

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memperoleh pengertian hasil belajar secara jelas, terlebih dahulu perlu dirumuskan mengenai hakekat belajar. Secara psikologi hakekat belajar ialah suatu proses perubahan yakni perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar adalah informasi tentang kemajuan dalam upaya mencapai tujuan siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu, untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitan dan menyarankan kegiatan remedial atau perbaikan.

Menurut Sardiman (2007:16) Hasil Belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah tidak hanya berupa penguasaan konsep tetapi juga keterampilan dan sikap.

Menurut Hamalik (2006:155) memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dan diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang

kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar siswa. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

2. Kriteria Hasil Belajar

Pada dasarnya, pengungkapan hasil belajar meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu pelajaran dapat dilihat dari prestasi siswa. Siswa dikatakan berhasil apabila mendapatkan prestasi tinggi begitupun sebaliknya, jika siswa tidak berhasil maka prestasinya rendah.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah. Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

- a. Keefektifan (*effectiveness*)
- b. Efisiensi (*efficiency*)
- c. Daya Tarik (*appeal*)

Efisien Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik.

Pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si belejar dan jumlah biaya pembelajaran yang digunakan. Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar. Daya tarik pembelajran erat sekali dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya.

3. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah alat untuk mengukur perubahan yang terjadi pada suatu kejadian atau suatu kegiatan. Agar dapat mengukur hasil belajar maka diperlukan adanya indikator-indikator sebagai acuan untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar seseorang. Indikator hasil belajar menurut Gagne (dalam Nasution, 2018, hlm. 112-119) di antaranya adalah sebagai berikut :

a. Keterampilan Intelektual

Merupakan penampilan yang ditunjukkan oleh siswa tentang operasi intelektual yang dapat dilakukannya. Keterampilan-keterampilan intelektual memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya melalui penggunaan simbol-simbol atau gagasan-gagasan.

b. Strategi Kognitif

Siswa perlu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam suatu situasi baru, dimana diberikan sedikit bimbingan dalam memilih dan menerapkan aturan dan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini mampu mengatur individu itu sendiri, mulai dari mengingat, berpikir, dan berperilaku.

c. Sikap

yaitu perilaku yang mencerminkan pilihan tindakan terhadap kegiatan-

kegiatan sains. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.

d. Informasi Verbal

Pengetahuan verbal disimpan sebagai jaringan proposisi-proposisi. Dalam hal ini guru dapat memberikan berupa pertanyaan kepada siswa untuk melatih siswa dalam menjawab secara lisan, menulis dan menggambar.

e. Keterampilan Motorik

Tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual. Untuk mengetahui seseorang memiliki kapabilitas keterampilan motorik, kita dapat melihatnya dari segi kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otot-otot, serta anggota badan yang diperlihatkan orang tersebut.

4. Faktor - Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Slameto (2015: 54) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar, yaitu:

- a. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang melakukan belajar, meliputi:
 - 1) Faktor jasmaniah, yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - 2) Faktor psikologis, yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - 3) Faktor kelelahan, yaitu kelelahan secara jasmaniah dan rohani.
- b. Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu yang sedang belajar, meliputi:
 - 1) Faktor keluarga, yaitu cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

- 2) Faktor sekolah, yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, dan tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat, yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

B. Strategi Pembelajaran Team Quiz

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Secara umum, strategi adalah rencana alat atau metode yang digunakan untuk menyelesaikan suatu tugas. Dalam konteks pembelajaran, strategi berkaitan dengan bagaimana materi dapat disajikan dalam lingkungan belajar. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa, konteks sekolah, lingkungan sekitar, dan tujuan pembelajaran yang dikembangkan.

Strategi yang direncanakan memiliki peranan penting pada proses pembelajaran. Strategi memiliki hubungan yang erat kaitannya dengan teknis ketika melaksanakan pembelajaran. Agar strategi tidak melenceng dari target yang diinginkan. Pemahaman ini diawali dengan sebuah stimulus kepada setiap individu untuk mendorong atau memotivasi sehingga memberikan respon dan tanggapan dalam kegiatan belajar yang akan dilakukan. Strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen materi pelajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan sekitar serta tujuan khusus pembelajaran yang dirumuskan. Sebuah wadah yang disebut pola belajar membentuk jaringan hubungan timbal balik. Dick dan Carey menjelaskan bagaimana menggunakan strategi pembelajaran dengan komponen umum dari kumpulan data pembelajaran dan materi ini untuk menghasilkan hasil belajar yang spesifik bagi siswa.

Strategi yang memiliki hubungan langsung antara guru dan siswa memainkan peran penting dalam merangsang dan merespons. Komponen program pendidikan yang berpusat pada guru, siswa, dan bahan ajar juga perlu dilaksanakan dengan baik, dan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan tepat. Strategi adalah strategi pembelajaran yang memberi siswa kesempatan aktif bagi guru untuk hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator. Kegiatan belajar mengajar yang dialami oleh siswa bukannya duduk mendengarkan ceramah yang diberikan oleh guru, tetapi ada kesibukan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Pengerjaan tugas dapat dilakukan secara perorangan ataupun kelompok. Pada akhir kegiatan, siswa menunjukkan kepada siswa lain hasil pekerjaannya. Dengan demikian siswa bukan hanya dituntut untuk mampu menemukan jawaban persoalan tetapi juga menjelaskan kepada orang lain apa hasilnya dan bagaimana langkah memperoleh hasil tersebut.

2. Team Quiz

Model pembelajaran tipe Team Quiz ini merupakan model pembelajaran sistem pada pembagian kelompok pembelajaran yang membagi bahan ajar berdasarkan kelompok belajar sehingga kelompok belajar dapat memperoleh kesempatan untuk kelompok tanya jawab. Menurut Muhamad Hasan Sidik, tipe Team Quiz adalah model pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Silberman, diajarkan oleh Team Quiz, dengan peserta dibagi menjadi tiga tim. Setiap peserta dalam tim menyiapkan kuis jawaban singkat, dan anggota tim lainnya memiliki waktu untuk meninjau catatan.

Team Quiz adalah jenis pembelajaran aktif yang tujuannya untuk meningkatkan tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan senang hati, tanpa perlu mengintimidasi atau menakut-nakuti mereka. Dalam kuis beregu, guru terlebih dahulu memulai dengan penjelasan materi klasik. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok besar dan masing-masing kelompok diinstruksikan agar saling berdiskusi dan mendiskusikan materi yang dipelajari. Konferensi akademik diadakan setelah kegiatan penjelasan selesai.

Oleh karena itu, kompetisi ini dibuat di mana siswa mencapai nilai tertinggi dalam pertandingan kompetitif untuk menjadi kelompok terbaik. Kesimpulannya, tipe Team Quiz merupakan model pembelajaran aktif dimana siswa dibagi menjadi tiga tim atau kelompok besar, setiap anggota mempelajari materi secara bersama-sama, mendiskusikan data, saling mengarahkan, saling bertanya dan menjawab.

3. Langkah-Langkah Penerapan Strategi Team Quiz

Mel Silberman menjelaskan ada beberapa prosedur yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran melalui pendekatan *Team Quiz*, yaitu sebagai berikut:

- a. Pilihlah topik yang bisa disajikan dalam tiga segmen
- b. Bagilah siswa menjadi tiga tim
- c. Jelaskan format pelajaran dan mulailah penyajian materinya. Batasi hingga 10 menit atau kurang dari itu.
- d. Perintahkan tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat. Kuis tersebut harus sudah siap dalam tidak lebih dari 5 menit.
- e. Tim B dan C menggunakan waktu ini untuk memeriksa catatan mereka. Tim A memberi kuis kepada anggota Tim B. Jika Tim B tidak dapat menjawab satu pertanyaan, Tim C segera menjawabnya.
- f. Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota Tim C, dan mengulang proses tersebut.
- g. Ketika kuisnya selesai, lanjutkan dengan segmen kedua dari pelajaran. Dan tunjukkan Tim B sebagai pemandu kuis.
- h. Setelah Tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran, dan tunjukkan Tim C sebagai pemandu kuis.

Selanjutnya ada beberapa variasi yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut :

- a. Berikan tim pertanyaan kuis yang telah dipersiapkan yang darinya mereka. Memilih kapan mereka mendapat giliran menjadi pemandu kuis.
- b. Berikan satu penyajian materi secara kontinyu. Bagilah siswa menjadi dua tim. Pada akhir pelajaran, perintahkanlah dua tim untuk saling memberi kuis.

4. **Kelebihan dan Kelemahan Team Quiz**

Kelebihan Team Quiz :

- a. Memiliki potensi untuk menjadi serius.
- b. Dapat menghilangkan rasa bosan lingkungan belajar untuk sepenuhnya melibatkan siswa.
- c. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, bangun kreativitas Anda sendiri.
- d. Untuk mencapai makna belajar melalui pengalaman. berkonsentrasi pada siswa sebagai subjek penelitian.
- e. Meningkatkan semangat dan minat belajar siswa.
- f. Dapat meningkatkan keseriusan.

Kelemahan Team Quiz :

- a. Kontrol yang ketat diperlukan untuk mengontrol kelas jika terjadi kekacauan.
- b. Anda dapat menjawab pertanyaan kuis hanya untuk siswa tertentu yang tampaknya pintar dalam kelompok.
- c. Permainan yang dibutuhkan cepat dan menawarkan kesempatan diskusi singkat.
- d. Jika seluruh tim mengerjakan kuis dalam satu pertemuan, waktu yang diberikan akan sangat terbatas.

Untuk mengatasi kekurangan tersebut, diadakan presentasi kuis oleh masing-masing tim pada setiap pertemuan, dan pertanyaan diajukan di rumah agar siswa dapat mendiskusikannya di luar kelas, dan diperlukan perubahan saat membuat rencana belajar. Untuk menghindari dominasi oleh siswa yang pandai, setiap siswa harus menemukan jawaban kuis, dan guru mencatat nama setiap siswa yang berani menjawab dengan alasan tambahan sehingga guru dapat memotivasi semua siswa untuk berpartisipasi dalam jawaban.

C. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Istilah ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah studi sosial atau “social studies” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya seperti Amerika Serikat dan beberapa perguruan tinggi di Indonesia.

Trianto (2010: 171) mengatakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

Kosasih dalam (Trianto, 2010: 173) mengemukakan bahwa Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dan lingkungannya, lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitar.

Berdasarkan fenomena sosial yang ada di masyarakat disamping hubungan manusia dengan lingkungan fisiknya untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Trianto (2010:176) mengatakan bahwa “Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Di tingkat SMP, tujuan mata pelajaran IPS adalah:

- 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.

D. Masa Pra Aksara Hindu, Budha dan Islam

1. Masa Pra Aksara

Masa ini disebut juga dengan masa nirleka (nir artinya tidak ada, dan leka artinya tulisan) yaitu masa tidak ada tulisan. Masa pra – aksara disebut juga dengan masa pra-sejarah, yaitu suatu masa dimana manusia belum mengenal tulisan, dimulai sejak manusia ada, berakhir ketika manusia sudah mengenal tulisan. Secara geologis, sejarah perkembangan bumi dibagi 4 periode :

a. Zaman Arkaekum

Zaman Arkaekum disebut juga sebagai zaman tertua, karena merupakan zaman awal pembentukan bumi mulai dari inti bumi hingga kulit bumi. Disebutkan bahwa zaman Arkaekum merupakan zaman tertua, yang berlangsung kira-kira sejak 2.500 juta tahun yang lalu. Pada zaman tersebut, kulit bumi masih sangat panas, sehingga belum terdapat kehidupan di atasnya. Zaman Arkeozoikum (4,5 – 2,5 milyar tahun lalu) dan Proterozoikum (2,5 milyar – 290 juta tahun lalu) dikenal dengan sebutan zaman prakambrium.

Masa Prakambrium lebih tua dari masa Kambrium dimana lapisan-lapisannya terdapat di bawah lapisan yang mengandung fosil. Penampakan batuan prakambrium sangat jarang dijumpai di permukaan bumi, hanya di beberapa daerah dan terbatas pada tempat tertentu. Diperkirakan batuan Prakambrium muncul di permukaan bumi karena adanya batuan itu semenjak kejadian tidak pernah tertutupnya oleh sedimen muda yang ada dan sudah habis terkikis oleh erosi.



Gambar 2.1. Zaman Arkaekum (sumber : <https://sumbersejarah1.blogspot.com>)

b. Zaman Palaeozoikum

Zaman paleozoikum merupakan awal dari tiga era geologi pada zaman fanerozoikum. Salah satu ciri-ciri zaman paleozoikum adalah zaman ini sudah ada sejak 541 juta hingga 252,17 juta tahun yang lalu. Zaman paleozoikum merupakan awal dari tiga era geologi pada zaman fanerozoikum. Salah satu ciri-ciri zaman paleozoikum

adalah zaman ini sudah ada sejak 541 juta hingga 252,17 juta tahun yang lalu.



Gambar 2.2. Zaman Paleozoikum (sumber *Ensiklopedia Encarta*)

Berikut adalah ciri-ciri zaman paleozoikum secara umum, diantaranya :

- Sudah mulai ada kehidupan berupa mikroorganisme.
- Keadaan bumi masih belum stabil.
- Iklim masih berubah-ubah.
- Curah hujan sangat besar.
- Berlangsung sekitar 541 juta hingga 252,17 juta tahun yang lalu.

Zaman Paleozoikum di bagi menjadi beberapa bagian, diantaranya :

1) Periode Kambrium

Periode ini berlangsung di wilayah kambria. Periode kambrium berlangsung mulai 541 juta hingga 485,4 juta tahun lalu. Fosil yang ditemukan pada umumnya berupa alga, cacing, koral, arthropoda, branchiopoda, chinodermata. Pada periode ini iklim cenderung panas dan makhluk hidup mulai menguasai daratan.

2) Periode Ordovisium

Periode ordovisium berlangsung sekitar 485,4 juta hingga 443,8 juta tahun lalu. Pada periode ini ditemukan spesies ikan tanpa rahang yang merupakan vertebrata tertua.

3) Periode Silur

Periode ini berlangsung sekitar 443,8 juta hingga 419,2 juta tahun yang lalu. Pada periode ini tumbuhan darat mulai muncul.

Hal ini dikarenakan benua terus mengalami pergerakan. Sehingga terbentuk laut dangkal yang luas di sepanjang paparan benua.

4) Periode Devon

Periode devon diperkirakan terjadi 419, 2 juta hingga 358,9 juta tahun lalu. Pada periode ini hewan mulai hidup di darat. Hewan darat pertama yang ditemukan ialah serangga. Mereka hidup dalam tumbuhan darat yang ditemukan di periode sebelumnya. Pada periode ini ikan mulai mengalami evolusi menjadi amfibia. Sehingga membentuk spesies-spesies baru hewan bertulang belakang.

5) Periode Karbon

Periode karbon diperkirakan terjadi sekitar 358,9 juta hingga 298,9 juta tahun yang lalu. Pada periode ini ditemukan lapisan batu kapur di daratan Eropa.

6) Periode Permian

Permian adalah periode terakhir zaman paleozoikum. Diperkirakan berlangsung sekitar 298,9 juta hingga 252,2 juta tahun yang lalu. Pada periode tersebut dibagi para ahli menjadi tiga kala, yakni Cisuralian, Guadalupian, dan Lopongian yang terjadi perkembangan reptil mirip mamalia.

Berikut adalah Peninggalan Zaman Paleozoikum :

- a) Beberapa fosil hewan laut, seperti *Achaecyata* dan hewan *Trilobita Olenellus*.
- b) Fosil koral bulat bernama *Halisites* yang banyak ditemukan di sungai di Papua.
- c) Sabuk pegunungan Appalachian di bagian timur Amerika Utara dan pegunungan Hercynian di Inggris. Keberadaan dua pegunungan ini menjadi bukti bahwa pada zaman paleozoikum pernah ada tumbukan antarbenua.

- d) Wilayah daratan Eropa Timur dan Greenland yang terbentuk akibat terjadi penyurutan samudra sekitar 400 juta tahun lalu.
- e) Batuan-batuan khas zaman paleozoikum yang dapat ditemui di daerah Sungai Telen di Kalimantan Timur.
- f) Gamping (batu kapur) dan koral serta beberapa batuan dari gunung api yang bisa ditemukan di wilayah Sumatra.
- g) Pegunungan Ural di Rusia yang terbentuk akibat tumbukan antara daerah Eropa Timur dan Siberia.

c. Zaman Mesozoikum (140 juta tahun lalu)

Masa ketika permukaan bumi sudah mulai stabil. Munculnya dinosaurus pada masa ini menyebabkan masa ini disebut dengan “Zaman Reptil” atau “Zaman Dinosaurs”. Mesozoikum berarti “kehidupan tengah”, diambil dari bahasa Yunani *meso* yang berarti “antara” dan *Zoon* yang berarti “hewan” atau makhluk hidup”. Era ini terbagi dalam 3 periode yang masing-masingnya memiliki masa awal, tengah, dan akhir.



Gambar 2.3. Zaman Mesozoikum (sumber : cedika.com)

1) Periode Trias (45 juta tahun)

Periode ini mulai pada 225 juta tahun yang lalu. Periode ini ditandai oleh munculnya dinosaurus dan reptilian raksasa untuk pertama kalinya.

2) Periode Jura (50 juta tahun)

Periode ini berlangsung kira-kira 200 – 145 juta tahun yang lalu.

Pada periode ini bumi cenderung memiliki iklim lembab.

3) Periode Kreta atau Zaman Kapur (65 juta tahun)

Periode Kreta/Cretaceous merupakan periode terpanjang di zaman Mesozoikum. Periode ini terbagi menjadi 2, yaitu Kreta Awal dan Kreta Akhir. Kreta Awal, berlangsung kira-kira 145 – 100 juta tahun yang lalu.

d. Zaman Neozoikum/ Kenozoikum (60 juta tahun lalu).

Zaman setelah kepunahan dinosaurus ketika permukaan bumi didominasi mamalia dan burung. Berawal dari 60 juta tahun yang lalu sampai sekarang. Zaman ini dibagi 2, yaitu: zaman tersier (zaman ketiga) dan zaman kuartar (zaman keempat).



Gambar 2.4. Gambar Zaman Neozoikum/ Kenozoikum
(Sumber : goingtotehran.com)

1) Periode Tersier

Pada zaman Tersier, reptil raksasa mulai berkurang, berganti dengan jenis-jenis binatang mamalia. Zaman ini terbagi menjadi: Paleosen, Eosen, Oligosen, Miosen, dan Pliosen. Pada zaman Paleosen hewan primata mulai bermunculan. Primata ini bertubuh lebih besar dari gorila dan disebut dengan Gigantropi.

a) Kala Paleosen (10 juta tahun)

Kala ini dimulai 65 juta tahun yang lalu. Menjadi masa transisi dari kepunahan di zaman sebelumnya menuju zaman baru.

b) Kala Eosen (15 juta tahun)

Kala ini dimulai 55 juta tahun yang lalu. Ditandai dengan mulai berkembangnya buah, biji-bijian, dan rerumputan.

c) Kala Oligosen (14 juta tahun)

Kala ini mulai 40 juta tahun yang lalu. Ditandai dengan munculnya kera primitif dan berkembangnya berbagai binatang pengerat.

d) Kala Moisen (12 juta tahun)

Kala ini mulai pada 26 juta tahun yang lalu. Ditandai dengan kemunculan kera di daratan Asia dan Eropa. 95% tanaman berbiji berevolusi pada masa ini.

e) Kala Pliosen (12,5 juta tahun)

Kala ini dimulai pada 14 juta tahun yang lalu. Ditandai dengan kehidupan laut yang mirip dengan yang ada sekarang dan kemunculan manusia purba pada akhir Kala Pliosen ini.

2) Periode Kuartar

Sementara itu, pada zaman Kuartar, mulai muncul tanda-tanda adanya kehidupan manusia purba. Zaman Kuartar berlangsung sekitar 2 juta tahun yang lalu. Zaman kuartar terbagi 2 masa, yakni masa Pleistosen yang merupakan awal kehidupan manusia dan seringkali disebut dengan zaman es. Masa selanjutnya yaitu masa Holosen yang merupakan awal kemunculan *Homo sapiens* yang diyakini sebagai awal dari manusia modern.

Beberapa sumber sejarah menggambarkan bahwa manusia purba tidak memiliki kosa kata yang cukup untuk berkomunikasi sehingga komunikasi mereka banyak dilakukan dengan isyarat tubuh, mereka juga melakukan komunikasi melalui gambar dan simbol seperti yang ditemukan di dinding-dinding bangunan kuno. Bahkan digambarkan mereka menggunakan sarana batu

dalam aktivitas kehidupan mereka artinya mereka tampak seperti manusia bodoh tak berbudaya.

Jika kondisi manusia purba demikian adanya, apakah Nabi Adam AS sebagai manusia pertama di bumi kehidupannya seperti manusia purba yang digambarkan dalam sejarah. Melalui Al-Quran kita memperoleh informasi bahwa Nabi Adam AS sebagai manusia pertama di muka bumi sudah mampu berkomunikasi menggunakan bahasa lisan yang diajarkan oleh Allah SWT, bahkan dari keterangan Al Quran Nabi Adam AS sudah dibekali ilmu pengetahuan oleh Allah SWT. Al-Quran surat Al-Baqarah ayat 30 menyebutkan:

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلٰٓئِكَةِ اِنِّیْ جَاعِلٌ فِی الْاَرْضِ خَلِیْفَةً ۚ قَالُوْۤا اَتَجْعَلُ فِیْهَا مَنْ یُّفْسِدُ فِیْهَا
وَسَفٰكُ الدِّمَآءِ وَحَنُّ نُّسَبٍ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ ۗ قَالَ اِنِّیْۤ اَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُوْنَ ﴿۳۰﴾

"Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat, "Aku hendak menjadikan khalifah di bumi." Mereka berkata, "Apakah Engkau hendak menjadikan orang yang merusak dan menumpahkan darah di sana, sedangkan kami bertasbih memuji-Mu dan menyucikan nama-Mu?" Dia berfirman, "Sungguh, Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui."

Dalam Tafsir Al-Misbah, M. Quraish Shihab menjelaskan bahwa ayat ini menunjukkan momen penting ketika Allah SWT mengungkapkan rencana-Nya kepada para malaikat untuk menciptakan manusia sebagai khalifah di bumi. Kata "khalifah" dalam ayat ini merujuk pada posisi manusia sebagai pemimpin yang diamanahi untuk mengelola bumi dengan bijaksana. Ketika Allah menyampaikan rencana ini, para malaikat merasa heran dan bertanya, apakah manusia yang akan diciptakan ini mampu menjaga keharmonisan bumi, mengingat mereka khawatir manusia akan merusak dan menumpahkan darah. Dalam konteks ini, Quraish Shihab menyatakan bahwa penciptaan manusia sebagai khalifah di bumi adalah sebuah keputusan yang penuh hikmah, yang tidak hanya melihat sisi negatif manusia, tetapi juga potensi mereka yang luar biasa untuk membawa kebaikan di muka bumi. (M. Quraish Shihab, 2020) dalam Syahrulloh Mu'in. (2023)

Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 30 sering diambil dari kajian khalifah manusia di muka bumi, yang memiliki relevansi dengan berbagai bidang berikut:

1. Kajian tentang Kepemimpinan dan Tanggung Jawab Khalifah

Ayat ini banyak dibahas dalam konteks kepemimpinan (khilafah) manusia di bumi, yang mencakup tanggung jawab manusia untuk menjaga, memakmurkan, dan merawat bumi. Dalam perspektif ini, manusia dilihat sebagai wakil Allah (khalifah) yang diberi amanah untuk menjalankan tugas tersebut sesuai dengan petunjuk Allah.

2. Kajian tentang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Ayat ini dikaitkan dengan kemampuan manusia untuk menguasai ilmu pengetahuan (karena kelebihan akal yang diberikan Allah), sehingga manusia memiliki potensi untuk mengelola alam dengan teknologi yang bermanfaat.

3. Kajian Hubungan Manusia dengan Makhluq Lain

Dalam konteks sosial, ayat ini menjadi dasar pemikiran tentang hubungan manusia dengan makhluk lain (termasuk hewan, tumbuhan, dan lingkungan), serta menunjukkan peran manusia sebagai penjaga keadilan di dunia.

Pakar-pakar tafsir Al-Quran sepakat bahwa khalifah yang dimaksud pada ayat itu tidak lain adalah Nabi Adam AS, mereka juga menyimpulkan bahwa dengan demikian Nabi Adam adalah manusia pertama yang diciptakan oleh Allah SWT di dalam surga dan kemudian di turunkan ke muka bumi.

Sebagai khalifah yang mendapat tugas membangun dan memakmurkan bumi Nabi Adam telah dibekali dengan ilmu pengetahuan. Allah SWT berfirman:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Dan dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini jika kamu yang benar! (QS. Al Baqarah ayat 31)

Dalam Tafsir Al-Misbah, M. Quraish Shihab menjelaskan bahwa ayat ini menunjukkan dua hal penting terkait Nabi Adam AS sebagai khalifah di bumi. Pertama, Allah SWT mengajarkan kepada Nabi Adam nama-nama segala sesuatu, yang menunjukkan bahwa Adam diberikan ilmu pengetahuan yang luar biasa.

Ilmu ini bukan hanya untuk mengenal nama-nama benda, tetapi juga untuk memahami alam semesta dan segala isinya. Dalam konteks ini, pengajaran nama-nama tersebut dapat diartikan sebagai pemberian pengetahuan mendalam tentang segala sesuatu yang ada di dunia ini. Hal ini juga membuktikan bahwa manusia diciptakan dengan potensi intelektual yang tinggi untuk memahami dunia dan mengelola bumi dengan kebijaksanaan. (M. Quraish Shihab, 2020) dalam Syafira Fadilah. et.al (2023)

Disisi lain banyak orang yang berkeyakinan bahwa manusia purba tidak mengubur jenazah keluarganya yang meninggal dunia tetapi membiarkannya begitu saja ditempat meninggalnya atau melemparnya jauh-jauh. Sementara Al-Quran dengan jelas menyebutkan bahwa ketika dua anak Adam berkelahi yang mengakibatkan terbunuhnya salah seorang diantara mereka Allah SWT mengajarkannya cara menguburkan jenazah saudaranya itu melalui burung gagak. Terkait hal ini Allah SWT berfirman (QS. Al-Ma'idah: 30 dan 31):

فَطَوَّعَتْ لَهُ نَفْسُهُ قَتْلَ أَخِيهِ فَقَتَلَهُ فَأَصْبَحَ مِنَ الْخَاسِرِينَ ﴿٣١﴾

Maka nafsu (Qabil) mendorongnya untuk membunuh saudaranya, kemudian dia pun (benar-benar) membunuhnya, maka jadilah dia termasuk orang yang rugi.

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ ۚ قَالَ يَوَيْلَئِي أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِيَ سَوْءَةَ أَخِي ۖ فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣٠﴾

Kemudian Allah mengutus seekor burung gagak menggali tanah untuk diperlihatkan kepadanya (Qabil). Bagaimana dia seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Qabil berkata, “Oh, celaka aku! Mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, sehingga aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?” Maka jadilah dia termasuk orang yang menyesal. (Q. S Al-Maidah : 31)

Ibnu Katsir menjelaskan bahwa peristiwa ini terjadi setelah Qabil membunuh saudaranya, Habil. Setelah membunuh Habil, Qabil merasa bingung dan tidak tahu apa yang harus dilakukan dengan mayat saudaranya. Allah kemudian mengutus seekor burung gagak yang menggali tanah, mengajarkan

kepada Qabil cara menguburkan mayat saudaranya. Burung gagak itu menggali tanah dan menguburkan sesamanya, yang menjadi petunjuk bagi Qabil. (Ahmad Jauhari Abbas. et.al., 2022).

Periodisasi secara arkeologis didasarkan atas hasil-hasil temuan benda-benda peninggalan yang dihasilkan oleh manusia yang hidup pada masa praaksara. Berdasarkan penelitian terhadap benda-benda tersebut, masa praaksara dibedakan menjadi dua, yaitu zaman batu dan zaman logam.

a. Zaman Batu

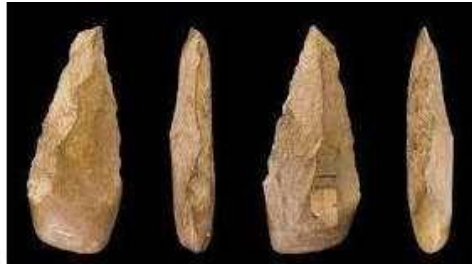
Zaman batu adalah zaman ketika sebagian besar perkakas penunjang kehidupan manusia terbuat dari batu. Berdasarkan hasil temuan alat-alat yang digunakan dan dari cara pengerjaannya, zaman batu dibagi menjadi tiga, yaitu Palaeolithikum, Mesolithikum, dan Neolithikum.

1) Paleolithikum

Paleolithikum berasal dari kata Palaeo artinya tua, dan Lithos yang artinya batu sehingga zaman ini disebut zaman batu tua. Hasil kebudayaannya banyak ditemukan di daerah Pacitan dan Ngandong Jawa Timur. Untuk membedakan temuan benda-benda praaksara di kedua tempat tersebut, para arkeolog sepakat menyebutnya sebagai kebudayaan Pacitan dan kebudayaan Ngandong.

Zaman batu tua diperkirakan berlangsung kurang lebih 600.000 tahun silam. Kehidupan manusia masih sangat sederhana, hidup berpindah-pindah (nomaden). Mereka memperoleh makanan dengan cara berburu, mengumpulkan buah-buahan, umbi-umbian, serta menangkap ikan.

Alat-alat yang digunakan pada zaman ini terbuat dari batu yang masih kasar dan belum diasah, seperti kapak perimbas atau alat serpih yang digunakan untuk menguliti hewan buruan, mengiris daging, atau memotong umbi-umbian.



Gambar. 2.5. Kapak Perimbas (Sumber: Sejarah Nasional Indonesia I)

2) Mesolithikum

Mesolithikum berasal dari kata Meso yang artinya tengah dan Lithos yang artinya batu sehingga zaman ini dapat disebut zaman batu tengah. Hasil kebudayaan batu tengah sudah lebih maju apabila dibandingkan hasil kebudayaan zaman Paleolitikum (batu tua). Pada zaman ini, manusia sudah ada yang hidup menetap sehingga kebudayaan yang menjadi ciri dari zaman ini adalah kebudayaan Kjokkenmoddinger dan kebudayaan Abris sous Roche.



Gambar. 2.6. Kjokkenmoddinger
(Sumber: Sejarah Nasional Indonesia I)

Kjokkenmoddinger adalah istilah yang berasal dari bahasa Denmark, yaitu kjokken artinya dapur dan modding artinya sampah. Jadi, Kjokkenmoddinger arti sebenarnya adalah sampah dapur. Kjokkenmoddinger adalah timbunan kulit kerang dan siput yang menggunung dan sudah menjadi fosil. Kjokkenmoddinger ditemukan di sepanjang pantai timur Sumatra, yakni antara Langsa dan Medan.

Dari timbunan itu, ditemukan kapak genggam yang ternyata berbeda dengan kapak genggam Palaeolithikum. Kapak genggam yang ditemukan tersebut dinamakan dengan pebble atau kapak Sumatra sesuai dengan lokasi penemuannya. Kapak Sumatra ini bentuknya sudah lebih baik dan mulai halus. Selain itu ditemukan pula sejenis kapak pendek dan sejenis batu pipisan (batu-batu alat penggiling).



Gambar. 2.7. Abris Sous Roche
(Sumber: <https://upload.wikimedia.org>)

Abris Sous Roche (abris = tinggal, sous = dalam, roche = gua) maksudnya adalah gua-gua yang dijadikan tempat tinggal manusia purba yang berfungsi sebagai tempat perlindungan dari cuaca dan binatang buas. Alat-alat yang ditemukan pada gua tersebut antara lain alat-alat dari batu seperti ujung panah, flakes, batu pipisan, serta alat-alat dari tulang dan tanduk rusa. Kebudayaan abris sous roche ini banyak ditemukan misalnya di Besuki, Bojonegoro, juga di daerah Sulawesi Selatan.

3) Neolithikum

Neolithikum berasal dari kata Neo yang artinya baru dan Lithos yang artinya batu. Neolithikum berarti zaman batu baru. Pada zaman ini telah terjadi perubahan mendasar pada kehidupan masyarakat praaksara. Mereka mulai hidup menetap dan mampu menghasilkan bahan makanan sendiri melalui kegiatan bercocok tanam. Hasil

kebudayaan yang terkenal dari zaman ini adalah kapak persegi dan kapak lonjong.



Gambar 2.7. Kapak Persegi (Sumber : Sejarah Nasional Indonesia)

Kapak persegi berbentuknya persegi panjang dan ada juga yang berbentuk trapesium. Kapak persegi ada yang berukuran besar ada pula yang kecil. Kapak berukuran besar disebut dengan beliung dan fungsinya sebagai cangkul. Adapun yang ukuran kecil disebut dengan Tarah atau Tatah dan fungsinya sebagai alat pahat.



Gambar 2.8. Kapak Lonjong

4) Tradisi Megalithik

Megalithik berasal dari kata Mega yang artinya besar dan Lithos yang artinya batu. Megalithik berarti batu besar. Jadi yang dimaksud dengan tradisi megalithik adalah pendirian bangunan dari batu yang berukuran besar. Tradisi ini muncul pada zaman batu dan erat kaitannya dengan kepercayaan yang berkembang pada saat itu, yaitu pemujaan terhadap roh nenek moyang. Jenis- jenis bangunan megalithik antara lain sebagai berikut :

- a) Menhir adalah bangunan berupa batu tegak atau tugu yang berfungsi sebagai tempat pemujaan roh nenek moyang.
- b) Dolmen adalah bangunan berupa meja batu, terdiri atas batu lebar yang ditopang oleh beberapa batu yang lain.
- c) Kubur peti batu adalah tempat menyimpan mayat. Kubur peti batu ini dibentuk dari enam buah papan batu, dan sebuah penutup peti.
- d) Sarkofagus adalah bangunan berupa kubur batu yang berbentuk seperti lesung dan diberi tutup.
- e) Punden berundak adalah bangunan bertingkat yang dihubungkan tanjakan kecil.

b. Zaman Logam

Sebagai perkembangan dari zaman batu, manusia masuk ke zaman logam. Pada zaman ini, manusia tidak hanya menggunakan bahan-bahan dari batu untuk membuat alat-alat kehidupannya, tetapi juga mempergunakan bahan dari logam, yaitu perunggu dan besi.

Menurut perkembangannya, zaman logam dibedakan menjadi tiga, yaitu zaman perunggu, zaman tembaga dan zaman besi. Indonesia hanya mengalami dua zaman logam, yaitu zaman perunggu dan zaman besi. Benda-benda yang dihasilkan pada zaman ini antara lain adalah kapak corong (kapak yang menyerupai corong), nekara, moko, bejana perunggu, manik-manik, cendrasa (kapak sepatu).

Masa pra aksara dapat dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu masa berburu dan mengumpulkan makanan, masa bercocok tanam, serta masa perundagian.

a. Masa Berburu dan Mengumpulkan Makanan

Masa berburu makanan dibagi menjadi dua tingkat, yaitu masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana dan masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut.

b. Masa Bercocok Tanam

Masa bercocok tanam diperkirakan semasa dengan zaman Neolithikum. Pada masa ini, peradaban manusia sudah mencapai tingkatan yang cukup tinggi. Manusia sudah memiliki kemampuan mengolah alam untuk memenuhi kebutuhan hidup dengan bercocok tanam dan mengembangbiakan binatang ternak. Manusia sudah hidup menetap dan tidak lagi berpindah-pindah seperti halnya pada masa berburu dan mengumpulkan makanan. Mereka hidup menetap karena persediaan makanan sudah tercukupi.

c. Masa Perundagian

Masa perundagian merupakan akhir masa praaksara di Indonesia. Kata perundagian berasal dari bahasa Bali: undagi, yang artinya adalah seseorang atau sekelompok orang atau segolongan orang yang mempunyai kepandaian atau keterampilan jenis usaha tertentu, misalnya pembuatan gerabah, pembuatan perhiasan, atau pembuatan sampan.

Masa perundagian diperkirakan semasa dengan zaman perunggu. Pada masa ini, peradaban manusia sudah maju tingkatannya. Teknologi pembuatan alat-alat atau perkakas jauh lebih tinggi dibandingkan dengan masa sebelumnya.

2. Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Buddha

Hubungan dagang antara India dan Cina semula dilakukan melalui jalur darat yang dikenal dengan jalur sutera. Jalur ini membentang dari Cina, melewati Asia Tengah, sampai ke Eropa. Komoditi utama yang diperdagangkan adalah kain sutera dari Cina, itulah mengapa jalur tersebut dinamakan sebagai Jalur Sutera. Selain kain sutera, wawangian dan rempah-rempah juga menjadi komoditas yang sangat laris di Eropa. Akan tetapi sejak awal abad Masehi jalur itu dialihkan melalui laut karena situasi jalan darat di Asia Tengah sudah tidak aman. Jalan laut yang terdekat dari India ke Cina, yaitu melalui Selat Malaka. Peralihan rute perdagangan ini telah membawa keuntungan bagi masyarakat di Indonesia. Kepulauan Indonesia menjadi daerah transit (pemberhentian) bagi pedagang-

pedagang Cina dan pedagang-pedagang India. Masyarakat di Indonesia juga ternyata ikut aktif dalam perdagangan tersebut sehingga terjadilah kontak hubungan di antara keduanya (Indonesia-India dan Indonesia- Cina).

Hubungan dengan kedua bangsa itu menyebabkan pengaruh Hindu-Buddha yang berasal dari India berkembang di Indonesia. Namun demikian, tidak diketahui secara pasti mengenai kapan dan bagaimana proses masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. Sampai saat ini masih ada perbedaan pendapat mengenai cara dan proses masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Kepulauan Indonesia. Berikut ini beberapa pendapat (teori) mengenai masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia.

Kebudayaan yang datang dari India mengalami proses penyesuaian dengan kebudayaan asli Indonesia. Pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia ini dapat dilihat dari peninggalan-peninggalan sejarah dalam berbagai bidang, antara lain seperti berikut:

a. Bidang Keagamaan

Sebelum budaya Hindu-Buddha datang, di Indonesia telah berkembang kepercayaan yang berupa pemujaan terhadap roh nenek moyang. Kepercayaan itu bersifat animisme dan dinamisme. Animisme merupakan suatu kepercayaan terhadap suatu benda yang dianggap memiliki roh atau jiwa.

Dinamisme merupakan suatu kepercayaan bahwa setiap benda memiliki kekuatan gaib. Dengan masuknya kebudayaan Hindu-Buddha, masyarakat Indonesia secara berangsur-angsur memeluk agama Hindu dan Buddha, diawali oleh golongan elite di sekitar istana.

b. Bidang Politik

Sistem pemerintahan kerajaan dikenalkan oleh orang-orang India. Dalam sistem ini, kelompok-kelompok kecil masyarakat bersatu dengan kepemilikan wilayah yang luas. Kepala suku yang terbaik dan terkuat berhak atas tampuk kekuasaan kerajaan.

Kemudian, pemimpin ditentukan secara turun-temurun berdasarkan hak waris sesuai dengan peraturan hukum kasta. Oleh karena itu, lahir

kerajaan-kerajaan, seperti Kutai, Tarumanegara, Sriwijaya, dan kerajaan bercorak Hindu-Buddha lainnya.

c. Bidang Sosial Budaya

Masuknya kebudayaan Hindu menjadikan masyarakat Indonesia mengenal aturan kasta, yaitu: Kasta Brahmana (kaum pendeta dan para sarjana), Kasta Ksatria (para prajurit, pejabat dan bangsawan), Kasta Waisya (pedagang petani, pemilik tanah dan prajurit). Kasta Sudra (rakyat jelata dan pekerja kasar).

Namun, unsur budaya Indonesia lama masih tampak dominan dalam semua lapisan masyarakat. Sistem kasta yang berlaku di Indonesia berbeda dengan kasta yang ada di India, baik ciri-ciri maupun wujudnya. Hal ini tampak pada kehidupan masyarakat dan agama di Kerajaan Kutai. Berdasarkan silsilahnya, Raja Kundungga adalah orang Indonesia yang pertama tersentuh oleh pengaruh budaya India.

Pada masa pemerintahannya, Kundungga masih mempertahankan budaya Indonesia karena pengaruh budaya India belum terlalu merasuk ke kerajaan. Penyerapan budaya baru mulai tampak pada waktu Aswawarman, anak Kundungga, diangkat menjadi raja menggantikan ayahnya.

d. Bidang Pendidikan

Lembaga-lembaga pendidikan semacam asrama merupakan salah satu bukti pengaruh dari kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. Lembaga pendidikan tersebut mempelajari satu bidang saja, yaitu keagamaan.

e. Bidang Sastra dan Bahasa

Pengaruh Hindu-Buddha pada bahasa adalah dikenal dan digunakannya bahasa Sanskerta dan huruf Pallawa oleh masyarakat Indonesia. Pada masa kerajaan Hindu- Buddha di Indonesia, seni sastra sangat berkembang terutama pada zaman kejayaan Kerajaan Kediri.

f. Bidang Arsitektur

Punden berundak merupakan salah satu arsitektur Zaman Megalitikum. Arsitektur tersebut berpadu dengan budaya India yang mengilhami pembuatan bangunan candi. Jika kita memperhatikan, Candi Borobudur sebenarnya mengambil bentuk bangunan punden berundak agama Buddha Mahayana. Pada Candi Sukuh dan candi-candi di lereng Pegunungan Penanggungan, pengaruh unsur budaya India sudah tidak begitu kuat. Candi-candi tersebut hanyalah punden berundak.

3. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

Lahirnya kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu-Budha merupakan salah satu bukti adanya pengaruh kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia.

b. Kerajaan Kutai

Penemuan 7 buah prasasti berbentuk yūpa di Kutai, berupa tugu peringatan bagi sebuah upacara kurban. Prasasti berhuruf pallawa yang menurut bentuk dan jenisnya berasal dari abad IV M, sedangkan bahasanya adalah sansekerta yang tersusun dalam bentuk syair. Semuanya dikeluarkan atas titah seorang raja bernama Mūlawarmman. Berdasarkan isi dari prasasti tersebut diketahui silsilah raja-raja Kutai.

Dimulai dengan raja Kunduṅga yang mempunyai anak bernama Aśwawarman, dan Mūlawarman. Prasasti ini menyebutkan bahwa pendiri keluarga kerajaan (vañśakrttā) adalah Aśwawarman, dan bukan Kundunga yang dianggap sebagai raja pertama. Kunduṅga bukan nama sansekerta, mungkin ia seorang kepala suku penduduk asli yang belum terpengaruh kebudayaan India, sedangkan Aśwawarman adalah nama yang berbau India. Disebut pula nama Añsuman yaitu dewa matahari di dalam agama Hindu yang dapat menunjukkan bahwa Mūlawarman adalah penganut agama Hindu (Sumadio, 1993).

c. Kerajaan Tarumanegara

Kerajaan Tārumanāgara berkembang bersamaan dengan kerajaan Kutai pada abad V M, dan berlokasi di Jawa Barat dengan rajanya bernama Pūrṇawarman. Keberadaan kerajaan Tārumanāgara dapat diketahui melalui 7 buah prasasti batu yang ditemukan di daerah Bogor, Jakarta, dan Banten. Prasastinya dikenal Ciaruteun, Jambu, Kebon Kopi, Tugu, Pasir Awi, Muara Cianten, dan Lebak. Prasasti ditulis dalam huruf Pallawa dan berbahasa Sanskerta yang digubah dalam bentuk syair.

Pada prasasti Ciaruteun terdapat lukisan 2 tapak kaki raja yang diterangkan seperti tapak kaki Wisnu. Prasasti Kebon Kopi terdapat gambar tapak kaki gajah sang raja yang disamakan sebagai tapak kaki gajah Airawata. Prasasti Tugu penggalian 2 sungai di Punjab yaitu Candrabhaga dan Gomati. Maksud pembuatan saluran pada sungai ini diperkirakan ada hubungannya dengan usaha mengatasi banjir (Poerbatjaraka, 1952). Hal menarik yang dapat dipetik hikmah dari prasasti tugu adalah upaya pengendalian banjir yang memang menjadi perhatian khusus dari raja Purnawarman. Perhatian pengendalian banjir memberikan indikasi bahwa daerah ini sejak lama berpotensi banjir. Sikap masyarakat harus berdamai dengan situasi geografi dan sosial ini sehingga dapat mencari upaya positif menanggulangi untuk meminimalisir akibat yang ditimbulkannya.

Dalam prasasti Jambu dijumpai nama negara Tarumayam dan sungai Utsadana. Negara Tarumayam disamakan dengan Tarumanagara, sedangkan Utsadana identik dengan sungai Cisadane. Pada prasasti ini, Pūrṇawarman disamakan dengan Indra sebagai dewa perang serta memiliki sifat sebagai dewa matahari. Di Cisadane juga ditemukan arca-arca rajasi dan disebutkan dalam prasasti Tugu yang mencerminkan sifat Wisnu-Surya. Dari bukti tersebut dapat dikatakan bahwa Jawa Barat telah menjadi pusat seni dan agama, dan sesuai pula dengan berita Cina yang mengatakan bahwa pada abad VII M terdapat negara bernama To-lo-mo yang berarti Taruma. Dari peninggalan ini pila dapat diketahui bahwa

agama yang dianut oleh para penguasa setempat adalah agama Hindu aliran Wisnu.

d. Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya berdiri sekitar abad ke VII Masehi. Pusat kerajaan mula-mula di Muara Takus kemudian dipindahkan ke Jambi dan akhirnya ke Palembang. Sumber sejarah kerajaan Sriwijaya berasal dari prasasti antara lain: Prasasti Kedukan Bukit, Talang Tuo, Telaga Batu, Karang Berahi, Kota Kapur, Ligor dan Nalanda. Sedangkan berita Cina ditulis oleh I Tsing, dan berita dari Persia di tulis oleh Raihan al Biruni. Raja terkenal dari Sriwijaya bernama Balaputradewa.

Peranan kerajaan Sriwijaya antara lain :

- 1) Sriwijaya sebagai kerajaan maritim
- 2) Sriwijaya sebagai pusat agama Budha
- 3) Sriwijaya sebagai pusat perdagangan di Asia Tenggara.

Faktor pendukung majunya perdagangan di Sriwijaya :

- 1) Adanya pelabuhan-pelabuhan yang strategis di sepanjang selat Malaka.
- 2) Memiliki kapal-kapal dagang yang cukup.
- 3) Memiliki armada laut yang kuat.
- 4) Memiliki hasil perdagangan seperti kapur barus, pala, dammar,
- 5) cengkih, kayu cendana.
- 6) Adanya penguasaan laut yang cukup luas.

Pada abad ke XII sriwijaya mengalami kemunduran. Sebab-sebabnya adalah :

- 1) Serangan Dharmawangsa tahun 990 memperebutkan selat Malaka
- 2) Ekspedisi Pamalayu oleh Kertanegara dari Singosari 1275 M.
- 3) Serangan Kerajaan Colamandala 1025, 1030 M.
- 4) Serangan dari Majapahit 1377 M

e. Kerajaan Mataram

Hindu Kerajaan Mataram Lama terletak di Jawa Tengah dengan ibukotanya Medang Kamulan. Sumber sejarah dari kerajaan Mataram dapat dilihat dari prasasti Canggal, Prasasti Kedu/Mantiyasih, Prasasti Kalasan, Prasasti Kelurak. Menurut prasasti Canggal, mula-mula Pulau Jawa diperintah oleh raja Sana, setelah ia meninggal digantikan Sanjaya. Raja-raja yang memerintah pada masa Kerajaan Mataram Hindu terdiri dari dua dinasti yaitu dinasti Sanjaya dan dinasti Sailendra.

Pada masa pemerintahan Sanjaya inilah kerajaan Mataram mencapai puncaknya. Wangsa Sanjaya memerintah Jawa Tengah sebelah Utara. Adapun raja-raja yang memerintah yang ditulis pada prasasti Mantiyasih antara lain :

- 1) Rakai Mataram Sang Ratu Sanjaya (732-760)
- 2) Rakai Panangkaran (760-780)
- 3) Rakai Panunggalan (780-800)
- 4) Rakai Warak (800-820)
- 5) Rakai Garung (820-840)
- 6) Rakai Pikatan (840-863)
- 7) Rakai Kayu wangi (863-882)
- 8) Rakai Watu Humalang
- 9) Rakai Watukura Dyah Balitung
- 10) Daksa
- 11) Tulodong
- 12) Wawa

f. Kerajaan Kediri dan Jenggala

Tahun 1019 Airlangga dinobatkan menjadi raja Medang menggantikan Dharmawangsa. Airlangga memindahkan pusat pemerintahan dari Wutanmas ke Kahuripan. Selanjutnya sebagai pewaris tahta kerajaan selanjutnya adalah Sri Sanggrawijaya, namun ia tak mau menjadi raja. Untuk menghindarkan perebutan kekuasaan, kerajaan

dipecah menjadi dua, yaitu kerajaan Jenggala (Kahuripan) dan kerajaan Kediri (Panjalu). Kedua kerajaan tersebut akhirnya kerajaan Kediri yang menonjol dengan ibukotanya Daha.

Raja-raja yang memerintah kerajaan Kediri antara lain:

- 1) Raja Mapanji Garasakan
- 2) Raja Mapanji Alanjung (1052-1059)
- 3) Raja Sri Maharaja Samrotsama
- 4) Raja Baweswara (1116-1135)
- 5) Raja Sri Jayabaya (1135-1159)
- 6) Raja Sarweswara (1159-1169)
- 7) Raja Kameswara (1182-1185)
- 8) Raja Kertajaya (1185-1222)

f. Kerajaan Singhasari

Pada masa akhir kerajaan Kadiri, daerah Tumapel merupakan suatu daerah yang dikepalai oleh seorang akuwu bernama Tunggul Ametung. Daerah Tumapel ini termasuk dalam daerah kekuasaan raja Krtajaya (Dandang Gendis) dari Daha (Kadiri). Kedudukan Tunggul Ametung menjadi akuwu Tumapel berakhir setelah dibunuh oleh Ken Arok, dan jandanya yang bernama Kendedes dikawininya.

Ken Arok kemudian menjadi penguasa baru di Tumapel. Ken Arok pula yang kemudian menaklukkan Dandang Gendis dari Kadiri, dan kemudian menjadi Maharaja di Singhasari. Munculnya tokoh Ken Arok ini kemudian menandai lahirnya wangsa baru yaitu Rajasawangsa atau Girindrawangsa. Wangsa inilah yang berkuasa di Singhasari dan Majapahit. Ken Arok memerintah Singhasar sejak 1222-1227 M dan tetap berkedudukan di Tumapel atau secara resmi disebut Kutaraja. Pemerintahan Rajasa berlangsung aman dan tentram.

g. Kerajaan Majapahit

Setelah penguasa Singhasari terakhir (raja Kertanegara) gugur karena serangan Jayakatwang, Singhasari berada di bawah kekuasaan raja Kadiri Jayakatwang. Raden Wijaya yang juga menantu Raja Kertanegara kemudian berusaha untuk merebut kembali kekuasaan nenek moyangnya dari tangan raja Jayakatwang dengan bantuan Adipati Wiraraja dari Madura, serta memanfaatkan kedatangan tentara Khubilai Khan yang sebenarnya dikirim untuk menyerang Singhasari dalam menyambut tantangan raja Kertanegara yang telah menganiaya utusannya Meng-Chi.

Demikianlah maka dengan kedatangan tentara Khubilai Khan tercapailah apa yang dicita-citakan oleh Wijaya, yaitu runtuhnya Daha. Setelah Wijaya berhasil mengusir tentara Mongol, maka dirinya dinobatkan menjadi raja Majapahit pada tahun 1215 S (1293 M) dengan gelar Sri Kertarajasa Jayawardhana. Raja ini kemudian meninggal pada tahun 1309 M serta dicandikan di Antahpura sebagai Jina dan di Simping sebagai Siwa.

Raja Jayanagara tidak mempunyai keturunan, maka sepeninggalnya pada tahun 1328 M, ia digantikan oleh adik perempuannya yaitu Bhre Kahuripan. Ia dinobatkan menjadi raja Majapahit dengan gelar Tribuwanattunggadewi Jayawisnuwardhani. Dari kakawin Nagarakretagama (XLIX:3) diketahui bahwa dalam masa pemerintahannya telah terjadi pemberontakan di Sadeng dan Keta pada tahun 1331 M. Pada tahun 1350 M, putra mahkota Hayam Wuruk dinobatkan menjadi raja Majapahit dengan gelar Sri Rajasanagara. Dalam menjalankan pemerintahannya ia didampingi oleh Gajah Mada yang menduduki jabatan patih Hamangkubumi.

Pada masa pemerintahan Hayam Wuruk inilah kerajaan Majapahit mengalami puncak kebesarannya. Dalam masa pemerintahannya, Hayam Wuruk sering mengadakan perjalanan keliling daerah-daerah kekuasaannya yang dilakukan secara berkala. Pada masa ini bidang

kesusastraan sangat maju. Kitab Nagarakretagama yang merupakan kitab sejarah tentang Singhasari dan Majapahit berhasil dihimpun dalam tahun 1365 oleh Prapanca. Sedangkan pujangga Tantular berhasil mengubah cerita Arjunawiwaha dan Sutasoma.

4. Proses Masuk dan Berkembangnya Islam keIndonesia

Proses masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia berlangsung secara bertahap dalam waktu ratusan tahun dan berlangsung secara damai. Buktibukti proses masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia sebagai berikut:

- a. Berita Cina dari DinastiTang Berita Dinasti T^{ang} menyatakan bahwa terdapat orang-orang Ta Shih (orangorang Islam dari Arab/Persia) di pesisir baratpantai Sumatera. Mereka mau menyerang kerajaan Ho Ling (Kalingga) padamasapemerintahan Ratu Sima (674 M), akan tetapi membatalkan niatnya, karena kerajaan Holing masih sangat kuat.
- b. Berita Jepang dari tahun 749M Menjelaskan bahwa di Kanton terdapat kapal-kapal Po-sse Ta-Shih Kuo.Istilah Ta-Shih ditafsirkan sebagai orang Arab dan Persia.
- c. Batu Nisan Fatimah Binti Maimun, di Leran (Gresik) Makam Fatimah binti Maimun berangka tahun 475 H (1082 M). Hal ini membuktikan bahwa pada masa Kerajaan Kediri, agama Islam sudah masuk ke Pulau Jawa,walaupun belum menyebar luas di daerah Jawa Timur.
- d. Batu Nisan Fatimah Binti Maimun, di Leran (Gresik) Makam Fatimah binti Maimun berangka tahun 475 H (1082 M). Hal ini membuktikan bahwa pada masa Kerajaan Kediri, agama Islam sudah masuk ke Pulau Jawa,walaupun belum menyebar luas di daerah Jawa Timur.
- e. Abad ke-13M Pada abad ke-13 M terdapat dua sumber tentang masuknya agama Islam, yakni batu nisan makam Sultan Malik As Salih dan Catatan Perjalanan Marcopolo. Batu nisan makam Sultan Malik As Salih berangka tahun 676 H atau tahun 1297 M. Sedangkan Marcopolo tahun 1239 menuliskan bahwa wilayah tersebut sudah ada beberapa kerajaan Islam seperti : Lamuzi, Fansur, Barus, Perlis, Perlak, dan Samudra Pasai.

Walaupun demikian masih banyak juga wilayah yang belum menganut agama Islam.

- f. Abad ke-14M Pada abad ke-14 M terdapat sumber yang menunjukkan bahwa agama Islam sudah ada di nusantara, yakni catatan perjalanan Ibn Batutah dan kompleks makam Troloyo, Trowulan, Mojokerto.
- g. Abad ke-15M Sumber yang memuat perkembangan Islam di Indonesia abad ke-15 M adalah makam Maulana Malik Ibrahim dan berita Ma Huan Tahun 1416 M yang menyatakan bahwa sudah ada saudagar-saudagar Islam yang bertempat tinggal di pantai utara Jawa (Gresik). Mengenai tempat asal dan kapan datangnya Islam ke Nusantara, sedikitnya ada lima teori besar diantaranya :

- 1) Teori Arab
- 2) Teori Gujarat
- 3) Teori Benggali
- 4) Teori Persia
- 5) Teori Cina

Adapun saluran islamisasi dalam proses masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia melalui beberapa cara atau saluran sebagai berikut :

- a) Perdagangan Pedagang-pedagang Islam dari Arab, Persia dan Gujarat singgah berbulan-bulan di Malaka dan pelabuhan-pelabuhan di Indonesia.
- b) Perkawinan Adapula diantara para pedagang Arab, Persia dan Gujarat tinggal lama di Indonesia bahkan adapula yang menetap
- c) Pendidikan di Pondok Pesantren
- d) Ajaran Tasawuf Tasawuf

E. Penelitian Relevan

1. Afriliya Evi Qur'anni (09513241031) "Hasil Penelitian Afriliya Evi Qur'anni Kami menemukan bahwa perbedaan `anni adalah objek, mirip dengan studi Afriliya Evi Qur'anni, yang menekankan pada efektivitas metode kuis pada minat belajar siswa SMK dalam keadaan darurat. Pelajari strategi dan metode kuis tim untuk siswa.

2. Cintya Kusuma Wardani (1311100209) dengan judul “Pengaruh Strategi Quiz Team Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V MIN10 Vander Lampung” (Penelitian).
3. Rofiqoh Mainatur Rohmah (3217103080) “Penerapan metode pembelajaran aktif tipe tim kuis untuk meningkatkan hasil belajar sejarah budaya Islam kelas III” Hasil survey yang dilakukan oleh pemeriksaan Rofiqoh Ma`inatur Rohmah).
4. Meliyana Sulistiyowati (1123305098) dengan judul “Kemranjen MI Regional Tarbiyatul Aulad Sibalung Pelaksana Strategi Pembelajaran Kuis Tim Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”. (pemeriksaan ditempat).

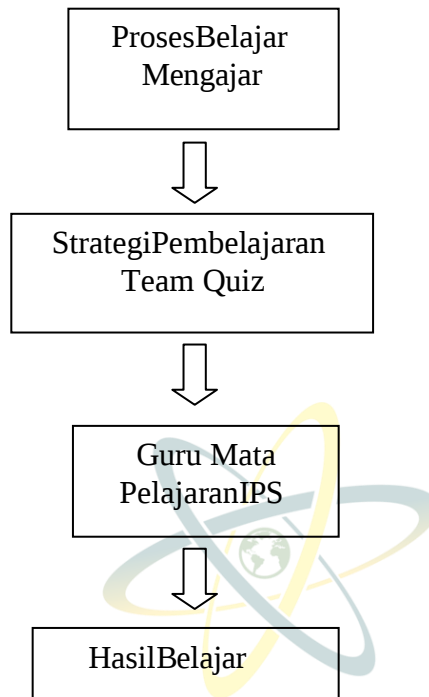
F. Hepotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teoritik dan kerangka pikir maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu: terdapat pengaruh metode pembelajaran Team Quiz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi masa Pra Aksara Hindu, Budha dan Islam di Kelas VII MTs Yayasan Pembangunan Didikan Islam (YAPDI) Medan”.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka strategi pembelajaran Team Quiz ini merupakan tahap penelitian untuk meningkatkan pembelajaran di kelas dan menjadikan siswa lebih aktif dengan keterlibatan langsung. Selain itu proses pembelajaran yang dialami siswa akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dan proses pembelajaran lebih terarah, kreatif, aktif dan menyenangkan ketika menggunakan pembelajaran aktif Team Quiz. Dengan menggunakan metode Team Quiz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pra Aksara, Hindu dan Islam, dengan begitu ,materi tersebut berhasil dipahami oleh siswa.

Ho: Tidak ada pengaruh model pembelajaran Team Quiz terhadap hasil belajar siswa.

Ha: Terdapat pengaruh model pembelajaran Team Quis terhadap hasil belajar Siswa

G. Kerangka Berpikir**Gambar 2.9 .Kerangka Berpikir**