

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, pendidikan bukan hanya sebagai informasi pengetahuan dan pembentukan keterampilan, tetapi usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu untuk kehidupan sekarang yang sedang dialami menuju tingkat kedewasaan. Susanto (2013: 83) menjelaskan bahwa fungsi dari pendidikan dasar adalah dalam rangka mengembangkan kemampuan dan meningkatkan kualitas kehidupan, harkat, dan martabat manusia Indonesia dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Peserta didik yang akan menjadi warga negara masa depan, hidup dan belajar di tengah-tengah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak ada bandingannya dalam sejarah hidup manusia sebelumnya. Melalui pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu-ilmu sosial, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar, dapat mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan, dan lingkungan serta berbagai bekal peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Gunawan (2013: 12) mengungkapkan bahwa pengembangan pribadi seseorang melalui pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial tidak langsung tampak hasilnya, tetapi pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial akan membekali kemampuan seseorang dalam pengembangan diri melalui berbagai keterampilan sosial dalam kehidupannya. Adanya pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar akan membentuk jati diri peserta didik menjadi teladan yang baik di masyarakat serta mengajarkan kepada peserta didik tentang hubungan manusia dengan lingkungan masyarakat, dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian di masyarakat.

Kurikulum 2013 diintegrasikan dengan berbagai muatan pelajaran salah satunya IPS dengan PPKn. Susanto (2013: 233) menyatakan bahwa PPKn di Sekolah Dasar memberikan pelajaran pada peserta didik untuk memahami dan membiasakan dirinya dalam kehidupan di sekolah atau di luar sekolah, karena materi PPKn menekankan pada pengalaman dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang oleh pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya.

Berdasarkan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang tujuan Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah yaitu “kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Pembentukan jati diri peserta didik melalui pendidikan IPS dan PPKn di Sekolah Dasar tidak akan terlepas dari sebuah permasalahan yang terjadi. Sampai saat ini, masyarakat didominasi pandangan bahwa pendidikan IPS dan PPKn merupakan perangkat fakta yang harus dihafal dan pembelajaran di kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 21 Februari 2019 dengan guru kelas IV SD 2 Surodadi Kedung Jepara. Mengenai kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik yang terfokus pada muatan IPS dan PPKn menyatakan bahwa dalam pembelajaran di kelas, peserta didik belum sepenuhnya bisa menjadi yang diharapkan dari tujuan penerapan kurikulum 2013, hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peserta didik yang masih pasif dalam pembelajaran. Hanya ada beberapa peserta didik yang aktif bertanya, peserta didik lebih suka berbicara dengan temannya sehingga tidak fokus dan tidak mendengarkan penjelasan guru dalam proses pembelajaran yang diikuti.

Kurang lebih 50% dari jumlah peserta didik di kelas IV masih banyak peserta didik yang memilih cara menghafal daripada memahami suatu materi hal ini dikarenakan karakteristik dari masing-masing peserta didik berbeda-beda.

Banyak peserta didik yang takut bertanya karena beranggapan kalau jawabannya salah, dan apabila ditanya sudah paham materi atau belum selalu saja menjawab sudah paham, namun kenyataan yang terjadi ketika mengerjakan soal banyak yang salah. Proses pembelajaran yang dilakukan guru masih menerapkan metode konvensional atau ceramah dan diskusi, dan media yang digunakan hanya bersumber dari gambar yang ada di dalam buku, sehingga proses pembelajaran belum terlaksana dengan efektif karena belum menggunakan model pembelajaran yang menarik hal tersebut sangat berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik (Lampiran 6).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik kelas IV SDN Surodadi Kedung Jepara. Masalah yang banyak dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran IPS dan PPKn adalah dalam proses pembelajaran jarang menggunakan media atau alat peraga. Apabila menggunakan alat peraga, yang sering digunakan adalah peta dan globe yang sudah tersedia di sekolah, sehingga kurang tertariknya peserta didik dalam proses belajar terutama mengenai pelajaran yang materinya terlalu banyak sehingga mereka sering lupa mengenai materi yang telah diajarkan. Hal tersebut akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik (Lampiran 7).

Berdasarkan data dokumentasi dari guru kelas IV SD Negeri 2 Surodadi Kedung Jepara. Mengenai hasil belajar aspek pengetahuan nilai peserta didik pada penilaian akhir tema I Indahya Kebersamaan subtema I Keberagaman Budaya bangsaku menunjukkan bahwa banyak peserta didik dalam muatan pelajaran IPS dan PPKn belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sejumlah 22 peserta didik hanya 10 peserta didik atau 45,45% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan 12 peserta didik atau 54,55% peserta didik tidak tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS yang diintegrasikan dengan muatan pelajaran PPKn masih relatif rendah.

Perolehan hasil belajar aspek keterampilan pada penilaian akhir tema I Indahya Kebersamaan subtema I Keberagaman Budaya Bangsa relatif cukup. Hal ini dapat dilihat dari nilai keterampilan Ilmu Penegtahuan Sosial bahwa dari

22 peserta didik ada 10 peserta didik yang nilai keterampilan IPS di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan 12 peserta didik nilai keterampilan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Begitu juga dengan nilai keterampilan PPKn relatif cukup ditunjukkan dengan ada 11 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 11 peserta didik sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan hasil belajar aspek sikap dari 22 peserta didik relatif cukup.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu upaya untuk dapat meningkatkan keterampilan guru guna pencapaian hasil belajar peserta didik. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan menggunakan model pembelajaran serta melibatkan peserta didik secara aktif di dalamnya. Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran *make a match* di pilih peneliti karena model ini mengajak peserta didik aktif mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan.

Shoimin (2014: 98) menyatakan, Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* didukung dengan keaktifan peserta didik untuk mencari pasangan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu. Model pembelajaran *make a match* peserta didik diajak belajar sambil bermain, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dalam menerima pelajaran. Model *make a match* juga dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar. Guru yang biasanya menggunakan pembelajaran yang kurang bervariasi, dengan menggunakan model *make a match*, pembelajaran guru akan lebih bervariasi, sehingga keterampilan guru dapat meningkat.

Pemilihan model pembelajaran *make a match* juga dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran. Curran (dalam Huda, 2013: 135) menyatakan, model pembelajaran *make a match* bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Berdasarkan pada pendapat Curran, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat digunakan untuk semua mata pelajaran.

Pelaksanaan model *make a match* didukung dengan keaktifan peserta didik untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai jawabannya. Peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model *make a match* akan terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga peserta didik mempunyai pengalaman belajar yang bermakna dan hasil belajarnya tercapai serta dapat melatih peserta didik untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam mempresentasikan hasil dari kemampuan berfikir dan pengetahuannya.

Guru dalam proses pembelajaran juga dapat menggunakan media pembelajaran yang mampu mengarahkan peserta didik pada tujuan yang diharapkan. Media tersebut salah satunya yaitu melalui penggunaan media audio visual. Menggunakan media ini, peserta didik akan lebih tertarik dalam pembelajaran di kelas karena peserta didik dapat melihat secara langsung objek atau peristiwa dalam materi yang disajikan tanpa membuat peserta didik merasa jenuh dengan materi yang begitu luas. Hal ini akan lebih mempermudah peserta didik untuk memahami dan tidak salah persepsi mengenai materi yang diajarkan oleh guru serta hasil belajarnya dapat meningkat. Media berupa *slide* suara ini diterapkan sebagai alat pendukung pembelajaran dengan model *make a match* di mana peserta didik diminta untuk mencari pasangan gambar yang sesuai dengan keterangannya.

Hasil penelitian yang mendukung adalah penelitian dari Ayu Febriana (2011) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yakni siklus I dengan rata-rata 62,27. Siklus II didapatkan hasil rata-rata 71,46 dan siklus III rata-rata hasil belajarnya adalah 79,90. Sedangkan persentase ketuntasan yang diperoleh pada setiap siklus adalah siklus I persentase ketuntasan klasikal adalah 54,16%, pada siklus II adalah 75% dan siklus III adalah 85,41% (Jurnal Kependidikan Dasar Vol.1 No.2 Februari 2011 hlm.159).

Penelitian relevan tentang penggunaan media audio visual meningkatkan hasil belajar siswa adalah penelitian dari Kurnia, dkk, (2016) yang menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar siswa pada pelaksanaan tindakan siklus I dengan

persentase 53% sebanyak 16 siswa. Perolehan pada saat data awal ke siklus I mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa sebesar 13% sebanyak 4 siswa. Presentase perolehan hasil belajar siswa pada siklus II hanya 20 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dengan presentase sebesar 66,66% siswa yang lulus KKM. Presentase kenaikan hasil belajar siklus II adalah 13% sebanyak 4 siswa. Presentase hasil observasi aktivitas siswa siklus III yang tuntas yaitu 90% sebanyak 27 siswa. Peningkatan persentase hasil belajar siswa siklus II sampai siklus III sebesar 23,34% sebanyak 7 siswa (Jurnal Pena Ilmiah Vol.1 No.1 hlm.848).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan ini dengan penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Make A Match* Berbantuan Audio Visual Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 2 Surodadi”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah peningkatan keterampilan mengajar guru dalam meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD 2 Surodadi Jepara melalui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media audio visual Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dan Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku muatan IPS dan PPKn Tahun ajaran 2018/2019 ?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas IV SD 2 Surodadi Jepara melalui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media audio visual Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dan Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku muatan IPS dan PPKn Tahun ajaran 2018/2019 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan seberapa besar peningkatan keterampilan mengajar guru dalam meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD 2 Surodadi Jepara melalui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media audio visual Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dan Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku muatan IPS dan PPKn Tahun ajaran 2018/2019.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas IV SD 2 Surodadi Jepara melalui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media audio visual Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dan Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku muatan IPS dan PPKn Tahun ajaran 2018/2019.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain adalah manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis merupakan kegunaan yang berkaitan terhadap pengembangan pengetahuan akademik. Sedangkan manfaat praktis merupakan manfaat secara langsung dari hasil penelitian yang dapat digunakan oleh masyarakat.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan kontribusi dalam peningkatan pengetahuan bidang pendidikan terutama dalam pembelajaran tematik integratif di Sekolah Dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1.4.2.1 Bagi Peserta Didik

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan melalui model pembelajaran *make a match* .
2. Penggunaan media audio visual diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.4.2.2 Bagi Guru

1. Memberikan keterampilan dan wawasan kepada guru dalam memilih dan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta

didik dalam pembelajaran tematik integratif dalam pembelajaran IPS dan PPKn untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

1. Penelitian ini dapat memberikan wawasan, pengetahuan dalam pembelajaran dan juga pertimbangan bagi sekolah dalam mengambil kebijakan yang terkait dengan teknik pembelajaran tematik integratif sehingga mampu menumbuhkan kerjasama guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

1. Bagi peneliti sendiri, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana mengembangkan pengetahuan yang dimiliki peneliti.
2. Menambah pengalaman baru bagi peneliti untuk dikembangkan pada pembelajaran yang lain.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini terfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media audio visual pada peserta didik kelas IV SDN 2 Surodadi semester 2. Penelitian ini diterapkan pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dan subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pembelajaran 3 dan 4 dengan terfokus pada muatan IPS dan PPKn. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan sebagai berikut.

1.5.1 Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

1.5.2 Kompetensi Dasar

1. Kompetensi Dasar IPS

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan.

2. Kompetensi Dasar PPKn

1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat, sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.

2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.

3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

1.6 Definisi Operasional

Berikut merupakan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini.

1.6.1 Hasil belajar

Hasil Belajar peserta didik adalah kemampuan atau prestasi yang dicapai peserta didik berupa nilai setelah mengikuti proses pembelajaran sehingga mempunyai tujuan belajar yang ingin dicapai dan dapat dikategorikan menjadi tiga aspek yaitu aspek kognitif (penguasaan intelektual), aspek afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) dan aspek psikomotorik (berhubungan dengan kemampuan/ keterampilan bertindak) ketiga aspek tersebut harus nampak sebagai hasil belajar peserta didik di sekolah.

1.6.2 Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dimana peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu. Adapun langkah-langkahnya adalah 1) Guru menyampaikan materi dan menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik, 2) Peserta didik dikelompokkan menjadi dua kelompok, 3) Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu, 4) setiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang, 5) Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), 6) Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point, 7) Peserta didik secara berpasangan mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas, 8) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya dan seterusnya, 9) Kesimpulan/penutup.

1.6.3 Media Audio Visual

Media audio visual yang digunakan adalah video yang berupa kombinasi *slide* dan suara atau sering disebut *slide* suara. Media video ini dalam pembelajaran tematik muatan IPS dan PPKn dapat digunakan untuk mengajarkan materi tentang kegiatan ekonomi dan keberagaman karakteristik individu. Pada media audio visual berbentuk *slide* suara akan dibuat melalui aplikasi *power point* dengan cara menggabungkan gambar-gambar kegiatan ekonomi dan keberagaman karakteristik individu dengan suara dan menjadikannya menjadi sebuah video pembelajaran. Diharapkan dengan media tersebut pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat peserta didik cepat bosan.

1.6.4 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku

Penelitian ini dilaksanakan pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku dengan fokus pada muatan IPS dan PPKn. Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dan subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku muatan IPS mencakup materi kegiatan ekonomi dengan kompetensi dasar 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang

pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Muatan PPKn materi keberagaman karakteristik individu dengan kompetensi dasar 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

1.6.5 Materi IPS Kegiatan Ekonomi

Materi IPS yang diajarkan dalam penelitian ini adalah tentang kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi adalah suatu hal segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia dalam upaya pemenuhan kebutuhan hidupnya. Definisi kegiatan ekonomi dapat juga diartikan sebagai upaya yang dilakukan manusia untuk mencapai suatu tingkatan kesejahteraan atau kemakmuran dalam hidup. Secara umum, kegiatan ekonomi tersebut terdiri dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Masing-masing kegiatan tersebut (produksi, distribusi, dan konsumsi) saling terkait dan tidak terpisahkan satu dengan lainnya.

1.6.6 Materi PPKn Keberagaman Karakteristik Individu

Keberagaman diartikan bahwa setiap individu memiliki perbedaan karena setiap individu memiliki ciri khas tersendiri. Karakteristik individu merupakan karakteristik bawaan dan karakteristik yang dipengaruhi oleh lingkungan. Keragaman karakteristik individu mempunyai peranan penting dalam kehidupan bersama sehingga kita harus saling menghargai, saling toleransi keragaman karakteristik dari setiap individu. Adanya keragaman karakteristik individu dalam masyarakat menunjukkan adanya keragaman jenis pekerjaan dalam kegiatan ekonomi penduduk Indonesia. Adanya karakteristik individu dalam masyarakat sangat bermanfaat bagi pemenuhan kebutuhan hidup masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Masih banyak manfaat lain adanya keragaman karakteristik individu dalam masyarakat terutama dalam kegiatan ekonomi.