



**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM
PELAJARAN PKPS/IPS SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA
GAMBAR PADA POKOK BAHASAN PENINGGALAN BANGUNAN
BERSEJARAH PADA SISWA KELAS IV SD GISIKDRONO 04
KECAMATAN SEMARANG BARAT KOTA SEMARANG
TAHUN AJARAN 2005/2006**

SKRIPSI

Diajukan Dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata 1
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Siti Khotimah
NIM : 3101404519
Jurusan : Sejarah
Program : Pendidikan Sejarah

**FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2006**

PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI

Rencana skripsi dengan judul :

UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM
PELAJARAN PKPS/SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR
PADA POKOK BAHASAN PENINGGALAN BANGUNAN BERSEJARAH PADA
SISWA KELAS IV SD GISIKDRONO 04 KECAMATAN SEMARANG BARAT
KOTA SEMARANG

TAHUN AJARAN 2005/2006

Ini telah disetujui oleh dosen pembimbing dan siap untuk disusun menjadi skripsi

Tanggal _____

Semarang, 2006

Yang mengajukan

Sit Khotimah
NIM 310.140.4519

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra Ufi Saraswati, M.Hum
NIP. 131 876 209

Arif Purnomo, S.Pd., S.S, M.Pd
NIP. 132 238 496

Mengesahkan

Ketua Jurusan / Pendidikan Sejarah

Drs. JAYUSMAN, M.Hum
NIP. 131764053

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi atau tugas akhir ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang,

2006

SITI KHOTIMAH

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Hidup ini akan punya arti jika dalam hidupnya bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain
- Akal budi yang baik mendatangkan karunia, tetapi pengkhianat mencelakaan mereka

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini kupersembahkan kepada

:

1. Suami dan anak-anakku tersayang
2. Jurusan Sejarah UNNES
3. Rekan-rekan sekerja yang telah banyak memberikan dukungan dan dorongan
4. Teman-teman Seangkatan dalam perkuliahan

SARI

Siti Khotimah. 2006. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKPS/IPS Sejarah Dengan Menggunakan Media Gambar pada Pokok Bahasan Peninggalan Bangunan Bersejarah pada Siswa Kelas IV SD Gisikdrono 04 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang, tahun Ajaran 2005/2006.* Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang, 70 halaman.

Kata Kunci : Media Gambar, Prestasi, Belajar

Prinsip pengajaran yang baik adalah jika proses belajar mengajar mampu mengembangkan konsep generalisasi dari bahan abstrak menjadi hal yang jelas dan nyata. Maksudnya, proses belajar mengajar dapat membawa perubahan pada diri anak dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari pemahaman yang bersifat umum menjadi khusus. Media pembelajaran dapat membantu menjelaskan bahan yang abstrak menjadi realistik.

Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan prestasi belajar dalam pelajaran PKPS/Sejarah pada pokok bahasan peninggalan bangunan bersejarah pada siswa Kelas IV SDN Gisikdrono 04 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang melalui penggunaan media gambar?. Tujuan yang akan diperoleh melalui penelitian ini adalah untuk menjelaskan upaya meningkatkan prestasi belajar dalam pelajaran PKPS/Sejarah pada pokok bahasan peninggalan bangunan bersejarah pada siswa kelas IV SDN Gisikdrono 04 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang melalui penggunaan media gambar.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Gisikdrono 04 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang.

Berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut: Hasil belajar siswa pada siklus I adanya peningkatan dibandingkan sebelum pembelajaran dengan media gambar. Sebelum pembelajaran, hasil belajar siswa menunjukkan dari 42 orang siswa kelas IV, 30 orang (72%) siswa mendapatkan nilai di bawah 6, dan hanya 12 orang siswa (28%) yang mendapat diatas 6. Sesudah pembelajaran dilakukan hasilnya menjadi 15 orang siswa mendapatkan nilai di bawah 6, dan 27 orang mendapatkan nilai di atas 6. Keseluruhan rata-rata kelas menjadi 6,5; Sebelum diberi pembelajaran, hasil belajar siswa pada siklus I dari 42 orang siswa kelas IV, 15 orang siswa mendapatkan nilai di bawah 6, dan 27 orang mendapatkan nilai di atas 6. Secara keseluruhan rata-rata kelas menjadi 6,50. Sesudah siklus II dilakukan hasilnya menjadi 5 orang siswa mendapatkan nilai di bawah 6, dan 37 orang mendapatkan nilai di atas 6. Secara keseluruhan rata-rata kelas menjadi 7,50; Upaya guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media gambar atau foto. Saran sebagai berikut : Guru dalam setiap pembelajaran sejarah yang dilakukannya perlu mempersiapkan media yang digunakan untuk menjadikan pembelajaran sejarah lebih mudah dipahami dan disenangi; Kepala sekolah perlu memfasilitasi ketersediaan media pembelajaran di sekolah.

KATA PENGANTAR

Terucap kata syukur kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat dan pertolongan-Nya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Harapan yang tertuang dalam skripsi ini adalah hasil yang penulis lakukan.

Namun demikian skripsi ini masih banyak kekurangan. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan penulis, sehingga hasil dari penulisan Skripsi ini kurang sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Terselesainya penulisan skripsi ini tak luput dari bantuan berbagai pihak baik berupa materiil maupun spirituil. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ari Tri Soegito, SH, MM, selaku Pjs Rektor Universitas Negeri Semarang (UNNES), yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Bapak Drs. Sunardi, M.M, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, yang telah memberikan ijin bagi penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Drs. Jayusman, M.Hum. Selaku Ketua Jurusan Sejarah yang telah memberikan beberapa kemudahan sehingga penulis dapat meneruskan pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
4. Dra. Ufi Saraswati, M.Hum, Pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan berupa bimbingan, pengarahan dan motivasi di dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Arif Purnomo, S.Pd, SS, M.Pd, Pembimbing II yang telah banyak juga memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi di dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Chatarina Sunarti Kepala SD Negeri Gisikdrono 04 Kecamatan Semarang Barat yang telah memberikan ijin dan kemudahan untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri Gisikdrono 04
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah ikut membantu dan mendukung sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga amal baik yang telah diberikan kepada penulis selama ini mendapat balasan dari Allah SWT, Amin.

Semarang, Juni 2006

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	ii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Penegasan Istilah	6
F. Sistematika Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	35

A. Pendekatan Penelitian	36
B. Subyek Penelitian	36
C. Variabel Penelitian	36
D. Metode Pengumpulan Data.....	36
E. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	37
E. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan	45
BAB V PENUTUP	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran.....	50

Daftar Pustaka

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Media Gambar	53
Lampiran 2 Lembar Observasi	54
Lampiran 3 Soal Test	56
Lampiran 4 Kisi-kisi Test Prestasi	61
Lampiran 5 Kisi-kisi Prestasi Belajar	62
Lampiran 6 Hasil Penelitian	63
Lampiran 7 Hasil Prestasi Belajar Siswa	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Gereja Blenduk	65
Gambar 2 Tugu Muda	66
Gambar 3 Musium Manggala Bhakti	67
Gambar 4 Lawang Sewu	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional memiliki tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki budi pekerti yang luhur, pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Yahya 2003: 36). Oleh karena itu pemerintah melakukan pemerataan dan peningkatan mutu pendidikan.

Pendidikan dipandang sebagai salah satu faktor utama yang menentukan pertumbuhan ekonomi, yaitu melalui peningkatan produktivitas tenaga kerja terdidik. Di samping itu pendidikan dipandang mempunyai peranan penting dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan bangsa.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang mempunyai tugas untuk menghantarkan peserta didik untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Sekolah juga dipercaya sebagai satu-satunya cara agar manusia pada zaman sekarang dapat hidup mantap di masa yang akan datang. Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat tergantung pada proses belajar-mengajar di kelas.

Dalam pembelajaran di sekolah, terdapat banyak unsur yang saling berkaitan dan menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Unsur-unsur tersebut adalah: pendidik (guru), peserta didik (siswa), kurikulum, pengajaran, tes, dan

lingkungan. Siswa sebagai subjek dalam proses tersebut juga sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar (Sudjana 2001: 2).

Salah satu tugas pendidik atau guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Suasana pembelajaran yang demikian akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Oleh karena itu guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat. Ketidaktepatan dalam penggunaan metode dan media akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan sehingga materi kurang dapat dipahami yang akan mengakibatkan siswa menjadi apatis.

Prinsip pengajaran yang baik adalah jika proses belajar mengajar mampu mengembangkan konsep generalisasi dari bahan abstrak menjadi hal yang jelas dan nyata. Maksudnya, proses belajar mengajar dapat membawa perubahan pada diri anak dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari pemahaman yang bersifat umum menjadi khusus. Media pembelajaran dapat membantu menjelaskan bahan yang abstrak menjadi realistik (Kasmadi 2001: 213).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah sejarah. Pengajaran sejarah memiliki tujuan dalam menumbuhkan dan mengembangkan kesadaran nasionalisme. Tanpa mengetahui sejarahnya, tidak mungkin bangsa tersebut mengenal dan memiliki identitas (Kartodirjo 1992 : 247). Dalam hubungannya dengan kehidupan berbangsa dan bernegara, secara umum tujuan mempelajari sejarah, antara lain: (1) menyadarkan anak didik akan kebesaran dan kejayaan serta kelemahan-kelemahan kita sebagai suatu bangsa, (2) membangkitkan

dan mengembangkan semangat nasionalisme, dan (3) menumbuhkan tekad untuk merealisasikan cita-cita nasional (Ali 1963: 320).

Untuk tingkat sekolah dasar, sejarah bukanlah mata pelajaran yang berdiri sendiri. Sejarah diajarkan beserta dengan materi lain, seperti ilmu bumi, ekonomi, dan pemerintahan, dalam suatu mata pelajaran yang dinamakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau Pendidikan Kewarganegaraan dan Pengetahuan Sosial (PKPS).

SD Gesikdrono 04 Semarang adalah salah satu sekolah dasar yang terletak di Semarang Barat. Berdasarkan pengalaman penulis dalam mengampu di SD Gesikdrono 04, khususnya pada kelas IV dijumpai kondisi prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Pengetahuan Sosial (PKPS), khususnya tentang materi sejarah yang rendah. Dari 42 orang siswa kelas IV, 30 orang (72%) siswa mendapatkan nilai di bawah 6, dan hanya 12 orang siswa (28%) yang mendapat diatas 6. Masalah tersebut bersumber pada beberapa faktor diantaranya siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran PKPS khususnya tentang materi sejarah disebabkan karena metode dan pendekatan yang digunakan guru kurang mendorong siswa untuk belajar secara kondusif, sehingga penyajian materi pelajaran oleh guru cenderung monoton. Guru cenderung lebih banyak berceramah dan kurang variatif dalam menggunakan metode dan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran bersifat abstrak dan teoretis, sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan akan menimbulkan kebosanan terhadap pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran sejarah perlu kiranya

dirancang keterlibatan siswa secara aktif. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disusun (Semiawan 1987 : 8).

Keadaan seperti ditunjukkan di atas tentu sangat mengkhawatirkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media gambar atau foto. Dengan media ini siswa akan lebih paham, karena pembelajaran menjadi lebih konkrit dan realistik. Media gambar merupakan sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran (Rumampuk 1988 : 8). Sejumlah gambar, lukisan, baik dari majalah, buku, koran, dan lain-lain yang ada hubungannya dengan pelajaran dapat dipergunakan sebagai alat peraga pembelajaran (Sudjana 1982: 30). Penggunaan media gambar diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan penjelasan di atas tergambar bahwa diperlukan upaya untuk meningkatkan prestasi belajar PKPS khususnya tentang materi sejarah pada siswa kelas IV SD Gesikdrono 03 Semarang. Oleh karena itu penelitian ini ingin meningkatkan prestasi belajar itu dengan menggunakan media gambar dengan judul *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran PKPS / IPS Sejarah Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pokok Bahasan Peninggalan Bangunan Bersejarah Pada Siswa Kelas IV SD Gisikdrono 04 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang Tahun Ajaran 2005/2006.*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan prestasi belajar dalam pelajaran PKPS/Sejarah pada pokok bahasan peninggalan bangunan bersejarah pada siswa Kelas IV SDN Gisikdrono 04 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang tahun ajaran 2005/2006 melalui penggunaan media gambar?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan diperoleh melalui penelitian ini adalah untuk menjelaskan upaya meningkatkan prestasi belajar dalam pelajaran PKPS/Sejarah pada pokok bahasan peninggalan bangunan bersejarah pada siswa kelas IV SDN Gisikdrono 04 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang tahun ajaran 2005/2006 melalui penggunaan media gambar.

D. Manfaat Penelitian

Secara garis besar hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
 - a. Memberikan sumbangan pengetahuan dan bahan tambahan referensi bagi pengembangan ilmu, khususnya tentang penelitian tindakan kelas.
 - b. Sebagai bahan referensi untuk mengkaji permasalahan yang sama dengan lingkup yang lebih luas.
2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi para guru yang mengampu di sekolah dasar untuk lebih meningkatkan kompetensinya dalam mengajar dalam mata pelajaran PKPS/IPS Sejarah dengan pemanfaatan media, khususnya media gambar.
- b. Memberi masukan tentang salah satu upaya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS Sejarah melalui penggunaan media gambar dalam pembelajaran.

E. Penegasan Istilah

Untuk memberikan gambaran yang jelas serta mengarah pada tujuan yang dimaksud, penulis akan memberikan penegasan dari beberapa istilah yang dipakai dalam judul skripsi ini. Beberapa istilah yang perlu dijelaskan adalah:

1. Mata Pelajaran Sejarah

Sejarah adalah gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia disusun secara ilmiah, meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis, sehingga mudah dimengerti dan dipahami. Sedangkan mata pelajaran sejarah merupakan bagian dari mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Adapun sejarah (nasional dan umum) adalah pengetahuan mengenai proses dan perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia sejak masa lampau hingga kini.

2. Prestasi Belajar

Yang dimaksud prestasi adalah hasil yang telah dicapai. Jika dihubungkan dengan belajar, maka mempunyai arti hasil yang telah dicapai siswa setelah

melakukan aktifitas belajar (Winkel, 1991; 162). Di dalam penelitian ini yang disebut dengan prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh siswa sesudah pembelajaran PKPS/IPS Sejarah melalui penggunaan media gambar.

3. Media Gambar

Media adalah segala alat fisik yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan serta merangsang anak didik dalam belajar. Media gambar adalah media yang digunakan dalam pembelajaran berupa gambar yang diambil baik secara dokumentasi tentang bangunan bersejarah

F. Sistematikan Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut :

1. Bagian awal skripsi

Bagian awal meliputi : judul skripsi, abstrak, lembar pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar lampiran.

2. Bagian isi skripsi terdiri dari :

Bab I Pendahuluan, terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Landasan teori dan hipotesis tindakan, terdiri dari: landasan teori yang memuat pengertian prestasi belajar, media gambar, pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran PKPS/Sejarah, dan hipotesis tindakan.

Bab III Metode penelitian terdiri dari : pendekatan penelitian, subjek penelitian, variabel penelitian, metode pengumpulan data, prosedur penelitian tindakan kelas, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup berisi simpulan dan saran

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Landasan Teori

1. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan (Syaiful 2002: 13). Sementara itu Slameto (2003: 2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hampir senada dengan pendapat di atas, Winkel (1991: 36) mendefinisikan belajar sebagai suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah obyek terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa yang memperoleh sesuatu yang ada

di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar (Dimiyati 2002: 7).

Belajar adalah suatu kegiatan yang melibatkan individu secara keseluruhan, baik fisik maupun psikis, untuk mencapai perubahan dalam tingkah laku (Darsono 2001: 32). Sementara itu Walker (dalam Ahmadi 1990: 119) mengartikan belajar sebagai perubahan sebagai akibat dari adanya pengorbanan yang merupakan proses dimana tingkah laku individu ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Prestasi belajar merupakan hasil evaluasi belajar yang diperoleh atau dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu. Bentuk konkrit dan prestasi belajar adalah dalam bentuk skor akhir dari evaluasi yang dimasukkan dalam nilai raport. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dilakukan evaluasi.

Prestasi belajar merupakan wujud yang menggambarkan usaha belajar yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa, ataupun orang lain dan lingkungannya. Dari pengertian ini dapat dikatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah melalui proses belajar yang

ditunjukkan dalam bentuk angka, huruf ataupun tindakan yang mencerminkan prestasi anak dalam periode tertentu dalam belajar.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Belajar merupakan proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecapakan. Jadi berhasil tidaknya seseorang dalam proses belajar tergantung dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Slameto (1995: 54-72) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan dalam dua bagian, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

Faktor ekstern adalah faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor-faktor ekstern itu antara lain :

1) Latar belakang pendidikan orang tua

Latar belakang pendidikan orang tua paling mempengaruhi prestasi belajar. Semakin tinggi pendidikan orang tua, maka anak dituntut harus lebih berprestasi dengan berbagai cara dalam pengembangan prestasi belajar anak.

2) Status ekonomi sosial orang tua

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya. Jika anak hidup dalam keluarga yang miskin, kebutuhan pokok anak kurang terpenuhi, akibatnya kesehatan anak terganggu. Akibatnya, belajar anak juga terganggu.

3) Ketersediaan sarana dan prasarana di rumah dan sekolah

Sarana dan prasarana mempunyai arti penting dalam pendidikan dan sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sekolah harus mempunyai ruang kelas, ruang guru, perpustakaan, halaman sekolah dan ruang kepala sekolah. Sedangkan di rumah diperlukan tempat belajar dan bermain, agar anak dapat berkeasi sesuai apa yang diinginkan. Semua tujuan untuk memberikan kemudahan pelayanan anak didik

4) Media yang di pakai guru

Media digunakan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya media yang digunakan dalam pendidikan yang dirancang. Bervariasi potensi yang tersedia melahirkan media yang baik dalam pendidikan yang berlainan untuk setiap sekolah.

5) Kompetensi guru

Kompetensi guru adalah cara guru dalam pembelajaran yang dilakukannya terhadap siswa dengan metode atau program tertentu

Metode atau program disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Bervariasi potensi yang tersedia melahirkan metode pendidikan yang berlainan untuk setiap sekolah.

Faktor Intern adalah faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor-faktor intern itu antara lain :

1) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Siswa yang kesehatannya baik akan lebih mudah dalam belajar dibandingkan dengan siswa yang kondisi kesehatannya kurang baik, sehingga hasil belajarnya juga akan lebih baik.

2) Kecerdasan / intelegensia

Kecerdasan/intelegensia besar pengaruhnya dalam menentukan seseorang dalam mencapai keberhasilan. Seseorang yang memiliki intelegensi yang tinggi akan lebih cepat dalam menghadapi dan memecahkan masalah, dibandingkan dengan orang yang memiliki intelegensi rendah. Dengan demikian intelegensi memegang peranan dalam keberhasilan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Demikian pula dalam prestasi belajar. Siswa yang memiliki tinggi, prestasi belajarnya juga akan tinggi, sementara siswa yang memiliki intelegensia rendah maka prestasi yang diperoleh juga akan rendah.

3) Cara belajar

Cara belajar seseorang mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

4) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Siswa yang belajar

sesuai dengan bakatnya akan lebih berhasil dibandingkan dengan orang yang belajar di luar bakatnya.

5) Minat

Seorang siswa yang belajar dengan minat yang tinggi maka hasil yang akan dicapai lebih baik dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat dalam belajar.

6) Motivasi

Motivasi sebagai faktor intern berfungsi menimbulkan, mendasari, mengarahkan perbuatan belajar. Dengan adanya motivasi maka siswa akan memiliki prestasi yang baik, begitu pula sebaliknya.

2. Media Gambar

a. Pengertian Media

Media pembelajaran telah dikenal sejak lama, sejak pendidikan formal atau pengajaran itu ada. Terdapat banyak pengertian atau definisi tentang media. Namun definisi-definisi yang dimunculkan mengandung makna yang hampir sama.

Secara etimologis, kata “media” adalah bentuk jamak dari *medium*, yang dalam bahasa latin berarti alat, sarana, dan perantara. Media adalah sarana yang digunakan untuk menampilkan pelajaran dan dalam pengertian yang lebih luas disebut media pendidikan, dengan pengertian bahwa pendidikan

bukan hanya mencakup pengajaran saja tetapi juga pendidikan dalam arti yang lebih luas.

Media pendidikan dalam arti sempit terutama hanya memperhatikan dua unsur dari model kawasan keseluruhan yakni bahan dan alat, walaupun juga memberi catatan bahwa persoalan yang dihadapi disekolah bukan Cuma menyangkut kedua unsur tetapi juga melibatkan orang-orang yang menyediakan dan mengoperasikannya, masalah rancangan, produksi, pemanfaatan, pengorganisasian, dan pengelolaannya, sehingga bahan dan alat itu dapat berinteraksi dengan siswa.

Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi yang diciptakan oleh guru dan siswa, dimana kadang terjadi gangguan atau hambatan. Untuk mengatasi hambatan itu diperlukan adanya media pengajaran yang dapat untuk meningkatkan efektivitas belajar mengajar. Menurut Oemar Hamalik (1982 : 23) media pendidikan dapat berfungsi sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Menurut Arsyad (2002: 11-13) ada beberapa kemampuan media pengajaran dalam mengefektifkan proses belajar mengajar antara lain: (1) kemampuan fiksasi, yaitu media mempunyai kemampuan menangkap sesuatu objek atau peristiwa, (2) kemampuan manipulatif yaitu kemampuan memindahkan suatu objek yang disesuaikan dengan keperluan, kemampuan distributive yaitu memungkinkan kita mentransfer atau memindahkan suatu objek melalui ruang.

Media pembelajaran mempunyai fungsi yaitu: (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka (Arsyad 2002: 26-27).

Ada bermacam-macam media dalam pendidikan, yaitu:

1) Model

Model adalah alat bantu mengajar sejarah yang berupa bentuk – bentuk khusus yang bersifat tiga dimensi yang merupakan tiruan dari unsur-unsur peristiwa sejarah.

2) Bagan waktu

Bagan waktu berfungsi memberikan kerangka kronologis dalam mana peristiwa dan unsur perkembangannya bisa ditunjukkan dengan jelas. Selain itu, bagan waktu juga bisa menggambarkan unsur-unsur sebab akibat dari peristiwa sejarah dan bahkan saling hubungan antara peristiwa-peristiwa dalam berbagai aspek kondisionalnya.

3) Peta

Penggunaan peta sebagai media pengajaran sejarah, merupakan bagian integral dari materi pengajaran itu sendiri, disebabkan karena suatu

peristiwa sejarah disamping unsur waktu juga punya unsur tempat atau ruang.

4) Gambar

Gambar digunakan dan diperagakan disusun pada dinding peraga. Gambar harus cukup jelas, agar siswa dapat melihat dengan jelas.

b. Prinsip-prinsip Penggunaan Media

Media merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu, agar pemanfaatannya dapat maksimal, maka harus memperhatikan beberapa hal Menurut Gerlach sebagaimana dikutip oleh Dientje Borman Rumampuk (1988: 19) bahwa sebagian bagian integral dari proses belajar mengajar. Apabila memilih suatu media pembelajaran hendaknya memperhatikan beberapa prinsip sebagai berikut: (1) harus diketahui dengan jelas media itu untuk tujuan apa, (2) pemilihan media harus secara obyektif, (3) tidak ada satu pun media yang bisa dipakai untuk semua tujuan karena masing-masing media mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing, (4) pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan metode mengajar serta materi pengajaran yang akan disampaikan, (5) untuk mengenai media dengan tepat, guru hendaknya mengenal ciri- ciri media, (6) pemilihan media supaya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan, dan (7) pemilihan media juga harus didasarkan pada kemampuan, dan pola belajar siswa.

c. Pemilihan Media yang sesuai

Keterampilan mengembangkan media dapat membantu mempermudah tugas-tugas sebagai pengajar. Kriteria pemilihan media untuk kepentingan pembelajaran adalah : (1) ketepatannya dengan tujuan, artinya disesuaikan atas dasar tujuan instruksional khusus yang ditetapkan, (2) dukungan terhadap isi bahan: bertujuan bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami, (3) kemudahan memperoleh media artinya media dapat diperoleh dengan mudah dan setidaknya-tidaknya bisa dibuat oleh guru pada waktu mengajar, (4) tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat pada siswa selama pengajaran berlangsung, dan (5) sesuai dengan taraf berfikir siswa khususnya siswa SD.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media bukan suatu keharusan tetapi sebagai pelengkap jika dipandang perlu untuk mempertinggi kualitas belajar dan mengajar (Sudjana 2001: 5).

3. Media Gambar

Media gambar termasuk ke dalam media visual. Sama dengan media lain, media gambar berfungsi untuk menyalurkan pesan dan penerima sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Supaya proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar. Secara khusus gambar berfungsi pula

untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Media gambar berbentuk dua dimensi (grafis) karena hanya memiliki ukuran panjang dan lebar. Yang termasuk media gambar adalah gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, kartun, komik, poster, peta dan lain-lain.

Media gambar telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi seperti gambar fotografi. Gambar fotografi bisa diperoleh dari berbagai sumber : surat kabar, majalah, brosur, dan buku-buku. Gambar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat dipergunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar pada tiap jenjang pendidikan dan berbagai disiplin ilmu. (Sujana 2000: 78)

Di samping itu gambar/fotografi juga sangat mendorong para siswa untuk membangkitkan minatnya pada pelajaran, membantu mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni, melukis, menggunakan serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku-buku teks.

Kriteria dalam pemilihan media gambar adalah berdasarkan persyaratan artistik. Media gambar yang memiliki kriteria artistik adalah media gambar grafis. Media memiliki unsur-unsur adalah gambar dan tulisan. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan menggunakan kata-kata, angka, serta bentuk simbol (lambang). Media grafis merupakan gambar yang sederhana untuk menggambarkan data kuantitatif yang akurat dan mudah untuk di mengerti.

Media pembelajaran gambar mempunyai beberapa kelebihan (Sadiman 2003 : 29-31) yaitu sifatnya konkrit, gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Media gambar juga dapat mengatasi keterbatasan pengamatan manusia, dapat memperjelas suatu masalah, gambar juga dapat digunakan tanpa memerlukan alat khusus. Di samping itu media gambar atau foto juga mempunyai beberapa kelemahan (Sadiman 2003 : 31) yaitu gambar hanya menekankan persepsi indra mata, gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar. Ada beberapa syarat harus terpenuhi supaya gambar itu baik sebagai media pendidikan setidaknya gambar itu akan cocok dengan tujuan pendidikan. Gambar tersebut harus otentik, sederhana dan ukurannya relatif serta gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan, gambar juga hendaknya bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

4. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan. Sedangkan metode mengajar adalah teknik atau cara untuk melakukan kegiatan pengajaran terhadap siswa.

Menurut Slameto (1991 : 26) ada sepuluh prinsip dari proses pembelajaran yang harus dikuasai oleh Guru, sebagai berikut :

a. Prinsip Perhatian

Perhatian anak didik diperlukan dalam menerima bahan pelajaran dari guru. Guru akan sia-sia mengajar bila anak didik tidak memperhatikan penjelasan guru. Agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik, harus terjadi interaksi antara anak didik dan guru.

b. Prinsip aktivitas

Dalam proses belajar mengajar, aktivitas anak didik yang diharapkan tidak hanya aspek fisik, melainkan juga aspek mental. Anak didik bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, berdiskusi, menulis dan membaca

c. Prinsip Apersepsi

Prinsip mengajar yang akan membantu anak didik memproses perolehan belajar. Prinsip hanya membantu anak didik untuk melakukan asosiasi.

d. Prinsip Peragaan

Dalam menyampaikan bahan pelajaran, guru harus mewakili suatu obyek yang diberikan. Di dalam memberikan pengertian suatu obyek guru harus menunjukkan atau memperhatikan gambar agar tidak salah pengertian dengan anak didik

Dalam suatu proses pembelajaran diinginkan suatu pencapaian hasil dari suatu proses pembelajaran. Hasil yang diharapkan dalam suatu pembelajaran adalah :

1. siswa mampu mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri
2. siswa belajar mengalami apa yang terjadi.
3. siswa menjadi aktif, kritis dan kreatif

4. siswa selalu belajar dengan perasaan gembira.

Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar berfungsi dan bertujuan.

- 1) Pengertian fungsi dan tujuan Mata Pelajaran IPS Sejarah

Mata Pelajaran IPS Sejarah adalah mata pelajaran yang mengkaitkan antara manusia dengan hubungannya dengan manusia, dengan alam lingkungan. Hubungan manusia dengan penciptaNya. Yang mengacu kepada pembentukan manusia seutuhnya. Mata pelajaran IPS sejarah berfungsi sebagai ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan dan sikap nasional tentang gejala-gejala sosial serta kemampuan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dari masyarakat dunia dimasa lampau dan masa kini (Depdikbud, 1995/1996 : 1).

Secara umum, tujuan pengajaran IPS Sejarah setelah mengembangkan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari, serta sikap dan cara berpikir kritis dan kreatif dalam melihat hubungan manusia dengan manusia. Manusia dengan tingkah lingkungannya, manusia dengan penciptaNya dalam rangka mewujudkan manusia yang berkualitas, mampu membangun dirinya dan bertanggungjawab atas pembangunan bangsa dan serta negara ikut serta bertanggung jawab terhadap perdamaian dunia (Depdikbud, 1995 / 1996 : 2).

- 2) Prinsip-prinsip pengajaran IPS Sejarah

Ada beberapa prinsip dalam pengajaran IPS Sejarah meliputi :

- a. Dalam mengajarkan bahan-bahan pada ilmu pengetahuan sosial / sejarah hendaknya dimulai dari lingkungan yang terdekat (sekitar), yang sederhana

sampai kepada bahan yang lebih luas dan kompleks. Pengalaman-pengalaman atau pengetahuan pendukungnya yang diperoleh dari lingkungan sebelum masuk sekolah dasar sangat berpengaruh dalam menerima ataupun mempelajari konsep dasar, sehingga tugas guru dalam hal ini adalah memotivasi agar pengalaman siswa tersebut dijadikan dasar dalam mempelajari IPS Sejarah

- b. Dalam belajar Sejarah pengalaman langsung melalui pengamatan, observasi maupun mencoba suatu atau dramatisasi akan membantu siswa lebih memahami pengertian akan ide-ide dasar dalam pelajaran IPS sejarah sehingga kegiatan siswa terhadap konsep-konsep yang dipelajarinya akan lebih mendalam.
- c. Agar pembelajaran sejarah tetap menarik, dapat digunakan bermacam-macam metode perlu adanya variasi pengajaran seperti melalui nyanyian, deklamasi, bermain peran dan sosiodrama.
- d. Dalam pembelajaran sejarah ada bagian yang perlu dilafalkan. Latihan dan pengalaman langsung juga perlu dilaksanakan melalui suatu kegiatan pemecahan masalah sehingga pengertian pemahaman siswa terhadap suatu konsep dapat diterapkan (Depdikbud 1995 / 1996 : 3).

Hasil dari pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar. Hasil Pembelajaran Sejarah merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah dia menerima pengalaman belajarnya. Ada unsur dalam utama dalam proses belajar mengajar, yaitu :

1) Tujuan pembelajaran

Adalah suatu proses belajar mengajar, pada hakekatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya.

- a. Menanamkan perasaan kebangsaan berkaitan dengan kesadaran nasional
- b. Menunjukkan kemajuan bangsa kita
- c. Memberikan pengertian-pengertian sejarah
- d. Menumbuhkan minat pada sejarah.

2) Bahan / sumber pembelajaran

Adalah pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk disampaikan atau dibahas dalam proses belajar mengajar agar sampai pada tujuan yang ditetapkan.

3) Metode dan alat pembelajaran

Adalah cara atau teknik yang digunakan dalam mencapai tujuan.

5. Rencana Pembelajaran

Kompetensi dasar : Kemampuan menghargai peninggalan bangunan -
Bangunan (kota / kabupaten / atau propinsi)

Hasil Pelajar : Mewujudkan sikap menghargai bangunan -
Bangunan terutama di kota Semarang

Langkah Pembelajaran : Mewujudkan sikap menghargai bangunan

- a. Pendahuluan

- 1) Siswa bersama-sama menyanyikan lagu "simpang lima ria"
- 2) Menanyakan pada siswa terletak di kota mana simpanglima tersebut

b. Kegiatan Inti

- 1) Menceritakan bangunan – bangunan yang berada di kota Semarang
Diharapkan siswa dapat menceritakan bangunan – bangunan yang bersejarah yang berada di Semarang
- 2) Menunjukkan letak bangunan tersebut dengan peta atau secara lesan
Siswa dapat menunjukkan letak bangunan bersejarah yang menggunakan peta.
- 3) Menunjukkan gambar-gambar bangunan bersejarah yang berada di kota Semarang
Siswa dapat menunjukkan bangunan bersejarah yang berada di kota Semarang
- 4) Menyebutkan bangunan – bangunan yang ada di sekitar tugu muda dengan menunjukkan gambar (gereja blenduk, lawang sewu, tugu muda, museum perjuangan dll)
Siswa dapat menyebutkan bangunan – bangunan bersejarah di sekitar tugu muda
- 5) Menunjuk siswa untuk mengambil gambar yang sesuai dengan perintah guru
Siswa dapat mengambil sesuai apa yang diperintahkan guru
- 6) Menunjukkan gambar-gambar bangunan di Semarang

Siswa dapat menunjukkan gambar – gambar bangunan bersejarah di Semarang

7) Merangkum materi pembelajaran.

c. Kegiatan Penutup

1) Siswa mencatat rangkuman pembelajaran

2) Untuk memperkaya pengetahuan siswa mengidentifikasi dan mendiskripsikan bangunan – bangunan bersejarah di Semarang

6. Pengertian Media Pembelajaran Gambar

Media grafis termasuk ke dalam media visual. Sama dengan media lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dan penerima sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Supaya proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar. Secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menghiase fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Pembuatan media grafis sederhana dan mudah jika ditinjau dari segi biaya juga relatif murah. Banyak sekali jenis media grafis diantaranya adalah gambar. Media gambar merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dipahami dimana-mana.

Media pembelajaran gambar mempunyai beberapa kelebihan (Sadiman, 2003, 29-31) yaitu, sifatnya konkrit, gambar dapat mengatasi batasan ruang dan

waktu, media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dapat memperjelas suatu masalah, gambar juga dapat digunakan tanpa memerlukan alat khusus.

Namun selain itu gambar mempunyai beberapa kelemahan yaitu gambar hanya menekankan persepsi indra mata, gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar. Ada beberapa syarat harus terpenuhi supaya gambar itu baik sebagai media pendidikan setidaknya gambar itu akan cocok dengan tujuan pendidikan. Gambar tersebut harus otentik, sederhana dan ukurannya relatif serta gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan, gambar juga hendaknya bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Sadiman, 2003, 29-31)

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Kata itu berasal dari bahasa latin *medius* yang artinya tengah. Dalam bahasa Indonesia. Kata medium artinya antara. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman dkk, 2003 : 6) Ahli komunikasi merumuskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindera yang berfungsi sebagai sarana atau alat untuk proses komunikasi (Rustaman dkk 2003 : 134). Secara harfiah kata media berarti pengantar atau perantara.

Association for Education and Communication Technology (AET) mengartikan media sebagai bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi sedangkan *National Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau

dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dalam kegiatan tersebut. Menurut Dageng yang dikutip Kustiyono (2001 : 4). Pembelajaran adalah salah satu upaya untuk membelajarkan siswa.

Dalam upaya untuk pembelajaran / membelajarkan siswa, peranan dan fungsi media pembelajaran ialah sebagai media komunikasi yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan.

Sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan disampaikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain atau penulis buku dan produser media, salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya yaitu siswa atau juga guru.

Di dalam pembelajaran sebagai proses komunikasi terdapat kendala atau gangguan yang mempengaruhinya yang disebut noise. Gangguan-gangguan ini dapat berupa hambatan psikologis seperti : kurangnya minat, rendahnya intelegensi, kualitas fisiologis seperti : kelelahan, keterbatas daya indera dan hambatan kultural seperti : kebiasaan serta hambatan yang berasal dari lingkungan. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan.

Media sebagai salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru dan siswa dalam mengatasi hambatan-hambatan yang ada. Oleh karena itu dapat

dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala jenis sarana yang dapat diindera yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran (Sadiman dkk, 2003 : 12-13).

Dengan demikian media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar dan bertumpu pada tujuan, materi, pendekatan, metode dan evaluasi pembelajaran. Ada dua unsur yang terkandung dalam media pembelajaran yaitu (1) pesan atau bahan pembelajaran yang akan disampaikan, dengan istilah lain disebut perangkat lunak (*software*) dan (2) perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai alat belajar dan alat bantu belajar.

Dengan penggunaan media guru dan siswa diharapkan dapat berkomunikasi lebih baik, mantap dan kelas menjadi hidup. Penggunaan media secara kreatif dapat memungkinkan siswa belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya dengan baik dan meningkatkan *performance* siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- a. Bahan publikasi : koran, majalah, buku
- b. Bahan bergambar : gambar, bagan, peta, poster, foto, lukisan, grafik, diagram
- c. Bahan pameran : buletin board, papan flanel, papan magnet, papan demonstrasi

- d. Bahan Proyeksi : film-film strip, slide transpartansi, OHP
- e. Bahan rekaman audio : tape casette, piringan hitam, kaset video.
- f. Bahan produksi : kamera, tape recorder, termosfek (untuk memmbuat transpansi)
- g. Bahan Siaran : program radio, program televisi.
- h. Bahan Pandang dengar (audio visual) : TV, film suara, slaide bersuara, video casette
- i. Bahan model /benda tiruan, selain masih ada lagi media yang kita kenal antara lain : diorama, pertunjukan wayang dan boneka.

(Rusiaman, 2003 : 136)

Pemanfaatan media merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada umumnya dan peningkatan proses belajar mengajar pada khususnya serta upaya menciptakan kondisis belajar yang dapat menunjang agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

7. Pemanfaatan Media Gambar dalam Pembelajaran PKPS/IPS Sejarah

Pemanfaatan media gambar sejarah diperlukan strategi yang tepat, hal ini dimaksudkan agar pelajaran tidak terjebak pada sifat monoton dan siswa tidak hanya menonton. Pembelajaran sejarah dengan diawali media gambar akan membawa suasana belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan, kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan atau menuliskan sejarah yang disajikan dalam gambar.

Beberapa strategi yang dapat dipilih :

a. Serangkaian gambar untuk belajar berkelompok

Gambar disajikan bersamaan dengan serangkaian pertanyaan yang harus didiskusikan dengan imajinasi dan persepsi kelompok.

b. Serangkaian gambar untuk belajar individual

Rangkaian gambar disajikan kepada setiap anak didik dengan cara lisan. Kemudian meminta pendapat anak didik, serta memberikan tugas sesuai dengan kemampuan mereka.

c. Gambar dinding

Gambar dinding biasanya sejak lama tergantung pada dinding kelas, dengan memanfaatkan gambar dinding sebagai media pembelajaran.

d. Gambar pada film strip dan slide

Gambar-gambar koleksi sejarah yang banyak tersimpan dalam film skrip menggunakan peralatan khusus yaitu proyektor.

B. Hipotesis Tindakan Kelas

Prestasi belajar dalam pelajaran PKPS/Sejarah pada pokok bahasan peninggalan bangunan bersejarah pada siswa Kelas IV SDN Gisikdrono 04 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang tahun ajaran 2005/2006 akan meningkat melalui penggunaan media gambar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SD Gisikdrono 04 berdiri pada tahun 1980. Sebelum berdirinya SD Gisikdrono 04 telah berdiri SD Gisikdrono 01, SD Gisikdrono 02, SD Gisikdrono 03.

Pada awalnya lahan yang dijadikan SD Gesikdrono 04 merupakan daerah perbukitan yang penuh tumbuhan liar. Berdasarkan Instruksi Presiden No. 1 tahun 1973, lahan tersebut diminta untuk didirikan sebuah gedung Sekolah Dasar. Pelaksanaan pekerjaan dilakukan dengan prakarsa dari Bapak Lurah Ragil Jayadi dibantu oleh Bapak Sardjono, Bapak Sukadi, Bapak Purwono dan Bapak Daryono. Untuk meratakan tanah tersebut Bapak Lurah minta bantuan Satuan Al Hanud dan alat-alat beratnya. Pada tanggal 1 Januari 1974, SD Gisikdrono diresmikan oleh Walikota Semarang. Bangunan yang diresmikan tersebut terdiri dari 3 ruang kelas untuk belajar, 1 ruang guru dan Kepala sekolah.

Pertambahan penduduk yang sangat pesat di sekitar wilayah sekolah, karena pada saat itu mayoritas penduduk adalah pasangan usia subur, mengakibatkan hanya dalam jangka waktu empat tahun, sekolah dasar yang ada di Gesikdrono tersebut tidak dapat menampung siswa lagi. Oleh karena itu pada tahun 1984 berdiri SD Gisikdrono 5 sehingga SD Gisikdrono terdapat 4 SD yaitu SD Gisikdrono 02, 03, 04 dan 05.

B. Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Gisikdrono 04 Semarang. Subyek ini perlu ditingkatkan prestasi belajarnya karena hasil yang diperoleh pada mata pelajaran PKPS/IPS Sejarah sangat tidak memuaskan. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas ini digunakan media gambar.

C. Variabel Penelitian

Variabel diartikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan. Variabel merupakan suatu gejala yang menunjukkan jenis maupun tingkatannya (Hadi 1985 : 224)

Dari penelitian ini terdapat dua variabel yaitu : (1) Prestasi belajar, dan (2) Penggunaan media gambar dalam pembelajaran PKPS/Sejarah.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Test

Test adalah serangkaian butir pertanyaan yang diberikan kepada peserta test untuk mengetahui kemampuannya. Metode tes digunakan untuk menilai dan mengukur prestasi belajar siswa terutama aspek kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Tes sebagai alat penilaian disusun berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan, tulisan atau tindakan (Sudjana

1989: 35 – 36). Dalam penelitian ini alat pengumpulan data ini dipakai untuk mendapatkan data tentang prestasi belajar sejarah.

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang bersumber pada dokumen. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang nama siswa Kelas IV SD Gisikdrono 04 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang. .

F. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas memiliki tahapan kegiatan yang terdiri dari dua siklus atau lebih tergantung dalam implementasinya. Setiap tahapan dirancang dengan melalui tahapan: refleksi, perencanaan/persiapan, tindakan, dan analisis.

1. Refleksi awal

Dalam refleksi awal, dari pengalaman belajar ditentukan kelemahan dan kekuatan. Dalam refleksi awal ditemukan masalah bahwa :

- a. Pembelajaran belum menggunakan metode yang bervariasi dan cenderung hanya menggunakan metode ceramah.
- b. Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar sejarah.

2. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi awal, disusun perencanaan tentang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian. Langkah dilakukan adalah:

- a. Membuat rencana pembelajaran menggunakan metode gambar

b. Membuat lembar observasi (pengamatan) sebagai pedoman atas proses pembelajaran.

3. Tindakan

Tindakan adalah sesuatu pelaksanaan atas rencana yang telah disiapkan. Pada saat tindakan dilaksanakan, dilakukan observasi terhadap proses belajar mengajar untuk mengetahui perubahan yang terjadi akibat dari tindakan yang dilakukan.

4. Refleksi

Pada kegiatan ini dilakukan refleksi dan analisis didasarkan pada hasil pengamatan. Hasil analisis berupa masukan yang akan digunakan untuk perbaikan pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Untuk memperjelas alur penelitian di lihat pada gambar di bawah ini :

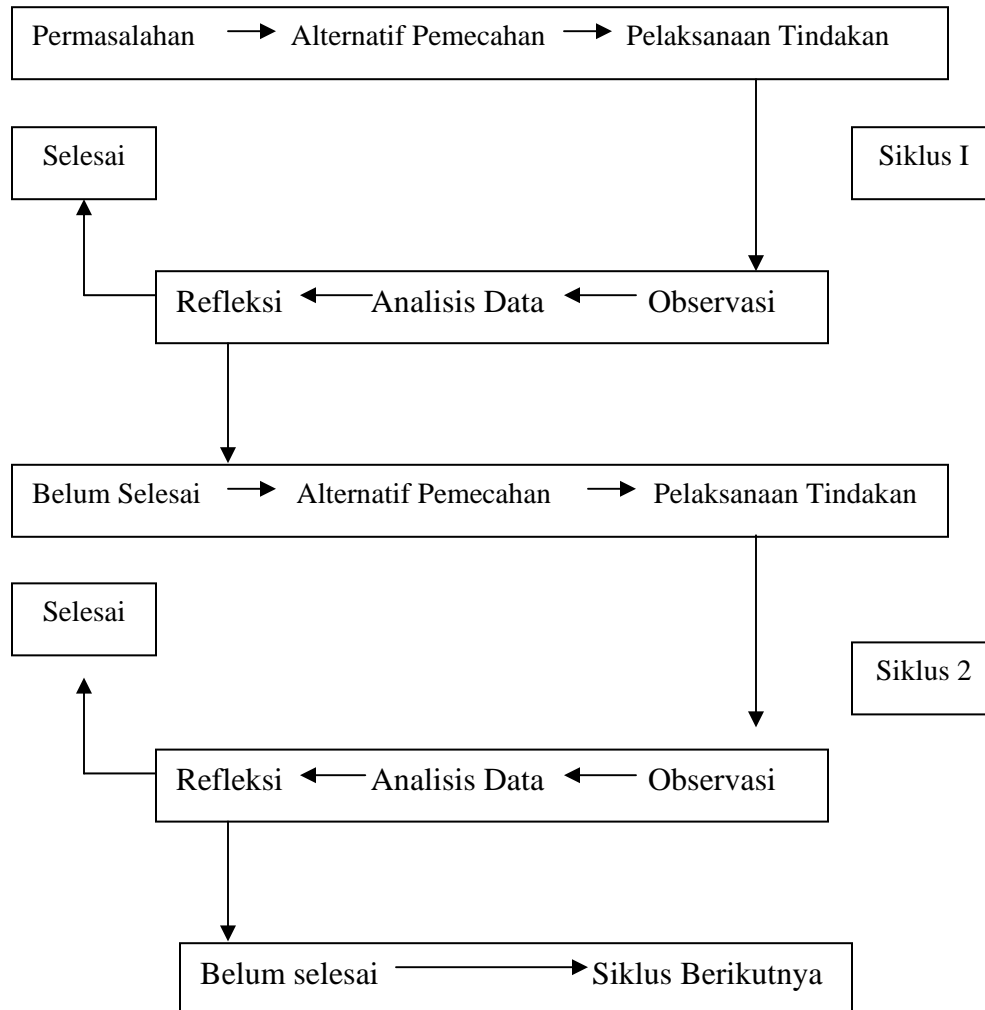


Diagram Alir Penelitian Tindakan

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan analisis kualitatif menggunakan model interaktif dari Milles dan Huberman (1984) yang meliputi tahap reduksi data, sajian data, penarikan simpulan dan verifikasi penelitian. Keempat komponen analisis tersebut (reduksi, sajian, penarikan kesimpulan dan verifikasi) dilakukan secara simultan sejak proses pengumpulan data dilakukan.

Teknik analisis lain yang digunakan adalah analisis statistik sederhana yaitu teknik analisis deskriptif persentase. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa sesudah diberi pembelajaran dengan menggunakan media gambar.

Teknik analisis menggunakan rumus prosentase adalah :

$$P = \frac{N}{m} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

F. A. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih satu semester, yaitu pada semester genap. Kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan menggunakan dua siklus, yaitu siklus I dan Siklus II.

1. Hasil Pada Siklus I

Pada siklus I, materi pembelajaran yang disampaikan adalah peninggalan bangunan–bangunan bersejarah di Semarang dengan menggunakan media gambar yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung di SD Gisikdrono 04 Semarang,

Pada prinsipnya proses pembelajaran mengarah kepada pendekatan keterampilan proses yang sekarang analog dengan pendekatan *Contextual teaching and Learning* (CTL) yang berbasis kompetensi. Pembelajaran disusun untuk merangsang adanya respon belajar siswa .

Tindakan yang dilakukan pada siklus I ini berupa pelaksanaan dari rencana yang telah disiapkan. Sementara tindakan dilaksanakan, dilakukan observasi bersama observer terhadap proses yang terjadi akibat dari tindakan yang dilakukan. Di samping itu dilakukan pula pencatatan data, gagasan kesan-kesan yang muncul dalam penelitian.

Berdasarkan pengamatan memperlihatkan bahwa selama proses belajar mengajar berlangsung, guru memberikan materi tentang bangunan-bangunan

bersejarah di Semarang. Secara keseluruhan guru mengampu tidak mengalami hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dengan menggunakan instrumen I memperlihatkan bahwa keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sudah meningkat. Banyak muncul pertanyaan dari siswa di samping guru juga memberikan pertanyaan kepada siswa. Hanya saja, secara kuantitas, frekuensi pertanyaan masih perlu ditambah agar distribusinya merata, prinsip pemindahan giliran pertanyaan dapat sesuai porsinya.

Analisis terhadap aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias dalam pembelajaran yang dilakukan.

Pada akhir pelaksanaan tindakan pada siklus pertama, peneliti melakukan post tes. Hasil dari post tes menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sesudah diberi pembelajaran dengan menggunakan media gambar menunjukkan peningkatan. Sebelum diberi pembelajaran, hasil belajar siswa menunjukkan dari 42 orang siswa kelas IV, 30 orang (72%) siswa mendapatkan nilai di bawah 6, dan hanya 12 orang siswa (28%) yang mendapat diatas 6. Sesudah pembelajaran dilakukan hasilnya menjadi 15 orang siswa mendapatkan nilai di bawah 6, dan 27 orang mendapatkan nilai di atas 6. Secara keseluruhan rata-rata kelas menjadi 6,50. Peningkatan ini tentu belum sesuai dengan apa yang diharapkan dan masih berada di bawah angka prinsip belajar tuntas. Oleh karena itu perlu dilakukan siklus kedua.

Untuk mengatasi hambatan kinerja pada siklus ini, maka diadakan refleksi yang berupa renungan terhadap pengalaman mengenai kekuatan dan kelemahan tindakan selama kegiatan pada siklus I. Dalam refleksi terhadap tindakan pada siklus I, didapatkan hasil sebagai berikut : (1) masih ada beberapa siswa yang pasif. Oleh karena itu peneliti memotivasi bahwa semua kegiatannya akan dinilai, (2) media gambar yang digunakan ada yang kurang jelas gambarnya sehingga perlu diperbaiki, dan (3) secara garis besar, pelaksanaan siklus I telah berlangsung dengan baik.

2. Hasil Pada Siklus II

Pelaksanaan siklus II didasarkan atas hasil refleksi pada siklus I. Jika hasil dari pengamatan ternyata bobot kualitatifnya masih kurang atau cukup, maka perlu ada tindakan lanjutan dari guru yang didasarkan atas diskusi kolaboratif antara peneliti dan guru agar pada siklus berikutnya ada peningkatan bobot kualitatifnya.

Hasil refleksi pada siklus I menjadi bahan bagi penyusunan perencanaan pada siklus II. Pada siklus II, materi pembelajaran yang disampaikan masih pokok bahasan peninggalan bangunan–bangunan bersejarah di Semarang. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media gambar yang telah diperbaiki gambarnya berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung di SD Gisikdrono 04 Semarang,

Proses pembelajaran yang dikembangkan pada pelaksanaan tindakan pada siklus II masih mengarah kepada pendekatan keterampilan proses yang sekarang

analog dengan pendekatan *Contextual teaching and Learning* (CTL) yang berbasis kompetensi. Pembelajaran disusun untuk merangsang adanya respon belajar siswa .

Tindakan yang dilakukan pada siklus II ini berupa pelaksanaan dari rencana yang telah disiapkan. Pada saat tindakan dilakukan juga dilakukan pencatatan data, gagasan kesan-kesan yang muncul dalam penelitian.

Berdasarkan pengamatan pada siklus II memperlihatkan bahwa selama proses belajar mengajar berlangsung, guru telah memberikan materi tentang bangunan-bangunan bersejarah di Semarang dengan menggunakan media gambar dengan baik. Secara keseluruhan guru pengampu tidak mengalami hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan sebelumnya memperlihatkan bahwa keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran semakin meningkat. Banyak muncul pertanyaan dari siswa di samping guru juga memberikan pertanyaan kepada siswa. Analisis terhadap aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias dalam pembelajaran yang dilakukan.

Pada akhir pelaksanaan tindakan pada siklus II, peneliti melakukan post tes. Hasil dari post tes menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sesudah diberi pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan media gambar menunjukkan peningkatan. Sebelum diberi pembelajaran, hasil belajar siswa siswa pada siklus I menunjukkan dari 42 orang siswa kelas IV, 15 orang siswa mendapatkan nilai di

bawah 6, dan 27 orang mendapatkan nilai di atas 6. Secara keseluruhan rata-rata kelas menjadi 6,50. Sesudah siklus II dilakukan hasilnya menjadi 5 orang siswa mendapatkan nilai di bawah 6, dan 37 orang mendapatkan nilai di atas 6. Secara keseluruhan rata-rata kelas menjadi 7,50. Peningkatan ini sudah sesuai dengan apa yang diharapkan yang dituangkan dalam hipotesis, dan sesuai dengan prinsip belajar tuntas. Oleh karena itu peneliti merasa tidak perlu untuk melakukan siklus ketiga, dan penelitian dianggap telah berhasil.

B. Pembahasan

Hasil pengamatan pada siklus I dengan lembar observasi yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis siswa selama proses pembelajaran pada Siklus I menunjukkan perubahan ke arah yang positif. Hal-hal yang mendukung terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran sejarah berdasarkan kejadian selama proses pembelajaran diantaranya dapat diketahui melalui pendapat dari siswa.

Hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan sebelum diberi pembelajaran dengan media gambar. Kondisi seperti ini sesuai dengan pendapat Conny Semiawan (1987: 8) yang menyatakan bahwa metode dan pendekatan yang digunakan guru secara lebih variatif akan mendorong siswa untuk belajar secara aktif, sehingga penyajian materi pelajaran oleh guru akan lebih menarik. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat abstrak dan teoretis, sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan menimbulkan kebosanan terhadap pembelajaran yang dilakukan berubah menjadi menarik.

Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media gambar atau foto merupakan langkah yang tepat. Dengan media ini siswa menjadi lebih paham, karena pembelajaran menjadi lebih konkrit dan realistis. Media gambar merupakan sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran (Rumampuk 1988 : 8). Sejumlah gambar, lukisan, baik dari majalah, buku, koran, dan lain-lain yang ada hubungannya dengan pelajaran dapat dipergunakan sebagai alat peraga pembelajaran (Sudjana 1982: 30). Penggunaan media gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu tak heran jika dalam siklus I penelitian sudah terlihat adanya peningkatan prestasi belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan media gambar juga mengikis kesan verbalisme dalam pembelajaran sejarah. Guru cenderung lebih mengurangi komunikasi satu arah, sehingga peran aktif siswa dalam pembelajaran menjadi lebih meningkat. Untuk lebih meningkatkan hasil yang maksimal dalam suatu proses pembelajaran, serta mengetahui tingkat kemampuan anak secara maksimal pula diadakan siklus II.

Pada Siklus II hasil belajar siswa sesudah diberi pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan media gambar menunjukkan peningkatan. Sebelum diberi pembelajaran, hasil belajar siswa siswa pada siklus I menunjukkan dari 42 orang siswa kelas IV, 15 orang siswa mendapatkan nilai di bawah 6, dan 27 orang mendapatkan nilai di atas 6. Secara keseluruhan rata-rata kelas menjadi 6,50. Sesudah siklus II dilakukan hasilnya menjadi 5 orang siswa mendapatkan nilai di bawah 6, dan 37 orang mendapatkan nilai di atas 6. Secara keseluruhan rata-rata kelas menjadi 7,50. Peningkatan ini sudah sesuai dengan apa yang diharapkan yang dituangkan

dalam hipotesis, dan sesuai dengan prinsip belajar tuntas. Oleh karena itu peneliti merasa tidak perlu untuk melakukan siklus ketiga, dan penelitian dianggap telah berhasil.

Peningkatan hasil belajar siswa sesudah siklus II dilakukan disebabkan semakin baiknya media yang digunakan. Hasil ini sesuai dengan pendapat Slameto (1995: 54-72) yang menyatakan bahwa keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya media yang digunakan dalam pendidikan yang dirancang. Dengan bervariasi potensi yang tersedia melahirkan media yang baik dalam pendidikan yang berlainan untuk setiap sekolah.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian yang dilakukan menghasilkan temuan-temuan sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan sebelum diberi pembelajaran dengan media gambar. Sebelum diberi pembelajaran, hasil belajar siswa menunjukkan dari 42 orang siswa kelas IV, 30 orang (72%) siswa mendapatkan nilai di bawah 6, dan hanya 12 orang siswa (28%) yang mendapat diatas 6. Sesudah pembelajaran dilakukan hasilnya menjadi 15 orang siswa mendapatkan nilai di bawah 6, dan 27 orang mendapatkan nilai di atas 6. Secara keseluruhan rata-rata kelas menjadi 6,50, hasil masih kurang memuaskan
2. Pada Siklus II hasil belajar siswa sesudah diberi pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan media gambar menunjukkan peningkatan. Sebelum diberi pembelajaran, hasil belajar siswa siswa pada siklus I menunjukkan dari 42 orang siswa kelas IV, 15 orang siswa mendapatkan nilai di bawah 6, dan 27 orang mendapatkan nilai di atas 6. Secara keseluruhan rata-rata kelas menjadi 6,50. Sesudah siklus II dilakukan hasilnya menjadi 5 orang siswa mendapatkan nilai di bawah 6, dan 37 orang mendapatkan nilai di atas 6. Secara keseluruhan rata-rata kelas menjadi 7,50.
3. Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media gambar atau foto merupakan langkah yang tepat.

Dengan media ini siswa menjadi lebih paham, karena pembelajaran menjadi lebih konkrit dan realistik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru dalam setiap pembelajaran sejarah yang dilakukannya perlu mempersiapkan media yang digunakan untuk menjadikan pembelajaran sejarah lebih mudah dipahami dan disenangi.

Kepala sekolah perlu memfasilitasi ketersediaan media pembelajaran di sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Abu. Ahmadi, 1999. *Psikologi Sosial*, Jakarta. Rineka Cipta
- Arsyad, Ashar, 1997, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi IV. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Darsono, Max. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : IKIP Semarang Press.
- Hadi, Sutrisno. 2000. *Statistik 2*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Hadi, 1979. *Statistik 1*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*, Bandung : Alumni
- , 1983. *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung : Tarsito
- Kartodirjo, 1992. *Pemikiran dan Perkembangan Historiografi Indonesia Suatu Alternatif*. Jakarta : Gramedia.
- Semiawan, Conny. 1987. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta : Gramedia.
- Singgih Santoso. 2003. *Statistik Non Parametrik*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Slameto. 2003. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bhumi Aksara.
- Sugiyono, 1999. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2000. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Sudjana, 2001. *Statistika*, Bandung : Remaja Rosda Karya
- Syaiful Bahri Djamarah, 2000, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta : PT Rineka Cipta.
- , 2002, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- , 2002, *Psikologi Belajar*, Jakarta : PT. Rineka Cipta.

————— , 2003, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Universitas Terbuka.

Winkel, W.S. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : PT. Grasindo.