BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Mendeskripsikan

1. Pengetian kemampuan mendeskripsikan

Secara bahasa "kemampuan" berasal dari kata "mampu" yang berarti kuasa, sanggup, dan dapat melakukan sesuatu. Sedangkan kemampuan sendri secara bahasa dapat diartikan sebagai kemampuan kecakapan, atau kesanggupan seseorang dalam melakukan sesuatu.[1]

Menurut Robbin dalam bukunya kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan sesuatu atau beragam tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Robbin juga mendefinisikan bahwa kemampuan merupakan sebuah penilaian terkini atas apa yang dilakukan seseorang.[2]

Lebih lanjut Robbin memaparkan pada dasarnya kemampuan terdiri atas dua kelompok faktor yakni ; kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Adapun kemampuan intelektual adalah kemampuan yang dibutuhkan seseorang dalam melakukan berbagai aktifias berfikir seperti menalar dan memecahkan masalah. Selanjutnya kemampuan fisik yakni kemampuan seseorang dalam mlakukan sesuatu yang

[1] Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2004) hal 553
[2] Robbin Stephen, *Perilaku Organisasi Buku 1*, (Jakarta : Salemba Empat, 2008) hal 55

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

membutuhkan kekuatan secara fisik seperti keterampilan, kekuatan, stamina, dan karakteristik fisik lainnya.[3]

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang.

Mendeskripsikan berasal dari kata "deskripsi" yang berarti pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata secara jelas dan terperinci. Menurut Alwi Hasan mendeskripsikan adalah pemaparan secara jelas seolah olah melihat, mendengar, merasakan suatu hal atau kondisi tertentu sehingga kita benar – benar dapat menggambarkan keadaan tersebut dengan gamblang, jelas, dan terperinci.[4]

Dari pemaparan diatas dapat kita simpulkan bahwa kemampuan mendeskripsikan adalah kecakapan, kesanggupan, atau potensi diri seseorang dalam menggambarkan atau memaparkan suatu hal atau kondisi dengan jelas dan terperinci.

2. Perlunya Kemampuan Mendeskripsikan

[3] Ibid, hal 66
[4] Alwi hasan, *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2003) hal 258

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 suatu pembelajaran, kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi sangat penting karena itulah tujuan dari pembelajaran pada ranah kognitif. Ketika siswa mampu memaparkan suatu materi yang sudah dipelajari dengan bahasanya sendiri maka dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut sudah mampu menguasai dan memahami materi yang disampaikan guru. Hasil perwujudan dari pemahaman siswa tersebut dilihat dari hasil penilaian yang diberikan guru. Kemampuan juga merupakan kompetensi mendasar yang perlu dimiliki siswa pada suatu lingkup materi dalam lingkup mata pelajaran pada jenjang tertentu.

Berikut beberapa keterampilan yang harus ada dalam mata pelajaran IPS : [5]

a. Keterampilan berpikir : kemampuan mendeskripsikan, mendefinisikan, mengklasifikasi, membuat hipotesis, memprediksi, dan membandingkan
b. Keterampilan akademik : membaca, menulis, menelaah, berbicara, menjelaskan, menginterpretasi peta, membuat grafik, dan membuat garis besar
c. Keterampilan sosial yaitu kemampuan berkomunikasi, bersosial, dan kemampuan bekerja sama.

[5] Depdiknas, *Naskah kebijakan kurikulum IPS*, (Jakarta : Depdiknas, 2007) hal 19

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

Dari pemaparan di atas mendeskripsikan termasuk dalam keterampilan berfikir yang harus ada dalam mata pelajaran IPS oleh karena itu penting bagi siswa untuk mempunyai kemampuan mendeskripsikan sebagai salah satu hasil belajar siswa.

3. Indikator kemampuan mendeskripsikan

Hasil belajar yang didapat dari kemampuan siswa mendeskripsikan tidak hanya sebuah ingatan tetapi juga pemahaman. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan.[6] Dalam hal ini siswa dapat dikatakan faham ketika ia sudah bisa menjelaskan hubungan sebab akibat, memahami apa yang diajarkan dan dapat mengkomunikasikannya dengan bahasanya sendiri secara rinci dan jelas.

Berikut tingkatan proses berfikir yang paling umum dalam taksonomi bloom:[7]

a. Mengingat artinya mendapatkan kembali atau pengembalian pengetahuan relevan yang tersimpan dari memori jangka panjang
b. Memahami, mendeskripsikan susunan dalam artian pesan pembelajaran, mencakup oral, tulisan, dan komunikasi grafik.

[6] Anas sudiyono, *pengantar evaluasi pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo,2009) hal 50.
[7] Wowo sunaryo, *Taksonomi kognitif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012) hal 115

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. Menerapkan, menggunakan prosedur dalam situasi yang diharapkan

d. Menganalisis, memcah materi menjadi bagian-bagian pokok dan menggambarkan bagaimana bagian-bagian tersebut dihubungkan satu sama lain maupun menjadi sebuah struktur keseluruhan atau tujuan.

e. Mengevaluasi, atau menilai, melakukan evaluasi atau penilaian yang didasarkan pada kriterian dan atau standar.

f. Menciptakan, menempatkan bagian-bagian secara bersamaan kedalam suatu ide, semuanya saling berhubungan untuk membuat hasil yang baik.

Lebih lanjut Benjamin S. Bloom mengklasifikasikan rumusan proses tingkatan berfikir dalam ranah kognitif sebagai berikut :[8]

Tabel 2.1

Taksonomi tingkatan berfikir dalam ranah kognitif

Tingkatan / hasil belajar	Ciri – cirinya
Knowledge	➢ Jenjang belajar terendah ➢ Kemampuan mengingat fakta-fakta ➢ Kemampuan menghafalkan rumus, definisi, prinsip, dan prosedur ➢ Dapat mendeskripsikan
Comprehension	➢ Mampu menerjemahkan

[8] M. Chabib Toha, *Teknik Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003) h. 28-29

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

	➢ Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara verbal ➢ Pemahaman ekstrapolasi ➢ Mampu membuat estimasi
Application	➢ Kemmapuan menerapkan materi pelajaran dalam situasi baru ➢ Kemampuan menetapkan prinsip atau generalisasi pada situasi baru ➢ Dapat menyusun problema-problema sehingga dapat menetapkan generalisasi ➢ Dapat mengenali hal-hal yang menyimpang dari prinsip dan generalisasi ➢ Dapat mengenali fenomena baru dari prinsip dan generalisasi ➢ Dapat meramalkan sesuatu yang akan terjadi berdasarkan prinsip dan generalisasi ➢ Dapat menentuan tindakan tertentu berdasarkan prinsip dan generalisasi ➢ Dapat menjelaskan alasan penggunaan prinsip dan generalisasi
Analysis	➢ Dapat memisah-misahkan suatu integritas menjadi unsur-unsur, menghubungkan antar unsur, dan mengorganisasikan prinsip-prinsip ➢ Dapat mengklasifikasikan prinsip-prinsip ➢ Dapat meramalkan sifat-sifat khusus tertentu ➢ Meramalkan kualitas/kondisi ➢ Mengetengahkan pola tata hubungan, atau sebab-akibat ➢ Mengenal pola dan prinsip-prinsip organisasi materi yang dihadapi ➢ Meramalkan dasar sudut pandangan atau kerangka acuan dari materi
Synthesis	➢ Menyatukan unsur-unsur atau bagian satu keseluruhan ➢ Dapat menemukan hubungan yang unk

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

	➢ Dapat merencanakan langkah yang konkrit ➢ Dapat mengabstraksikan suatu gejala, hipotesa, hasil penelitian, dan sebagainya.
Evaluation	➢ Dapat menggunakan kriterian internal dan kriterian eksternal ➢ Evaluasi tentang ketetapan suatu karya dokumen (kriterian internal) ➢ Menentukan nilai/sudut pandang yang dipakai dalam mengambil keputusan ➢ Membandingkan karya-karya dengan kriteria eksternal ➢ Mengevaluasi suatu karya dengan kriteria eksternal ➢ Membandingkan sejumlah karya dengan sejumlah kriteria eksternal.

Dari tingkatan proses berfikir, pemahaman merupakan tingkat kedua yang merupakan kemampuan mendeskripsikan siswa dalam artian pesan pembelajaran seperti yang diuraikan diatas. Oleh karena itu hasil belajar siswa dalam penelitian ini difokuskan pada kemampuan mendeskripsikan siswa tentang peninggalan sejarah.

Untuk mengukur pemahaman siswa dibutuhkan indikator yang cocok dan sesuai sekaligus sebagai tujuan pencapaian dalam pembelajaran dan sebagai acuan guru dalam menyiapkan pembelajaran. Maka dari pemaparan diatas dapat kita simpulkan bahwa indikator kemampuan mendeskripsikan sama dengan indikator pemahaman

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

Siswa dikatakan memahami suatu materi jika sudah memenuhi beberapa indikator. Indikator dari pemahaman itu sendiri yaitu :[9]

a. Mengartikan
b. Memberikan contoh
c. Mengklasifikasi
d. Menyimpulkan
e. Menduga
f. Membandingkan
g. Menjelaskan

Dari beberapa indikator untuk pemahaman diatas, indikator yang cocok untuk indikator kemampuan mendeskripsikan pada materi peninggalan sejarah adalah menyebutkan, menjelaskan, dan memberikan contoh. Indikator tersebut dipilih karena dapat mengukur kemampuan siswa dalam mendeskripsikan peninggalan sejarah.

B. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial juga biasa disebut sosial studies. Sosial studies merupakan sebutan bagi IPS di sekolah-sekolah Amerika. Banyak para ahli yang sudah memaparkan definisi dari sosial

[9] Ibid, hal 171

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

studies atau IPS. Untuk lebih lanjut inilah beberapa definisi IPS atau sosial studies menurut para ahli :

a. Edgar B Wesley menyatakan bahwa social studies are the social sciences simplified for paedagogieal purposes in school. The social studies consist of geografy history, economic, sociology, civics and various combination of these subjects.
b. John Jarolimek mengemukakan bahwa The social studies as a part of elementary school curriculum draw subject-matter content from the social science, history, sociology, political science, social psychology, philosophy, antropology, and economic. The social studies have been defined as " those portion of the social science... selected for instructional purposes. [10]

Selain itu terdapat beberapa definisi menurut ahli pendidikan dan IPS di Indonesia yakni menurut Moeljono Cokrodikardjo mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geokrafi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan

[10] Irfan Tamwifi dkk, *25 Bahan Ajar IPS MI*, (LAPIS, PGMI 2009). Paket 1 hal 9

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

instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

Begitu juga menurut Nu'man Soemantri menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut dapat kita simpulkan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang diajarkan disekolah dan merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang mencakup ilmu sejarah, sosiologi, filsafat, antropologi, yang disederhanakan sesuai dengan tingkat pendidikannya.

IPS adalah mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang bersifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran. Dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/ bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.[11] IPS juga mata pelajaran yang mengajarkan tentang kemasyarakatan, dinamika sosial, serta fenomena sosial.

2. Tujuan pembelajaran IPS

Selain itu tujuan pokok dari mata pelajaran IPS yakni mengembangkan konsep-konsep dasar ilmu sosial seperti ilmu sosiologi,

[11] Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 8

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

geografi, ekonomi, sejarah, serta beberapa disiplin ilmu lain, IPS juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk berlatih berfikir kritis dalam menghadapi atau menanggapi permasalahan sosial selain itu juga mengembangkan kemampuan kreatif, inkuiri dan keterampilan sosial lainnya.

IPS juga bertujuan untuk membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan. Serta terakhir IPS bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk, bak secara nasional maupun global.[12]

3. Lingkup materi IPS pada jenjang SD

Dalam permendiknas, dikemukakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/ MI mata pelajaran IPS memuat geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik di arahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.[13]

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada

[12] Irfan Tamwifi dkk, *Modul Pembelajaran IPS MI*, (LAPIS PGMI, 2009) paket 1
[13] Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, *Standar Isi Madrasah Ibtidaiah*, Jakarta, 2006, hal. 125

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

geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD. Berikut rumusan Kompetensi Inti dan Kompetendi Dasar IPS pada kelas IV :[14]

Tabel 2.2

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas IV

KOMPETENS INTI (PENGETAHUAN)	**KOMPETENSI INTI (KETERAMPILAN)**
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
KOMPETENSI DASAR (PENGETAHUAN)	**KOMPETENSI DASAR (KETERAMPILAN)**
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di

[14] PERMENDIKBUD No. 24 Tahun 2016, *Lampiran KI dan KD IPS SD/MI*, hal 1

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

identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

4. Materi Peninggalan Sejarah

   a. Pengertian peninggalan sejarah

Sejarah adalah kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Dalam pengertian yang lebih lengkap, sejarah merupakan gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia, disusun secara ilmiah meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisis sehingga mudah dimengerti.

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

Pengertian peninggalan sejarah adalah benda-benda sisa masa lampau yang mempunyai nilai sejarah dan masih ada hingga kini. berbagai peninggalan sejarah banyak sekali jenisnya, tersebar di berbagai tempat di Indonesia.

b. Macam – macam peninggalan sejarah

Peninggalan sejarah tertua yang ditemukan berbentuk prasasti. Prasasti adalah tulisan atau simbol yang ditemukan pada tugu, batu, atau benda lain dengan bahasa Sanskerta, huruf Pallawa, dan bahasa Melayu Kuno. Peninggalan sejarah di Indonesia digolongkan menjadi tiga macam, yaitu yang bercorak Hindu, Buddha, dan Islam :

1) Peninggalan Sejarah Bercorak Hindu

Kerajaan yang pertama kali berdiri di Indonesia adalah kerajaan Kutai. Hal itu dibuktikan dengan peninggalan sejarah tertua berupa prasasti yang bercorak Hindu. Peninggalan sejarah bercorak Hindu adalah sebagai berikut :

a) Prasasti : tulisan atau simbol yang ditemukan pada tugu, batu, atau benda lain dengan bahasa Sanskerta, huruf Pallawa, dan bahasa Melayu Kuno. Berikut beberapa peninggalan prasasti bercorak Hindu : prasasti Ciaruteun dari tarumanegara, prasasti gajah

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

mada dari majapahit, prasasti Yupa dari Kutai, Prasasti Astana gede dari Sunda, dll

b) Arca : Arca biasanya mewujudkan bentuk raja atau tokoh yang berkuasa pada waktu itu. Beberapa arca peninggalan sejarah yang bercorak Hindu antara lain sebagai berikut : Arca Rajasi dari Tarumanegara, Arca Airlangga dari Kahuripan, arca Siwa dari Mataram hindu, arca Joko dolog dari kerajaan Singasaro, arca parwati dari Majapahit, dll

c) Kitab : Kesusastraan yang ditulis dalam bentuk kitab peninggalan Hindu adalah sebagai berikut : Sutasoma dari Majapahit, Paraton dari Majapahit, Parahyangan dari Sunda

d) Candi Hindu adalah bangunan untuk memuliakan raja atau tokoh terkemuka yang telah wafat. Dalam candi disimpan bermacam-macam benda seperti batu akik dan berbagai jenis logam dan saji-sajian yang disebut pripih. Candi-candi peninggalan sejarah yang bercorak Hindu adalah sebagai berikut : candi prambanan dari mataram, candi dieng, candi penataran dari majapahit, candi tikus dari majapahit, candi Jago dari singasari.

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) Peninggalan Sejarah Bercorak Budha

a) Prasasti : Prasasti Kedukan Bukit , dan Palas Pasemah dari Sriwijaya, prasasti Tuk Mas dari Kalingga, dll

b) Candi : Candi Muara Takus dari Sriwijaya, Candi Borobudur, Candi Kalasan , Candi Mendut, Candi Pawon Sari dari Mataram Syailendra.

3) Peninggalan Sejarah Bercorak Islam

a) Masjid : tempat ibadah umat islam. Berikut beberapa peninggalan Masjid Demak dari kerajaan Demak, Masjid Indrapura dari Aceh, Masjid Agung Banten dari kerajaan Banten, dan Masjid Kudus dari kudus.

b) Makam : Makam Sultan Malik Al saleh dari Samudera Pasai, Makam Iskandar Muda dari Aceh, Makam Maulana Malik Ibrahim dari Gresik, Makam Sunan Bonang dari Tuban, Makam Raja Gowa Talo dari Gowa.

4) Peninggalan Pra Sejarah

a) Zaman batu : **Zaman Batu** adalah zaman di mana bangunannya terbuat dari batu. Berikut beberapa

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

peninggalan zaman batu yakni Dolmen, Menhir, Kapak genggam, Arca patung, Sarkofagus, dll

b) **Zaman logam** adalah zaman dimana alat – alat teknologi sudah terbuat dari logam. Zaman logam di Indonesia disebut juga dengan zaman perunggu karena alat – alat di Indonesia pada zaman logam banyak yang terbuat dari perunggu. Kemampuan manusia terus berkembang, khususnya jika dibandingkan dengan zaman batu. berikut beberapa peninggalan pada zaman logam yakni Nekara perunggu, Candrasa, Kapak perunggu, dll

c. Menghargai peninggalan Sejarah

Sebagai siswa, cara menghargai peninggalan sejarah yang dapat kalian lakukan adalah sebagai berikut :

1) Mengunjungi Tempat Bersejarah, saat berlibur, kunjungilah tempat-tempat bersejarah seperti candi, istana, makam, masjid, beteng, dan museum. Di museum terdapat benda peninggalan sejarah yang sudah lengkap dengan data-datanya.Seperti prasasti, kitab-kitab, senjata, logam, bebatuan, mahkota, singgasana dan benda-benda lain yang mengandung nilai sejarah.

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) Mempelajari Bukti Peninggalan Sejarah, untuk dapat menghargai peninggalan sejarah, kalian dapat mempelajari buku-buku dan berbagai peninggalan sejarah yang ada di perpustakaan. Kalian juga bisa memperkaya pengetahuan dengan membuat kliping mengenai gambar-gambar benda bersejarah dari majalah, surat kabar, buku-buku, dan internet.
3) Membandingkan Berbagai Peninggalan Sejarah, benda-benda peninggalan sejarah itu secara garis besar bercorak Hindu, Buddha, Islam dan percampuran di antara ketiganya.

d. Upaya menjaga kelestarian peninggalan sejarah

Peninggalan sejarah merupakan warisan nenek moyang kita yang tak ternilai harganya. Agar peninggalan sejarah itu tidak rusak atau punah, perlu dijaga kelestariannya.

1) Melakukan Penjajagan atau Pemetaan terhadap Tempat yang Diduga Terdapat Peninggalan Sejarah, untuk menemukan benda-benda yang bernilai sejarah.
2) Melakukan Penelitian, untuk menganalisis semua catatan atau tanda yang ada pada benda bersejarah tersebut dengan alat-alat modern di laboratorium.
3) Melakukan Pemugaran/Perbaikan/Pembangunan Benda-benda yang ditemukan atau bangunan yang bernilai sejarah

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

4) Mengadakan Inventarisasi yaitu pencatatan data-data mengenai benda-benda bersejarah yang dimiliki suatu wilayah tertentu. Untuk menghindari kekeliruan, kehilangan dan kerusakan, serta penertiban administrasi.
5) Pemeliharaan dan Perawatan, dilakukan oleh para petugas yang ditunjuk. Seperti membersihkan secara berkala.

C. Metode Pembelajaran Scramble

1. Pengertian metode pembelajaran

Salah satu faktor penting dalam pembelajaran adalah penerapan strategi pembelajaran. Selain itu, salah satu kompetensi seorang guru adalah menetapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik cara kreatif sesuai dengan standar kompetensi guru. Metode pembelajaran perlu direncanakan secara baik sehinga sesuai dengan karakteristik peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar.

Metode pembelajaran sendiri adalah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan penyajian pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.[15]

[15] Martiyono, *Perencanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta, Aswaja Pressindo, 2012) hal 83

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

Menurut pendapat lain juga menjelaskan bahwa metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar. Metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapa setelah pembelajaran selesai. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya jika tidak menguasai satupun metode pembelajaran yang telah dikemukakan oleh para ahli psikologi pendidikan.[16]

Menurut J.R David dalam *Teaching Strategies for College Class Room* (1976) ialah " a way in achieving something"cara untuk mencapai sesuatu". Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat bergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.[17]

Kesimpulan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara dalam pembelajaran yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

[16] Bahri Djamarah & Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Rineka cipta, 2006) h. 53
[17] Abdul majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*,(Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014) hal 150

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

Pembelajaran dilakukan dengan tidak adanya metode maka bisa dikatakan pembelajaran itu tidak dapat maksimal dalam mencapai tujuannya.

2. Metode pembelajaran Scramble

scramble berasal dari bahasa inggris yang diterjemahkan dalam bahasa indonesia yang berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. Metode scramble adalah pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal. Sedangkan Soeparno berpendapat bahwa metode scramble adalah salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan.

Scramble merupakan metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata.

Sesuai dengan sifat jawabannya *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk yakni :[18]

[18] http://pgsd-vita.blogspot.com/2013/01/metode-pembelajaran-scramble.html, diakses pada tanggal 11 Desember 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

a. *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna misalnya : alpjera = pelajar
   ktarsurt = struktur
b. *Scramble* kalimat : yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya :
   komme – Ich – aus – Bandung = Ich komme aus Bandung
c. *Scramble* wacana : yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis, bermakna.

Melalui pembelajaran kooperatif metode *scramble*, siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam

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

pengaplikasiaannya peneliti menggunakan media gambar untuk lebih memudahkan siswa karena metode scramble ini membutuhkan media sebagai pertanyaan atau stimulus siswa.[19]

3. Langkah – langkah pembelajaran scramble

Model pembelajaran *scramble* dapat dilakukan seorang guru dengan langkah-langkah sebagai berikut :[20]

a) Guru menyiapkan sebuah wacana, kemudian keluarkan kalimat-kalimat yang terdapat dalam wacana tersebut ke dalam kartu-kartu kalimat
b) Guru membuat kartu soal beserta kartu jawaban yang di acak nomornya sesuai materi bahan ajar teks yang telah dibagikan sebelumnya dan membagikan kartu soal tersebut
c) Siswa dalam kelompok masing-masing mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok, sebelumnya jawaban telah di acak sedemikian rupa.
d) Siswa diharuskan dapat menyusun kata jawaban yang telah tersedia dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah selesai mengerjakan soal, hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan dilakukan pemeriksaan.

[19] Ridwan abdullah sani, *Inovasi Pembelajaran*,(Jakarta : Bumi Aksara, 2013) hal 284.
[20] Miftahul Huda, *Model Model Pengajaran Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2013) hal 304-305

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

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran metode *scramble* ini adalah model pembelajaran kelompok yang membutuhkan kreativitas serta kerja sama siswa dalam kelompok. Metode ini memberikan sedikit sentuhan permainan acak kata, dengan harapan dapat menarik perhatian siswa.

4. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran scramble

Kelebihan metode pembelajaran Scramble

a) Metode pembelajaran ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan.
b) menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
c) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
d) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.
e) Melatih kedisiplinan siswa.
f) Mendorong siswa untuk memahami dan membantu mengingat

Kelemahan metode pembelajaran Scramble

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

a) Siswa bisa saja mencontek jawaban teman
b) Siswa tidak dilatih untuk berfikir kreatif
c) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
d) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
e) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran ini akan sulit di implementasikann oleh guru.
f) Metode permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan.

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