BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dapat menjadi masalah yang penting dalam pendidikan, apalagi dikaitkan dengan aktivitas seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Motivasi bagi siswa dapat mengembangkan aktifitas dan inisiatif, dapat mengarahkan ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Di dalam belajar banyak siswa yang kurang termotivasi terhadap pelajaran termasuk didalamnya adalah aktivitas praktek maupun teori untuk mencapai suatu tujuannya.

Setiap individu memiliki kondisi internal, dimana kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu dari kondisi internal tersebut adalah motivasi. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya.[1] Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang di dasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya.

Motivasi adalah salah satu prasyarat yang amat penting dalam belajar. Gedung dibuat, guru disediakan, alat belajar lengkap, dengan harapan supaya siswa masuk sekolah dengan bersemangat. Semua itu akan

[1] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya.* (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), 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

sia-sia jika siswa tidak ada motivsi untuk belajar.[2] Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.[3] Berawal dari kata motif, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah aktif.[4]

Mc. Donal mengatakan bahwa, *motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions.* Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut Oemar Hamalik, motivasi adalah perubahan energi dalam diri sesorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segaka upaya yang dapat dia lakukan untuk mencapainya.[5]

Motivasi juga dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.[6] Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak

---

[2] Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2006), 329.
[3] Hamzah B. Uno, *Teori.* 3.
[4] Sardiman A. M, *Interaksi,* 73.
[5] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008). 148.
[6] Ibid, 75.

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

mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin meakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya. Segala sesuatu yang menarik minat orang lain belum tentu menarik minat orang tertentu selama sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhannya. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.[7]

Seseorang yang melakukan aktivitas belajar secara terus menerus tanpa motivasi dari luar dirinya merupakan motivasi intrinsik yang sangat penting dalam aktivitas belajar. Namun, seseorang yang tidak mempunyai keinginan untuk belajar, dorongan dari luar dirinya merupakan motivasi ekstrinsik yang diharapkan, oleh karena itu, motivasi ekstrinsik diperlukan bila motivasi intrinsik tidak ada dalam diri sesorang sebagai subjek belajar. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice)* yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

[7] Sardiman A. M, *Interaksi*, 75.

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

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan sesorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: [8]

a) adanya hasrat dan keinginan berhasil
b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
c) adanya harapan dan cita-cita masa depan
d) adanya penghargaan dalam belajar
e) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
f) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

2. Teori Tentang Angket

Pengertian angket menurut Gantina komalasari,dkk, angket sebagai suatu alat pengumpul data dalam assessment non tes,berupa serangkaian yang diajukan kepada responden (peserta didik,orang tua atau masyarakat).[9]

Angket atau kuesioner adalah instrumen penelitian yang berupa daftar pertanyaan untuk memperoleh keterangan dari sejumlah responden (sumber yang diambil datanya melalui angket). Angket atau kuesioner dapat disebut sebagai wawancara tertulis, karena isi kuesioner merupakan

[8] Hamzah B. Uno, *Teori*, 23.
[9] Komalasari, et-al,. *Assesment Teknik Non Tes Perspektif BK Komprehensif.* (Jakarta : PT Indeks, 2011), 81.

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

satu rangkaian pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden dan diisi sendiri oleh responden.

a) Jenis-Jenis Angket

Angket sebagai instrumen pengumpulan data dibuat untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian, kita mengenal beberapa jenis angket, yaitu sebagai berikut

1) Angket tertutup

yaitu angket yang apabila pertanyaannya disertai dengan pilihan jawaban yang sudah ditentukan oleh peneliti, dapat berbentuk 'ya' atau 'tidak', dan dapat pula berbentuk sejumlah alternatif atau pilihan ganda. Apabila jawaban terlebih dahulu ditentukan pilihannya, maka tertutuplah kesempatan bagi responden untuk menggunakan jawaban lain menurut keinginan sendiri.

2) Angket terbuka

Angket terbuka, yaitu angket yang apabila dalam daftar pertanyaan tidak diberi pilihan jawaban, sehingga memberi kebebasan kepada responden untuk menjawab sesuai dengan keinginannya sendiri. Dalam hal ini responden dapat leluasa untuk mengemukakan pendapat karena dalam menjawab pertanyaan sesuai dengan keinginan mereka sendiri

3) Kombinasi antara angket terbuka dan angket tertutup

Yaitu angket di mana dalam daftar pertanyaan, selain menentukan atau memberikan alternative jawaban juga memberi keleluasan

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

kepada responden untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan. Pembuatan angket ini misalnya dimulai dengan membuat angket tertutup dengan mengemukakan sejumlah alternative jawaban, setelah itu masih diberi kebebasan untuk memberi jawaban tambahan.

4) Angket langsung, yaitu angket di mana responden menjawab tentang dirinya.
5) Angket tidak langsung yaitu angket di mana responden menjawab tentang orang lain.

b) Keuntungan dan Kelemahan Angket

Penggunaan angket dalam pengumpulan data memiliki beberapa keuntungan dan kelemahan.

1) Keuntungan Angket

Dalam suatu penelitian, pengumpulan data dengan menggunakan angket memiliki beberapa keuntungan di antaranya adalah sebagai berikut.

(a) Tidak memerlukan kehadiran seorang peneliti.
(b) Dapat dibagikan secara serentak kepada responden.
(c) Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatan masing-masing, dan menurut waktu senggang responden.
(d) Dapat dibuat anonim, sehingga responden bebas, jujur, dan tidak malu-malu menjawab.

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) Dapat dibuat terstandar, sehingga bagi semua responden dapat diberi pertanyaan yang benarbenar sama.

(f) Mudah pengisiannya karena responden tidak perlu menuliskan buah pikirannya.

(g) Tidak memerlukan banyak waktu untuk mengisinya.

(h) Lebih besar harapan untuk dikembalikan

(i) Lebih mudah pengolahannya.

(j) Dapat menjangkau responden dalam jumlah besar.

2) Kelemahan Angket

Selain mempunyai beberapa keuntungan, pengumpulan data dengan menggunakan angket juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya adalah sebagai berikut.

(a) Responden sering tidak teliti dalam menjawab, sehingga ada pertanyaan yang terlewati tidak dijawab.

(b) Seringkali sukar diberi validitasnya.

(c) Walaupun dibuat anonim, kadang-kadang responden dengan sengaja memberikan jawaban yang tidak betul atau tidak jujur.

(d) Seringkali angket tidak dikembalikan, terutama jika dikirim lewat pos.

(e) Waktu pengembaliannya tidak bersama-sama, bahkan kadang-kadang ada yang terlalu lama, sehingga terlambat.

(f) Pilihan jawaban mungkin tidak mencakup apa yang terkandung dalam hati responden.

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

(g) Jawaban responden sudah diarahkan oleh peneliti, sehingga kurang ada kebebasan secara leluasa dari responden.

(h) Jawaban dari responden terkadang seadanya, bisa jadi tidak dalam keadaan yang sesungguhnya, karena dalam pilihan jawaban ada yang paling baik, dan pilihan itu cenderung dipilih oleh responden, padahal dalam kenyataannya tidak seperti itu.

c) Petunjuk Pembuatan Angket

Angket adalah alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam memecahkan masalah penelitian. Masalah tersebut harus dirumuskan dengan jelas dan dianalisis menjadi submasalah yang dijadikan pegangan dalam mengemukakan hipotesis. Oleh karena itu dalam membuat angket kita hendaknya memerhatikan hal-hal berikut ini.

1) Memakai bahasa yang sederhana, karena yang dihadapi adalah orang-orang yang berbeda karakteristik dan pengetahuan, sehingga hindari istilah teknis, serta pilih kata-kata yang mengandung arti sama bagi semua orang.

2) Memakai kalimat yang pendek, karena kalimat majemuk, panjang, dan berbelit-belit akan mempersulit pemahaman responden.

3) Menghindari pertanyaan yang menyangkut harga diri dan bersifat pribadi.

4) Menyusun angket dengan sesingkat-singkatnya, sehingga tidak memakan waktu yang lama.

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

5) Dalam daftar pertanyaan hindari kata-kata yang menyinggung perasaan responden atau usaha untuk memberikan pemahaman kepada responden terhadap angket yang kita buat.

d) Validitas Angket

Validitas angket berkenaan dengan pertanyaan, apakah jawaban yang diberikan itu benar. Hal-hal yang dapat kita lakukan agar angket itu valid antara lain sebagai berikut.

1) Pertanyaan harus mudah dipahami dan tidak menimbulkan tafsiran yang berbeda-beda.
2) Pertanyaan harus berkenaan dengan topik permasalahan.
3) Pertanyaan harus menarik dan mendorong responden untuk menjawabnya.
4) Jawaban responden diusahakan dapat konsisten dari awal hingga akhir.
5) Jawaban yang diberikan dalam alternatif pilihan jawaban harus beragam (variatif) untuk menghindari kebosanan.

3. Teori Tentang Motivasi

Menurut Sardiman, ada beberapa teori tentang motivasi:[10]

a. Teori *Insting*

Menurut teori ini tindakan setiap diri manusia diasumsikan seperti tingkah jenis binatang. Tindakan manusia itu dikatakan selalu berkait dengan insting atau pembawaan.

[10] Sardiman, *Interaksi*, 82-83

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

b. Teori *Fisiologis*

Menurut teori ini semua tindakan manusia itu berakar pada usaha memenuhi kepuasaan dan kebutuhan organik atau kebutuhan untuk kepentingan fisik. Atau disebut sebagai kebutuhan primer, seperti kebutuhan tentang makanan, minuman,dan udara.

c. Teori *Psikoanalitik*

Teori ini mirip dengan teori insting, tetapi lebih ditekankan pada unsur-unsur kejiwaan yang ada pada diri manusia.

Menurut Ngalim Purwanto, ada beberapa teori motivasi, yakni:[11]

a. Teori Hedonisme

Hedonisme adalah suatu aliran di dalam filsafat yang memandang bahwa tujuan hidup yang utama pada manusia adalah kesenangan (hedone) yang bersifat duniawi. Menurut pandangan hedonisme, manusia pada hakikatnya adalah mahluk yang mementingkan kehidupan yang penuh dengan kesenangan dan kenikmatan.

b. Teori Naluri

Pada dasarnya manusia memiliki tiga dorongan nafsu pokok yang dalam hal ini disebut juga naluri yaitu, naluri mempertahankan diri, naluri mengembangkan diri, dan naluri mengembangkan/ mempertahakan jenis. Dengan dimilikinya ketiga naluri pokok itu, maka maka kebiasaan-kebiasaan ataupun tindakan-tindakan dan

[11] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya: 1996), 78.

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

tingkah laku manusia yang diperbuatnya sehari-hari mendapat dorongan atau digerakan oleh ketiga naluri tersebut.

c. Teori Reaksi yang Dipelajari

Teori ini berpandangan bahwa tindakan atau perilaku manusia tidak berdasarkan naluri-naluri, tetapi berdasarkan pola-pola tingkahlaku yang dipelajari dari kebudayaan ditempat orang itu hidup. Orang belajar paling banyak dari lingkungan kebudayaan di tempat ia hidup dan dibesarkan.

d. Teori Kebutuhan

Teori ini beranggapan bahwa tindakan yang dilakukan oleh manusia pada hakekatnya adalah untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhannya, baik kebutuhan fisik maupun kebutuhan psikis.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manusia memilih aktivitas yang membuat dirinya merasa gembira dan senang, sesuai dengan naluri dan kebiasaan, sesuai dengan kebudayaan tempat dimana berada dan pada hakekatnya untuk memenuhi kebutuhannya.

4. Macam-macam Motivasi

Secara umum macam-macam motivasi dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Sardiman motivasi dibagi menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:[12]

[12] Sardiman, *Interaksi*, 89-91.

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. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau baerfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
b. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi berasal dari dalam dan luar individu. Motivasi ada yang dapat dipelajari dan ada yang tidak dapat dipelajari, masing-masing mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing. Oleh karena itu guru IPS harus memperhatikan hal ini agar pembelajaran IPS berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan.

5. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktifitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi, tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka diperlukan adanya prinsip-prinsip motivasi belajar yaitu:[13]

a. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar
b. Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar
c. Motivasi berupa pujian lebih baik dari pada hukuman
d. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar
e. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar

[13] Djamarah, *Psikologi*, 162.

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

f. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar

6. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Oemar Hamalik menyebutkan bahwa ada tiga fungsi motivasi:[14]

a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan langkah penggerak dari setiap keinginan yang akan dikerjakan.

b. Menentukan arah perbuatan yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Dari beberapa uraian di atas, nampak jelas bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan sekaligus sebagai penggerak perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Guru merupakan faktor yang penting untuk mengusahakan terlaksananya fungsi-fungsi tersebut dengan cara dan terutama memnuhi kebutuhan siswa.

7. Strategi Menumbuhkan motivasi

Ada beberapa stretegi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa yaitu:[15]

---

[14] Pupuh Fathurrohman, et al., *Strategi Belajar Mengajar.* (Bandung, PT Refika Aditama: 2011), 20.

[15] Ibid, 20-21

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. Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik.

Pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seorang guru menjelaskan mengenai tujuan yang akan dicapainya kepada siswa. Makin jelas tujuan maka makin besar pula motivasi dalam melaksankan kegiatan belajar.

b. Hadiah.

Berikan hadiah untuk siswa yang berprestasi. Hal ini akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Disamping itu, siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mnegejar siswa yang berprestasi.

c. Saingan/kompetensi.

Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, dan berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.

d. Pujian

Sudah sepantasnya siswa yang berprestsai untuk diberikan penghargaan atau pujian. Tentunya pujian yang besifat membangun.

e. Hukuman

Hukuman diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau merubah diri dan berusha memacu motivasi dirinya.

f. Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar, yaitu dengan memberikan perhatian maksimal kepada peserta didik.

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

g. Membentuk kebiasaan belajar yang baik

Membantu kesulitan belajar peserta didik, baik secara individual maupun komunal (kelompok)

h. Menggunakan metode yang bervariasi

Menggunakan media yang baik serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

B. Tinjauan Tentang Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah.[16]

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB.[17]

Dalam Pasal 37 UU SISDIKNAS dikemukakan bahwa bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dala kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Lebih lanjut dikemukakan pada bagian Penjelasan UU SISDIKNAS Pasal 37 bahwa bahan kajian Ilmu Pengetahuan Sosial, antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi,

---

[16] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar,* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 115.

[17] Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, *Standar Isi,* (Jakarta), 23 Mei 2006, 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

kesehatan, dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.[18]

IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik di arahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia. yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.[19] Dari pengertian tadi, menunjukkan bahwa IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama dan psikologi. Dimana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu sosial dan kemanusiaan (humaniora).

Secara spesifik, forum komunikasi II HISPIPSI tahun 1991 di Yogyakarta, membagi rumusan pengertian pendidikan IPS kedalam dua bagian. Yaitu pengertian pendidikan IPS menurut versi pendidikan dasar dan menengah, dan pengertian IPS menurut versi pendidikan tinggi atau perguruan tinggi. Pertama, menurut versi pendidikan dasar dan menengah, pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin-disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang

[18] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37*, (Jakarta: 8 Juli 2003), 24.

[19] Nana Supriatna, et al., *IPS Terpadu*, 3.

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

diorganisirkan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Kedua, menurut versi di perguruan tinggi, pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang di organisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.[20]

2. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan sekolah. Pendidikan IPS dikembangkan tiga aspek, yakni aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif). Ketiga aspek ini merupakan acuan yang berorientasi untuk mengembangkan pemilihan materi, strategi, dan kode pembelajaran. Ada beberapa tujuan pendidikan IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah , masyarakat yang lebih luas, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan ilmu sosial dikembangkan atas dasar pemikiran suatu disiplin ilmu, sehingga tujuan pendidikan nasionl dan tujuan pendidikan institusional menjadi landasan pemikiran mengenai tujuan pendidikan ilmu nasional.[21]

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:[22]

---

[20] Ahmad Susanto, *Teori Belajar*, 117.
[21] Ibid, 120.
[22] Yurnalis Nurdin, et al., *Strategi Pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Balai Diklat Keagamaan Palembang, 5 Mei 2012, 2.

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. 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, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yan terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.[23]

C. Tinjauan Perkembangan Teknologi

1. Pengertian Teknologi

Teknologi ialah kemampuan tehnik berlandaskan pengetahuan ekstra berdasarkan proses teknis. Teknologi ada hubungannya dengan kata "teknik". Kata teknik artinya cara atau metode. Teknologi di sini berarti keseluruhan sarana atau alat yang digunakan manusia untuk menghasilkan

[23] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran.* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014). 144-145.

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

barang dan jasa yang diperlukan manusia. Misalnya, manusia membutuhkan hiburan. Televisi menyediakan hiburan yang dibutuhkan manusia tersebut. Televisi yang ditonton menghasilkan gambar dan suara.[24]

Definisi Perkembangan Teknologi menurut Iskandar Alisyahbana, pengertian teknologi sendiri menurut dia yaitu langkah lakukan suatu hal untuk mencukupi keperluan manusia dengan pertolongan akal serta alat, hingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat atau bikin lebih ampuh bagian tubuh, pancaindra serta otak manusia.[25]

2. Macam-Macam Perkembangan Teknologi

Perkembangan teknologi yang diciptakan oleh manusia ada tiga macam, yakni di bidang produksi, transportasi dan komunikasi.[26]

a. Perkembangan Teknologi Produksi.

Produksi adalah Kegiatan yang dilakukan untuk membuat barangbarang yang kita pakai. Kegiatan produksi disebut juga proses produksi. Salah satu contoh dari proses produksi yakni batu bata. Langkah-langkahnya seperti:[27]

1) Menyiapkan tanah liat sebagai bahan baku.
2) Tanah liat yang tersedia diaduk dengan air. Kemudian digiling supaya menjadi adonan yang siap cetak.

---

[24] Tantya Hisnu P, et al., *Imu Pengetahuan Sosial 4"Untuk SD/MI Kelas 4" BSE*. (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), 170.

[25] Iskandar Alisyahbana, Www.definisiperkembanganteknologi.html, di akses pada 7/5/2015, pukul 11:57 AM

[26] Ibid, 171.

[27] Ibid, 171-172.

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

3) Adonan tanah liat dicetak satu per satu. Hasil cetakan itu dibiarkan di tempat yang terkena sinar matahari.
4) Setelah kering, batu bata ditumpuk di tempat yang aman. Proses mencetak terus dilakukan sampai mencapai jumlah yang diinginkan.
5) Setelah jumlahnya cukup, batu-bata yang sudah kering dibakar di tungku pembakaran. Batu bata dibakar sampai warnanya menjadi menjadi merah.
6) Setelah dibakar, batu bata dibiarkan dingin terlebih dahulu.
7) Setelah dingin, batu bata tadi dikeluarkan dari tungku.
8) Jadilah batu bata itu.

Proses pembuatan batu bata di atas adalah contoh proses produksi. Ada bermacam-macam proses produksi. Teknologi yang digunakan juga bermacam-macam.

b. Perkembangan Teknologi Komunikasi

Teknologi komunikasi adalah peralatan perangkat keras (*hardwer)* dalam sebuah struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses dan saling tukar menukar informasi dengan individu-individu lain.[28]

Yang mendasari sesuatu hal dapat digolongkan kedalam teknologi komunikasi:[29]

1) Teknologi komunikasi dapat di implementasikan dalam suatu alat

[28]Wikipedia, *Teknologi Komunikasi*, (22 Mei 2015), http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_komunikasi.html

[29] Wikipedia, *Teknologi Komunikasi*

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) Teknologi komunikasi dilahirkan oleh sebuah struktur sosial,ekonomi dan politik
3) Teknologi komunikasi membawa nilai yang berasal dari struktur ekonomi, sosial dan politik tertentu
4) Teknologi komunikasi meningkatkan kemampuan indera manusia terutama kemampuan mendengar dan melihat.

Sejarah perkembangan teknologi komunikasi:[30]

1) Masa prasejarah

Pada masa prasejarah manusia telah menggunakan dan mengembangkan berbagai bentuk komunikasi dan informasi. Manusia mencoba menggunakan teknologi komunikasi berupa gambar yang menceritakan pengalaman kegiatan berburu pada dinding-dinding gua, menggunakan isyarat berupa bunyi untuk berkomunikasi dengan sesama dengan menggunakan genderang, terompet, api dan asap untuk menyampaikan pesan jarak jauh. Contoh karakter huruf yang digunakan pada masa ini adalah piktograf dan hierogliph.

2) Masa sejarah

Penemuan kertas oleh bangsa Cina menjadi tanda perkembangan bahasa tulis dan cikal bakal kertas saat ini. Pada masa ini, kertas terbuat dari serat bambu yang dihaluskan, disaring, dicuci kemudian diratakan dan dikeringkan. Dengan ditemukannya kertas,

[30] Wikipedia, *Teknologi Komunikasi*

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

muncul teknologi percetakan dengan menggunakan balok kayu yang dilumuri tinta dan dicapkan pada kertas.

3) Masa modern

Beberapa teknologi komunikasi yang digunakan adalah:

a) Mesin Cetak (1455)

Pada tahun 1455, Johann Guttenberg menciptakan mesin cetak pertama menggunakan pelat huruf yang terbuat dari besi. Pelat tersebut dapat diganti dalam bingkai yang terbuat dari kayu.

b) Mesin Analitik (1830)

Charles Babbage menciptakan mesin analitik yang mampu memasukkan data, mengolahnya dan mengeluarkan *output* berupa kartu. Dengan menggunakan mesin ini, Agusta Lady Byron untuk pertama kalinya menulis sebuah program komputer yang pertama di dunia. Meskipun bersifat mekanis, mesin ini mengilhami terciptanya mesin digital seperti komputer digital pertama yang disebut ENIAC I.

c) Telegraf dan Kode Morse (1837)

Pada tahun 1837, diciptakan mesin telegraf dan kode morse oleh Samuel Morse bersama dua kawannya, yaitu Sir William Cook dan Sir Charles Wheatstone. Mereka berhasil mengirimkan berita melalui kabel dengan kode Morse (denyut listrik) di antara dua tempat yang letaknya berjauhan.

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

d) Film Pertama (1861)

Film merupakan alat komunikasi untuk mengungkapkan gagasan kepada orang banyak. Awal mula film diciptakan pada tahun 1861.

e) Pesawat Telepon dan Fotografi (1877)

Berdasar pada teknologi telegraf, pada tahun 1877, Alexander Graham Bell menciptakan dan mengembangkan telepon yang dipergunakan secara umum untuk kali pertama. Pada masa ini, ditemukan pula fotografi dengan kecepatan tinggi oleh Edward Maybridge.

f) Pita Penyimpan Magnetis (1899)

Pada masa ini untuk kali pertama diciptakan sistem penyimpanan dalam *tape* (pita) magnetis yang terbuat dari pita plastik kuat yang disebut *Mylar*. Salah satu sisi pita tersebut dilapisi bahan magnet sejenis *iron oxide* (oksida besi).

g) Televisi Tabung (1923)

Zvorkyn menciptakan televisi tabung dan komponen yang digunakan masih berupa tabung vakum karena pada masa ini belum muncul teknologi transistor.

h) Media Penyimpanan *Magnetic Tape* (1940)

Dimulainya pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang komunikasi dan informasi terjadi pada masa Perang Dunia II. Pengembangan tersebut bertujuan untuk kepentingan

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

pengiriman dan penerimaan dokumen-dokumen militer yang disimpan dalam bentuk *magnetic tape*.

i) Hiperteks (1945)

Vannevar Bush mengembangkan sistem pengkodean menggunakan hiperteks. Dengan pengkodean hiperteks dapat diciptakan halaman-halaman *web* yang digunakan dalam internet.

j) Komputer Digital (1946)

Setelah satu abad terciptanya *analytical machine* oleh Charles Babbage, komputer digital (ENIAC I) pertama di dunia diciptakan pada masa ini.

k) Transistor (1948)

Para peniliti di Bell Telephone mengembangkan transistor untuk mengganti tabung vakum yang sebelumnya digunakan. Selain bentuknya kecil, transistor hanya membutuhkan sumber daya listrik yang kecil dan tidak menimbulkan panas yang berarti.

l) Transistor Planner (1957)

Pada masa ini dikembangkan komponen elektronik *transistor planner* oleh Jean Hoerni. Dengan teknologi ini, jutaan transistor dapat dimasukkan ke dalam satu keping kecil kristal silikon. Pada tahun ini juga, Uni Soviet (USSR) meluncurkan

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

satelit bumi buatan pertama yaitu Sputnik yang bertugas sebagai mata-mata.

m) Jaringan Komputer Desentralisasi (1962)

Rand Paul Barand ditugaskan untuk mengembangkan suatu sistem jaringan desentralisasi yang mampu mengendalikan sistem pemboman dan peluncuran peluru kendali dalam perang nuklir. Jaringan Komputer Pertama di Amerika Serikat (1969) Sistem jaringan yang pertama diberntuk dengan menghubungkan empat titik tempat dengan kekuatan 50 Kbps.

n) Program *E-mail* (1972)

Ray Tomlison pertama kali menciptakan program *e-mail* yaitu pengiriman pesan teks atau surat secara elektronik lewat internet.

o) Internet (1973 - 1990)

Istilah *internet* diperkenalkan dalam sebuah karya tulis mengenai TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). Kemudian dilanjutkan dengan dilakukan pengembangan protokol jaringan.

c. Teknologi transportasi

Transportasi adalah perpindahan manusia atau barang dari satu tempat ke tempat lainnya dengan menggunakan sebuah kendaaan yang digerakkan oleh manusia atau mesin. Transportasi digunakan untuk

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

memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari.[31] Transportasi sama dengan pengangkutan. Mengangkut ialah memindahkan barang dari satu tempat ke tempat lainnya. Alat transportasi ialah alat yang digunakan untuk mengangkut penumpang atau barang. [32]

Alat atau sarana transportasi yang digunakan dewasa ini terdiri dari transportasi darat, transportasi air, dan transportasi udara.[33]

1) Transportasi Darat

Alat transportasi darat berkembang dari yang sederhana sampai ke yang modern. Pada zaman dulu orang berjalan kaki untuk pergi ke suatu tempat. Seiring perjalanan waktu, manusia akhirnya memanfaatkan beberapa jenis binatang seperti unta, keledai, kuda, gerobak yang ditarik lembu, dan kereta kuda sebagai alat transportasi.

2) Transportasi Air

Yang dimaksud alat transportasi air adalah alat transportasi yang digunakan di sungai, danau, dan laut. Jenis angkutan air dapat kita kelompokkan menjadi dua, yaitu alat transportasi air bermesin dan alat transportasi air tidak bermesin.

---

[31] Wikipedia, *Transportasi*, https://id.wikipedia.org/wiki/Transportasi, di akses pada 22 Mei 2015

[32] Materi Pelajaran SD, *Perkembangan Teknologi*,http://materipelajaransd.html, (di Akses Pada : 26 Mei 2015)

[33] Tantya, *Ilmu*, 182.

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

D. Strategi *Team Quiz*

1. Pengertian *Team Quiz*

Tim Quiz merupakan pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Silberman, yang mana dalam tipe *Tim Quiz* ini siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan. *Tim Quiz* merupakan salah satu strategi pembeljaran yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut. Strategi ini selain dapat meningkatkan belajar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan, juga dapat digunakan untuk me*review* materi-materi yang telah dipelajari. Dengan menggunakan strategi ini, guru dapat menumbuhkan kompetensi yang positif.[34]

Dalam tipe ini, di awali dengan guru menerangkan materi secara klasikal, lalu siswa dibagi kedalam tiga kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut. Setelah selesai materi maka di adakan suatu pertandingan akademis. Setelah selesai materi maka diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha

[34] Melvin L. Silberman, *Active*, 175.

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

belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.[35]

Salah satu upaya untuk membangkitkan siswa belajar aktif pada mata pelajaran IPS yaitu dengan penggunaan strategi *Tim Quiz*. Apabila dalam proses pembelajaran menggunakan metode belajar yang tepat maka proses belajar yang dilaksanakan dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

2. Prosedur *Team Quiz*

Teknik tim ini dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik tentang apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Prosedur teknik adalah sebagai berikut:[36]

a. Guru memilih topik yang dapat dipresentasikan dalam tiga bagian.
b. Guru membagi peserta didik menjadi tiga kelompok
c. Guru menjelaskan bentuk sesinya dan memulai presentasi. Guru membatasi presentasi sampai 10 menit atau kurang.
d. Guru meminta tim A menyiapkan kuis yang berjawaban singkat. Kuis ini tidak memakan waktu lebih dari lima menit untuk persiapan.tim B dan C memanfaatkan waktu untuk meninjau lagi catatan mereka.
e. Tim A menguji anggota tim B. Jika tim B tidak bisa menjawab, tim C diberi kesempatan untuk menjawabnya.
f. Tim A melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya kepada anggota tim C, dan mengulangi proses yang sama.

[35] Ibid, 176.
[36] Mulyono, *Strategi Pembelajaran.* (Malang : UIN Maliki Press, 2012), 120.

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

g. Ketika kuis selesai, guru melanjutkan kepada bagian kedua pelajaran, dan menunjuk tim B sebagai pemimpin kuis.

h. Setelah tim B menyelesaikan ujian tersebut, guru melanjutkan pada bagian ketiga dan menentukan tim C sebagai pemimpin kuis.

3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Team Quiz*

Dari pembahasan mengenai pembelajaran ini, ditemukan banyak kelebihan di antaranya sebagai berikut:[37]

a. Berpusat pada peserta didik

b. Penekanan pada menemukan pengetahuan bukan menerima pengetahuan

c. Sangat menyenagkan

d. Memberdayakan semua potensi dan indera peserta didik

e. Menggunakan banyak media

f. Disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada

Namun tidak sedikit pula ditemukan beberapa kelemahan dari pembelajaran ini, di antaranya sebagai berikut:[38]

a. Peserta didik sulit mengorietasikan pemikirannya, ketika tidak didampingi oleh pendidik

b. Pembahasan terkesan ke segala arah, atau tidak tidak terfokus.

[37] Zaini H, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga, 2007), 112.

[38] Ibid, 113.

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