



**PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMANFAATAN
MEDIA DALAM PEMBELAJARAN IPS
KELAS III DI SD GUGUS
R. A. KARTINI SEMARANG**

SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

UNNES
oleh
Gresninda Putri N.

1401412235

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

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan :

Nama : Gresninda Putri Nandansari

NIM : 1401412235

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media dalam
Pembelajaran IPS Kelas III Di SD Gugus R. A. Kartini
Semarang

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

Semarang, 9 Agustus 2016

Peneliti,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gresninda Putri Nandansari

NIM. 1401412235

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Gresninda Putri Nandansari, NIM 1401412235, berjudul "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran IPS Kelas III Di SD Gugus R.A Kartini Semarang", telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 9 Agustus 2016

Semarang, 19 Juli 2016

Dosen Pembimbing I,



Masitah, S. Pd., M. Pd.
NIP 19520610 1980032 001

Dosen Pembimbing II,



Drs. Sukarjo, S. Pd., M. Pd.
NIP 19561201 1987031 001

Mengetahui,

Kejua Jurusan PGSD



Drs. Issa Ansori, M. Pd.
NIP 196008201987031003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Gresninda Putri Nandansari, NIM 1401412235 berjudul "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran IPS Kelas III Di SD Gugus R. A. Kartini Semarang" telah dipertahankan dihadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan pada

hari : Selasa

tanggal : 9 Agustus 2016

Panitia Ujian Skripsi,

Ketua,



Prof. Dr. Y. Anruddin, M. Pd
NIP. 19427 198603 1 001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M. Pd.
NIP 19600820 198703 1 003

Penguji

Farid Ahmadi, S. Kom., M. Kom., Ph. D
NIP 19770126 200812 1 003

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Pembimbing Utama,

Masitah, S. Pd., M. Pd
NIP 19520610 1980032 001

Pembimbing Pendamping,

Drs. Sukarjo, S. Pd., M. Pd
NIP. 19561201 1987031 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

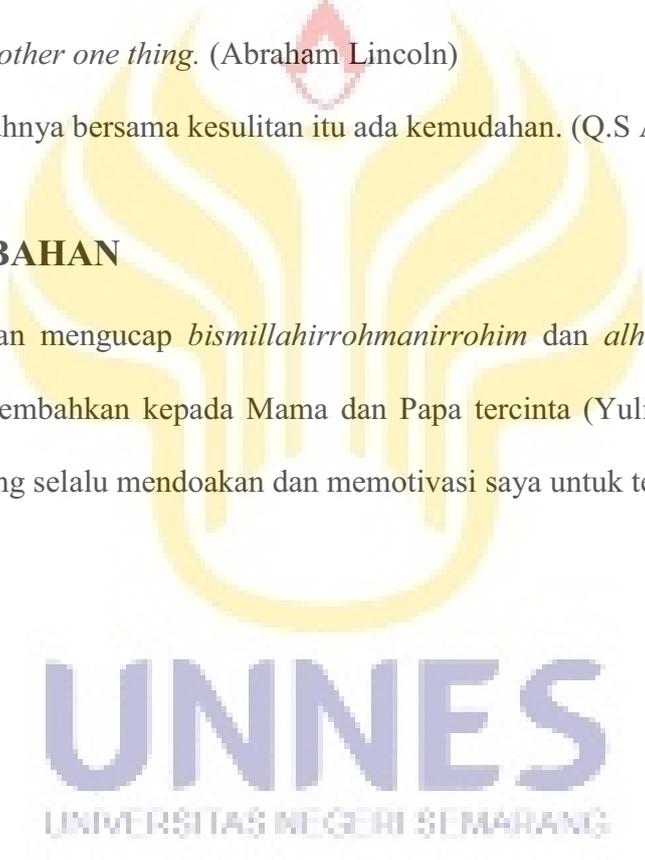
Apa yang ingin dipelajari murid sama pentingnya dengan apa yang ingin diajarkan Guru. (Lois E. Lebar)

Always bear in mind that your own resolution to success is more important than any other one thing. (Abraham Lincoln)

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. (Q.S Al Insyirah:6)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap *bismillahirrohmanirrohim* dan *alhamdulillah*, skripsi ini saya persembahkan kepada Mama dan Papa tercinta (Yuliati Pamilusari dan Sunarno), yang selalu mendoakan dan memotivasi saya untuk terus bersemangat.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran IPS Di SD Gugus R. A. Kartini Semarang". Skripsi ini diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tak langsung, oleh karena itu disampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatkhur Rohman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan belajar hingga selesai;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian dan persetujuan pengesahan skripsi ini;
3. Drs. Isa Ansori, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan untuk penelitian dan penyusunan skripsi;
4. Masitah, S. Pd., M. Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta arahan yang sangat berharga;
5. Drs. Sukarjo, S. Pd., M. Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta arahan yang sangat berharga;

6. Farid Ahmadi, S. Kom., M. Kom., Ph. D., Dosen Penguji Utama yang telah menguji dan memberikan bimbingan serta arahan yang sangat berharga;
7. Segenap dosen jurusan PGSD FIP UNNES yang telah membekali ilmu yang bermanfaat;
8. Triyatno, A. Ma., Kepala SD Negeri Pandeanlamper 01 Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
9. Sri Haryati, S. Pd., Kepala SD Negeri Pandeanlamper 02 Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
10. Miyarti, S. Pd. SD, M. M, Kepala SD Negeri Pandeanlamper 04 Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
11. Drs. Totok Sugianto, Kepala SD Negeri Gayamsari 01 Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
12. Khomsatun, S. Pd., M. Pd., Kepala SD Negeri Gayamsari 02 Semarang yang telah memebrikan izin penelitian;
13. Seluruh guru dan karyawan SD Negeri Pandeanlamper 01 Semarang yang telah bersedia membantu melaksanakan penelitian;
14. Seluruh guru dan karyawan SD Negeri Pandeanlamper 02 Semarang yang telah bersedia membantu melaksanakan penelitian;
15. Seluruh guru dan karyawan SD negeri Pandeanlamper 04 Semarang yang telah bersedia membantu melaksanakan penelitian;
16. Seluruh guru dan karyawan SD Negeri Gayamsari 01 Semarang yang telah bersedia membantu melaksanakan penelitian;

17. Seluruh guru dan karyawan SD Negeri Gayamsari 02 yang telah bersedia membantu melaksanakan penelitian;
18. Teman-teman penelitian di SD Gugus R. A. Kartini yang telah bekerja sama dengan solid.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan di sekolah dasar.

Semarang, Agustus 2016

Peneliti,



Gresninda Putri N.

NIM. 1401412235



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Nandansari, Gresninda Putri. 2016. *Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran IPS Kelas III di SD Gugus R. A. Kartini Semarang.* Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Masitah, S. Pd., M. Pd., dan Drs. Sukarjo, S. Pd., M. Pd. 189 Halaman.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat penting untuk proses belajar di sekolah guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dari hasil observasi diketahui bahwa media yang dipakai saat guru mengajar adalah media visual. Kurang tersedianya sarana dan prasarana yang memadai menyebabkan media yang dipakai juga terbatas, sehingga rumusan dari permasalahan tersebut adalah bagaimanakah pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III dan persepsi siswa kelas III terhadap pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS di SD gugus R.A. Kartini Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media serta persepsi siswa terhadap pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS kelas III di Gugus R. A. Kartini Semarang.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Variabel yang diteliti adalah media pembelajaran yang dipakai guru saat mengajar IPS di kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, studi dokumenter, serta angket. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS menurut siswa kelas III termasuk kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase persepsi siswa sebanyak 58%, yaitu sebanyak 27 dari 64 siswa setuju bahwa guru di kelas mengajar menggunakan media visual yaitu berupa gambar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS di lima SD di Gugus R. A. Kartini Semarang menurut siswa kelas III tergolong baik. Saran dalam penelitian ini adalah hendaknya guru dapat melakukan variasi terhadap media yang dipakai, sekolah hendaknya memberikan penambahan media yang dapat menunjang proses pembelajaran siswa, serta pengadaan pelatihan umum maupun seminar mengenai pemanfaatan media baik dari pemerintah maupun pihak sekolah, sehingga guru dapat mengembangkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : persepsi, pemanfaatan, media, pembelajaran, IPS

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Manfaat Penelitian	9
a. Manfaat Teoritis	9
b. Manfaat Praktis	9
1.5. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1. Kajian Teori	11

2.1.1.	Hakikat Belajar	11
2.1.1.1.	Pengertian Belajar	11
2.1.1.2.	Ciri-ciri Belajar	14
2.1.1.3.	Prinsip-prinsip Belajar	15
2.1.1.4.	Proses Belajar	18
2.1.1.5.	Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Proses Belajar	20
2.1.2.	Hakikat Pembelajaran	23
2.1.2.1.	Pengertian Pembelajaran	23
2.1.2.2.	Ciri-ciri Pembelajaran	25
2.1.2.3.	Komponen-komponen Pembelajaran	25
2.1.2.4.	Prinsip-prinsip Pembelajaran	30
2.1.3.	Persepsi	33
2.1.3.1.	Pengertian Persepsi	33
2.1.3.2.	Prinsip dasar Persepsi	34
2.1.3.3.	Faktor-faktor yang Berperan dalam Persepsi	35
2.1.4.	Media Pembelajaran	36
2.1.4.1.	Pengertian Media Pembelajaran	37
2.1.4.2.	Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	38
2.1.4.3.	Fungsi Media Pembelajaran	41
2.1.4.4.	Posisi Media Pembelajaran	42
2.1.4.5.	Pertimbangan Pemilihan Media	42
2.1.4.6.	Klasifikasi Media Pembelajaran	46
2.1.5.	Hasil Belajar	49

2.1.6.	Hakikat IPS	50
2.1.6.1.	Pengertian IPS	50
2.1.6.2.	Tujuan IPS	52
2.1.6.3.	Ruang Lingkup IPS	53
2.1.6.4.	Strategi Pembelajaran IPS	54
2.1.6.5.	Pembelajaran IPS di SD	54
2.1.6.6.	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	55
2.2.	Kajian Empiris	57
2.3.	Kerangka Berpikir	60
BAB III METODE PENELITIAN		62
3.1	Jenis Desain Penelitian	62
3.1.1.	Jenis Penelitian	62
3.1.2.	Desain Penelitian	62
3.2	Subjek, Lokasi, dan Waktu Penelitian	64
3.2.1.	Subjek Penelitian	64
3.2.2.	Lokasi Penelitian	64
3.2.3.	Waktu Penelitian	64
a.	Tahap Persiapan	64
b.	Tahap Pelaksanaan	65
c.	Tahap Penyelesaian	65
3.3	Populasi dan Sampel	65
3.3.1.	Populasi Penelitian	65
3.3.2.	Sampel Penelitian	66

3.3.3.	Teknik Pengambilan Sampel	66
3.4	Variabel Penelitian	67
3.5	Teknik Pengumpulan Data	67
a.	Wawancara	67
b.	Observasi	68
c.	Studi Dokumenter	69
d.	Angket	69
3.6	Uji Validitas dan Reliabilitas	69
3.6.1.	Validitas	70
3.6.2.	Reliabilitas	71
3.7	Teknik Analisis Data	73
3.7.1.	Pengolahan Data	75
a.	Mean	76
b.	Median	76
c.	Modus	76
3.8	Uji Keabsahan Data	77
a.	Triangulasi Sumber	77
b.	Triangulasi Teknik	77
c.	Triangulasi Waktu	77
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	78
4.1.	Hasil Penelitian	78
A.	Deskripsi Lokasi Penelitian	78
B.	Deskripsi Hasil Penelitian	79

1.	Motivasi dan Minat Belajar Siswa Terhadap IPS	82
2.	Pemanfaatan Media Audio dalam pembelajaran IPS	85
3.	Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran IPS	87
4.	Pemanfaatan Media Audiovisual dalam Pembelajaran IPS	89
5.	Dampak Pelaksanaan Media Dalam Pembelajaran	91
4.2.	Pembahasan	94
4.2.1.	Pemanfaatan Media dalam pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas III di SD Gugus R.A Kartini Semarang	94
4.2.2.	Persepsi Siswa Kelas III Terhadap Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran IPS di SD Gugus R.A Kartini Semarang	96
4.2.3.	Implikasi Hasil Penelitian	98
BAB V	PENUTUP	102
5.1.	Simpulan	102
5.2.	Saran	103
	DAFTAR PUSTAKA	104
	LAMPIRAN	109



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas III	
Semester II	55
Tabel 3.1 Populasi Penelitian	66
Tabel 3.2 Kategori Tingkatan Pemanfaatan Media	75
Tabel 4.1 Total Persepsi Siswa	81
Tabel 4.2 Persepsi Siswa Mengenai Motivasi dan Minat	
Belajar Terhadap IPS	83
Tabel 4.3 Persepsi Siswa Mengenai Pemanfaatan Media	
Audio	85
Tabel 4.4 Persepsi Siswa mengenai Pemanfaatan Media Visual	87
Tabel 4.5 Persepsi Siswa Mengenai Pemanfaatan Media Audiovisual	89
Tabel 4.6 Dampak Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Posisi Media Pembelajaran	42
Gambar 2.2	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	46
Gambar 2.3	Kerangka Berfikir	61
Gambar 4.1	Diagram Total Persepsi Siswa	82
Gambar 4.2	Diagram Persepsi Siswa Mengenai Motivasi dan Minat Belajar Terhadap IPS	84
Gambar 4.3	Diagram Persepsi Siswa Mengenai Pemanfaatan Media Audio	86
Gambar 4.4	Diagram Persepsi Siswa Mengenai Pemanfaatan Media Visual	88
Gambar 4.5	Diagram Persepsi Siswa Mengenai Pemanfaatan Media Audiovisual	90
Gambar 4.6	Diagram Persepsi Siswa Mengenai Dampak Pemanfaatan Media	93

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen Pengambilan Data	110
Lampiran 2	Kisi-kisi Angket	112
Lampiran 3	Rubrik Penilaian Angket	113
Lampiran 4	Angket Uji Coba	114
Lampiran 5	Surat Keterangan Validasi Angket	118
Lampiran 6	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	119
Lampiran 7	Angket Valid	123
Lampiran 8	Instrumen Pengamatan Guru	126
Lampiran 9	Hasil Pengisian Angket	141
Lampiran 10	Rekapitulasi Angket Sampel	144
Lampiran 11	Instrumen Wawancara	147
Lampiran 12	Rekapitulasi Data Hasil Angket	157
Lampiran 13	Surat-surat Penelitian	167
Lampiran 14	Dokumentasi	177
Lampiran 15	Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS	186

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Proses transformasi sistem nilai dan budaya kearah yang lebih baik, antara lain dalam pembentukan kepribadian, keterampilan dan perkembangan intelektual siswa disebut dengan pendidikan. Pendidikan adalah pondasi yang penting bagi setiap individu bahkan Negara. Di kehidupan yang penuh persaingan ini, seseorang yang diperhitungkan kedudukan dan kemampuannya di masyarakat adalah yang memiliki pendidikan dan kemampuan baik. Dengan pendidikan, maka lahirlah manusia yang menjadi sumber daya dari suatu Negara dengan potensi yang dimilikinya. Hal tersebut tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 Bab I, pasal 1 ayat 1, tentang pendidikan nasional yang dinyatakan sebagai berikut :

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara".

Pentingnya pendidikan dalam suatu Negara ini dikarenakan suatu Negara akan berhasil jika memiliki masyarakat yang mampu bersaing dengan dunia luar yang tentunya dengan pendidikan yang sangat baik. Secara umum komponen suatu pendidikan terdiri dari tujuan pendidikan, siswa, guru, isi pendidikan, metode pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Ketujuh komponen tersebut saling berkaitan antara

komponen satu dengan yang lain. Jika ketujuh komponen pendidikan berfungsi dengan baik, akan menghasilkan output yang optimal sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Tujuan tersebut didukung oleh himbauan pemerintah mengenai wajib belajar sembilan tahun. Tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan tersebut salah satunya dapat dilihat dari kualitas profesional guru. Dalam meningkatkan mutu pendidikan, guru memiliki peran yang kuat karena sebagai transformator pendidikan kepada siswanya (peserta didik), oleh karena itu guru harus mempersiapkan perencanaan yang baik dalam proses pembelajarannya untuk meningkatkan kemampuan dan hasil pada setiap anak didiknya.

Pada lembaga formal, proses reproduksi sistem nilai dan budaya dilakukan terutama dengan mediasi proses belajar mengajar sejumlah mata pelajaran di kelas. Kemudian dengan dikeluarkannya UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1, sudah jelas bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/ kejuruan, dan muatan lokal. Sejalan dengan peraturan tersebut, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Mata

pelajaran IPS berperan penting dalam pendidikan wawasan, keterampilan dan sikap ilmiah sejak dini bagi anak. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Sehubungan dengan peraturan pemerintah mengenai IPS, terdapat temuan Depdiknas (2007) yang menunjukkan bahwa dari hasil penelitian tersebut masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran IPS. Guru dalam menerapkan pembelajaran lebih menekankan pada metode yang mengaktifkan guru, kurang melibatkan peserta didik, pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, lebih banyak menggunakan metode konvensional (ceramah) dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran. Sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, bahkan cenderung pasif. Siswa hanya diam saja, mendengarkan, mencatat, dan mudah bosan dalam pembelajaran. Guru yang baik selayaknya selalu berusaha menggunakan metode pembelajaran yang paling efektif, dan memakai alat/media yang terbaik.

Penemuan baru lainnya mengenai permasalahan pendidikan oleh Anies Baswedan sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam laporannya yang menggambarkan kritisnya pendidikan di Indonesia antara lain; (1) nilai kompetensi guru di Indonesia hanya 44,5. Padahal nilai

standar kompetensi guru adalah 75. (2) Indonesia berada pada peringkat 40 dari 40 negara, pada pemetaan kualitas pendidikan menurut lembaga *The Learning Curve*. (3) Pendidikan Indonesia masuk dalam peringkat 64 dari 65 negara yang dikeluarkan oleh lembaga PISA (*Programme for International Study Assessment*). Untuk itu, diperlukan adanya reformasi pendidikan. (Ika Akbarwati, 2015, Anies Baswedan Nyatakan Pendidikan Indonesia Gawat Darurat, <https://www.selasar.com/budaya/anies-baswedan-nyatakan-pendidikan-indonesia-gawat-darurat>).

Pendapat lain oleh Namin AB Ibnu Solihin yang menyebutkan bahwa setidaknya ada empat permasalahan pendidikan yang masih dihadapi Indonesia, anatar lain; (1) Kurikulum. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang bagus, namun sistem penilaiannya rumit. Selain itu, dihapuskannya pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) juga sangat disayangkan, karena untuk menghadapi MEA, keterampilan menggunakan teknologi sangat penting. (2) Guru. Saat ini guru banyak yang masih mengajar pakai cara zaman dahulu, padahal sekarang sudah zaman digital. Ditambah siswa yang dihadapinya lahir dizaman digital. (3) Budaya literasi di kalangan guru masih sangat lemah. (4) Buku teks pelajaran yang digunakan masih *lower order thinking skill* (LOTS) (Irdati Wurinada, 2015, Empat Masalah Utama Pendidikan Indonesia, <http://news.okezone.com/read/2015/11/30/65/1258030/empat-masalah-utama-pendidikan-indonesia>).

Berbagai data tersebut menunjukkan bahwa kualitas pendidikan merupakan hal yang sangat penting sekali. Sejalan dengan hal tersebut, di era globalisasi ini pengajaran yang dilakukan oleh guru perlu kreativitas dan inovasi. Di sekolah yang peneliti observasi, menunjukkan bahwa rata-rata guru SD tersebut sudah menggunakan media, namun pemanfaatannya kurang bervariasi dan hanya pada saat tertentu. Dengan alasan tersebut peneliti ingin mengetahui alasan masing-masing guru hanya menggunakan media tertentu pada waktu tertentu pula. Serta pendapat siswa mengenai pemilihan media yang dipakai guru saat mengajar di kelas.

Media pembelajaran (Sanaky 2013:3) adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Menurut paham konstruktivistik Daryanto (2013:2) yang menyatakan bahwa belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pebelajar) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar, maka prinsip media *mediated instruction* menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan *ivent* belajar secara optimal. *Ivent* belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas. Mengacu pada pernyataan-pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk proses belajar di sekolah guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas.

Penelitian mengenai pemanfaatan media telah dibuktikan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ashvini Joshi pada tahun 2012 yang berjudul "*Multimedia as A Technique in Teaching Process in the Classrooms*" dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan multimedia dapat meningkatkan kosakata dan struktur bahasa Inggris siswa. Sehingga kemampuan berbahasa Inggris siswa semakin meningkat. Selain itu, siswa menjadi semakin percaya diri untuk berbicara menggunakan bahasa Inggris.

Yuswanti dengan penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala" pada tahun 2013 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh setelah diterapkan media gambar dalam pembelajaran IPS yaitu ketuntasan klasikal pada siklus I 20,08% meningkat menjadi 95,80% pada siklus II dan daya serap klasikal yang diperoleh pada siklus I 54,58% menjadi 75,42% pada siklus II dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD PT. Lestari Tani Teladan. Kabupaten Donggala.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Ade Irma Setiyani berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Menggunakan *Snowball Throwing* Media audio Visual Kelas IV" yang dilakukan pada tahun 2013 dengan penelitiannya yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan model *Snowball Throwing* dengan media

Audio Visual dari data awal, siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan, hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan rata-rata nilai siswa pada data awal yaitu 63,3 dengan persentase ketuntasan secara klasikal yaitu 38,64 %, kemudian meningkat rata-ratanya menjadi 67,69 dengan persentase ketuntasan secara klasikal yaitu 69,23 % pada siklus I, dilanjutkan dengan siklus II yaitu dengan rata-rata nilai yang didapatkan meningkat menjadi 81,93 dengan persentase ketuntasan secara klasikal adalah 84,62 %.

Penelitian lain oleh Sastri, Mujiyono, dan Sudaryono yang juga dilakukan tahun 2013 berjudul "Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Menulis Berita Singkat" menunjukkan uji coba yang dilakukan guru mengenai penggunaan media audiovisual memperoleh tanggapan bahwa dengan menggunakan media audio visual, berita yang ditulis siswa semakin berkualitas, pembelajaran lebih terarah, dan bermakna.

Penelitian yang dilakukan oleh Merita Ismaili pada tahun 2013 yang berjudul "*The Effectiveness of Using Movies in the EFL Classroom*", membuktikan bahwa dengan menggunakan media video dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mendengarkan percakapan serta berbicara Bahasa Inggris. Media tersebut dapat menarik minat siswa, menyajikan bahasa dengan cara yang lebih mudah dipahami seperti dalam kamus.

Dengan adanya penelitian terdahulu dan diperkuat oleh pendapat tokoh mengenai media, maka di butuhkan suatu usaha untuk meneliti kegiatan pembelajaran IPS di kelas. Salah satunya adalah penelitian mengenai pemanfaatan media dalam pembelajaran, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul *"Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran IPS Kelas III di SD Gugus R. A. Kartini Semarang"*

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III di SD Gugus R. A. Kartini Semarang?
- b. Bagaimanakah persepsi siswa kelas III terhadap pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS di SD Gugus R. A. Kartini Semarang?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Dengan rumusan masalah yang telah dirinci tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III di SD Gugus R. A. Kartini Semarang.

- b. Untuk mendeskripsikan persepsi siswa kelas III terhadap pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS di SD Gugus R. A. Kartini Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis dan praktis.

a. Manfaat Teoritis

- 1) Memberikan analisis yang relevan mengenai pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III di SD Gugus R. A. Kartini Semarang.
- 2) Memberikan kontribusi teoritis tentang pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III di SD Gugus R. A. Kartini Semarang.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi:

1) Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III di SD Gugus R. A. Kartini Semarang.

2) Sekolah

Sebagai informasi dan masukan bagi sekolah untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran dikelas sehingga dapat meningkatkan keterampilan guru serta profesionalisme guru dalam mengajar.

3) Guru

Memberi masukan kepada guru untuk memanfaatkan media pembelajaran pada setiap materi yang sesuai dalam penggunaan media.

4) Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

1.5 DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran pengertian terhadap judul tersebut, maka perlu dikemukakan batasan dan penjelasan pada beberapa istilah pokok yang terdapat pada judul skripsi ini:

- a. Pemanfaatan media pada penelitian ini dibatasi pada persepsi siswa kelas III mengenai pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS di kelas.
- b. Media Pembelajaran adalah variabel penelitian yang akan diteliti. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
- c. Pembelajaran IPS yaitu pembelajaran yang dijadikan bahan penelitian ini yang dikhususkan pada kelas III, dengan mata pelajaran yang diteliti adalah IPS.
- d. Gugus R. A. Kartini merupakan salah satu gugus yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian. Yang memuat enam SD antara lain; SDN Pandeanlamper 01, SDN Pandeanlamper 02, SDN Pandeanlamper 04, SDN Gayamsari 01, dan SDN Gayamsari 02.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1. Hakikat Belajar

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Belajar sebagai karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk lain, merupakan aktivitas yang selalu dilakukan sepanjang hayat manusia, bahkan tiada hari tanpa belajar. Dengan begitu, belajar tidak hanya dipahami sebagai aktivitas yang dilakukan oleh pelajar saja. Pada dasarnya belajar termasuk aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan dan pengalaman-pengalaman. Dengan demikian, belajar dapat membawa perubahan bagi si pelaku, juga akan terbantu dalam memecahkan permasalahan hidup dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

2.1.1.1. Pengertian Belajar

Pengertian belajar menurut bahasa (dalam Nurochim, 2013:6) adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti "berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu". Hal ini berarti bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Di sini, usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu, manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu (Baharuddin dan Wahyuni, 2015:15).

Slameto (2010:2) menjelaskan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Hilgard dan Bower (dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2015:15) belajar (to learn) memiliki arti: 1) *to gain knowledge, comprehension, mastery of through experience or study*; 2) *to fix in the mind or memory; memorize*; 3) *to acquire through experience*; 4) *to become in forme of to find out*. Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan penguasaan tentang sesuatu.

Morgan dan kawan-kawan menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Perubahan ini tidak terjadi karena adanya warisan genetik atau respon secara alamiah, kedewasaan, atau keadaan organisma yang bersifat temporer, seperti kelelahan, pengaruh obat-obatan, rasa takut, dan sebagainya. Melainkan dalam pemahaman, perilaku, persepsi, motivasi, atau gabungan dari semuanya (dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2015:16).

James O. Whittaker (dalam Aunurrahman, 2014:35) mengemukakan belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. "Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya".

Pendapat lain dari Gagne (dalam Rifa'i, 2012:66) seorang pakar psikologi menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan.

Berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau kegiatan untuk menemukan ilmu dan mendapatkan informasi yang bermanfaat pada periode tertentu untuk

kebutuhan selanjutnya dimana hal tersebut bisa diperoleh dari mana saja, tak terkecuali pengalaman.

2.1.1.2. Ciri-ciri Belajar

Baharuddin dan Wahyuni (2015:18) menjabarkan beberapa ciri belajar yang didasarkan atas pendapat para ahli mengenai definisi belajar, sebagai berikut :

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Ini berarti bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
- b. Perubahan perilaku *relative permanent*. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-berubah, Tetapi perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- d. Perubahan perilaku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

Pendapat lain dari Nurochimah (2013:7) belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Adanya kemampuan baru atau perubahan, yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).
- b. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
- c. Perubahan tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha, sebab perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
- d. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Berbagai pendapat tersebut dapat diambil kata kuncinya bahwa belajar pada intinya terjadi perubahan tingkah laku.

2.1.1.3. Prinsip-prinsip Belajar

Slameto (2010:27) mengelompokkan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut :

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - 1) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
 - 2) Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.

- 3) Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya berkesplorasi dan belajar dengan efektif.
 - 4) Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- b. Sesuai hakikat belajar
- 1) Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
 - 2) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan discovery.
 - 3) Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan response yang diharapkan.
- c. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari
- 1) Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah mendapat pengertiannya.
 - 2) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
- d. Syarat keberhasilan belajar
- 1) Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
 - 2) Repetisi dalam belajar butuh ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Di dalam tugas melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru perlu memerhatikan beberapa prinsip belajar. Berikut prinsip-prinsip belajar menurut Baharuddin dan Wahyuni (2015:9) :

- a. Apa pun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk siswalah yang harus bertindak aktif.
- b. Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- c. Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
- d. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti.
- e. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Anurrahman (2014:14) berpendapat, agar aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran terarah pada upaya peningkatan potensi siswa secara komprehensif, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, yang bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar. Beberapa prinsip belajar yang dapat dijadikan pegangan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan diyakini memberikan pengaruh bagi pencapaian hasil belajar diantaranya; (1) Prinsip perhatian dan motivasi, (2) Prinsip transfer dan retensi, (3) Prinsip keaktifan, (4) Prinsip keterlibatan langsung, (5) Prinsip pengulangan, (6) Prinsip tantangan, (7) Prinsip balikan dan penguatan, (8) Prinsip perbedaan individual. Disamping

prinsip belajar tersebut, beberapa ahli juga memberikan penekanan tentang perlunya kekhususan prinsip belajar pada masing-masing ranah pembelajaran, yang dijabarkan dalam tiga prinsip, yaitu; prinsip-prinsip belajar kognitif, prinsip-prinsip belajar afektif, dan prinsip-prinsip belajar psikomotorik.

2.1.1.4. Proses belajar

(Baharuddin dan Wahyuni, 2015:20) Proses belajar adalah serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat saraf individu yang belajar. Proses belajar terjadi secara abstrak, karena terjadi secara mental dan tidak dapat diamati. Oleh karena itu, proses belajar hanya dapat diamati jika ada hubungan perilaku dari seseorang yang berbeda dari sebelumnya. Perubahan perilaku tersebut bisa dalam hal pengetahuan, afektif maupun psikomotoriknya.

Menurut Gagne (dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2015:20) proses belajar yang terjadi di sekolah melalui tahap-tahap atau fase-fase antara lain :

a. Tahap motivasi

Yaitu saat motivasi dan keinginan siswa untuk melakukan kegiatan belajar bangkit. Misalnya siswa tertarik untuk memperhatikan apa yang akan dipelajari, melihat gurunya datang, melihat apa yang ditunjukkan guru, dan mendengarkan apa yang diucapkan guru.

b. Tahap konsentrasi

Pada tahap ini, siswa harus memusatkan perhatian, yang telah ada pada tahap motivasi, untuk tertuju pada hal-hal yang relevan dengan apa yang akan dipelajari. Dalam fase ini perhatian siswa hanya tertuju kepada penampilan guru.

c. Tahap mengolah

Tahap dimana siswa menahan informasi yang diterima dari guru dalam *Short Term Memory*, atau tempat penyimpanan ingatan jangka pendek, kemudian mengolah informasi-informasi untuk diberi makna berupa sandi-sandi sesuai dengan penangkapan masing-masing.

d. Tahap menyimpan

Siswa menyimpan simbol-simbol hasil olahan yang telah diberi makna ke dalam *Long Term Memory* (LTM) atau gudang ingatan jangka panjang. Pada tahap ini hasil belajar sudah diperoleh, baik sebagian maupun keseluruhan. Perubahan-perubahan pun sudah terjadi, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

e. Tahap menggali 1

Tahap dimana siswa menggali informasi yang telah disimpan dalam LTM ke STM untuk dikaitkan dengan informasi baru yang diterima. Ini terjadi pada pelajaran waktu berikutnya yang merupakan kelanjutan pelajaran sebelumnya. Penggalan ini diperlukan agar apa

yang telah dikuasai menjadi kesatuan dengan yang akan diterima, sehingga bukan menjadi yang lepas-lepas satu sama lain.

f. Tahap menggali 2

Siswa menggali informasi yang telah disimpan dalam LTM untuk persiapan fase prestasi, baik langsung maupun melalui STM. Tahap menggali 2 diperlukan untuk kepentingan kerja, menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan atau soal/latihan.

g. Tahap prestasi

Informasi yang telah tergal pada tahap sebelumnya digunakan untuk menunjukkan prestasi yang merupakan hasil belajar.

h. Tahap umpan balik

Siswa memperoleh penguatan (konfirmasi) saat perasaan puas atau prestasi yang ditunjukkan. Hal ini terjadi jika prestasinya tepat. Tapi, jika prestasinya jelek, perasaan tidak puas maupun tidak senang itu bisa saja diperoleh dari guru (eksternal) atau dari diri sendiri (internal).

2.1.1.5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern (Slameto, 2010:54).

a. Faktor-faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Dalam faktor intern tergolongkan menjadi 3 faktor,

yaitu :

- 1) Faktor Jasmaniah, yang terdiri atas faktor kesehatan, dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis, yang terdiri atas intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan, karena kelelahan dapat mempengaruhi belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya.

b. Faktor-faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu :

1) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi anatar anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, serta latar belakang kebudayaan.

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor masyarakat yang mampu mempengaruhi belajar anatar lain; kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, serta bentuk kehidupan masyarakat,

Pendapat lain mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar menurut Baharuddin dan Wahyuni (2015:23) dibedakan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Namun perincian masing-masing faktor berbeda dengan pendapat sebelumnya.

a. Faktor internal

Faktor internal yang berasal dari dalam individu meliputi faktor *fisiologis* dan *psikologis*. Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Sedangkan faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal dijelaskan menjadi dua golongan oleh Syah (dalam Baharuddin dan Wahyuni 2015:23), yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial terdiri atas lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.

2) Lingkungan nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah lingkungan alamiah, faktor instrumental, dan faktor materi pelajaran.

2.1.2. Hakikat Pembelajaran

Proses tindakan belajar pada dasarnya adalah bersifat internal, namun proses itu dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal. Perhatian peserta didik dalam pembelajaran misalnya, dipengaruhi oleh susunan rangsangan yang berasal dari luar. Ketika seorang peserta didik membaca buku, perhatiannya seringkali terpusat pada kata-kata bercetak tebal, gambar-gambar, dan informasi menarik lainnya. (Rifa'i, 2012:157) Oleh karena itu dalam pembelajaran, peserta didik agar mampu mencurahkan seluruh energinya sehingga dapat melakukan aktivitas belajar secara optimal dan memperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan.

2.1.2.1. Pengertian Pembelajaran

Briggs (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:157) menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh

kemudahan. Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika peserta didik melakukan *self instruction* dan di sisi lain kemungkinan juga bersifat eksternal, yaitu jika bersumber antara lain dari pendidik. Jadi *teaching* itu hanya merupakan sebagian dari *instruction*, sebagai salah satu bentuk pembelajaran.

Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:157) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang ditetapkan. Pembelajaran yang berorientasi bagaimana perilaku pendidik yang efektif, beberapa teori belajar mendeskripsikan pembelajaran sebagai berikut :

- a. Usaha pendidik membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku peserta didik.
- b. Cara pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari.
- c. Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Doefy dan Roehler (dalam Nurochim, 2013:17) mengartikan pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan

menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

2.1.2.2. Ciri-ciri Pembelajaran

Dari beberapa pengertian tersebut dapat dirinci bahwa ciri-ciri pembelajaran adalah sebagai berikut (Nurochim, 2013:18) :

- a. Merupakan upaya sadar dan disengaja
- b. Pembelajaran harus membuat siswa belajar
- c. Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan
- d. Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya.

2.1.2.3. Komponen-komponen Pembelajaran

Pembelajaran pada taraf organisasi mikro mencakup pembelajaran bidang studi tertentu dalam satuan pendidikan, tahunan, semesteran atau catur-wulan. (Rifa'i, 2012:159) Bila pembelajaran tersebut ditinjau dari pendekatan sistem, maka dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen. Komponen-komponen tersebut antara lain :

- a. Tujuan

Tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* biasanya itu

berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam TPK semakin spesifik dan operasional. TPK dirumuskan akan mempermudah dalam menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat.

b. Subyek belajar

Subyek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek dan obyek. Sebagai subyek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar. Untuk itu dari pihak peserta didik diperlukan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

c. Materi pelajaran

Materi juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pembelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran.

d. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran pendidik

perlu memilih model-model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai, dan teknik-teknik mengajar yang menunjang pelaksanaan metode mengajar.

e. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.

f. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Djamarah dan Zain (2013:41) memiliki pendapat lain mengenai komponen pembelajaran antara lain :

a. Tujuan

Tujuan merupakan suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Tujuan merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi komponen lainnya.

b. Bahan pelajaran

Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa bahan pelajaran maka

pembelajaran tidak akan berjalan, karena bahan juga merupakan salah satu sumber belajar bagi peserta didik.

c. Kegiatan belajar mengajar

Kegiatan belajar mengajar adalah inti kegiatan dalam pendidikan. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru dan anak didik terlibat dalam sebuah interaksi dengan bahan pelajaran sebagai mediumnya. Pada interaksi tersebut anak didiklah yang lebih aktif, bukan guru. Sebab guru hanya berperan sebagai motivator dan fasilitator. Kegiatan belajar mengajar yang bagaimana pun juga ditentukan dari baik atau tidaknya program pengajaran yang telah dilakukan, dan akan berpengaruh terhadap tujuan yang akan dicapai.

d. Metode

Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode sangat diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pembelajaran berakhir. Pemilihan dan penggunaan metode yang bervariasi tidak selamanya menguntungkan bila guru mengabaikan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaannya. Ada lima macam faktor yang mempengaruhi penggunaan metode menurut Prof. Dr. Winarno Surakhmad, M. Sc. Ed. (dalam Djamarah dan Zain, 2013:41), yaitu:

1. Tujuan yang berbagai-bagai jenis fungsinya,
2. Anak didik yang berbeda tingkat kematangannya,

3. Situasi yang bermacam-macam keadaannya,
 4. Fasilitas yang memiliki beraneka kualitas dan kuantitasnya,
 5. Pribadi guru serta kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda.
- e. Alat

Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Alat dibagi menjadi dua macam, yaitu alat dan alat bantu pembelajaran. Yang dimaksud alat yaitu berupa suruhan, perintah, larangan, dan sebagainya. Sedangkan alat bantu pembelajaran berupa globe, papan tulis, batu tulis, batu kapur, gambar, diagram, slide, video, dan sebagainya.

- f. Sumber pelajaran

Sumber belajar adalah sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang. Sumber belajar banyak sekali terdapat di mana-mana: di sekolah, di halaman, di pusat kota, di pedesaan, dan sebagainya. Pemanfaatan sumber belajar tersebut tergantung pada kreatifitas guru, waktu, biaya, serta kebijakan-kebijakan lainnya.

- g. Evaluasi

Evaluasi menurut Wayan Nurkencana dan P.P.N. Sumartana adalah tindakan atau proses untuk menentukan nilai sebagai sesuatu dalam dunia pendidikan atau segala sesuatu yang ada hubungannya dengan dunia pendidikan.

2.1.2.4. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Rifa'i (2012:161) berpendapat bahwa apabila pembelajaran itu ditinjau dari segi internal dan eksternal maka teori pembelajaran atau instuksional adalah penerapan prinsip-prinsip teori belajar, teori tingkah laku, dan prinsip pengajaran dalam usaha mencapai tujuan belajar dengan penekanan pada prosedur yang telah terbukti berhasil secara konsisten.

a. Prinsip pembelajaran bersumber dari teori behavioristik

Pembelajaran yang dapat menimbulkan proses belajar dengan baik apabila:

- 1) Peserta didik berpartisipasi secara aktif.
- 2) Materi disusun dalam bentuk unit-unit kecil dan diorganisir secara sistematis dan logis.
- 3) Tiap respon peserta didik diberi balikan dan disertai penguatan.

b. Prinsip pembelajaran yang bersumber dari teori kognitif

Reilley dan Lewis (dalam Rifa'i, 2012:161) menjelaskan delapan prinsip pembelajaran yang digali dari teori kognitif Bruner dan Ausuble yaitu bahwa pembelajaran akan lebih bermakna (*meaningfull learning*) apabila:

- 1) Menekankan akan makna dan pemahaman.
- 2) Mempelajari materi tidak hanya proses pengulangan, tapi perlu disertai proses transfer secara lebih luas.
- 3) Menekankan adanya pola hubungan, seperti bahan dan arti, atau bahan yang telah diketahui dengan struktur kognitif.

- 4) Menekankan pembelajaran prinsip dan konsep.
 - 5) Menekankan struktur disiplin ilmu dan struktur kognitif.
 - 6) Obyek pembelajaran seperti apa adanya dan tidak disederhanakan dalam bentuk eksperimen dalam situasi laboratoris.
 - 7) Menekankan pentingnya bahasa sebagai dasar pikiran dan komunikasi.
 - 8) Perlunya memanfaatkan pengajaran perbaikan yang lebih bermakna.
- c. Prinsip pembelajaran dari teori humanisme

Menurut teori humanistik, belajar bertujuan memanusiakan manusia. Anak yang berhasil dalam belajar apabila dapat mengaktualisasi dirinya dengan lingkungan maka pengalaman dan aktifitas peserta didik merupakan prinsip penting dalam pembelajaran humanistik.

- d. Prinsip pembelajaran dalam rangka pencapaian ranah tujuan

Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran ranah tertentu, diperlukan prinsip pembelajaran yang tidak sama, terutama prinsip yang mengatur prosedur dan pendekatan pembelajaran itu sendiri.

Prinsip pengaturan tergolong atas :

- 1) Prinsip pengaturan kognitif, dengan menggunakan sistematika alur pikir dan sistematik proses belajar itu sendiri.

- 2) Prinsip pengaturan kegiatan aktif, dimana dalam pengaplikasiannya dikaitkan dengan fase belajar sikap, yaitu fase motivasi, konsentrasi, pengolahan, dan balikan.
 - 3) Prinsip pengaturan kegiatan psikomotorik, yang memntingkan faktor latihan, penguasaan prosedur gerak-gerik, dan prosedur koordinasi anggota badan.
- e. Prinsip pembelajaran konstruktivisme

Prinsip yang nampak dalam pembelajaran konstruktivisme ialah:

- 1) Pertanyaan dan konstruksi jawaban peserta didik adalah penting
 - 2) Berlandasan beragam sumber informasi materi dapat dimanipulasi para peserta didik
 - 3) Pendidik lebih bersikap interaktif dan berperan sebagai fasilitator dan mediator bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar
 - 4) Program pembelajaran dibuat bersama peserta didik agar mereka benar-benar terlibat dan bertanggung jawab
 - 5) Strategi pembelajaran, *student-centered learning*, dilakukan dengan belajar aktif, belajar mandiri, kooperatif dan kolaboratif.
- f. Prinsip pembelajaran bersumber dari azas mengajar

Azas-azas mengajar yaitu suatu kaidah bagi pendidik-pendidik dalam bertingkah laku mengajar agar lebih berhasil.

2.1.3. Persepsi

2.1.3.1. Pengertian Persepsi

Moskowitz dan Orgel dalam (Walgito, 2010:100) menjabarkan bahwa persepsi merupakan proses yang *integrated* dalam diri individu terhadap stimulus yang telah diterimanya. Sedangkan Irwanto (2007:71) menyatakan bahwa persepsi adalah proses diterimanya rangsang (objek, kualitas, hubungan antargejala, maupun peristiwa) sampai rangsang itu disadari dan dimengerti.. Menurut Bimo Walgito (2010:99), persepsi merupakan suatu proses yang didahului dengan proses penginderaan yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat responnya. Namun proses itu tidak berhenti sampai disitu saja melainkan stimulus itu diteruskan ke pusat saraf yaitu otak, dan terjadilah proses psikologis sehingga individu menyadari apa yang ia dengar dan sebagainya.

Slameto (2010:102) menyatakan bahwa persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Melalui persepsi manusia terus-menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. (Dalam Walgito, 2010:100) Dengan persepsi menurut Davidoff, maka individu akan menyadari tentang keadaan di sekitarnya dan juga keadaan diri sendiri. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah suatu proses diterimanya pesan atau informasi dari alat indera manusia yang meliputi mata, telinga dan hidung, yang kemudian disalurkan ke otak, sehingga memunculkan

pengalaman, serta penilaian dari sesuatu yang telah didapat dari pengamatan oleh alat indera tersebut.

2.1.3.2. Prinsip Dasar Persepsi

Berikut ini beberapa prinsip dasar tentang persepsi yang perlu diketahui agar dapat mengetahui siswa secara lebih baik, dan dapat menjadikan komunikator yang baik, antara lain (Slameto, 2010:103-105):

a. Persepsi itu relatif bukannya absolut

Manusia bukanlah instrumen ilmiah yang mampu menyerap segala sesuatu persis seperti keadaan sebenarnya. Seseorang tidak dapat menyebutkan secara persis suatu benda yang dilihatnya.

b. Persepsi itu selektif

Seseorang hanya memperhatikan beberapa rangsangan saja dari banyak rangsangan yang ada di sekelilingnya pada saat-saat tertentu. Yang berarti bahwa rangsangan yang diterima akan tergantung pada apa yang pernah ia pelajari, apa yang pada suatu saat akan menarik perhatiannya dan ke arah mana persepsi tersebut mempunyai kecenderungan.

c. Persepsi itu mempunyai tatanan

Setiap orang menerima rangsangan tidak dengan cara sembarangan. Ia akan menerimanya dalam bentuk hubungan-hubungan atau kelompok-kelompok. Jika rangsangan yang datang tidak lengkap, ia akan melengkapinya sendiri sehingga hubungan itu menjadi jelas.

d. Persepsi dipengaruhi oleh harapan dan kesiapan (penerima rangsangan)

harapan dan kesiapan penerima pesan akan menentukan pesan mana yang akan dipilih untuk diterima, selanjutnya bagaimana pesan yang dipilih itu akan ditata dan demikian pula bagaimana pesan tersebut akan diinterpretasi.

e. Persepsi seseorang atau kelompok dapat jauh berbeda dengan persepsi orang atau kelompok lain sekalipun situasinya sama

Perbedaan persepsi dapat ditelusuri pada adanya perbedaan-perbedaan individual, perbedaan dalam kepribadian, perbedaan dalam sikap atau perbedaan dalam motivasi.

2.1.3.3. Faktor-faktor yang Berperan dalam Persepsi

Dari beberapa pendapat mengenai persepsi maka dapat dikemukakan bahwa stimulus merupakan salah satu faktor yang berperan dalam persepsi. Berkaitan dengan faktor-faktor yang berperan dalam persepsi, maka Walgito (2010:101) menjabarkan adanya beberapa faktor sebagai berikut:

a. Objek yang dipersepsi

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau resptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari luar individu yang mempersepsi.

b. Alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf

Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus. Di samping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran.

c. Perhatian

Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek.

2.1.4. Media Pembelajaran

Dalam era perkembangan iptek yang begitu pesat dewasa ini, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Disamping itu perkembangan iptek juga semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Selain itu, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media

pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

2.1.4.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. (Daryanto, 2013:4) Kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari medium. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaky, 2013:3). Pengertian lain mengenai media dalam buku Sanaky (2013:4) yang dikemukakan oleh Asosiasi Teknologi Komunikasi dan Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berbagai pendapat dalam Sanaky (2013:4), antara lain *National Education Association* (NEA), mengatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio-visual serta peralatannya. Gagne mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Sementara itu, Briggs mengatakan bahwa media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar. Pendapat lain dari

Schramm, mengatakan media adalah teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional. Dari Yusuf Hadi Minarso, mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar. Djamarah dan Zain (2013:121) mengatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Berbagai definisi mengenai media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk memudahkan pembelajar menyerap informasi, pesan, maupun bahan ajaran yang disampaikan.

2.1.4.2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Karena kedua aspek ini saling berkaitan. Hamalik mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2014:19).

a. Tujuan media pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajar bagi pengajar dan pembelajar.

Jadi manfaat media pembelajaran adalah :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik,
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasiverbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga,
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan, seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Selain itu manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar sebagai berikut :

a. Manfaat media pembelajaran bagi pengajar sebagai berikut :

- 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran,
 - 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik,
 - 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik,
 - 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran,
 - 5) Membantu kecermatan, ketelitian, dan penyajian materi pelajaran,
 - 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar,
 - 7) Meningkatkan kualitas pengajaran,
 - 8) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar,
 - 9) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian, dan
 - 10) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar adalah :
- 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar,
 - 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar,
 - 3) Memudahkan pembelajar untuk belajar,
 - 4) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis,
 - 5) Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan, dan
 - 6) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

2.1.4.3. Fungsi Media Pembelajaran

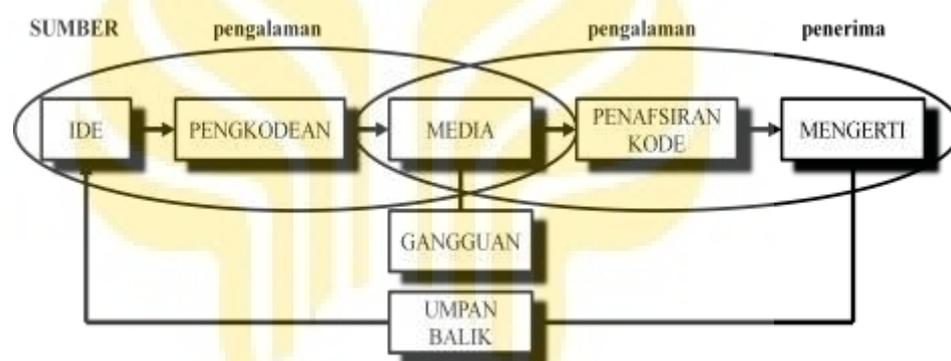
Secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan (Daryanto, 2013:5) antara lain :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen yaitu komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Sehingga media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar.

Levie & Lenz dalam buku Azhar Arsyad (2014:20) berjudul "Media Pembelajaran" mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris.

2.1.4.4. Posisi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada gambar berikut;



Gambar 2.1 : Posisi Media Pembelajaran

(Daryanto, 2013:7)

2.1.4.5. Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

Pertimbangan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan hal-hal berikut (Sanaky 2013:6) :

- a. Tujuan pengajaran
- b. Bahan pelajaran
- c. Metode mengajar
- d. Tersedia alat yang dibutuhkan

- e. Pribadi pengajar
- f. Kondisi siswa, minat dan kemampuan pembelajar, dan
- g. Situasi pengajaran yang sedang berlangsung.

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, dan kondisi pembelajar, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar dalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, tetapi terkait dan atau memiliki hubungan secara timbal balik dengan empat aspek tersebut.

Pendapat lain dari Djamarah dan Zain (2013:128) mengenai dasar pertimbangan pemilihan media anatara lain :

- a. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pengajaran

Agar pemilihan media tepat, maka faktor-faktor yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Objektivitas
2. Program pengajaran
3. Sasaran program
4. Situasi dan kondisi
5. Kualitas teknik
6. Keefektifan dan efisiensi penggunaan

b. Kriteria pemilihan media pengajaran

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media menurut Arsyad (2014:74) antara lain:

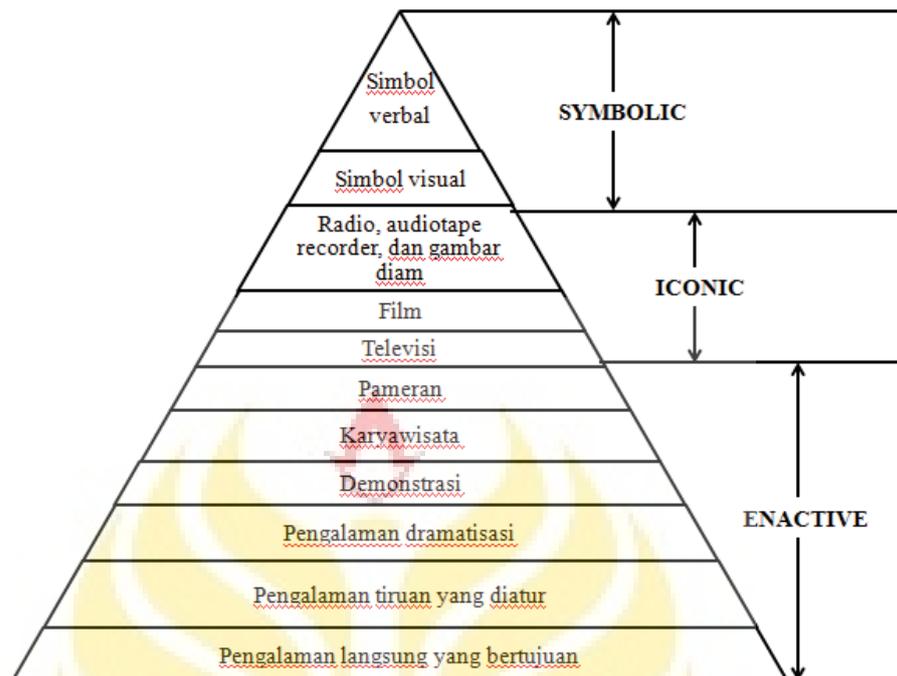
- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi

hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Menurut kajian psikologi (Daryanto,2013:13), akan lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan hubungan kongkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat, antara lain:

- 1) Jerome Bruner mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*).
- 2) Edgar Dale membuat jenjang kongkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang kongkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experiment*).



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

(Daryanto, 2013:15)

Dalam menentukan jenjang konkrit ke abstrak antara Edgar Dale dan Bruner pada diagram jika disejajarkan ada persamaannya, namun antara keduanya sebenarnya terdapat perbedaan konsep. Dale menekankan siswa sebagai pengamat kejadian sehingga menekankan stimulus yang dapat diamati, sedangkan Bruner menekankan pada proses operasi mental siswa pada saat mengamati obyek.

2.1.4.6. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran apabila dilihat dari sudut pandang yang luas, tidak hanya terbatas pada alat-alat audio, visual, audiovisual saja, melainkan sampai pada tingkah laku pengajar dan kondisi pribadi

pembelajar. Maka media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut

(Sanaky, 2013:44):

- a. Bahan-bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan simbol-simbol kata dan visual berupa bahan-bahan cetakan dan bacaan.
- b. Alat-alat audiovisual, alat-alat yang tergolong dalam kategori ini, yaitu:
 - 1) Media proyeksi, seperti : overheda projector, slide, film, dan LCD,
 - 2) Media nonproyeksi, seperti papan tulis, poster, papan tempel, kartun, papan panel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dll, dan
 - 3) Benda tiga dimensi, antar lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, lembaran balik, peta, globe, pameran, dan museum sekolah.
- c. Media yang menggunakan teknik atau masinal, yaitu slide, film, strif, film rekaman, radio, televisi, video, VCD, laboratorium elektronik, perkakas otoinstruktif, ruang kelas otomatis, sistem interkomunikasi, komputer, internet.
- d. Kumpulan benda-benda, yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, dan bahan-bahan yang memiliki nilai sejarah, jenis kehidupan, mata pencaharian, industri, perbankan, perdagangan, pemerintahan, agama, kebudayaan, politik, dan lain-lain.
- e. Contoh-contoh kelakuan, perilaku mengajar.

(Arsyad, 2014:31) Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audiovisual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Kemp & Dayton mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu: (1) media cetakan, (2) media pajang, (3) media *overhead transparencies*, (4) rekaman audiotape, (5) seri slide dan film strips, (6) penyajian *multi-image*, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) komputer. Daryanto (2013:19) mengklasifikasikan media sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dua dimensi

Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi grafis, media bentuk papan, dan media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi.

2) Media pembelajaran tiga dimensi

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Media tiga dimensi antara lain; globe, boneka, topeng, akuarium, insektarium, kebun binatang, terrarium, dekak-dekak, klinometer, dll.

Dari berbagai klasifikasi media tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran pada umumnya tergolong atas media visual, media audiovisual, serta multimedia.

2.1.5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar (Purwanto, 2014:45). Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat aktual. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya. Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar. Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan.

Kemampuan menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar atau perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*instructional effect*) maupun hasil sampingan pengiring (*nurturant effect*). Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedang hasil dampak pengiring adalah hasil belajar yang dicapai jangka panjang.

2.1.6. Hakikat IPS

2.1.6.1. Pengertian IPS

Sumantri (dalam Hidayati, 2008:1-3), berpendapat bahwa IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan subdisiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*), maupun ilmu pendidikan. Nama IPS dalam Pendidikan Dasar dan Menengah di Indonesia muncul bersamaan dengan diberlakukannya kurikulum SD, SMP, SMA tahun 1975. Kemudian, *National Council for Social Studies* (NCSS) mendefinisikan IPS sebagai berikut:

Social studies is the integrated study of the science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriated content from humanities, mathematics and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.

Pendapat NCSS tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS memuat berbagai ilmu; antara lain antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum filsafat, politik, psikologi, agama, sosiologi, matematika, serta IPA yang tujuannya untuk membantu generasi muda untuk memecahkan masalah dengan baik sebagai warga negara demokratis.

(dalam Hidayati, 2008:1-7) Mulyono Tj. Memberi batasan IPS adalah merupakan suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu

Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Kemudian pendapat lain, *Saidiharjo* menyatakan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik.

(dalam Taneo, 2008:1-13) Pengertian IPS menurut Binning & Binning adalah "*those (studies) whose subject matter relates to the organization and development organisasi human society and to man as member of social grup*". Wesley (dalam Taneo, 2008:1-13) juga mengutarakan pendapatnya tentang definisi IPS, menurutnya IPS adalah "*those portion aspect of the social sciences that have been selected and adapted for use informasi the school or the other instruction situation*". Selanjutnya Jarolimek mengungkapkan bahwa IPS sebagai bagian dari kurikulum tingkat Sekolah Dasar yang memuat berbagai bidang, mulai dari sejarah, sosiologi, ilmu politik, IPA, psikologi, Filsafat, antropologi dan ekonomi.

Berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan kajian/perpaduan ilmu sosial dan ilmu lainnya yang telah diadaptasi, dipilah-pilah, disederhanakan, diseleksi secara praktis sesuai dengan prinsip pedagogis dan psikologis/karakteristik/kebutuhan siswa SD dan sebagai bahan ajar persekolahan.

2.1.6.2. Tujuan IPS

Setiap usaha pendidikan memiliki tujuan tertentu yang hendak dicapai. Tujuan mempelajari ilmu pengetahuan sosial di Indonesia untuk memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenal kembali atau mengenal ide-ide atau penemuan yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya. Tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Fenton (dalam Taneo, 2008:1-26) adalah mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa. Berkaitan dengan hal tersebut kurikulum 2004 untuk tingkat SD menyatakan bahwa, Pengetahuan Sosial bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan pendidikan IPS menurut Nursid Sukmaatmadja (dalam Hidayati, 2008:1-24) adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara.

2.1.6.3. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup IPS menyangkut kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Ruang lingkup mata pelajaran IPS sesuai dengan yang tercantum dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
- b. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
- c. Sistem Sosial dan Budaya
- d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial-budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Mulyono Tjokrodikaryo mengelompokkan sumber materi IPS menjadi 5, sebagai berikut :

- a. Segala sesuatu atau apa saja yang terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga sampai lingkungan yang luas dengan berbagai permasalahannya.
- b. Kegiatan manusia

- c. Lingkungan geografi dan budaya yang meliputi segala aspek geografi dan antropologi.
- d. Kehidupan masa lampau
- e. Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, dan keluarga.

2.1.6.4. Strategi Pembelajaran IPS

Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak, keluarga, masyarakat/tetangga, kota region, negara, dan dunia (dalam Hidayati, 2008:1-27).

Guru selayaknya harus memahami ciri-ciri anak didiknya dalam rangka kesiapan suatu pembelajaran. Menurut Jean Piaget, usia SD (7-12 tahun) ada pada stadium operasional konkrit. Oleh karena itu, pembelajaran IPS agar menarik bagi siswa SD, yaitu guru harus merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menarik dan menantang, misalnya kegiatan observasi, inkuiri, apresiasi, mengorganisasi, dan menilai hasil kerja sendiri.

2.1.6.5. Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS di SD merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Pengertian terpadu menurut Lili M. Sadeli (dalam Hidayati, 2008:1-26), bahwa bahan atau materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis,

komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Pembelajaran IPS harus mengacu pada silabus. Untuk itu, maka harus disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Dalam penelitian ini, pembelajaran dilaksanakan pada semester II, sehingga SK dan KD nya sebagai berikut:

Tabel 1.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas III Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang	2.1 Mengetahui jenis-jenis pekerjaan 2.2 Memahami pentingnya semangat kerja 2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah 2.4 Mengetahui sejarah uang 2.5 Mengetahui penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan

Saat penelitian, kompetensi dasar yang dipakai guru yaitu mengenai sejarah uang. Sehingga guru pada saat mengajar menyesuaikan kompetensi dasar yang dipakai dengan materi yang akan diajarkan, sehingga dapat sejalan dengan silabus.

2.1.7. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Peserta didik memiliki keunikan masing-masing atau memiliki karakteristik yang berbeda. Agar dapat memberikan layanan pendidikan, khususnya layanan pembelajaran yang optimal, maka perlu mengenal peserta didik satu per satu terlebih dahulu (Sutirna, 2013:60).

Pengenalan dan pemahaman terhadap sifat-sifat siswa tidak kalah pentingnya bagi guru, karena dengan memahami sifat-sifat siswa tersebut guru dapat menyusun, merencanakan, dan melaksanakan pembelajaran IPS dengan baik. Anak usia SD dimulai dari 7 tahun sampai dengan 12 tahun secara psikologis dikategorikan masa anak-anak akhir (Hidayati, 2008:1-27). Sebutan Masa Sekolah Dasar, merupakan periode keserasian sekolah artinya anak sudah matang untuk bersekolah. Sebagai guru, harus memahami ciri-ciri anak dalam rangka kesiapan suatu pembelajaran, untuk dapat menghadapi bahan belajar dengan baik.

a. Karakteristik pada Masa Kelas Rendah SD (kelas 1,2, dan 3)

- 1) Ada hubungan kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah
- 2) Suka memuji diri sendiri
- 3) Apabila tidak dapat menyelesaikan sesuatu, hal itu dianggapnya tidak penting
- 4) Suka membandingkan dirinya dengan anak lain dalam hal yang menguntungkan dirinya
- 5) Suka meremehkan orang lain

b. Karakteristik pada masa kelas tinggi SD (4,5, dan 6)

- 1) Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari
- 2) Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis
- 3) Timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus
- 4) Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajar di sekolah

Menurut Jean Piaget, usia siswa SD (7-12 tahun) ada pada stadium operasional konkrit. Oleh karena itu guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa, misalnya penggalan waktu belajar tidak terlalu panjang, peristiwa belajar harus bervariasi, serta penyajian harus dibuat menarik bagi siswa. Hal ini dilakukan karena pada usia ini, anak masih mudah beralih, artinya dalam jangka waktu tertentu perhatian anak dapat tertarik kepada banyak hal, namun pada waktu tertentu pula perhatian anak berpindah-pindah.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Riduan Saberan pada tahun 2012 berjudul "Penggunaan Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa" menunjukkan hasil bahwa pemanfaatan media gambar pada siswa kelas IV SD Inpres Salabenda dapat ditingkatkan melalui media gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis tindakan dapat diterima, dimana indikator kinerja yang ditetapkan baik ketuntasan individu (65%) maupun klasikal (70%) telah tercapai dimana presentase hasil penelitian pada siklus dua diperoleh ketuntasan individu (80%) dan ketuntasan klasikal diperoleh (80%).

Penelitian oleh Dr. Rekha Topkar, dan Dr. Tarsing Naik pada tahun 2012 berjudul "*The Use of Audio Visual Aids by Trainee Teacher*

in Practice Teaching" menunjukkan hasil bahwa 75,8% guru bahasa inggris menggunakan poster dalam pembelajaran, 86,7% menggunakan gambar, dan 84% menggunakan media radio, serta 2,34% menggunakan gadget.

Penelitian lain oleh Isabel Hwang, Michael Tam, Sheun Leung Lam dan Paul Lam pada tahun 2012 yang berjudul "Review of Use of Animation as a Supplementary Learning Material of Physiology Content in Four Academic Years", dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media animasi dapat menjelaskan secara lebih eksplisit kepada siswa sehingga siswa lebih mudah untuk memahaminya, siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran,

Hasil penelitian oleh Azhar, Charles Kapile, dan Imran yang dilakukannya pada tahun 2013 berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SDN Terpencil Lambani Tada" yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan media gambar, maka hasil belajar siswa meningkat. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa dan guru yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, yaitu dari 62,07% untuk penilaian KBK pada siklus I, dan meningkat menjadi 93,10% pada siklus II .

Penelitian lain yang dilakukan oleh Indah Ayu Ainina di tahun 2014 yang berjudul "Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Belajar Sejarah" menunjukkan bahwa setelah dilakukan pembelajaran sejarah dengan menampilkan media video pada kelas XI IPS 2 ternyata

dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah di kelas.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Elijah Ojowu Ode pada tahun 2014 yang berjudul "Impact of Audio-Visual Resources on Teaching and Learning in Some Selected Private Secondary School in Makurdi" menunjukkan bahwa dengan menggunakan media audiovisual sebagai sumber belajar dapat memberikan dampak yang signifikan dalam pengajaran dan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Dendi Tri Suarno dan Sukirno di tahun 2015 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Tema Pemanfaatan dan Kelestarian Sungai untuk siswa kelas VII SMP", berdasarkan hasil tes uji coba efektivitas penggunaan multimedia CD Program menunjukkan skor ketuntasan belajar siswa sebesar 76,4 (melampaui KKM yaitu 75,0), aspek sikap sebesar 84,36 "sangat baik", dan aspek skor keterampilan sebesar 71,88 "baik".

Gia Lenn L. Mendoza dengan penelitian yang dilakukan pada tahun 2015 berjudul "*Effectiveness of Video Presentation to Students Learning*" dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan presentasi berbasis video terbukti sangat efektif untuk proses belajar siswa.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Penelitian ini difokuskan untuk meneliti pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS serta mengetahui persepsi siswa mengenai pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS di kelas. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat memperlancar interaksi guru dengan siswa. Pemilihan media pembelajaran dapat mempengaruhi tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pada pembelajaran IPS, guru selayaknya memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan supaya siswa lebih mudah menangkap materi yang disampaikan. Selain guru yang memanfaatkan media, siswa dapat memberikan anggapan maupun respon mengenai pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru menggunakan media apapun. Sehingga, pada proses pembelajaran tersebut, terjadi hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru, siswa dapat beranggapan mengenai media yang dipakai oleh guru. Siswa dapat memberikan anggapan positif maupun negatif berkaitan dengan media tersebut. Dari hasil hubungan timbal balik antara guru dan siswa tersebut, maka diharapkan pembelajaran di kelas menjadi lebih bermakna.

Berikut ini adalah kerangka berpikir dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu menggunakan model penelitian deskriptif.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III SD Gugus R. A. Kartini Semarang dapat disimpulkan bahwa:

- a. Secara keseluruhan SD Negeri di gugus R. A. Kartini Semarang telah memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung di kelas, rata-rata guru menggunakan media gambar saat mengajar di kelas. Karena tidak semua sekolah memiliki LCD di kelas masing-masing, maka hanya dua sekolah yang menggunakan media LCD saat mengajar di kelas, yaitu SDN Pandeanlamper 01 dan SDN Pandeanlamper 02. Adapula sekolah yang menggunakan benda konkrit, sebagai contoh nyata agar siswa lebih mudah memahami penjelasan yang disampaikan. Sekolah tersebut yaitu SDN Pandeanlamper 04. Sedangkan sekolah lain menggunakan media gambar sesuai kreatifitas gurunya. Dari hasil wawancara dengan guru, membuktikan bahwa dengan menggunakan media, siswa menjadi lebih aktif di kelas, siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran, dan siswa mudah memahami, serta siswa tidak cepat lupa dengan materi yang telah disampaikan.

- b. Siswa tertarik dengan mata pelajaran IPS. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket mengenai persepsi siswa yang telah dihitung menggunakan analisis statistik deskriptif persentase. Rata-rata siswa beranggapan bahwa guru mereka menggunakan media ketika mengajar IPS di kelas. Media yang sering dipakai menurut mereka yaitu media visual. Mereka beranggapan bahwa dengan pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS di kelas dapat memberikan dampak yang baik.

5.2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di 5 SD Negeri di Gugus R. A. Kartini Semarang, maka dapat diajukan beberapa saran untuk meningkatkan pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III SD Gugus R. A. Kartini Semarang:

- a. Guru hendaknya melakukan variasi terhadap media yang dipakai dalam pembelajaran IPS di kelas. Selain dapat menarik minat siswa, juga dapat melatih kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b. Sekolah hendaknya lebih memberikan penambahan media yang dapat menunjang proses pembelajaran siswa.
- c. Pengadaan pelatihan maupun seminar mengenai pemanfaatan media yang diadakan oleh pemerintah maupun pihak sekolah, sehingga guru dapat mengembangkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Ainina, Indah Ayu. 2014. *Pemanfaatan Media Auido Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah*. Vol.3 No.1: 40-45.

Akbarwati, Ika. "Anies Baswedan Nyatakan Pendidikan Indonesia Gawat Darurat". 2 April 2016. [https://www.selasar.com/budaya/anies-baswedan-nyatakan-
pendidikan-indonesia-gawat-darurat](https://www.selasar.com/budaya/anies-baswedan-nyatakan-pendidikan-indonesia-gawat-darurat)

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.

_____.2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA.

Azhar, Charles Kapile, dan Imran. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SDN Terpencil Lambani Tada IPS*. Vol.3 No. 3: 85-95.

Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.

Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.

Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

Djamarah Syaiful Bahri, Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Doyin, Mukh dan Wagiran. 2012. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: UNNES PRESS.

Hariwijaya, M. 2007. *Metodologi dan Penulisan Skripsi Tesis dan Disertasi Untuk Ilmu Sosial dan Humaniora*. Yogyakarta: Parama Ilmu.

Hidayati, Mujinem dan Anwar Senen. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: DEPDIKNAS.

Hwang Isabel, Michael Tam, Sheun Leung Lam dan Paul Lam. 2012. *Review of Use of Animation as a Supplementary Learning Material of Physiology Content in Four Academic Years*. Vol.10 No. 4:368-377.

Irwanto. 2012. *Psikologi Umum*. Jakarta: Prenhallindo.

Ismaili, Merita. 2013. *The Effectiveness of Using Movies in the EFL Classroom*. Vol.2 No.4: 121-132.

Joshi, Ashvini. 2012. *Multimedia as A Technique in Teaching Process in the Classrooms*. Vol.7 No.1: 33-36.

Mardalis. 2014. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Mendoza Gia Lenn L. , Lawrence C. Caranto, and Juan Jose T. David. 2015. *Effectiveness of Video Presentation to Students Learning*. Vol.5 No.2: 81- 86.

Nasution S. 2003. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: PT BUmi Aksara.

- Nurochim H. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ode, Elijah Ojowu. 2014. *Impact of Audio-Visual (AVs) Resources on Teaching and Learning in Some Selected Private Secondary School in Makurdi*. Vol.2 No.5:195-202.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Prawira, Purwa Atmaja. 2012. *Psikologi Umum Dengan Pengantar Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Purwanto, Erwan Agus dan Dyah Ratih Sulistyastuti. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Administrasi Publik Dan Masalah-masalah Sosial*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Saberan, Riduan. 2012. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Vol.7 No.2: 20-36.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAU KABA DIPANTARA.
- Sastri, Mujiyono Wiryitinoyo dan Sudaryono. 2013. *Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Menulis Berita Singkat*. Vol.3 No.2: 16-28.
- Setiani, Ade Irma, Susilo dan Jaino. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Menggunakan Snowball throwing Media audio Visual Kelas IV*. Vol.2 No.3: 70-77.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: RINEKA CIPTA.

Suarno, Dendi Tri dan Sukirno. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS SMP*. Vol.2 No.2:115-125.

Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.

_____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Sujarweni, Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA BARU PRESS.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sutirna. 2013. *Perkembangan & Pertumbuhan Peserta Didik*. Yogyakarta: Andi Offset.

Taneo, Silvester Petrus. 2008. *Kajian IPS SD 3 SKS*. Jakarta: DEPDIKNAS.

Topkar, Rekha dan Tarsing Naik. 2012. *The Use of Audio Visual Aids by Trainee Teacher in Practice Teaching*. Vol.1 No.2: 124-128.

Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.

Widoyoko, S., Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

_____. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wurinanda, Iradati. "Empat Masalah Utama Pendidikan Indonesia". 2 April 2016.
<http://news.okezone.com/read/2015/11/30/65/1258030/empat-masalah-utama-pendidikan-indonesia>

Yuswanti. 2013. *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala*. Vol.3 No.4. Halaman: 185-199.





Gambar 5. Pemanfaatan Media SDN Gayamsari 02