



**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA  
PEMBELAJARAN DENGAN HASIL BELAJAR IPS  
KELAS IV SDN GUGUS BEKISAR KECAMATAN  
TUNTANG KABUPATEN SEMARANG**

**SKRIPSI**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Oleh  
Anissa Tarikaningrum

1401412335

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2016**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anissa Tarikaningrum  
NIM : 1401412335  
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Gugus Bekisar Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang

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

Semarang, Agustus 2016

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Peneliti



Anissa Tarikaningrum

NIM. 1401412335

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Gugus Bekisar Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang”, oleh Anissa Tarikaningrum 1401412335, telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

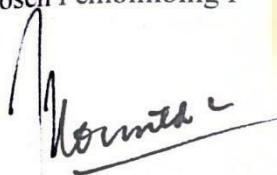
Hari : Selasa

Tanggal : 16 Agustus 2016

Semarang, 16 Agustus 2016

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Dra. Munisah, M.Pd.  
NIP. 195506141988032001

Dosen Pembimbing II



Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.  
NIP. 196203121988032001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES



Drs. Isf Ansori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Gugus Bekisar Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang”, oleh Anissa Tarikaningrum 1401412335, telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Selasa

Tanggal : 23 Agustus 2016

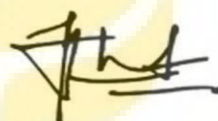
### PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua




Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.  
NIP 195604271986031001

Sekretaris,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.  
NIP 196008201987031003

Penguji Utama



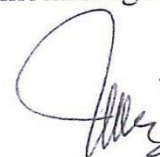
Drs. H.A Zaenal Abidin, M.Pd.  
NIP. 195605121982031003

Dosen Pembimbing Utama



Dra. Munisah, M.Pd.  
NIP. 195506141988032001

Dosen Pembimbing Pendamping

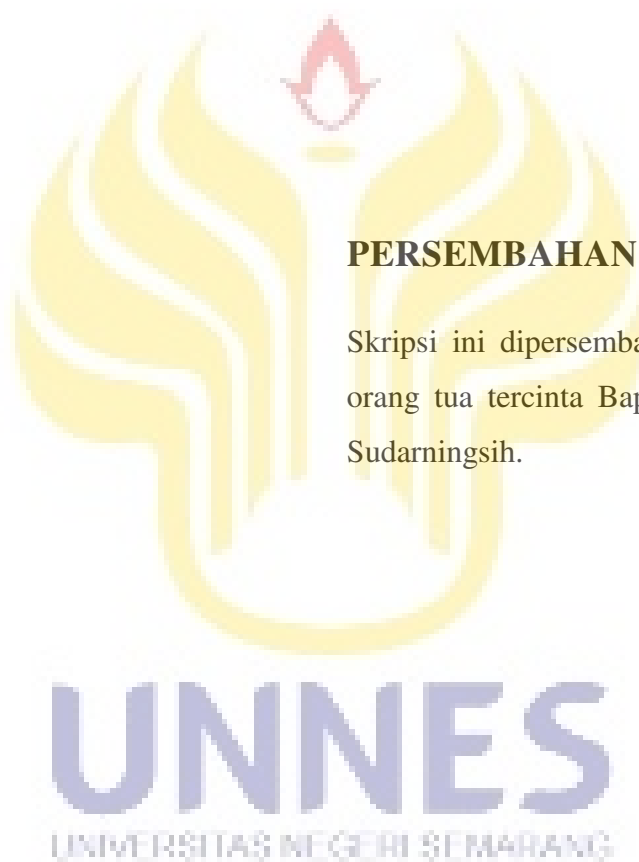


Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.  
NIP. 196203121988032001

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

“Kecerdasan bukanlah tolak ukur kesuksesan, tetapi dengan menjadi cerdas kita bisa mendapatkan kesuksesan” (Peneliti)



### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan untuk Kedua orang tua tercinta Bapak Basori dan Ibu Sudarningsih.

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan berkah-Nya sehingga penulis mendapat bimbingan dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi berjudul “*Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Gugus Bekisar Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang*”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih, kepada :

1. Prof. Dr. H. Fathur Rokhman, M. Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan belajar untuk peneliti.
2. Prof. Dr. Fakhuruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di jurusan PGSD.
4. Dra. Munisah, M.Pd. Dosen Pembimbing I yang telah teliti dan sabar memberikan banyak masukan kepada peneliti.
5. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd. Dosen Pembimbing II, yang telah teliti dan dengan sabar memberikan bimbingan dan nasehatnya.
6. Drs. H.A. Zaenal Abidin, M.Pd. Dosen Penguji Utama yang telah memberikan saran, arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Segenap dosen jurusan PGSD FIP UNNES yang telah membekali ilmu yang bermanfaat.

8. Drs. Agus Pribadi Kepala Sekolah SDN Tuntang 02 yang telah memeberikan ijin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Sih Winarti, S.Pd SD Kepala Sekolah SDN Tuntang 04 yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Guru Kelas IV SDN Tuntang 02, dan Guru Kelas IV SDN Tuntang 04 yang memberikan ijin untuk melakukan penelitian dikelasnya dan membantu apa yang dibutuhkan peneliti.
11. Seluruh guru dan karyawan serta siswa SDN SDN Tuntang 02 dan SDN Tuntang 04 yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian.
12. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, Agustus 2016

**UNNES** Peneliti  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

**Tarikaningrum, Anissa.** 2016. *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Gugus Bekisar Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang*. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Munisah, M.Pd. Pembimbing II: Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar selain faktor internal juga dipengaruhi faktor eksternal yang terdiri dari lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. Salah satu faktor Lingkungan non sosial adalah faktor instrumental atau perangkat pembelajaran. Kondisi riil di lapangan banyak sekolah yang belum memaksimalkan perangkat pembelajaran khususnya media pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar terutama untuk mata pelajaran yang mempunyai materi banyak seperti IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang lebih mudah penyampaiannya dengan menggunakan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara Media pembelajaran dengan hasil belajar IPS di kelas IV SD Gugus Bekisar Kabupaten Semarang.

Jumlah sekolah yang diteliti ada 2 SD dengan jumlah responden 44 siswa yaitu seluruh siswa kelas IV. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan tergolong penelitian *korelasional*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah (X) media pembelajaran, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah (Y) hasil belajar IPS siswa kelas IV. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan dokumen hasil belajar IPS siswa. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, dan analisis korelasi sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada hubungan antara penggunaan media pembelajaran belajar dengan hasil belajar ditunjukkan dengan adanya  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $0,480 > 0,297$ ) dan signifikansinya  $0,01 < 0,05$ , korelasi dalam penelitian ini tergolong Sedang. (2) besarnya hubungan pembelajaran media pembelajaran dengan hasil belajar sebesar 23,10%, dan 76,90% ditentukan oleh faktor lain.

Simpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar sebesar 23,10% dan tergolong Sedang. Saran guru harus lebih sering menggunakan media pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan tepat sesuai tujuan pembelajaran.

**Kata kunci : Hasil belajar, IPS, Media pembelajaran**



## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| JUDUL .....   | i    |
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....                     | ii   |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING.....                           | iii  |
| PENGESAHAN .....                                      | iv   |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....                           | v    |
| PRAKATA.....  | vi   |
| ABSTRAK .....   | viii |
| DAFTAR ISI.....                                       | ix   |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                                  | xi   |
| DAFTAR TABEL.....                                     | xii  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                   | xiii |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                              |      |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....                       | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                             | 10   |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                           | 10   |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                          | 11   |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>                          |      |
| 2.1 Kajian Teori .....                                | 13   |
| 2.1.1 Media Pembelajaran.....                         | 13   |
| 2.1.1.1 Jenis dan Bentuk Media pembelajaran.....      | 16   |
| 2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran.....               | 20   |
| 2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran .....               | 21   |
| 2.1.1.4 Pemilihan Media Yang Tepat.....               | 24   |
| 2.1.1.5 Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk IPS ..... | 28   |
| 2.1.2 Belajar dan Hasil Belajar .....                 | 29   |
| 2.1.2.1 Hakikat Belajar.....                          | 29   |
| 2.1.2.2 Unsur Belajar .....                           | 32   |
| 2.1.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Belajar.....         | 34   |

|  |    |
|--|----|
| 2.1.2.4 Hasil Belajar.....                             | 35 |
| 2.1.2.5 Macam – macam Hasil belajar.....               | 36 |
| 2.1.2.6 Faktor Yang mempengaruhi Hasil belajar .....   | 38 |
| 2.1.3 Pembelajaran IPS SD .....                        | 40 |
| 2.1.3.1 Hakikat Pembelajaran .....                     | 40 |
| 2.1.3.2 Komponen Pembelajaran .....                    | 41 |
| 2.1.3.3 Kualitas Pembelajaran.....                     | 42 |
| 2.1.3.4 Keterampilan Dasar Mengajar Guru.....          | 45 |
| 2.1.3.5 Aktivitas Siswa .....                          | 49 |
| 2.1.3.6 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ..... | 50 |
| 2.1.3.7 Ruang Lingkup IPS SD.....                      | 51 |
| 2.1.3.8 Tujuan IPS SD .....                            | 54 |
| 2.1.3.9 Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial .....    | 56 |
| 2.2 Kajian Empiris .....                               | 58 |
| 2.3 Kerangka Berpikir.....                             | 63 |
| 2.4 Hipotesis.....                                     | 65 |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>                       |    |
| 3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....                   | 66 |
| 3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian.....           | 67 |
| 3.2.1 Subjek Penelitian.....                           | 67 |
| 3.2.2 Tempat penelitian.....                           | 67 |
| 3.2.3 Waktu Penelitian .....                           | 68 |
| 3.3 Populasi dan Sampel.....                           | 69 |
| 3.3.1 Populasi.....                                    | 69 |
| 3.3.2 Sampel.....                                      | 70 |
| 3.4 Variabel Penelitian .....                          | 71 |
| 3.4.1 Variabel Bebas .....                             | 71 |
| 3.4.2 Variabel Terikat .....                           | 71 |
| 3.5 Definisi Operasional.....                          | 72 |
| 3.6 Teknik Pengumpulan Data.....                       | 74 |
| 3.6.1 Observasi.....                                   | 74 |

|  |     |
|--|-----|
| 3.6.2 Wawancara.....                           | 74  |
| 3.6.3 Angket.....                              | 74  |
| 3.6.4 Dokumentasi .....                        | 75  |
| 3.7 Validitas dan Reliabilitas .....           | 75  |
| 3.7.1 Validitas .....                          | 75  |
| 3.7.2 Reliabilitas .....                       | 77  |
| 3.8 Metode Analisis Data.....                  | 78  |
| 3.8.1 Analisis Deskriptif .....                | 78  |
| 3.8.2 Uji Prasyarat Analisis.....              | 81  |
| 3.8.3 Uji Hipotesis .....                      | 82  |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>             |     |
| 4.1 Hasil Penelitian .....                     | 86  |
| 4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....    | 86  |
| 4.1.2 Hasil Analisis media pembelajaran.....   | 87  |
| 4.1.3 Hasil Analisis hasil belajar IPS SD..... | 94  |
| 4.1.4 Hasil Uji Prasyarat Analisis .....       | 98  |
| 4.1.4.1 Uji Normalitas Data .....              | 98  |
| 4.1.4.2 Uji Linieritas .....                   | 99  |
| 4.1.5 Hasil Uji Hipotesis .....                | 99  |
| 4.1.5.1 Hasil analisis Korelasi.....           | 99  |
| 4.1.5.2 Koefisien Determinasi.....             | 102 |
| 4.2. Pembahasan.....                           | 103 |
| 4.2.1 Pemaknaan Temuan.....                    | 103 |
| 4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian .....         | 106 |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>                |     |
| 5.1 Simpulan .....                             | 108 |
| 5.2 Saran.....                                 | 108 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                           | 110 |
| LAMPIRAN.....                                  | 113 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 1 Daftar Nama Siswa SDN Tuntang 02.....  | 113 |
| Lampiran 2 Daftar Nama Siswa SDN Tuntang 04.....  | 114 |
| Lampiran 3 Daftar Nama Siswa SDN Tuntang 01 (Uji coba) .....                                  | 115 |
| Lampiran 4 Daftar Nama Siswa SDN Delik 01 (Uji coba).....                                     | 116 |
| Lampiran 5 Kisi – Kisi instrumen.....   | 117 |
| Lampiran 6 Instrumen observasi .....  | 120 |
| Lampiran 7 Instrumen Uji Coba Angket Media Pembelajaran.....                                  | 123 |
| Lampiran 8 Lembar Validasi Butir Pernyataan Angket.....                                       | 126 |
| Lampiran 9 Instrumen penelitian Angket Siswa.....   | 129 |
| Lampiran 10 Tabel Pembantu Analisis Hasil Uji Coba Angket .....                               | 132 |
| Lampiran 11 Rekapitulasi Uji Validitas Uji Coba Angket Media<br>Penggunaan Pembelajaran ..... | 134 |
| Lampiran 12 Output Uji Reliabilitas uji coba angket .....                                     | 135 |
| Lampiran 13 Rekapitulasi Valid dan Reliabel .....   | 136 |
| Lampiran 14 Tabel pembantu analisis angket penelitian.....                                    | 137 |
| Lampiran 15 Hasil belajar Kognitif SDN Tuntang 02 .....                                       | 139 |
| Lampiran 16 Hasil Belajar Kognitif SDN Tuntang 04 .....                                       | 140 |
| Lampiran 17 Lembar Pengamatan Penilaian Afektif.....  | 141 |
| Lampiran 18 Rekapitulasi nilai sikap SDN Tuntang 02 .....                                     | 142 |
| Lampiran 19 Rekapitulasi nilai sikap SDN Tuntang 04 .....                                     | 143 |
| Lampiran 20 Lembar Pengamatan Psikomotor.....   | 144 |
| Lampiran 21 Rekapitulasi nilai ketrampilan (psikomotor)<br>SDN Tuntang 02 .....               | 146 |
| Lampiran 22 Rekapitulasi nilai ketrampilan (psikomotor)<br>SDN Tuntang 04 .....               | 147 |
| Lampiran 23 Rekapitulasi nilai IPS SDN Tuntang 02 .....                                       | 148 |
| Lampiran 24 Rekapitulasi nilai IPS SDN Tuntang 04 .....                                       | 149 |
| Lampiran 25 Hasil Uji Normalitas dan Linearitas .....   | 150 |
| Lampiran 26 Analisis Korelasi Sederhana dan Koefisien determianan...                          | 151 |

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 27 Nilai R Product Moment.....                         | 152 |
| Lampiran 28 Surat ijin Penelitian SDN Tuntang 02 .....          | 153 |
| Lampiran 29 Surat ijin Penelitian SDN Tuntang 04 .....          | 154 |
| Lampiran 30 Surat Keterangan Telah melaksanakan Penelitian..... | 155 |
| Lampiran 31 Surat Keterangan Telah melaksanakan Penelitian..... | 156 |
| Lampiran 32 Dokumentasi.....                                    | 157 |



## DAFTAR TABEL

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 3.1 Waktu Penelitian .....                                      | 68  |
| Gambar 3.2 Data Sekolah Kelas IV SDN Gugus Bekisar .....               | 69  |
| Gambar 3.3 Butir Valid dan Tidak Valid Instrumen.....                  | 76  |
| Gambar 3.4 Tabel reliabilitas .....                                    | 77  |
| Gambar 3.5 Tabel Intepretasi nilai R .....                             | 84  |
| Gambar 4.1 Dekscripsi Data Media Pembelajaran .....                    | 88  |
| Gambar 4.2 Distribusi Frekuensi media pembelajaran .....               | 89  |
| Gambar 4.3 Distribusi Nilai Penggunaan Media pembelajaran.....         | 91  |
| Gambar 4.4 Data Hasil Observasi.....                                   | 92  |
| Gambar 4.5 Skala Penilaian hasil observasi .....                       | 93  |
| Gambar 4.6 Analisis deskriptif hasil belajar IPS .....                 | 94  |
| Gambar 4.7 Distribusi FrekuensiDistribusi Frekuensi Hasil Belajar..... | 95  |
| Gambar 4.8 Distribusi kecenderungan Hasil belajar.....                 | 96  |
| Gambar 4.9 Uji Normalitas .....  | 97  |
| Gambar 4.10 Uji Linieritas .....                                       | 98  |
| Gambar 4.11 Hasil Uji Hipotesis .....                                  | 99  |
| Gambar 4.12 Hasil Uji Koefisien Determinan .....                       | 101 |



## DAFTAR GAMBAR

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale.....                   | 14  |
| Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....                         | 64  |
| Gambar 3.1 Desain Penelitian.....                         | 66  |
| Gambar 4.1 Diagram Frekuensi Data media Pembelajaran..... | 90  |
| Gambar 4.2 Diagram Kecenderungan Media Pembelajaran.....  | 92  |
| Gambar 4.3 Diagram Frekuensi Hasil Belajar.....           | 96  |
| Gambar 4.4 Diagram Kecenderungan hasil belajar.....       | 97  |
| Gambar 4.5 Diagram Hasil Belajar.....                     | 104 |



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan untuk dapat bersaing di era globalisasi. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan perkembangan suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas mampu menghasilkan sumber daya manusia yang mampu berpikir tinggi dan kreatif. Dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 disebutkan bahwa Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dibutuhkan kurikulum yang tepat untuk diterapkan pada masing-masing jenjang pendidikan. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan



tertentu (PP No.19 tahun 2005). Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah kurikulum KTSP. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab 1 Pasal 1 Ayat (15) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Melalui KTSP pemerintah berusaha memenuhi tuntutan pembaharuan tersebut yang dijabarkan dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) di SD/MI yang merupakan 2 standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Hal tersebut didukung Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi. Standart isi digunakan kepala sekolah, guru dan pengembang kurikulum untuk mengembangkan kurikulum.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006, menjelaskan bahwa standar kompetensi lulusan pendidikan dasar yang meliputi SD/ MI/ SDLB/ Paket A dan SMP/ MTs/ SMPLB/ Paket B, yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Rumusan standar kompetensi lulusan ini diuraikan berdasarkan tujuan dan cakupan muatan setiap kelompok mata pelajaran. Salah satunya adalah kelompok ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada satuan pendidikan SD/MI/SDLB/Paket A, tujuan ini dicapai melalui mata pelajaran Bahasa,

Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Keterampilan, dan Muatan Lokal.

Selain kurikulum, untuk meningkatkan kualitas pendidikan dibutuhkan pula kemampuan guru yang baik. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Pasal 10 menegaskan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Salah satu unsur kompetensi pedagogik adalah guru mampu mengembangkan dan memanfaatkan media dan sumber belajar. Hal ini ditegaskan lagi dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa dalam pembelajaran, guru wajib menggunakan sumber belajar.

Berdasarkan penegasan tersebut maka sumber daya manusia harus ditingkatkan melalui jalur pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman yang semakin modern. Demikian juga proses pembelajaran haruslah disesuaikan dengan kemajuan di bidang ilmu dan teknologi. Pembelajaran yang baik tidak hanya dilihat dari hasilnya saja, namun juga dilihat pada proses pembelajarannya yang bersifat menyeluruh dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dan aspek lainya yaitu media pembelajaran dan sumber belajar. Dilihat dalam laporan UNESCO pada tahun 2012 melaporkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-68 dari 120 negara berdasarkan penilaian *Education Development Index* (EDI) atau Indeks Pembangunan Pendidikan. Total nilai EDI itu diperoleh dari rangkuman perolehan empat kategori penilaian, yaitu angka partisipasi pendidikan dasar, angka melek huruf pada

usia 15 tahun ke atas, angka partisipasi menurut kesetaraan gender, angka bertahan siswa hingga kelas V Sekolah Dasar. *The United Nations Development Programme* ( UNDP ) tahun 2014 juga telah melaporkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM ) atau *Human Development Index* (HDI) Indonesia berada pada peringkat 110 pada tahun 2014 dari 188 negara hal ini merupakan peningkatan dimana pada 14 Maret 2013 Indonesia berada pada urutan ke-121 dari 185 negara. Sedangkan Dalam *The Learning Curve Pearson* January 2014, Sistem Pendidikan Indonesia Menempati Peringkat Terendah di Dunia dimana Indonesia menempati peringkat 40 dari 40 negara. Ranking ini memadukan hasil survai dari PISA, TIMMS dan PIRLS serta dari data tingkat kelulusan, angka, melek huruf, kemampuan kognitif dan pencapaian mutu pendidikan . Indonesia berada di posisi terbawah bersama Meksiko dan Turki.

Salah Mata Pelajaran yang di teliti dalam *The Learning Curve Pearson* adalah IPS melalui hasil survai TIMMS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (BSNP, 2007:178). IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya (Hidayati, 2010 : 1.7). Menurut Permendiknas dalam Sapriya (2014:194)

disebutkan bahwa IPS mengkaji peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS pada jenjang SD/MI memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, seperti pengembangan kurikulum, pengembangan model pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran, serta perubahan sistem penilaian. Salah satu hal yang berkaitan dengan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selama ini seringkali pembelajaran hanya berpusat pada guru, dan kurangnya penggunaan media sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala alat pembelajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pengajaran tersebut. Penggunaan media pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar. Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2011:4). Media merupakan alat bantu yang dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran, sesuai dengan tuntutan kurikulum (Haryoko, 2009). Pemanfaatan alat bantu yang mudah diterima (*acceptable*) dalam proses

belajar, dapat menggairahkan minat belajar siswa (Nugrahani, 2007). Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan dan memadatkan informasi.

Dale berpendapat dalam kerucut pengalaman Dale bahwa “hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar”. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba”.

Perubahan perilaku dalam proses belajar tentu saja akan bermuara pada hasil belajar. Anita, dkk (2012:2.19), menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses belajar yang akan selalu diiringi dengan perubahan tingkah laku baru dari siswa yang bersifat menetap dan menyeluruh. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar terjadi pada beberapa ranah sekaligus yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hamalik (2010:30) menyebutkan bahwa seseorang dikatakan belajar apabila terdapat

perubahan pada salah satu atau beberapa ranah tingkah laku, diantaranya: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar selain faktor internal juga dipengaruhi faktor eksternal yang terdiri dari lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. Lingkungan sosial meliputi lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga. Lingkungan non sosial meliputi lingkungan alamiah, faktor instrumental atau perangkat pembelajaran, dan faktor materi pembelajaran (Syah dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2010:26). Kondisi riil yang ditemukan di lapangan, banyak sekolah yang cenderung kurang memaksimalkan perangkat pembelajaran khususnya media pembelajaran. Sebagian besar guru kelas belum maksimal memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat pendukung keberhasilan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal. Dari pengalaman peneliti selama melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan di SDI Siti Sulaecha kota Semarang, penggunaan media pembelajaran belum optimal, dan cenderung selalu menggunakan media pembelajaran visual (gambar). Kegiatan pembelajaran belum maksimal karena belum terbiasa memanfaatkan variasi media pembelajaran, hasil belajar yang diperoleh siswa belum optimal, ditunjukkan dengan hasil belajar siswa kelas SDI Siti Sulaecha, untuk kelas IV A rerata hasil belajar IPS 69 dan ditunjukkan data dari 22 siswa hanya 9

(40,90%) siswa yang nilainya diatas KKM (70), sisanya 13 siswa (59,10%) dibawah KKM sedangkan untuk kelas IVB rerata hasil belajar IPS 69 dan di tunjukkan data dari 23 siswa hanya 8 (34,78%) siswa yang nilainya diatas KKM (70), sisanya 15 siswa (65,22%) dibawah KKM. Berdasarkan dari kondisi dan situasi sekolah yang relatif sama maka diasumsikan kondisi tersebut terjadi juga di SD yang ada di kecamatan Tuntang. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari Rabu dan Kamis tanggal 3 dan 4 Februari 2016 di kelas IV SDN Tuntang 01, 02 dan 04. Hasil observasi di ketiga SD tersebut rata-rata menunjukkan masalah yang sama, yaitu masih banyak guru yang belum menggunakan model dan metode pembelajaran yang menarik, dan kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran (yang sering digunakan hanya media visual) dimana hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa IPS kelas 4 di ketiga SD tersebut diketahui belum maksimal, dari jumlah seluruh rerata hasil belajar IPS di SDN Tuntang 01 yaitu 68,2 dan ditunjukkan data dari 14 siswa, 6 siswa (42,85%) mendapatkan nilai di atas KKM (70), sisanya 8 siswa (57,14%) dibawah KKM. Sedangkan di SDN Tuntang 02 rerata hasil belajar IPS 68 dan di tunjukkan data dari 22 siswa kelas 4, 10 siswa (45,45%) yang nilainya diatas KKM (70), sisanya 12 siswa (54,54%) dibawah KKM. Untuk SDN Tuntang 04 rerata hasil belajar IPS 67,7 dan di tunjukkan data dari 22 siswa kelas 4, 10 siswa (45,45%) yang nilainya diatas KKM (70), sisanya 12 siswa (54,54%) dibawah KKM.

Berdasarkan data-data tersebut, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa yang masih belum maksimal, ini menunjukkan bahwa adanya hubungan penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan hubungan media pembelajaran dengan hasil belajar dilakukan oleh Irma Yunita, Suhardi Marli dan Zahara (2012) “Korelasi Antara Penggunaan Media Gambar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV” menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara penggunaan media gambar dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Pontianak Barat. Hal ini dapat dilihat dari jumlah  $r_{xy} > r_{tabel}$  ( $0,41 > 0,261$ ). Dengan demikian  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Secara khusus dalam penelitian ini disimpulkan bahwa: (1) Penggunaan media gambar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Pontianak Barat termasuk kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis angket penggunaan media gambar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang memperoleh nilai sebesar 3.159 dengan rata-rata 53,54 atau 3,57, (2) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Pontianak Barat termasuk kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis rata-rata nilai tes formatif IPS siswa yang memperoleh nilai sebesar 13.477 dengan rata-rata 228,42 atau 76,14, (3) Korelasi antara penggunaan media gambar dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Sekolah Dasar



Negeri 13 Pontianak Barat sebesar 0,41 yang termasuk kategorisedang. Penelitian yang dilakukan oleh Singgih Heriyanto (2014) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sd Negeri Gugus Kolopaking” menunjukkan bahwa  $H_0$  : diterima, sehingga penggunaan media benda konkret mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD N Gugus Kolopaking. Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,416 atau 41,6 %. Hasil tersebut berarti bahwa variabel penggunaan media benda konkret (X) mempengaruhi variabel hasil belajar siswa (Y) sebesar 41,6 %. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian dengan judul “Hubungan media pembelajaran dengan hasil belajar IPS kelas IV SD Gugus Bekisar Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang”.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latarbelakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Adakah hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar IPS dikelas IV SD Gugus Bekisar Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang ?
2. Seberapa besar hubungan penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar IPS dikelas IV SD Gugus Bekisar Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang ?

### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara media pembelajaran dengan hasil belajar IPS di kelas IV SD Gugus Bekisar Kabupaten Semarang
2. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara media pembelajaran dengan hasil belajar

### 1.4 MANFAAT PENELITIAN

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan untuk penelitian lanjutan mengenai kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran dan hasil belajar siswa yang belum dikaji dalam penelitian ini.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru

- 1) Memberikan wawasan dan tambahan pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran
- 2) Dapat meningkatkan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan

3) Dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran

4) Sebagai bahan informasi bagi guru mengenai pentingnya menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran

b. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan perbaikan pembelajaran yang ada di sekolah, khususnya pada pemanfaatan media pembelajaran agar tujuan pendidikan di sekolah dapat dicapai.

c. Bagi Peneliti

Mengembangkan pengalaman, ketrampilan dan pengetahuan yang berkaitan dengan strategi pembelajaran dan media pembelajaran sehingga dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran secara maksimal.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 KAJIAN TEORI

##### 2.1.1 Media Pembelajaran

###### 2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang berarti perantara. *Assosiation for education and communication technology* (AECT) dalam Hidayati (2010 : 7.3) mendefinisikan media merupakan segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013:7). Arsyad (2014:13) menjelaskan bahwa salah satu gambaran yang menjadi landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale’s Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung, kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang, melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Dasar pengembangan kerucut bukan tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakkan jumlah jenis indra selama menerima isi pengajaran.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale

Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, pengalaman yang tinggi nilainya adalah pengalaman langsung bertujuan (*direct purposeful experience*), yaitu pengalaman langsung yang diperoleh dari hasil kontak langsung dengan lingkungan atau objek dengan cara melakukan perbuatan langsung. Tingkatan kedua adalah pengalaman yang diperoleh dari kontak melalui model, benda tiruan, atau simulasi (*contrived experience*). Pengalaman tingkat berikut dan seterusnya adalah *dramatized* (permainan pengajaran), sandiwara boneka, permainan peranan, dan pertunjukan. *Study trips* melalui karyawisata, *exhibition* melalui pameran, *educational television* melalui televisi pendidikan, *motion picture* melalui video dan film. *Still picture* melalui gambar mati, *slide*, atau fotografi. *Radio and*

*recording* melalui siaran radio atau rekaman suara. *Visual symbol* merupakan simbol seperti grafik, bagan atau diagram. *Verbal symbol* melalui penuturan dengan kata-kata. Kerucut pengalaman Dale menggambarkan tentang arti dan dalamnya pengalaman yang diperoleh berdasarkan tingkatan dimuka. Jadi, pengalaman nomor satu adalah paling tinggi nilainya dan nomor terakhir paling rendah. Dalam kerucut tersebut juga dapat terlihat bahwa pengajaran melalui kata – kata mempunyai nilai paling rendah dalam alur pengalaman, oleh karena itu dalam pengajaran perlu menggunakan media pembelajaran tertentu agar memberikan pengalaman yang lebih konkret pada siswa (Aqib, 2009 : 60)

Media Pembelajaran Gerlach dan Ely ( dalam Arsyad, 2013:15) mengemukakan tiga ciri media. Ciri-ciri tersebut yaitu :

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada siswa dengan jumlah yang banyak.

### 2.1.1.2 Jenis dan Bentuk Media Pembelajaran

Menurut Munadi (20013: 58) dilihat dari sifat atau jenisnya, media dapat dikelompokkan seperti berikut ini :

#### a. Kelompok media audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar, atau media yang mengandalkan kemampuan suara. Mendengarkan merupakan suatu proses yang melibatkan empat unsur, yaitu (1) mendengar, (2) memperhatikan, (3) memahami, dan (4) mengingat. Sehingga melalui proses dari empat unsur tersebut siswa diharapkan dapat mengingat materi pembelajaran dalam memori jangka pendek maupun memori jangka panjang.

Ciri utama dari media audio adalah pesan yang disampaikan disalurkan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (bahasa lisan atau kata-kata), maupun non verbal ( bunyi-bunyian seperti musik, dan lain-lain). Anderson ( dalam Munadi, 20013:65) menghubungkan media audio dengan tujuan pembelajaran kognitif, psikomotor, dan afektif.

a) Untuk tujuan kognitif, audio dapat digunakan untuk mengajar pengenalan kembali dan atau pembedaan rangsangan audio yang relevan, contohnya memberikan latihan pendengaran kepada siswa dalam belajar mengingat atau mengucapkan kata dan kalimat bahasa asing.

b) Untuk tujuan psikomotor, program audio dapat digunakan untuk mengajar keterampilan verbal, contohnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan respon terhadap perintah lisan yang disampaikan oleh guru.

c) Untuk tujuan afektif, audio dapat menciptakan suasana belajar melalui adanya musik latar, efek suara, dan lain-lain. Media audio ini meliputi media radio, *compact disc* (CD), kaset, piringan hitam, *tape recorder*.

#### b. Kelompok media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Dalam media visual terdapat dua jenis pesan yang dimuat, yaitu pesan verbal yang berupa kata-kata dalam bentuk tulisan, dan pesan nonverbal yang dituangkan dalam simbol-simbol. Dalam media visual terdapat unsur-unsur yang terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Arsyad, dalam Munadi, 2013:81)

Contoh bentuk media visual adalah gambar, foto, *slide*, kartun, model, dan sebagainya.

Munadi (2013:85) mengklasifikasikan jenis media visual menjadi tiga, yaitu pesan visual, penyalur pesan visual verbal-nonverbal-grafis, dan benda asli dan benda tiruan (model). Pesan visual terdiri dari : (1) Diagram ; (2) Bagan ; (3) Grafik ; (4) Gambar. Sedangkan Penyalur pesan visual verbal-nonverbal-grafis terdiri dari : (1) Buku dan Modul ; (2) Komik ; (3) Poster ; (4) Papan visual. Untuk Benda asli dan benda



tiruan (model) terdiri dari Benda asli dan tiruan yang persis dengan yang akan di sampaikan .

c. Kelompok media audiovisual

Media audiovisual menurut Anita, dkk (2012: 6.30) adalah kombinasi dari media audio dan visual atau biasa disebut juga media pandang dan dengar. Media ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu media audiovisual murni yang dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, seperti film gerak (*movie*), dan jenis yang kedua adalah media audiovisual tidak murni yang berupa slide dan diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan. Menurut Munadi (2013: 115) Media audiovisual dibagi menjadi dua jenis yaitu :

(1) Media audiovisual murni, yaitu media pembelajaran yang dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit . Media audiovisual murni terdiri dari Film suara, televisi, Video, (2) Media audiovisual tidak murni yaitu gambar yang diberikan suara oleh rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan. Macam – macam media audiovisual tidak murni : *Overhead Projector (OHP)*, *Film strip* (film rangkai), *Digital projector / LCD*

Manfaat media audiovisual dalam pembelajarana diantaranya yaitu :

- 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- 2) Mampu menggambarkan peristiwa masa lalu secara realistis dan dalam waktu yang singkat.
- 3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.

- 4) Dapat mengembangkan imajinasi siswa.
- 5) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
- 6) Dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.
- 7) Siswa dapat mengembangkan pikiran dan pendapatnya.

Selain media audio, visual dan audio visual, terdapat media pembelajaran benda konkret. Menurut Heriyanto (2014), media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu. Dapat pula diartikan alat yang digunakan oleh pengajar untuk mewujudkan atau mendemonstrasikan bahan pengajaran guna memberikan pengertian atau gambaran yang sangat jelas tentang pelajaran yang diberikan. Ditinjau dari sifatnya alat peraga dibedakan menjadi tiga, yaitu: alat-alat peraga yang asli, alat-alat peraga dari benda pengganti, alat-alat yang terbuat dari benda abstrak. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa Benda Konkret ini merupakan benda yang sebenarnya, benda/media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Media benda konkret memiliki fungsi selain untuk memberi pengalaman nyata dalam kehidupan siswa juga berfungsi untuk menarik minat belajar siswa. Dari beberapa macam media pembelajaran, dalam penelitian ini akan mengkaji media pembelajaran audio, visual dan audio visual dan benda konkret.

### 2.1.1.3 Manfaat media Pembelajaran

Arsyad (2013:29) menyebutkan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa;
- b. media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya;
- c. media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu :
  - 1) objek atau benda yang terlalu besar ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
  - 2) objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak dengan indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
  - 3) kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal;

- 4) objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara kongkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;
  - 5) kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video;
  - 6) peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, slide, video, atau simulasi komputer.
- d. media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan museum atau kebun binatang.

#### **2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2013:23) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perseorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

- a. Memotivasi minat atau tindakan

Hasil yang diharapkan menggunakan media pembelajaran adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk

bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

b. Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa.

c. Memberi instruksi

Media berfungsi sebagai tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa.

Sedangkan Menurut Munadi (2012:36 ) fungsi media pembelajaran dianalisis dan difokuskan pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada medianya, dan analisis didasarkan pada penggunaannya.

a. Fungsi didasarkan medianya

Analisis fungsi yang didasarkan pada media terdapat tiga fungsi media pembelajaran, yakni :

1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Sumber belajar ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penghubung, penyampai, dan lain-lain.

2) Fungsi semantik

Fungsi semantik merupakan kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik.

### 3) Fungsi manipulatif

Media memiliki dua kemampuan, yakni kemampuan media pembelajaran dalam mengatasibatas-batas ruang dan waktu, dan mengatasi keterbatasan inderawi.

#### b. Fungsi didasarkan penggunaanya

Fungsi media pembelajaran didasarkan penggunaanya terdapat dua fungsi, yaitu :

##### 1) Fungsi psikologis

Fungsi psikologis terbagi lagi menjadi 5 hal, yaitu :

###### a) Fungsi atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar.

###### b) Fungsi afektif

Fungsi afektif yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Media pembelajaran yang tepat guna dapat memberikan rangsangan sehingga siswa dapat berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran.

###### c) Fungsi kognitif

Semakin banyak siswa dihadapkan pada objek-objek maka semakin banyak pula pikiran dan gagasan yang dimilikinya, sehingga daya pikir siswa akan lebih kaya dan luas.

###### d) Fungsi imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi ini mencakup penimbunan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang.

e) Fungsi motivasi

Motivasi adalah hal yang dilakukan untuk mendorong siswa supaya melakukan kegiatan belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2) Fungsi sosio-kultural

Karakteristik siswa berbeda-beda dapat diatasi dengan media pembelajaran, karena media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, yaitu menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

### **2.1.1.5 Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat**

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik salah satunya dengan cara memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Kegiatan pemilihan media pembelajaran ini merupakan bagian yang penting karena berpengaruh dalam proses pembelajaran. Memilih media harus selalu di kaitkan dengan (1) kompetensi/tujuan pembelajaran yang akan dicapai, (2) bahan ajar yang akan di sampaikan, (3) strategi pembelajaran yang akan digunakan, (4) Siswa yang belajar dan (5) sistem evaluasinya. Media pembelajaran mempunyai banyak ragam dan setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan, tidak ada media pembelajaran yang paling baik

oleh karena itu pertimbangan untuk memilih media pembelajaran yang tepat. Terdapat enam kriteria dalam pemilihan media pembelajaran (Arsyad, 2013) :

- a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum yang mengacu pada salah satu atau gabungan dari ranah afektif, kognitif, dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan atau melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik.
- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- c) Praktis, luwes, dan bertahan  
Dalam memilih media pembelajaran harus diperhatikan sumber daya untuk memproduksi, dana, dan waktu. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.
- d) Guru terampil menggunakannya  
Guru harus mampu menggunakan berbagai jenis media pembelajaran karena nilai dan manfaat media ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- e) Pengelompokan sasaran



Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan sasarannya agar media pembelajaran dapat efektif dalam penggunaannya. Sasarannya berupa perorangan, kelompok kecil atau kelompok besar sehingga dalam memilih media pembelajaran dapat efektif dalam penggunaannya.

f) Mutu teknis

Pengembangan media pembelajaran harus memenuhi syarat – syarat teknis, seperti kejelasan gambar, huruf, warna, dan suara .

Pemilihan media pembelajaran untuk kurikulum KTSP perlu memperhatikan kondisi siswa. Hal tersebut bertujuan supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Pemilihan media pembelajaran juga berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran. Untuk itu Munadi ( 2013:187 ) mengemukakan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kriteria tersebut :

a. Karakteristik siswa

Setiap guru harus memahami masing-masing karakteristik siswanya.

Hal yang berkaitan dengan karakteristik siswa yaitu :

- 1) Karakteristik yang berkenaan dengan kemampuan awal, yakni kemampuan hasil dari berbagai pengalaman masing-masing siswa.
- 2) Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang, lingkungan hidup, dan status sosial (*sociocultural*)
- 3) Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan kepribadian.

b. Tujuan belajar

Dalam perencanaan pembelajaran, hendaknya guru melakukan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, supaya dapat membantu siswa dalam mencapai aspek *kognitif, psikomotor, dan afektif*.

c. Sifat bahan ajar

Setiap kategori pembelajaran menuntut aktivitas atau perilaku yang berbeda-beda. Hal yang demikian mempengaruhi pemilihan media beserta teknik pemanfaatannya.

d. Pengadaan media

Dari segi pengadaannya menurut Sadiman (dalam Munadi, 2008:191) membagi media menjadi dua macam, yaitu media jadi (*by utilization*) dan media rancangan.

e. Sifat pemanfaatan media

Menurut Munadi (2013:193) dilihat dari sifat pemanfaatannya media dibagi menjadi dua macam, yaitu :

1) Media primer

Adalah media yang harus digunakan guru untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Untuk itu guru harus betul-betul mengintegrasikan media tersebut di dalam kelas.

2) Media sekunder

Media ini bertujuan untuk memberikan pengayaan materi. Media operasional ini dapat dibuat oleh guru bersama-sama dengan siswanya dan guru bertugas mengarahkan.

### 2.1.1.6 Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk IPS

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi, dalam proses komunikasi tersebut guru bertindak sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan pelajaran kepada penerima pesan yaitu peserta didik. Agar pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa, maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan penyalur pesan yang disebut dengan media.

Terdapat bermacam-macam media pengajaran IPS menurut Hamalik dalam Hidayati (2010 : 7.8) yaitu : alat visual yang dapat dilihat, alat yang bersifat auditif yang hanya bisa didengar, alat yang dapat dilihat dan didengar, dramatisasi atau sosiodrama dan sandiwara boneka. Hidayati (2010 : 7.8) menambahkan media pengajaran yang mudah untuk dikembangkan dalam pembelajaran IPS terdiri dari media yang tidak dapat diproyeksikan (papan tulis, gambar, peta, globe, sketsa, diagram) dan media yang diproyeksikan (*slide, film strip, OHP*). Namun dari bermacam – macam media tersebut, dalam Hidayati (2010 : 7.9) menyebutkan media pembelajaran yang mudah dikembangkan dalam pembelajaran IPS antara lain : (1) media yang tidak dapat diproyeksikan, (2) media yang diproyeksikan. Media sebagai salah satu sarana dalam meningkatkan proses pembelajaran mempunyai banyak jenis sehingga dalam penggunaannya dibutuhkan kecermatan dalam memilih. Jarolim dalam Hidayati (2010: 7.13) mengemukakan hal

yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran IPS yang tepat, yaitu :

- a) Tujuan instruksional yang akan dicapai
- b) Tingkat usia dan kematangan anak
- c) Kemampuan baca anak
- d) Tingkat kesulitan dan jenis konsep pelajaran
- e) Keadaan atau latar belakang pengetahuan atau pengalaman anak.

Sedangkan Djahiri dalam Hidayati (2010: 7.13) menambahkan beberapa hal, yaitu :

- a) Keadaan dan kemampuan ekonomi guru, siswa dan masyarakat
- b) Keadaan dan kemampuan guru dalam menggunakan media
- c) Tingkat kemanfaatan dari alat yang digunakan dibanding dengan yang lainnya.

## **2.1.2 Belajar Dan Hasil Belajar**

### **2.1.2.1 Hakikat belajar**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Sehingga dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki sesuatu (Fudyartanto dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2010:13). Slavin (dalam Rifa’i dan Anni 2012 : 66) menyatakan belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Perubahan tingkah laku dalam belajar tersebut diperoleh dari hasil

pengalaman. Hal ini sebagaimana dirumuskan Cronbach, “*Learning is shown by change in behavior as result of experience*” (dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2010:13). Belajar yang terbaik adalah melalui pengalaman, dengan belajar melalui pengalaman seorang individu menggunakan seluruh panca indera. Belajar akan menghasilkan perubahan atau kemampuan baru yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (Baharuddin dan Wahyuni, 2010:11).

Gambaran hubungan antara kegiatan siswa dengan proses psikologis yang terjadi dalam diri siswa, atau dengan kata lain teori belajar mengungkapkan hubungan antara fenomena yang ada dalam diri siswa. Secara umum, terdapat 4 teori belajar, yaitu behavioristik, kognitivistik, humanistik, dan konstruktivistik.

a) Behavioristik

Skinner dalam Rifa'i dan Anna (2012 : 90) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang dimaksud dapat berwujud perilaku yang nampak (*overt behavior*) atau perilaku yang tidak nampak (*innert behavior*). Teori *Behavioristik* menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar yang bersifat permanen atau akan bertahan lama. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata sehingga perilaku yang muncul akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

b) Kognitivistik

Psikologi kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia tidak ditentukan oleh stimulus yang berada di luar dirinya, melainkan oleh faktor yang ada pada dirinya sendiri. Teori belajar kognitif menekankan pada cara-cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya secara efektif (Rifa'i dan Anni, 2013:106). Teori ini menjelaskan proses belajar yang terjadi pada setiap individu akan berbeda sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya. Piaget menyatakan ada empat konsep pokok dalam menjelaskan perkembangan kognitif anak. Keempat konsep yang dimaksud adalah skema, asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrium. Skema meliputi kategori pengetahuan dan proses memperoleh pengetahuan. Asimilasi merupakan proses memasukkan informasi ke dalam skema yang telah dimiliki. Selanjutnya akomodasi merupakan proses mengubah skema yang telah dimiliki dengan informasi baru. Sedangkan ekuilibrium menjelaskan bagaimana anak mampu berpindah dari tahapan berpikir berikutnya (Rifa'i dan Anni, 2012: 31).

c) Humanistik

Teori belajar humanistik menganggap bahwa belajar memiliki tujuan mencapai aktualisasi diri, sehingga teori belajar apapun dapat diterapkan dalam pembelajaran asal tetap berpedoman pada tujuan teori belajar ini yaitu, “memanusiakan manusia”. Teori belajar Humanistik

memandang pentingnya pendidikan dibidang kreativitas, minat terhadap seni, dan hasrat ingin tahu (Rifa'i dan Anni, 2012: 122). Melalui kreativitas, seni dan hasrat ingin tahu akan memungkinkan peserta didik menjadi individu yang beraktualisasi diri.

d) Konstruktivistik

Teori belajar konstruktivistik menyatakan bahwa pendidik tidak dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Sebaliknya peserta didik harus mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Pada teori ini belajar merupakan proses penemuan dan transformasi informasi kompleks yang berlangsung pada diri seseorang. Individu yang sedang belajar dipandang sebagai orang yang secara konstan memeriksa informasi baru untuk dikonfirmasi dengan prinsip yang telah dimiliki, kemudian merevisi prinsip tersebut apabila sudah tidak sesuai dengan informasi yang baru diperoleh (Rifa'i dan Anni, 2012: 106).

### 2.1.2.2 Unsur belajar

Gagne (dalam Rifa'i dan Anni 2012) menyatakan belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik

peserta didik adalah anggota masyarakat atau individu yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

## 2. Rangsangan (stimulus)

Stimulus merupakan peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik. Banyak stimulus yang berada di lingkungan seperti suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang – orang di sekitarnya. Stimulus dapat membuat belajar optimal jika di fokuskan pada bidang yang diminati

## 3. Memori

Memori yang ada pada peserta didik berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

## 4. Respon

Respon merupakan tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori.

Keempat unsur belajar tersebut dapat digambarkan dalam kegiatan belajar peserta didik apabila terjadi interaksi antara stimulus dengan isi memori maka perilaku peserta didik dapat berubah atau ada perbedaan perilaku sebelum dan sesudah adanya stimulus. Apabila terjadi perubahan perilaku, maka perubahan perilaku itu menjadi indikator bahwa peserta didik telah melakukan kegiatan belajar.



### 2.1.2.3 Faktor yang mempengaruhi belajar

Secara umum, Baharuddin dan Wahyuni (2010:19) mengategorikan faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut sangat mempengaruhi proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu. Faktor internal ini meliputi faktor fisiologis (berhubungan dengan kondisi fisik) dan psikologis (keadaan psikologi). Anitah, dkk (2012) mendefinisikan faktor internal sebagai kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar. Terdiri dari faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial meliputi lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga. Lingkungan nonsosial meliputi lingkungan alamiah, faktor instrumental atau perangkat pembelajaran, dan faktor materi pembelajaran (Syah dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2010:26).

Berpedoman dari pendapat ahli tersebut, maka faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah hal-hal yang harus diperhatikan dalam sebuah proses belajar, yang menentukan bagaimana proses belajar berlangsung. Pengaruh dari masing-masing faktor-faktor belajar

memberikan gambaran proses belajar yang beragam sehingga menghasilkan beberapa teori belajar yang berbeda.

#### 2.1.2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses belajar yang akan selalu diiringi dengan perubahan tingkah laku baru dari siswa yang bersifat menetap dan menyeluruh (Anitah, dkk , 2012:2.19). Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan (Purwanto, 2014:44). Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*). Apabila dilihat pada siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.

Bentuk perubahan perilaku sebagai hasil belajar ini terjadi pada beberapa ranah sekaligus. Hamalik (2010:30) menyebutkan bahwa seseorang dikatakan belajar apabila terdapat perubahan pada salah satu atau beberapa ranah tingkah laku, diantaranya: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap.

### 2.1.2.5 Macam – macam Hasil Belajar

Penggolongan ranah hasil belajar tersebut secara umum disederhanakan menjadi 3 ranah oleh Benyamin S. Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:70), yaitu:

#### *a. Ranah kognitif*

Ranah kognitif selalu dikaitkan dengan hasil belajar intelektual. Hal ini sesuai dengan pendapat Romizoswki (dalam Anitah dkk, 2012:2.19) yang menjelaskan bahwa ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan membuat keputusan, memecahkan masalah, dan berpikir logis. S. Bloom yang di revisi oleh krethwool (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:70) menggolongkan ranah kognitif ini ke dalam 6 jenjang yang terdiri dari: (a) mengingat (C1); meningkatkan ingatan atas materi sama seperti yang telah dipelajari, (b) mengerti (C2); membangun arti dari pesan pembelajaran, (c) memakai (C3); menggunakan prosedur untuk memecahkan masalah, (d) menganalisis (C4); menghubungkan antar bagian yang telah dipejari atau kepada keseluruhan yang telah dipelajari, (e) menilai (C5); membuat pertimbangan berdasarkan kriteria tertentu, (f) mencipta (C6); membuat suatu produk dengan mengkaikan unsur-unsur yang telah dipelajari sebelumnya.

#### *b. Ranah Afektif*

Ranah afektif yaitu sikap perilaku moral yang ditunjukkan siswa. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai.

Krathwohl, Bloom, dan Masia (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:71) membagi ranah afektif dalam lima jenjang tujuan, yaitu (a) penerimaan (A1); meliputi kesadaran akan adanya suatu sistem nilai dan memperhatikan nilai tersebut, (b) pemberian respon (A2); meliputi sikap ingin merespon terhadap sistem, (c) pemberian nilai atau penghargaan (A3); meliputi penerimaan terhadap suatu nilai; memilih sistem nilai yang disukai; dan memberikan komitmen untuk menggunakan sistem tersebut, (d) pengorganisasian (A4); meliputi memilah dan menghimpun sistem nilai yang akan digunakan, dan (e) karakterisasi (pembentukan pola hidup) (A5) meliputi perilaku secara terus menerus sesuai dengan sistem nilai yang telah diorganisasikannya. Ranah afektif dan penanaman karakter memiliki hubungan erat, dimana tingkat tertinggi dari ranah afektif adalah karakterisasi, sementara karakterisasi dalam proses pembelajaran diwujudkan dalam bentuk kegiatan rutin, pengkondisian atau teladan.

Terdapat 18 karakter yang relevan untuk diterapkan di sekolah dasar, meliputi cinta dan kasih sayang; peduli dan empati; kerjasama; berani; keteguhan hati dan komitmen; adil; suka menolong; kejujuran dan integritas; humor; mandiri dan percaya diri;

disiplin diri; loyalitas; sabar; rasa bangga; banyak akal; sikap hormat; tanggung jawab; dan toleransi.

*c. Ranah Psikomotor*

Romizoswki (dalam Anitah, dkk, 2012:2.19) mendefinisikan ranah psikomotor yaitu keterampilan yang berkaitan dengan kemampuan tindakan fisik. Elizabeth Simpon (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:73) mengategorikan ranah psikomotor dalam 7 perilaku motorik, yaitu: (a) persepsi (P1); kemampuan memilih-milahakan sesuatu secara khusus, (b) kesiapan (P2); kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan, (c) gerakan terbimbing (P3); kemampuan meniru contoh, (d) gerakan terbiasa (P4); keterampilan yang berpegang pada pola, (e) ge-rakan kompleks (P5); keterampilan banyak tahap, luwes, gesit, dan lincah, (f) penyesuaian (P6); kemampuan mengubah dan mengatur kembali, (g) kreativitas (P7); kemampuan menciptakan pola baru. Sementara itu Hamiyah (2014:89) berpendapat bahwa penilaian hasil belajar ranah psikomotor salah satunya berupa penilaian produk, mencakup: (a) tahap persiapan; (b) tahap pembuatan produk; dan (c) tahap penilaian produk.

Berdasarkan macam – macam hasil belajar tersebut, dalam penelitian ini akan mengkaji hasil belajar IPS pada ranah kognitif, sedangkan afektif dan psikomotor sebagai pendukung dalam penelitian ini

### 2.1.2.6 Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Gesalt dalam Susanto (2013 : 12) berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses perkembangan. Perkembangan memerlukan sesuatu yang baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori Gestalt tersebut hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Siswa dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. Sedangkan lingkungan yaitu sarana prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Wasliman (dalam Susanto 2013), hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan

#### 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga,

masyarakat, dan Sekolah . Sekolah dapat dilihat dari segi lingkungan sekolah, materi pembelajaran, perangkat pembelajaran dan sarana yang ada di sekolah.

Ruseffendi (dalam Susanto 2013 : 14) mengidentifikasi faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam ; (1) Kecerdasan anak, (2) Kesiapan atau kematangan, (3) Bakat anak, (4) Kemauan belajar, (5) Minat, (6) Model penyajian materi pelajaran, (7) Pribadi dan sikap guru, (8) Suasana pengajaran, (9) Kompetensi guru, (10) Masyarakat .

### **2.1.3 Pembelajaran IPS di SD**

#### **2.1.3.1 Hakikat Pembelajaran**

Kata pembelajaran merupakan perpaduan anantara belajar dan mengajar. Aktivitas belajar cenderung lebih dominan pada siswa sedangkan mengajar lebih kepada aktivitas yang dilakukan oleh guru. Susanto (2013 : 19) mengartikan pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pengertian tersebut pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Gagne (dalam Rifa'idanAnni, 2012:158) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata

dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dari pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa yang dirancang oleh guru untuk membantu peserta didik dalam memahami sesuatu yang sedang dipelajari sesuai dengan minat dan kemampuannya. Dalam kegiatan ini guru dan siswa saling berinteraksi. Guru berupaya menyampaikan suatu materi kepada siswanya sehingga tercapailah tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

### 2.1.3.2 Komponen Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2012 : 159) menyampaikan ada enam komponen pembelajaran yaitu :

#### 1) Tujuan

Pencapaian tujuan pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran yang berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Tujuan pembelajaran dituangkan pula dalam bentuk rumusan agar mempermudah dalam menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat.

#### 2) Subyek belajar

Subyek belajar adalah peserta didik, dimana peserta didik merupakan individu yang melakukan proses belajar. Selain sebagai subyek peserta didik juga obyek dimana dalam kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan mampu mencapai perubahan tingkah laku.

#### 3) Materi pelajaran



Materi pelajaran disusun secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas. Materi pelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam silabus, RPP, dan buku sumber.

#### 4) Strategi

Strategi pembelajaran merupakan cara untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran perlu dipilih metode, model dan teknik mengajar yang tepat.

#### 5) Media pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk membantu penyampaian pesan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran juga dapat meningkatkan peran strategi pembelajaran.

#### 6) Penunjang

Penunjang dalam komponen pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber belajar, alat pelajaran dan bahan pelajaran. Komponen penunjang berfungsi untuk memperlancar, melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

### 2.1.3.3 Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan. Efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor didalam maupun di luar diri seseorang. Depdiknas (2010:7) menetapkan indikator kualitas pembelajaran, antara lain : perilaku

pembelajaran oleh guru, perilaku belajar peserta didik, iklim belajar, materi, media, dan sistem pembelajaran yang berkualitas..

1) Perilaku pembelajaran oleh guru

Menurut Depdiknas (2010: 8) disebutkan bahwa indikator perilaku pembelajaran pendidik (guru):

- a. Membangun persepsi dan sikap positif siswa terhadap belajar.
- b. Menguasai disiplin ilmu.
- c. Memahami keunikan setiap siswa dengan setiap kelebihan, kekurangan, dan kebutuhannya.
- d. Menguasai pengelolaan pembelajaran yang tercermin dalam kegiatan merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi dan memanfaatkan hasil evaluasi pembelajaran.

2) Perilaku belajar siswa

Menurut Depdiknas (2010: 8) disebutkan bahwa indikator perilaku siswa antara lain:

- a. Memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar
- b. Mau dan mampu mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta membangun sikapnya
- c. Mau dan mampu menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya secara bermakna.
- d. Mau dan mampu memperluas serta memperdalam pengetahuan dan keterampilan serta memantapkan sikapnya.

- e. Mau dan mampu membangun kebiasaan berpikir, bersikap dan bekerja produktif.
- f. Mampu menguasai materi ajar mata pelajaran dalam kurikulum sekolah.

### 3) Materi pembelajaran

Materi pembelajaran berkualitas dapat dilihat dari: (1) kesesuaian antara tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik; (2) keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia; (3) materi pembelajaran sistematis dan kontekstual; (4) mengakomodasikan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar semaksimal mungkin; (4) bermanfaat terhadap perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi dan seni; (5) memenuhi kriteria filosofis, profesional, psikopedagogis, dan praktis.

### 4) Kualitas media pembelajaran

Kualitas media pembelajaran tampak dari: (1) menciptakan pengalaman belajar bermakna; (2) memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik dan pendidik, sesama peserta didik, serta peserta didik dengan ilmu yang relevan; (3) memperkaya pengalaman belajar peserta didik; (4) mampu mengubah suasana belajar dari peserta didik pasif menjadi aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber yang ada.

### 5) Sistem pembelajaran

Sistem pembelajaran menunjukkan kualitasnya apabila: (1) sekolah dapat menonjol keunggulannya; (2) memiliki perencanaan matang dalam bentuk rencana strategis dan rencana operasional sekolah; (3) semangat perubahan yang dicanangkan dalam visi dan misi sekolah; (4) menjaga keselarasan antar komponen sistem pendidikan di sekolah

6) Iklim pembelajaran.

Iklim pembelajaran mencakup : (1) suasana kelas kondusif terhadap kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna; (2) perwujudan nilai dan semangat ketauladanan, prakarsa, dan kreatifitas pendidik; (3) suasana sekolah dan tempat praktik lainnya kondusif.

#### 2.1.3.4 Keterampilan dasar mengajar guru

Rusman (2012: 80) mengemukakan bahwa keterampilan dasar mengajar (*teaching skill*) merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Keterampilan dasar mengajar pada dasarnya adalah berubah bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan professional.

Menurut Djamarah (2010: 99) keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan yang mutlak harus guru punyai dalam menjalankan

tugasnya dalam interaksi edukatif. Keterampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya dapat digambarkan melalui sembilan keterampilan mengajar (Rusman, 2012: 80), yaitu:

a. Keterampilan Membuka Pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk memulai pembelajaran. Membuka pelajaran adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan kondisi pra pembelajaran bagi siswa agar mental maupun perhatian terpusat pada pembelajaran, sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar.

b. Keterampilan Bertanya

Memunculkan aktualisasi diri siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan cara bertanya. Untuk itu guru harus mampu memfasilitasi kemampuan bertanya untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena bertanya memainkan peranan penting yaitu pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik melontarkan pertanyaan yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan kreativitas siswa.

c. Keterampilan Memberi Penguatan

Guru yang baik harus selalu memberikan penguatan, baik dalam bentuk penguatan verbal (diungkapkan dengan kata-kata langsung

seperti betul, bagus, pintar, ya, seratus, tepat sekali, dan sebagainya), maupun nonverbal (biasanya dilakukan dengan gerak, elusan, isyarat, sentuhan, pendekatan, dan sebagainya) yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi siswa atas perbuatan yang baik sebagai suatu tindakan dorongan, sehingga perbuatan tersebut terus diulang.

d. Keterampilan Mengadakan Variasi

Penggunaan variasi dalam pembelajaran ditujukan untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa karena pembelajaran yang monoton. Dengan mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran diharapkan pembelajaran lebih bermakna dan optimal, sehingga siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme serta penuh partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

e. Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya, misalnya sebab dan akibat. Penyampaian informasi yang terencana dengan baik disajikan dengan urutan yang cocok merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan.

f. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara kelompok. Untuk itu keterampilan guru harus dilatih dan dikembangkan, sehingga para guru memiliki kemampuan untuk melayani siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran kelompok kecil.

g. Keterampilan Mengelola Kelas

Menurut Uzer Usman (dalam Rusman, 2012: 90) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran, seperti penghentian perilaku siswa yang memindahkan perhatian kelas, memberikan penghargaan bagi siswa yang tepat waktu dalam menyelesaikan tugas atau penetapan norma kelompok yang produktif.

h. Keterampilan Pembelajaran Perseorangan

Pembelajaran individual adalah pembelajaran yang paling humanis untuk memenuhi kebutuhan dan interes siswa. Guru dapat melakukan variasi, bimbingan, dan penggunaan media pembelajaran dalam rangka memberikan sentuhan kebutuhan individual. Pembelajaran ini terjadi bila jumlah siswa yang dihadapi oleh guru jumlahnya terbatas, yaitu antara dua sampai delapan orang untuk kelompok kecil, dan seorang untuk perseorangan.

i. Keterampilan Menutup Pelajaran

Menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran.

### 2.1.3.5 Aktivitas Siswa

Selama kegiatan pembelajaran banyak aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa. Pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut aktif untuk menentukan tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Tidak dapat dikatakan belajar jika tidak ada aktivitas. Kegiatan belajar menuntut subjek didik atau siswa harus aktif berbuat atau dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas.

Diedrich dalam Munadi (2013:190) menyebutkan jenis-jenis aktivitas siswa dalam belajar yang dapat digolongkan menjadi 8 yaitu: *emotional activities*, *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *drawing activities*, *motor activities*, dan *mental activities*. Aktivitas siswa dalam penelitian ini dibatasi menjadi 7 aktivitas belajar, sebagai berikut:

a. *Emotional Activities*

*Emotional activities* misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

b. *Oral Activities*



*Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.

c. *Visual Activities*

*Visual activities*, yang termasuk di dalamnya memperhatikan gambar, melakukan percobaan, dan menanggapi pekerjaan orang lain.

d. *Listening Activities*

*Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

e. *Writing Activities*

*Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.

f. *Motor Activities*

*Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, dan beternak.

g. *Mental Activities*

*Mental activities*, sebagai contoh misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, membuat hubungan, mengambil keputusan.

### 2.1.3.6 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

*Social Science Education* (SSEC) dan *National Council for Social Studies* (NCSS) menyebut Ilmu Pengetahuan Sosial dengan istilah “*Social*

*Science Education*” dan *Social Studies*”, yang berarti Ilmu Pengetahuan Sosial mengikuti cara pandang yang sifatnya terpadu dari beberapa mata pelajaran, seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya. Perpaduan ini dimungkinkan karena mata pelajaran tersebut memiliki objek material kajian yang sama yaitu manusia. Pengertian ini ditegaskan oleh Saidiharjo (dalam Hidayati, 2009:1.6) bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan hasil kombinasi atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran yang memiliki ciri-ciri yang sama sebagai ilmu sosial, seperti geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, dan politik.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mengkaji hakikat manusia sebagai makhluk sosial yang senantiasa berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan. Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran yang erat kaitannya dengan interaksi manusia terhadap lingkungannya memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai.

#### **2.1.3.7 Ruang Lingkup IPS SD**

Ruang lingkup IPS sebagai pengetahuan adalah kehidupan manusia di masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Di tinjau daei aspeknya, ruang lingkup tersebut meliputi hubungan sosial, ekonomi, psikologi sosial, budaya, sejarah, geografi, politik (Taneo, 2010:1.40). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 (2006:575) merumuskan ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD meliputi aspek-

aspek: (a) manusia, tempat, dan lingkungan, (b) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (c) sistem sosial dan budaya, dan (d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Ruang lingkup Ilmu IPS tersebut kemudian dikembangkan dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk masing-masing kelas pada setiap semester. Untuk kelas IV SD ruang lingkup IPS meliputi sistem sosial budaya dan ekonomi yang dapat di lihat pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sebagai berikut :

Semester 1

| Standar Kompetensi  | Kompetensi Dasar  |
|---|---|
| 1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi | <p>1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana</p> <p>1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya</p> <p>1.3 Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat</p> <p>1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi)</p> <p>1.5 Menghargai berbagai peninggalan sejarah</p> |

|  |   |
|--|---|
|  | <p>dilingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi)</p> <p>dan menjaga kelestariannya</p> <p>1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungannya</p> |
|--|---|

## Semester 2

| Standar Kompetensi   | Kompetensi Dasar  |
|--|---|
| 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi | <p>2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya</p> <p>2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat</p> <p>2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya</p> <p>2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya</p> |

Dalam penelitian ini membatasi materi pada KD 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

### 2.1.3.8 Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental 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 (Susanto, 2013:145). Taneo (2010:1-27) menyatakan bahwa tujuan utama pengajaran IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kemampuan peserta didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik. Tujuan IPS menurut Hamalik dalam Hidayati,dkk (2010:1.42) dirumuskan sebagai berikut :

a. Pengetahuan dan pemahaman

Salah satu fungsi pengajaran IPS adalah mentransmisikan pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat berupa fakta – fakta dan ide – ide kepada anak, dengan mengembangkan rasa kontinuitas dan stabilitas, memberikan informasi dan teknik – teknik sehingga mereka dapat ikut memajukan masyarakat sekitar

b. Sikap belajar

IPS bertujuan untuk mengembangkan sikap belajar yang baik. Artinya dengan belajar IPS anak memiliki kemampuan menyelidiki (inkuiri) untuk menentukan ide – ide, konsep – konsep baru sehingga mereka mampu melakukan perspektif untuk masa yang akan datang. Sikap belajar tersebut diarahkan pada pengembangan motivasi untuk mengetahui, berimajinasi, minat belajar,

kemampuan merumuskan masalah, dan hipotesis pemecahannya dan kemampuan menarik kesimpulan berdasarkan data.

c. Nilai – nilai sosial dan sikap

Nilai – nilai sosial merupakan unsur penting di dalam pengajaran IPS. Berdasar nilai – nilai sosial yang berkembang dalam masyarakat, maka akan berkembang pula sikap sosial. Faktor keluarga, masyarakat, tingkah laku guru mempunyai pengaruh terhadap perkembangan nilai – nilai dan sikap anak.

d. Keterampilan dasar IPS

Anak belajar berpikir ilmiah, menafsirkan data – data sosial, mempertimbangkan validitas dan relevansi data, keterampilan mempelajari data masyarakat

Dalam BSNP, (2006 : 175) mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan

4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

#### **2.1.3.9 Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial**

IPS sebagai mata pelajaran yang sifatnya terpadu, mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bidang studi lainnya. Karakteristik IPS, dapat dilihat dari berbagai pandangan. Karakteristik IPS di SD dapat dilihat dari segi materi dan strategi penyampaian.

##### *a. Materi IPS di SD*

IPS pada hakikatnya adalah mata pelajaran yang menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan. Sehingga materi IPS tidak dapat terpisah dan digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Hidayati (2009:1.26) menyebutkan terdapat 5 macam sumber materi IPS di sekolah dasar, antara lain: (a) segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya, (b) kegiatan manusia, misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi, (c) lingkungan geografi dan budaya, meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh, (d) kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari

sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar, dan (e) anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga. Materi dalam pembelajaran IPS di SD berdasarkan pendapat ahli tersebut bersumber dari lingkungan. Lingkungan adalah laboratorium dalam pembelajaran IPS di SD, sehingga segala hal yang ada di lingkungan merupakan materi dalam IPS di SD.

b) Strategi penyampaian IPS di SD

Strategi penyampaian pengajaran IPS menurut Hidayati (2010:1.27) sebagian besar didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/ tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama kali hendaknya dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas. Materi dan strategi pembelajaran IPS di SD, serta karakteristik siswa SD merupakan hal pokok yang harus diperhatikan dalam pembelajaran IPS di SD sehingga dapat berjalan secara optimal. Materi dan strategi, serta karakteristik siswa pada pembelajaran IPS di SD inilah yang menjadikan IPS di SD hendaknya dikemas melalui model pembelajaran tertentu



yang disesuaikan dengan karakter siswa SD sehingga pembelajaran IPS dapat berjalan secara optimal.

## 2.2 KAJIAN EMPIRIS

Hasil penelitian yang sejenis dengan penelitian ini diantaranya yaitu: penelitian yang dilakukan oleh Singgih Heriyanto (2014) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sd Negeri Gugus Kolopaking” menunjukkan bahwa  $H_0$  : diterima, sehingga penggunaan media benda konkret mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD N Gugus Kolopaking. Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh nilai  $R^2$  sebesar 0,416 atau 41,6 %. Hasil tersebut berarti bahwa variabel penggunaan media benda konkret (X) mempengaruhi variabel hasil belajar siswa (Y) sebesar 41,6 %.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Mona Fatia Sari, Riyanto M. Taruna, Erni Mustakim (2015) dengan judul “Hubungan Antara Penggunaan Media Gambar Dan Aktivitas Belajar Dengan Prestasi Belajar IPS” menunjukkan bahwa Hasil analisis data menunjukkan bahwa (1) terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media gambar dengan prestasi belajar IPS dengan koefisien korelasi sebesar 0,708, (2) terdapat hubungan yang positif antara aktivitas belajar dengan prestasi belajar IPS dengan koefisien korelasi sebesar 0,653, (3) terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media gambar dan aktivitas belajar dengan prestasi belajar IPS dengan koefisien korelasi sebesar 0,710. Terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media

gambar dan aktivitas belajar secara bersama-sama dengan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Kota Bandarlampung Tahun Ajaran 2014/2015.

Penelitian yang dilakukan oleh Hikmawati, Kamid, Syamsurizal(2013) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah” menunjukkan bahwa Dari analisis data dan hasil uji statistik diperoleh adalah: (1) ada pengaruh penggunaan media pada hasil matematika mengajar siswa kelas VIII MTs pembelajaran, (2) ada pengaruh dari gaya kognitif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs (dan (3) tidak ada interaksi yang signifikan antara media pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil dari siswa kelas matematika VIII MTs belajar, dengan hasil pengujian untuk hipotesis 1,  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs. Hasil pengujian untuk hipotesis 2,  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh gaya kognitif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs. Sedangkan hasil pengujian untuk hipotesis 3,  $H_0$  diterima yang berarti tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs.

Penelitian yang dilakukan Ahmed Yousif Abdelraheem dan Ahmed Hamed Al-Rabane (2006) dengan judul “*Utilisation and Benefits of Instructional Media in Teaching Social Studies Courses as Perceived by Omani Students*” menunjukkan hasil penelitian menunjukkan bahwa papan,

peta, tabel, ilustrasi dan grafik adalah media yang paling sering digunakan dalam pengajaran studi program sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa papan, peta, tabel dan ilustrasi adalah media yang paling berguna. Pada penelitian ini mengungkapkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara persepsi siswa perempuan dan laki-laki mengenai pemanfaatan media. Namun, banyak siswa perempuan mencatat bahwa manfaat yang mereka peroleh melalui penggunaan media lebih tinggi. Pemanfaatan media pembelajaran di kelas dianggap telah secara signifikan meningkatkan hasil pendidikan. Peningkatan ini bisa melalui bentuk prestasi siswa dan penghematan waktu pada tugas-tugas. Data tabel menunjukkan bahwa korelasi antara pemanfaatan dan keuntungan signifikan dan nilai yang tinggi (0,70).

Penelitian yang dilakukan Dr. Ahsan Akhtar Naz dan Dr. Rifaat Ali Akbar (2008) dengan judul "*Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration*" menunjukkan penggunaan media pembelajaran membantu pendidik untuk mengirimkan pengetahuan dengan cara yang mengesankan memberikan keragaman untuk mengajar di kelas dan membuat pembelajaran lebih efektif. Dalam penelitian ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran memberikan lingkungan belajar interaktif karena pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan mudah memotivasi peserta didik sehingga hasil belajar siswa ikut terpengaruh menjadi lebih baik.

Penelitian yang dilakukan Ayeni, A. O. and Olasunkanmi, O. S. (2014) dengan judul "*Relationship Between Student Learning Factors and Their Learning Outcome in Senior Secondary School Economics in Osun State Public Secondary Schools, Nigeria*" menunjukkan hubungan antara faktor-faktor belajar siswa dan hasil belajar ekonomi mereka di Odo-Otin wilayah pemerintah lokal Osun. Studi ini meneliti bagaimana instruksional bahan, sikap guru dengan metode pengajaran, media pembelajaran, status orang tua dan kebijakan pemerintah terkait dengan hasil belajar siswa. Temuan mengungkapkan hubungan yang signifikan positif antara (i) ketersediaan bahan ajar dan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa ( $r = 0,113$ ;  $p < 0,05$ ) (ii) sikap siswa untuk belajar dengan hasil belajar mereka ( $r = 0,115$ ;  $p < 0,05$ ) (iii) sikap guru dengan metode mereka mengajar dengan belajar siswa hasil ( $r = 0,117$ ;  $p < 0,05$ ). Temuan juga mengungkapkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara (iv) status orang tua dengan siswa hasil belajar ( $r = 0,058$ ;  $p > 0,05$ ) (v) kebijakan pemerintah dengan siswa belajar hasil ( $r = 0,267$ ;  $p > 0,05$ ).

Penelitian yang dilakukan oleh Risiko Romantika, Zainuddin, Nurhadi (2013) dengan judul "*Korelasi Penggunaan Media Gambar Dengan Hasil Belajar Pkn Kelas V Sdn 06 Sungai Raya*" menunjukkan hasil penelitian pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Sungai Raya, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara penggunaan media gambar dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Sungai Raya.

Hal ini dapat dilihat dari jumlah  $r_{xy} > r_{tabel}$  ( $0,48 > 0,284$ ). Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Secara khusus dapat disimpulkan bahwa: (1) Penggunaan media gambar dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Sungai Raya termasuk kategori “sangat baik”. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis angket penggunaan media gambar dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang memperoleh nilai sebesar 2.681 dengan rata-rata 89,37, (2) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Sungai Raya termasuk kategori “baik”. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis rata-rata nilai tes formatif Pkn siswa yang memperoleh nilai sebesar 11.356 dengan rata-rata 227,12 atau 75,70, (3) Terdapat korelasi antara penggunaan media gambar dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Sungai Raya sebesar 0,48 yang termasuk kategori “sedang”.

Penelitian yang dilakukan oleh Erni Suardani Ketut, Lasmawan I Wayan, Sadia I Wayan (2013) dengan judul “Pengaruh Media Cd Interaktif Berbantuan Lks Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Kelas V Di Sd 1,2,5 Banyuasri-Singaraja” menunjukkan Hasil penelitian menunjukkan: (1) motivasi belajar kelompok siswa yang menggunakan media CD Interaktif berbantuan LKS lebih tinggi dari pada siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional, ( $F = 536,698$ ,  $p < 0,05$ ) dan (2) hasil belajar kelompok siswa yang belajar IPA menggunakan media CD Interaktif

berbantuan LKS lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional, ( $F = 507,685, p < 0,05$ ), (3) terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar IPA menggunakan media CD Interaktif berbantuan LKS dan konvensional ( $F = 6,577, p < 0,05$ ).

### 2.3 KERANGKA BERPIKIR

Sebagai Pendidik tentu guru menginginkan keberhasilan dalam mendidik dan mengajar siswanya. Akan tetapi pada kenyataannya sering kali keinginan tersebut belum dapat terwujud karena banyak faktor, faktor tersebut terdiri dari faktor internal (dalam diri siswa) dan faktor eksternal (luar diri siswa). Faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. Lingkungan sosial meliputi lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga. Lingkungan non sosial meliputi lingkungan alamiah, faktor instrumental atau perangkat pembelajaran (media pembelajaran, fasilitas), dan faktor materi pembelajaran (Syah dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2010:26).

Dalam kegiatan pembelajaran guru dituntut untuk menguasai dan menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih aktif terutama pada pembelajaran yang mempunyai banyak materi salah satunya mata pelajaran IPS. Media pembelajaran yang bervariasi (media audio, visual, audiovisual dan benda

konkret) dapat memotivasi siswa dan membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga pengalaman belajar siswa dapat menetap secara permanen dalam diri siswa. Tentu saja pengalaman belajar yang diperoleh oleh siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat di lihat dari perubahan- perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar . Jika media pembelajaran dapat berimbas pada hasil pembelajaran maka ada hubungan antara media pembelajaran dengan hasil belajar siswa disekolah. Kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.2. kerangka berpikir

## 2.4 HIPOTESIS

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2012:84). Pada penelitian terdapat dua macam hipotesis yaitu hipotesis nol dan alternatif. Hipotesis nol diartikan sebagai tidak adanya hubungan antara variabel sedangkan Hipotesis alternatif dapat diartikan adanya hubungan antara variabel. Adapun dalam penelitian ini hipotesis alternatif dan Hipotesis nol dapat dirumuskan sebagai berikut :

Hipotesis alternatif (Ha): Ada hubungan media pembelajaran dengan hasil belajar IPS kelas IV SD Gugus Bekisar Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang

Hipotesis nol (Ho) : Tidak Ada penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar IPS kelas IV SD Gugus Bekisar Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang

Berdasarkan uraian pada kajian pustaka, kajian empiris, dan kerangka berpikir diatas maka hipotesis penelitian ini adalah Hipotesis alternatif (Ha)



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan :

- 1)  $H_a$  : diterima, sehingga penggunaan media pembelajaran mempunyai hubungan positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD N Gugus Bekisar Kecamatan Tuntang. Berdasarkan hasil analisis korelasi *product moment* diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,480 termasuk dalam kategori sedang
- 2) Hasil koefisien determine sebesar 23,10% . Hasil tersebut berarti bahwa variabel penggunaan media pembelajaran (X) mempengaruhi variabel hasil belajar siswa (Y) sebesar 23,10 % . sedangkan sebesar 76,90% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini. Variabel lain kemungkinan adalah faktor keadaan sekolah, keadaan siswa, metode mengajar dan model pengajaran. Kecilnya hubungan penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar IPS karena banyak indikator yang tidak muncul.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak, diantaranya sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Guru sebaiknya lebih sering menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi agar pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat siswa tidak bosan karena pemilihan media yang bervariasi.

b. Siswa

Setelah menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa juga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

c. Bagi Peneliti lain

Bagi peneliti yang ingin meneliti media pembelajaran, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi untuk membantu dalam melakukan penelitian. Selain itu karena penelitian ini baru mengungkapkan tentang hubungan antara media pembelajaran dengan hasil belajar, diharapkan peneliti lain dapat melanjutkan penelitian ini dengan membahas media pembelajaran dikaitkan dengan faktor lain

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdelraheem , Ahmed Yousif. 2006. *Utilisation and Benefits of Instructional Media in Teaching Social Studies Courses as Perceived by Omani Students*. Malaysian Online Journal of Instructional Technology. 2 (1)
- Anitah, Sri, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2009. *Profesionalisme: Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya : Insan Cendekia
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tentang Pembelajaran IPS*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Baharuddin, Esa Nur Wahyuni. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Daryanto. 2013 . *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gaya Media
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Peraturan Pemerintah Nomor 14 Tahun 2005 tentang Kurikulum* . Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Lampiran Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Haryoko, Spto. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *e-Journal Edukasi Elektro Universitas Negeri Makassar*. 5(1): 1-10.

- Hidayati, dkk. 2010. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hikmawati, Kamid, dkk. 2013. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii. E-journal Universitas Jambi. Vol. 3 No.3 Jurusan Pendidikan Dasar.
- Ketut, Suardani, dkk. 2013. *Pengaruh Media Cd Interaktif Berbantuan Lks Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Kelas V Di Sd 1,2,5 Banyuasri-Singaraja*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Naz, Ahsan Akhtar, dkk. 2008. *Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration*. e-Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab, Lahore – Pakistan. Vol. 18(1-2) 35-40
- Nugrahani, Rahina. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. e-Journal Universitas Negeri Semarang. 36(1).
- Purwanto, 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar
- Rifa'i, Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Romantika, Risiko, dkk. 2013. Korelasi Penggunaan Media Gambar Dengan Hasil Belajar Pkn Kelas V Sdn 06 Sungai Raya. e-Journal Universitas Universitas Tanjungpura Pontianak. 3(1)
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sari, Fatia, dkk. 2015. Hubungan Antara Penggunaan Media Gambar Dan Aktivitas Belajar Dengan Prestasi Belajar IPS. E-journal Universitas Lampung. Vol. 3, No.2
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada media group
- Taneo, dkk. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional



Gambar 7 : Siswa SDN Tuntang 02 mengisi angket penelitian



Gambar 8 : Siswa SDN Tuntang 04 mengisi angket penelitian