaya diri dan harga diri maupun kebutuhan akan pengakuan orang lain sangat bermanfaat dan menyediakan sesuatu yang dapat dicapai.[7]

Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar anak didik yang baik

[6] Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011) Hal 47
[7] Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011) Hal 42

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar anak didik kepada hasil belajar yang kebih baik. Pernyataan seperti “bagus”, “hebat”, dan lain-lain disamping akan menyenangkan siswa, pernyataan verbal seperti itu juga mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi yang langsung anatara siswa dan guru, dan penyampaian konkret, sehingga merupakan suatu persetujuan pengakuan sosial, apalagi kalau penghargaan verbal itu diberikan di depan orang banyak.

e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai.

f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tingkatan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan perkataan lain melalui pengaruh lingkungan. Lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar anak didik, dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

1. Pengertian Strategi

Strategi dapat dirtikan sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk sampai pada tujuan.[8] Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus (yang diinginkan).[9]

Apabila dihubungkan dengan pembelajaran, strategi adalah cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar pada siswa. Strategi pembelajaran tidak hanya terbatas pada proses kegiatan, tetapi juga termasuk didalamnya materi atau paket pengajarannya.

Strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen materi dalam pembelajaran dan pengajaran juga prosedur yang digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi pembelajaran juga merupakan pemilihan jenis latihan tertentu yang cocok dengan tujuan yang akan dicapai.

2. Strategi *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle (teka-teki silang) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning*. Strategi ini diklasifikasikan pada *active learning* bagian keempat yaitu tentang "bagaimana agar belajar tidak terlupakan". Menjadikan pembelajaran tidak

[8] Hamdani, Strategi Belajar Mengajar, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 18
[9] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008) Edisi Keempat, 1340

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terlupakan membuat siswa selalu mengingat (menyimpan) apa yang telah mereka pelajari. Strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) ini dapat menjadi strategi peninjauan kembali yang menarik bagi siswa dan membantu mengingat (menyimpan) pembelajaran yang telah diterima siswa.[10]

Crossword Puzzle atau Teka-teki Silang atau disingkat TTS adalah suatu perminan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya bisa dibagi kedalam kategori mendatar dan menurun tergantung posisi kata-kata yang harus diisi.

Crossword Puzzle (teka-teki silang) merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Untuk menyelesaikan permainan ini, keseluruhan kotak yang berwarna putih harus terisi dengan kata-kata yang tersedia dalam kumpulan kata yang ada. Secara spesifik *Crossword Puzzle* mengharuskan siswa untuk memasukkan kata yang bersesuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai selruh kotak terisi penuh. Aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah kotak dengan jumlah karakter pada kata dan pengisian kata-kata ke dalam kotak pada *Crossword Puzzle* secara berkesinambungan. Pengisian

[10] Mel Silberman, *Active Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*, terj Sarjuli (Yogyakarta: Pustaka Madani, 2009), 247

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini berdasarkan pertanyaan, pernyataan ataupun permasalahan yang diberikan, pada penelitian ini adalah tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Crossword Puzzle (teka-teki silang) termasuk dalam jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah ataupun koran yang biasanya hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, tetapi sekaligus untuk mengasah otak. *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk latihan soal-soal bagi siswa. Dengan harapan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS. *Crossword Puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.

Prosedur penerapan strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) yaitu:[11]

a. Mencurahkan gagasan (brainstorming) beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah diselesaikan.
b. Menyusun *crossword puzzle* (teka-teki silang) sederhana, yang mencakup item-item sebanyak yang didapat. Hitamkan kotak-kotak yang tidak diperlukan. Jika terlalu sulit membuat *crossword puzzle*

[11] Mel Silberman, *Active Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*, terj Sarjuli (Yogyakarta: Pustaka Madani, 2009), 256

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(teka-teki silang), maka diselingi dengan item-item menyenangkan, yang tidak berkaitan dengan pelajaran.

c. Membuat contoh-contoh item silang dengan menggunakan diantara macam-macam berikut ini:
   1) Definisi Pendek.
   2) Kategori yang sesuai dengan item.
   3) Contoh.
   4) Lawan kata
d. Membagikan *crossword puzzle* (teka-teki silang) kepada siswa baik secara individual maupun kelompok.
e. Menentukan batasan waktu. Berikan hadiah kepada individu atau tim dengan benda yang paling konkrit.

Kelebihan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut:[12]

a. Untuk mengukur tingkat kemampuan siswa
b. Melibatkan partisipasi siswa secara langsung
c. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan

Dengan demikian guru akan mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa tentang materi yang telah disampaiakn. Hal ini menjadi bahan evaluasi bagi guru apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum.

[12] Variningtyas Sepzyana, *Kelebihan dan Kelemahan Strategi pembelajaran Crossword Puzzle* dalam http://www.referensimakalah.com/2013/01/strategi-pembelajaran-crossword-puzzle.html diakses 8 Maret 2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelemahan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut:

a. Menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang memiliki kemampuan rendah.
b. Partisipasi siswa dalam mata pelajaran kurang maksimal.
c. Membutuhkan persiapan instrumen yang lama

Kelemahan pada strategi pembelajaran *crossword puzzle*, masih dapat diatasi atau diminimalkan. Bagi siswa yang kurang akan tingkat kemampuannya, siswa diharuskan belajar di rumah terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran. Sehingga sebelum mendapatkan penjelasan materi dari guru, siswa telah mempunyai gambaran atau telah menguasai materi pelajaran.

Dari keseluruhan pemaparan mengenai strategi maka dapat disimpulkan bahwa strategi *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang materi-materi yang telah disampaikan. Peninjauan ulang materi ini dilakukan pada menit-menit terakhir. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan siswa dalam mempertimbangkan informasi dan menemukan cara-cara untuk menyimpannya dalam otak. Strategi ini dapat membantu memudahkan siswa dalam belajar karena dalam *crossword puzzle* (teka-teki silang) siswa tidak hanya belajar melainkan bisa sambil bermain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI

1. Definisi Mata Pelajaran IPS di SD/MI

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD/MI. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, dan Ekonomi. Pembelajaran tersebut disajikan di sekolah mulai dari kelas rendah sampai kelas atas.

Pembelajaran IPS dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan pembelajaran disekolah yang mempelajari isu-isu sosial yang berkembang di masyarakat yang memuat keadaan geografis, perkembangan sejarah dan kegiatan ekonomi masyarakat. Pembelajaran IPS akan terus berkembang karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan. Oleh karena itu pembelajaran IPS dirancang untuk mngembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Pembelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Pembelajaran di SD/MI merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat memahami serta mengembangkan ilmu sosial yang dapat dipelajari di jenjang berikutnya. Pembelajaran IPS di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

SD/MI diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan lebih mendalam pada ilmu yang berkaitan.[13]

2. Tujuan Pembelajaran IPS di SD/MI

Setiap mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum, telah ditentukan tujuan yang harus dicapai oleh mata pelajaran tersebut dalam Proses Belajar Mengajar (PBM). Tujuan ini disebut tujuan kurikuler yang merupakan penjabaran lebih lanjut dari Tujuan Institusional dan Tujuan Pendidikan Nasional.

Tujuan kurikuler yang dimaksud adalah tujuan pendidikan IPS. Secara keseluruhan tujuan pembelajaran IPS di SD/MI adalah sebagai berikut :

a. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
b. Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
c. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai keilmuan serta bidang keahlian.
d. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.

[13] Wahid Murni, dkk., *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*, (Yogyakarta: Nuha Litera, 2010),. 216

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dan kurikulum IPS tahun 2006 bertujuan siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :[14]

a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, berkerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional, dan global.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di SD/MI

Secara umum, ruang lingkup pembelajaran IPS untuk SD/MI mencakup aspek-aspek sebagai berikut :[15]

a. Manusia, tempat dan lingkungan.
b. Waktu keberlanjutan dan perubahan.
c. Sistem sosial dan budaya.
d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan masyarakat.

[14] Sardijiyo, dkk., *Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 28-29
[15] Sardijiyo, dkk., *Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 29

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Sikap berbangsa dan bernegara.

Lima aspek tersebut merupakan unsur-unsur yang terdapat dalam ruang lingkup pada pembelajaran IPS secara umum. Unsur-unsur tersebut berlaku dalam setiap pembelajaran IPS SD/MI atau jenjang di atasnya.

4. Karakteristik Pembelajaran IPS di SD/MI

Pembelajaran IPS di Sd/MI memiliki karakteristik masing-masing sesuai aspek yang menjadi pembelajaran. Akan tetapi satu hal yang menjadi kesamaan yaitu ruang lingkup yang di pelajarinya adalah manusia dalam kontak sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Pembelajaran IPS pada umumnya memiliki karakteristik, antara lain :[16]

a. Kerangka kerja IPS lebih menekankan pada bidang praktis tentang peristiwa gejala dan masalah sosial dari pada teoritis keilmuan.
b. Dalam pembelajaran objek studinya, IPS menekankan pada keterpaduan aspek-aspek yang terpisah satu sama lain.
c. Kerangka kerja IPS berlandaskan ilmu-ilmu sosial sebagai induknya dan menjadikan ilmu-ilmu sosial tersebut sebagai sumber materinya.
d. Pada pengajaran IPS masyarakat menjadi sumber materi, objek studi, dan sekaligus menjadi ruang lingkup pembelajarannya.
e. Dalam melaksanakan kerjanya pembelajaran IPS menerapkan pendekatan terhadap kehidupan sosial masyarakat.
f. Pembelajaran IPS dapat dilaksanakan mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi.

[16] Sardijiyo, dkk., *Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 77

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Karakteristik pembelajaran IPS tersebut menjadi pedoman setiap guru dalam pembelajaran IPS. Meskipun pada umumnya pembelajaran IPS berkaitan dengan isu-isu sosial terus berkembang sesuai dengan arus globalisasi akan tetapi karakteristik-karakteristik pembelajaran IPS tersebut tidak lepas dari kontak yang dipelajari dalam pembelajaran IPS.

D. Materi IPS Kedatangan Belanda dan Jepang ke Indonesia

Pernahkah kamu melihat rempah-rempah? Jika belum, bertanyalah kepada ibumu apa yang dimaksud dengan rempah-rempah. Sejak abad 15, bangsa Eropa selalu memburu rempah-rempah dari wilayah timur terutama Indonesia, Sri Lanka, dan India.

Bangsa Eropa pada mulanya mendapatkan rempah-rempah dari pedagang Arab. Para pedagang itu melewati jalur Konstantinopel dan Alexandria. Selanjutnya, oleh para pedagang Italia dibawa ke Laut Tengah. Jalur perdagangan ini tidak berlangsung lama. Pada tahun 1096–1291 terjadi perang antara kerajaan-kerajaan Nasrani di Eropa dengan kerajaan-kerajaan Islam di Asia Barat. Perang ini disebut Perang Salib. Perang Salib berlangsung selama 200 tahun. Perang sudah berhenti, namun kebencian di antara dua kelompok masih ada. Keadaan ini tetap berlangsung sampai abad 15. Hal ini berakibat Kerajaan Turki berhasil menguasai Konstantinopel. Pelabuhannya pun ditutup bagi orang-orang Eropa. Sejak penutupan tersebut, orang- orang Eropa berusaha mendapatkan rempah-rempah secara langsung.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam upayanya mencari sumber rempah-rempah, bangsa-bangsa Eropa didasari oleh beberapa faktor.

1. Semakin mahalnya harga rempah-rempah.
2. Keuntungan berdagang rempah-rempah cukup tinggi.
3. Ditutupnya pelabuhan Konstantinopel bagi pedagang-pedagang Eropa sejak jatuh ke tangan Turki.

   Tahukah kamu negara mana saja yang menjadi sumber rempah-rempah? Salah satu negara sumber rempah-rempah adalah Indonesia. Indonesia merupakan daerah tujuan utama mereka. Bangsa-bangsa Eropa berusaha menemukan Indonesia. Hal ini didasari oleh mutu rempah-rempah Indonesia yang bagus. Harganya pun cukup murah. Selain itu, orang Indonesia dikenal sangat ramah.

   Orang-orang Eropa mengadakan penjelajahan samudra dengan semangat 3 G :

   - Gold atau emas yaitu usaha untuk memperoleh rempah-rempah yang saat itu merupakan barang dagangan yang sangat berharga.
   - Glory yaitu semangat untuk mencari kejayaan.
   - Gospel yaitu semangat untuk menyebarkan agama.

1. Kedatangan Bangsa Belanda

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebagaimana bangsa Eropa, Belanda juga ingin menikmati keuntungan berdagang rempah-rempah. Mereka mencari daerah sumber rempah-rempah. Sebelumnya, Belanda mendapatkan rempah-rempah di Lisabon. Kemudian dijual kembali ke Eropa. Dari hasil perdagangan ini Belanda mendapat keuntungan yang besar. Namun, pada tahun 1585 Lisabon (Portugis) menjadi daerah kekuasaan Spanyol. Sementara Spanyol saat itu bermusuhan dengan Belanda. Oleh karena itu, Spanyol tidak mengizinkan Belanda berdagang di Lisabon.

Meskipun demikian, semangat Belanda untuk mencari daerah penghasil rempah- rempah semakin berkobar. Pada tahun 1595, berangkatlah rombongan pertama dipimpin Cornelis de Houtman. Mereka menuju daerah penghasil rempah-rempah yaitu Indonesia.

Setahun kemudian tepatnya 1596, Cornelis de Houtman mendarat pertama kali di Banten. Kedatangan mereka disambut baik oleh rakyat. Namun semakin lama rombongan Cornelis de Houtman mulai menunjukkan sikap kasar dan sombong. Rakyat Banten marah dan mengusirnya. Keadaan semakin tegang karena Belanda tidak bersedia membayar lada yang dibelinya. Mereka justru memusuhi rakyat Banten.

Pelayaran pertama Belanda tersebut tidak mengalami kesuksesan. Belanda kehilangan banyak anggota rombongan. Belanda hanya mendapat sedikit rempah- rempah. Namun demikian, pelayaran tersebut menjadi penunjuk jalur pelayaran ke Indonesia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahun 1598, Belanda kembali mengirim rombongan dipimpin oleh Jacob van Neck. Rombongan ini memiliki misi yang sama. Sikap Jacob Van Neck dan rombongan yang ramah membuat rakyat Banten menerima dengan baik. Pelayaran inimendapatkan hasil yang memuaskan. Mereka kembali dengan kapal yang penuh rempah-rempah. Belanda merasakan keuntungan yang besar. Hal ini mendorong rombongan yang lain ikut mengadakan perjalanan ke Indonesia.

2. Kedatangan Bangsa Jepang

Jepang merupakan negara industri yang mulai berkembang. Untuk mengembangkan Industrinya, Jepang melakukan ekspansi ke negara-negara tetangganya. Misalnya Korea, Cina, dan kawasan Asia Pasifik. Tujuan Jepang menguasai negara-negara Asia Pasifik adalah sebagai berikut.

a. Mendapatkan SDA untuk bahan baku industri.
b. Mendapatkan tempat pemasaran hasil industri.
c. Tempat penanaman modal.

Padahal seluruh wilayah tersebut sudah dikuasai negara-negara Sekutu (negara imperialis tua). Akhirnya Jepang bergabung dengan negara fasis yaitu Jerman dan Italia. Mereka membentuk kelompok sentral (negara imperialis muda). Jepang mengobarkan Perang Asia Pasifik (Perang Asia Timur Raya). Jepang menyerang pangkalan militer AS di Pearl Harbour (Hawai) tanggal 7 Desember 1941.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jepang terus melakukan serangan terhadap pasukan Inggris. Jepang berhasil menguasai Malaysia yang merupakan daerah kekuasaan Inggris. Dari Malaysia, Jepang menguasai Myanmar. Jepang juga berhasil menguasai pusat pertahanan Sekutu yang terpenting setelah Pearl Harbour, yaitu Filipina.

Bulan Januari 1942, Jepang meneruskan perjalanan ke Indonesia. Jalur yang ditempuh yaitu Tarakan dan Banjarmasin di Kalimantan. Jepang berusaha menghancurkan Jawa sebagai pusat pertahanan Sekutu. Sekutu merupakan gabungan dari Belanda, AS, Inggris, dan Australia. Jepang mendarat di Jawa yaitu di Teluk Banten, Eretan (Jawa Barat), dan Kranggan (Jawa Tengah).

Pada tanggal 4 Maret 1942, Sekutu memberikan serangan balasan tetapi gagal. Jepang terus bergerak hingga berhasil menguasai Bandung. Pada tanggal 5 Maret 1942 Jepang berhasil menguasai Jakarta dan Bogor. Pada tanggal 8 Maret 1942 di Kalijati, kekuasaan atas Indonesia beralih ke tangan Jepang. Dalam serah terima kekuasaan tersebut, Sekutu (Belanda) diwakili H. Ter Poorten dan Jepang diwakili Hitosyi Umamura. Sejak saat itu, dimulailah kekuasaan Jepang di Indonesia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id