



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
DOMINO NUSANTARA (DONAT) KONSERVASI  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS  
RANAH KOGNITIF  
STUDI KASUS: SISWA KELAS IV SDN PURWOYOSO 01  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:**

**Veni Melina**

**1401413061**

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

**2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Veni Melina

NIM : 1401413061

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul : Pengembangan Media Pembelajaran Domino Nusantara (Donat) Konservasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif. Studi Kasus: Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang

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

Semarang, 2017

Peneliti



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Veni Melina  
NIM. 1401413061

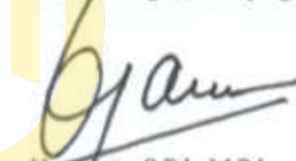
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Domino Nusantara (Donat) Konservasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif Studi Kasus: Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang" karya,  
Nama : Veni Melina  
NIM : 1401413061  
Program Studi : S1-PGSD  
telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 2017

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Harmanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197701262008121003

NIP. 195407251980111001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ika Ansori, M.Pd

NIP. 196008201987031003

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Domino Nusantara (Donat) Konservasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif Studi

Kasus: Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang" karya,

Nama : Veni Melina

NIM : 1401413061

Program Studi : S1-PGSD

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program PGSD, FIP, Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, tanggal 12 Juni 2017.

Semarang, 2017

### Panitia Ujian

Ketua,

Prof. Fakhruddin, M.Pd.

NIP. 195604271986031001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori., M.Pd.

NIP. 196008201987031003

Penguji,

Dra. Kurniana, Bektiningsih, M.Pd.

NIP. 196203121988032001

Pembimbing Utama,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

NIP. 197701262008121003

Pembimbing Pendamping,

Harnanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 196407251980111001

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. Guru yang berhasil adalah guru yang mampu membawa anak didiknya menjadi sukses melalui inovasi pendidikan (Ki Hajar Dewantara).
2. Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi untuk dicapai, yang ada hanya niat yang terlalu rendah untuk melangkah (Bong Chandra).
3. Perubahan akan tercipta bukan hanya karena materi tetapi melalui sebuah ide yang berdampak positif bagi sekitarnya (Abdurrahman Wahid).

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta (Ibunda Sriyatun dan Ayahanda Jaslim) yang telah memberikan kasih sayang dan lantunan doa.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

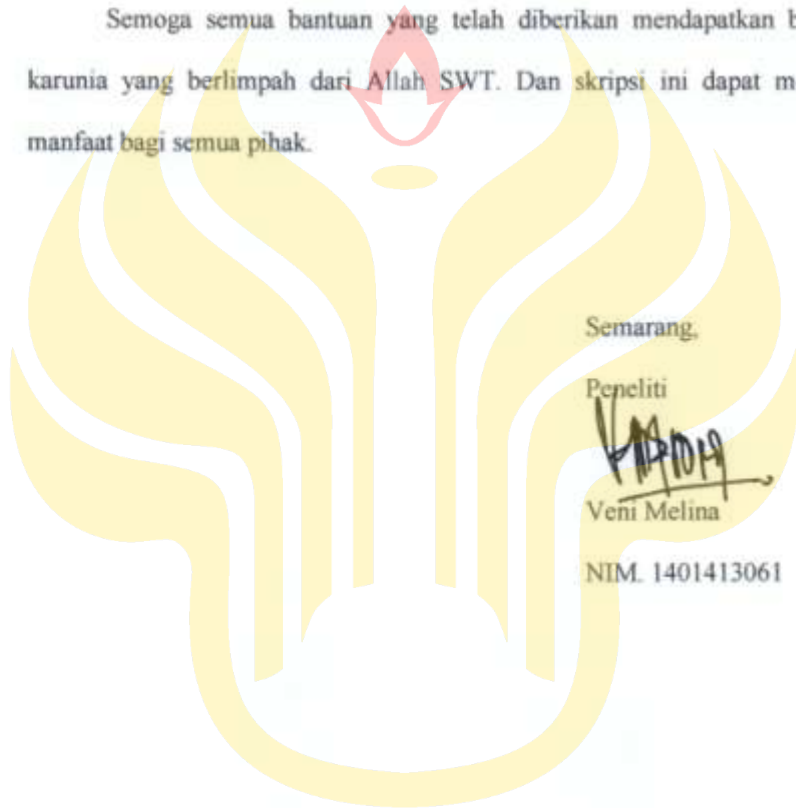
Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kasih-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Domino Nusantara (Donat) Konservasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif Studi Kasus: Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang”. Skripsi ini merupakan syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang berpartisipasi sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.;
4. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., dosen penguji utama.;
5. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D., dosen pembimbing utama;
6. Harmanto, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing pendamping;
7. Sunarti, S.Pd., Kepala SDN Purwoyoso 01 Semarang;
8. Muhammad Sholih S.Pd.SD, guru kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang;
9. Siswa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang;
10. Kedua orang tua peneliti;

11. Keluarga besar dari ibu dan bapak;
12. Teman-teman mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang dan semua pihak yang membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu;

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapatkan berkat dan karunia yang berlimpah dari Allah SWT. Dan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.



Semarang, 2017

Peneliti

Veni Melina

NIM. 1401413061

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

**Melina, Veni.** 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Domino Nusantara (Donat) Konservasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif Studi Kasus: Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Farid Ahmadi, S. Kom., M.Kom., Ph.D. dan Pembimbing II: Harmanto, S.Pd., M.Pd. 384 hal.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS merupakan hasil terendah. Penyebabnya antara lain kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru, kurangnya variasi model serta metode dalam pembelajaran, antusias siswa rendah. Rumusan masalah dalam penelitian ini di antaranya (1) Bagaimanakah pengembangan Donat Konservasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS ranah kognitif pada kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang?, (2) Apakah Donat Konservasi layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS ranah kognitif?, (3) Apakah media pembelajaran Donat Konservasi efektif terhadap hasil belajar IPS ranah kognitif?.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, mengetahui kelayakan media, dan mengetahui keefektifan media Donat Konservasi terhadap hasil belajar pada materi Keberagaman Budaya Bangsa di kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang yang berjumlah 39. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development (R and D)* dengan model Borg and Gall. Penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran Donat Konservasi berdasarkan uji validasi para ahli dan uji coba kelompok kecil kemudian diterapkan pada kelompok besar. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, wawancara, data dokumentasi, observasi dan tes. Teknik analisis data, meliputi analisis data produk, analisis data awal dengan uji normalitas, serta analisis data akhir dengan uji *N-gain* dan uji *paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli materi sebesar 89% (sangat layak) dan persentase yang didapat oleh ahli media adalah 84,7% (sangat layak). Hasil belajar uji coba kelompok kecil mengalami peningkatan dengan perolehan pemahaman dalam kriteria sedang. Dibuktikan pula pada hasil rata-rata *posttest* kelompok besar, yaitu 88,67, dibandingkan rata-rata *pretest* yang hanya 69,67 dengan perolehan pemahaman dalam kriteria sedang (*N-Gain*= 0,63), disertai tanggapan positif dari siswa dan guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Donat Konservasi layak untuk digunakan dan efektif terhadap hasil belajar kognitif. Saran untuk siswa agar produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar secara mandiri ketika berada di luar pembelajaran formal. Guru dapat pula menggunakan media serupa untuk mata pelajaran lainnya disertai dukungan pihak sekolah.

**Kata kunci:** donat konservasi; pengembangan; IPS; sekolah dasar



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Pembatasan Masalah .....	12
1.4 Perumusan Masalah .....	14
1.5 Tujuan Penelitian .....	15
1.6 Manfaat Penelitian .....	15
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	15
1.6.2 Manfaat Praktis .....	16
1.6.2.1 Bagi Siswa .....	16

1.6.2.2	Bagi Guru.....	16
1.6.2.3	Bagi Sekolah.....	16
1.7	Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	17

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

2.1	Kajian Teori.....	19
2.1.1	Media.....	19
2.1.1.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	19
2.1.1.2	Klasifikasi Media.....	23
2.1.1.3	Karakteristik Media.....	22
2.1.1.4	Manfaat Penggunaan Media.....	30
2.1.2	Permainan Domino Nusantara.....	34
2.1.2.1	Pengertian Permainan.....	34
2.1.2.2	Karakteristik Permainan.....	36
2.1.2.3	Hakikat Domino Nusantara.....	40
2.1.2.4	Tujuan Permainan Domino Nusantara.....	43
2.1.3	Konservasi.....	45
2.1.3.1	Pengertian Konservasi.....	45
2.1.3.2	Tujuan Konservasi.....	47
2.1.3.3	Konservasi di Universitas Negeri Semarang.....	48
2.1.4	Hakikat Belajar.....	50
2.1.4.1	Pengertian Belajar.....	50
2.1.4.2	Prinsip-prinsip Belajar.....	52
2.1.4.3	Teori Belajar.....	53

2.1.5	Hakikat Pembelajaran .....	59
2.1.5.1	Pengertian Pembelajaran.....	59
2.1.5.2	Ciri-ciri Pembelajaran.....	61
2.1.5.3	Komponen Pembelajaran.....	63
2.1.6	Hasil Belajar .....	65
2.1.6.1	Pengertian Hasil Belajar.....	65
2.1.6.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	68
2.1.6.3	Ranah Kognitif.....	71
2.1.7	Hakikat IPS di Sekolah Dasar.....	74
2.1.7.1	Pengertian IPS di Sekolah Dasar.....	74
2.1.7.2	Tujuan IPS di Sekolah Dasar.....	77
2.1.7.3	Ruang lingkup IPS di Sekolah Dasar.....	79
2.1.7.4	Karakteristik Pendidikan IPS.....	82
2.2	Kajian Empiris .....	84
2.3	Kerangka Berpikir.....	90
2.4	Hipotesis .....	91
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Desain Penelitian .....	93
3.1.1	Jenis Penelitian.....	93
3.1.2	Model Pengembangan.....	94
3.2	Prosedur Penelitian .....	95
3.3	Subjek Penelitian .....	98
3.3.1	Siswa.....	98

3.3.2	Guru .....	99
3.3.3	Pakar atau Ahli.....	99
3.3.4	Peneliti .....	99
3.4	Variabel Penelitian.....	99
3.4.1	Variabel Bebas.....	99
3.4.2	Variabel Terikat .....	100
3.5	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	100
3.5.1	Teknik Pengumpulan Data.....	100
3.5.1.1	Tes.....	100
3.5.1.2	Non Tes.....	102
3.5.1.2.1	<i>Kuesioner</i> .....	102
3.5.1.2.2	<i>Wawancara</i> .....	102
3.5.1.2.3	Data Dokumentasi.....	103
3.5.1.2.4	<i>Observasi</i> .....	103
3.5.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	104
3.6	Uji Kelayakan, Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	104
3.6.1	Uji Kelayakan .....	104
3.6.1.1	Analisis Kelayakan Produk .....	104
3.6.1.2	Analisis Tanggapan Guru dan Siswa .....	106
3.6.2	Uji Validitas .....	107
3.6.3	Uji Reliabilitas .....	109
3.6.4	Daya Pembeda .....	110
3.6.5	Taraf Kesukaran.....	112

3.7	Teknik Analisi Data .....	114
3.7.1	Analisis Data Awal .....	114
3.7.2	Analisis Data Akhir .....	115
3.7.2.1	Uji <i>N-Gain</i> .....	115
3.7.2.2	Uji <i>Paired Sample T-Test</i> .....	116
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil Penelitian .....	118
4.1.1	Perancangan Produk .....	118
4.1.1.1	Analisis Kebutuhan .....	118
4.1.1.2	Desain .....	121
4.1.2	Hasil Produk .....	126
4.1.2.1	Implementasi Produk .....	126
4.1.2.2	Pengujian Produk .....	127
4.1.2.3.1	<i>Pengujian Produk oleh Ahli Materi</i> .....	127
4.1.2.3.2	<i>Pengujian Produk oleh Ahli Media</i> .....	134
4.1.2.3	Tampilan Media Donat Konservasi .....	142
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk .....	151
4.1.3.1	Penerapan pada Kelompok Kecil .....	151
4.1.3.2	Penerapan pada Kelompok Besar .....	154
4.1.4	Analisis Data .....	158
4.1.4.1	Analisis Data Awal .....	158
4.1.4.1.1	<i>Uji Normalitas Hasil Pretest</i> .....	158
4.1.4.1.2	<i>Uji Normalitas Hasil Posttest</i> .....	161

4.1.4.2	Analisis Data Akhir .....	163
4.1.4.2.1	<i>Uji N-Gain</i> .....	163
4.1.4.2.2	<i>Uji Hipotesis</i> .....	164
4.2	Pembahasan .....	171
4.2.1	Pembahasan Temuan .....	171
4.2.1.1	Pengembangan Media .....	171
4.2.1.2	Kelayakan Produk .....	177
4.2.1.3	Keefektifan Donat Konservasi terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif .....	179
4.3	Implikasi Hasil Penelitian .....	181
4.3.1	Implikasi Teoritis .....	181
4.3.2	Implikasi Praktis .....	181
4.3.3	Implikasi Pedagogis .....	182
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Simpulan .....	183
5.2	Saran .....	185
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		186
<b>LAMPIRAN</b> .....		190

## DAFTAR TABEL

3.1	Kriteria Penilaian Ahli .....	105
3.2	Kriteria Hasil Presentase Tanggapan Guru dan Siswa .....	106
3.3	Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba.....	108
3.4	Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba.....	109
3.5	Klasifikasi Daya Pembeda .....	111
3.6	Daya Beda Soal.....	111
3.7	Indeks Kesukaran Soal.....	112
3.8	Taraf Kesukaran Soal.....	113
3.9	Daya Beda dan Taraf Kesukaran Soal Evaluasi .....	114
3.10	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar .....	116
4.1	Ketentuan Penilaian Materi .....	128
4.2	Hasil Evaluasi oleh Ahli Materi.....	129
4.3	Revisi Soal Evaluasi .....	132
4.4	Ketentuan Penilaian Media.....	135
4.5	Hasil Evaluasi oleh Ahli Media.....	135
4.6	Hasil Belajar Uji Coba Kelompok Kecil .....	151
4.7	Hasil Belajar Uji Coba Kelompok Besar.....	155
4.8	Distribusi Hasil Belajar Kognitif <i>Pretest</i> pada Kelompok Kecil.....	158
4.9	Distribusi Hasil Belajar Kognitif <i>Pretest</i> pada Kelompok Besar ....	159
4.10	Distribusi Hasil Belajar Kognitif <i>Posttest</i> pada Kelompok Kecil ...	161
4.11	Distribusi Hasil Belajar Kognitif <i>Posttest</i> pada Kelompok Besar...	162

4.12	Uji <i>Paired T-test</i> .....	165
4.13	Hasil Tanggapan Siswa.....	165
4.14	Hasil Tanggapan Guru .....	169



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## DAFTAR GAMBAR

1.1	Permasalahan di SDN Purwoyoso 01 Semarang .....	7
1.2	Diagram Ketuntasan Mapel IPS Siswa Kelas IV.....	8
2.1	Kerucut Pengalaman Dale .....	22
2.2	<i>Domino Numbers</i> .....	42
2.3	Domino Pecahan .....	42
2.4	Kerangka Berpikir Penelitian.....	91
2.5	Variabel Bebas dan Variabel Terikat.....	92
3.1	Langkah-langkah Model Pengembangan Sugiyono .....	95
4.1	Desain Sampul Tempat Media Donat Konservasi.....	122
4.2	Desain Alas Media Donat Konservasi.....	122
4.3	Desain Kartu Donat Konservasi Tampak Depan.....	123
4.4	Desain Kartu Donat Konservasi Tampak Belakang .....	124
4.5	Desain Tempat Kartu Donat Konservasi .....	124
4.6	Desain Buku Panduan Media Donat Konservasi.....	125
4.7	Diagram Perolehan Skor oleh Ahli Materi .....	132
4.8	Diagram Perolehan Skor oleh Ahli Media.....	139
4.9	Pembagian Kartu Donat Konservasi Sebelum Revisi.....	140
4.10	Pembagian Kartu Donat Konservasi Setelah Revisi.....	140
4.11	Tampilan Sampul Belakang Sebelum Revisi.....	141
4.12	Tampilan Sampul Belakang Setelah Revisi.....	141
4.13	Tampilan Depan Kartu Donat Konservasi Seri 1 .....	143

4.14	Tampilan Depan Kartu Donat Konservasi Seri 2 .....	144
4.15	Tampilan Belakang Kartu Donat Konservasi .....	145
4.16	Tampilan Tempat Kartu Donat Konservasi .....	146
4.17	Tampilan Alas Media Donat Konservasi .....	147
4.18	Tampilan Cover Tempat Media Donat Konservasi .....	148
4.19	Tampilan Buku Panduan Media Donat Konservasi .....	150
4.20	Grafik Hasil Belajar pada Uji Kelompok Kecil .....	153
4.21	Grafik Hasil Belajar pada Uji Kelompok Besar .....	157
4.22	Diagram Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelompok Kecil .....	159
4.23	Diagram Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelompok Besar .....	160
4.24	Diagram Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelompok Kecil .....	161
4.25	Diagram Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelompok Besar .....	162
4.26	Penghitungan <i>N-Gain</i> Kelompok Kecil .....	163
4.27	Penghitungan <i>N-Gain</i> Kelompok Besar .....	164
4.28	Diagram Tanggapan Siswa .....	168
4.29	Diagram Tanggapan Guru .....	170

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Wawancara dengan Guru .....	191
Lampiran 2	Hasil Nilai Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang .....	194
Lampiran 3	Hasil Wawancara Kebutuhan Siswa.....	196
Lampiran 4	Hasil Wawancara Kebutuhan Guru .....	200
Lampiran 5	Angket Kebutuhan Siswa .....	203
Lampiran 6	Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	207
Lampiran 7	Angket Kebutuhan Guru.....	209
Lampiran 8	Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	213
Lampiran 9	Silabus Pembelajaran <i>Pretest</i> .....	217
Lampiran 10	Silabus Pembelajaran <i>Posttest</i> .....	220
Lampiran 11	Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	223
Lampiran 12	Soal Uji Coba .....	224
Lampiran 13	Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	232
Lampiran 14	Pedoman Penilaian Soal Uji Coba.....	233
Lampiran 15	Daftar Siswa Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang .....	234
Lampiran 16	Hasil Pekerjaan Siswa pada Soal Uji Coba .....	235
Lampiran 17	Daftar Nilai Hasil Uji Coba Soal.....	236
Lampiran 18	Hasil Penghitungan Validitas Soal Uji Coba.....	237
Lampiran 19	Hasil Penghitungan Reliabilitas Soal Uji Coba.....	255
Lampiran 20	Hasil Penghitungan Taraf Kesukaran Soal Uji Coba .....	256

Lampiran 21	Hasil Penghitungan Daya Beda Soal Uji Coba .....	257
Lampiran 22	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran <i>Pretest</i> .....	259
Lampiran 23	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran <i>Posttest</i> .....	294
Lampiran 24	Surat Permohonan Ahli .....	327
Lampiran 25	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Materi .....	328
Lampiran 26	Instrumen Penilaian Kelayakan Materi .....	331
Lampiran 27	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Media.....	334
Lampiran 28	Instrumen Penilaian Kelayakan Media.....	337
Lampiran 29	Hasil Penilaian Kelayakan oleh Ahli Materi .....	341
Lampiran 30	Hasil Penilaian Kelayakan oleh Ahli Media .....	344
Lampiran 31	Perhitungan Presentase Hasil Kelayakan Materi dan Media....	348
Lampiran 32	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	349
Lampiran 33	Kunsi Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	354
Lampiran 34	Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	355
Lampiran 35	Daftar Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	356
Lampiran 36	LKK <i>Pretest</i> Kelompok Kecil .....	357
Lampiran 37	LKK <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	359
Lampiran 38	Hasil Evaluasi Siswa pada <i>Pretest</i> Kelompok Kecil.....	360
Lampiran 39	Hasil Evaluasi Siswa pada <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	361
Lampiran 40	Daftar Siswa pada Uji Kelompok Besar.....	362
Lampiran 41	LKK <i>Pretest</i> Kelompok Besar.....	363
Lampiran 42	LKK <i>Posttest</i> Kelompok Besar .....	365
Lampiran 43	Hasil Evaluasi Siswa pada <i>Pretest</i> Kelompok Besar .....	366

Lampiran 44	Hasil Evaluasi Siswa pada <i>Posttest</i> Kelompok Besar .....	367
Lampiran 45	Angket Tanggapan Siswa .....	368
Lampiran 46	Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	370
Lampiran 47	Angket Tanggapan Guru .....	371
Lampiran 48	Hasil Tanggapan Guru.....	373
Lampiran 49	Hasil Perhitungan <i>Presentase</i> Tanggapan siswa dan Guru.....	375
Lampiran 50	Surat Ijin Penelitian .....	376
Lampiran 51	Surat Keterangan telah melakukan Penelitian .....	377
Lampiran 52	Identitas Ahli Materi dan Ahli Media .....	378
Lampiran 53	Dokumentasi Kegiatan .....	379

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha untuk melakukan proses belajar berkaitan dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui pelatihan, pengajaran atau penelitian yang biasanya didampingi oleh seorang pendidik atau dilakukan dengan sendirinya yang mengarahkan seseorang menjadi manusia yang berkepribadian sesuai dengan nilai-nilai yang ada. Seperti yang dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Implementasi Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijabarkan ke dalam sejumlah peraturan, antara lain Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Peraturan Pemerintah ini memberikan arahan tentang perlunya disusun dan dilaksanakan delapan standar nasional pendidikan, yaitu: standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan dan standar penilaian pendidikan.

Garis besar pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Dasar menyatakan bahwa pendidikan berguna untuk membangun kehidupan masa kini dan masa depan yang lebih baik dari masa lalu dengan berbagai kemampuan intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap sosial, kepedulian, dan berpartisipasi untuk membangun kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik atau *experimentalism and social reconstructivism*. Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 juga mengatur mengenai rasional pengembangan kurikulum, karakteristik kurikulum 2013, tujuan kurikulum 2013, kerangka dasar kurikulum 2013, dan struktur kurikulum 2013.

Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menyatakan mata pelajaran Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dalam kurikulum 2013 dikelompokkan atas mata pelajaran umum Kelompok A dan mata pelajaran umum Kelompok B. Mata pelajaran umum Kelompok A merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam

kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara meliputi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran umum Kelompok B merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik terkait lingkungan dalam bidang sosial, budaya, dan seni meliputi Seni Budaya dan Prakarya, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Muatan dan acuan pembelajaran mata pelajaran umum Kelompok A bersifat nasional dan dikembangkan oleh Pemerintah. Muatan dan acuan pembelajaran mata pelajaran umum Kelompok B bersifat nasional dan dikembangkan oleh Pemerintah dan dapat diperkaya dengan muatan lokal oleh pemerintah daerah dan/atau satuan pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya. IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik. Mata pelajaran tersebut memiliki ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu IPS. Dengan demikian jelas bahwa IPS adalah fusi dari disiplin ilmu-ilmu sosial (Taneo, 2010: 1.8).

Tujuan pembelajaran IPS yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir



logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat, lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Sardjiyo, 2013: 1.29).

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. Suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila tujuan intruksional khusus (TIK)-nya dapat tercapai. Sehingga dibutuhkan perencanaan yang baik dalam melakukan pembelajaran. Penggunaan media yang digunakan juga perlu diperhatikan. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media dapat dijadikan sebagai alat bantu dan sumber belajar (Djamarah, 2013: 121). Pemilihan media perlu memperhatikan beberapa faktor salah satunya adalah sasaran program. Sasaran program yang dimaksud adalah anak-anak. Tingkat usia tertentu dan dalam kondisi tertentu anak didik mempunyai kemampuan tertentu pula, baik cara berpikir, daya imajinasinya, kebutuhannya maupun daya tahan dalam belajarnya. Media yang akan digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan,

cara dan kecepatan penyajiannya, ataupun waktu penggunaannya. Faktor tersebut menjadi acuan pemilihan media gambar yang disajikan dalam bentuk kartu dan diaplikasikan dalam sebuah permainan lebih tepat untuk digunakan. Sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan interaktif (Djamarah, 2013:129).

Media dijadikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran susah untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks. Setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Bahan pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar diproses oleh anak didik. Anak didik juga cepat merasa bosan dan kelelahan akibat penjelasan dari guru yang simpang siur dan tidak berfokus pada masalah. Media sebagai alat bantu mempunyai fungsi memudahkan tercapainya tujuan pengajaran. Kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media (Djamarah, 2013: 121-122).

Media juga berfungsi sebagai sumber belajar. Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik. Dalam menerangkan suatu benda, guru dapat membawa bendanya secara langsung ke hadapan anak didik di kelas. Dengan menghadirkan bendanya seiring dengan penjelasan mengenai benda itu, maka benda itu dijadikan sebagai sumber belajar (Djamarah, 2013: 123).

Meningkatkan kualitas proses pembelajaran diperlukan sebuah media yang dapat menimbulkan antusias siswa sehingga siswa aktif dalam proses

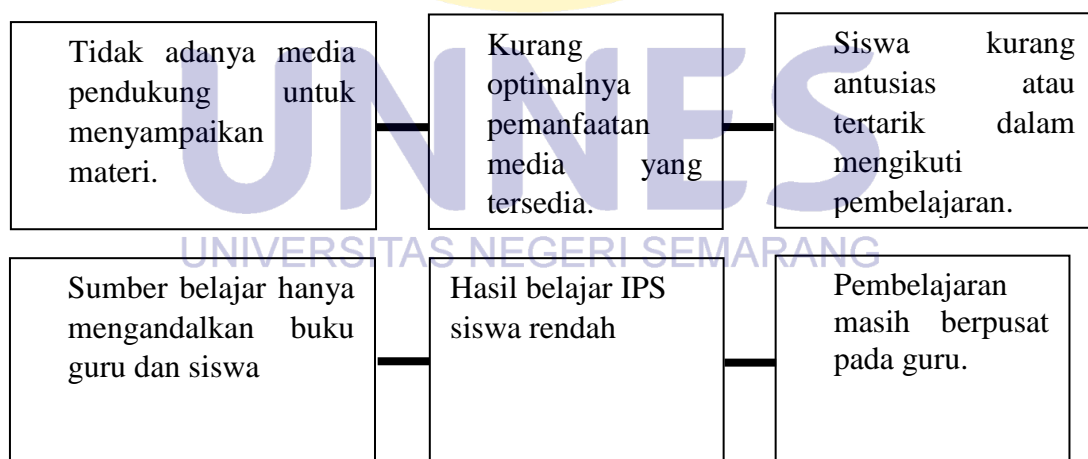
pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam mata pelajaran IPS adalah kartu domino. Kartu domino tergolong dalam media visual jenis media grafis, cetak dan diam yaitu media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual (Sukiman, 2012; 85-86). Kartu domino akan disajikan dalam sebuah permainan sehingga membuat siswa lebih tertarik. Kartu domino merupakan media grafis yang di dalamnya terdapat gambar dan tulisan. Kelebihan dari media grafis kartu adalah dapat mengatasi keterbatasan pengamatan visual, dapat memperjelas suatu masalah, berharga murah dan gampang didapatkan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Permainan domino adalah permainan yang sistemnya sudah dikenal oleh masyarakat luas. Permainan domino pada umumnya berupa kartu yang terbuat dari kertas tebal berukuran kecil biasa berbentuk persegi panjang dan pada setiap kartunya terbagi menjadi dua bagian bidang dengan setiap bidangnya memiliki nilai yang ditentukan oleh jumlah angka dalam bentuk bulatan (John Gough, 2015: 20).

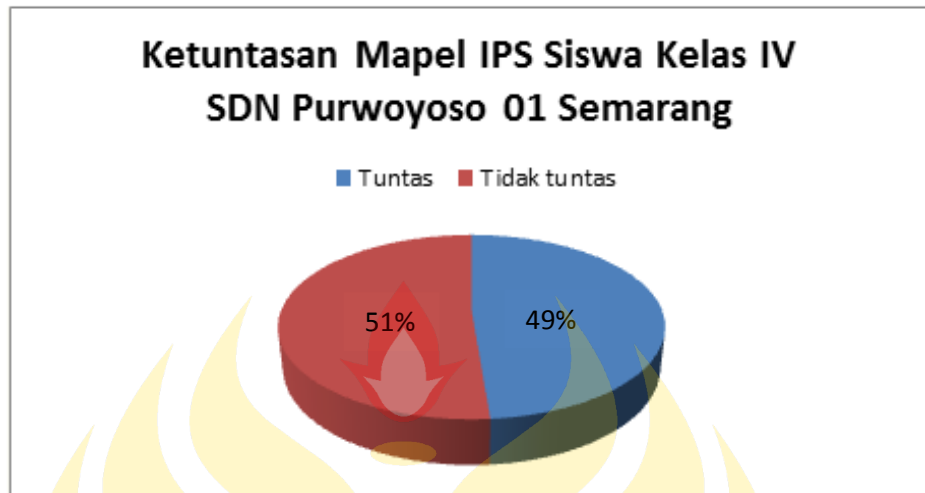
Permainan domino dalam penelitian ini berbeda dari permainan domino biasanya. Permainan domino ini disebut dengan Domino Nusantara (Donat) Konservasi. Permainan Donat Konservasi berisi tentang kebudayaan Indonesia yang mengangkat unsur Konservasi UNNES dengan menggunakan kertas bekas atau kertas daur ulang. Hal ini adalah salah satu bentuk konservasi yang berpedoman pada pilar konservasi Universitas Negeri Semarang (UNNES). 7 pilar konservasi UNNES di antaranya (1) konservasi keanekaragaman hayati; (2)

arsitektur hijau dan sistem transportasi internal; (3) pengolahan limbah; (4) kebijakan nirkertas; (5) energi bersih; (6) konservasi etika, seni, dan budaya; (7) kaderisasi konservasi (Tim MKU PLH UNNES, 2014: 40-41).

Pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang kurang berjalan optimal. Dalam pelaksanaan pembelajaran, tidak ada media pendukung untuk menyampaikan materi, kurang optimal pemanfaatan media yang tersedia, pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan sumber belajar hanya fokus pada buku sehingga sebagian besar siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran dan tidak dapat memahami materi dengan baik. Permasalahan tersebut mengakibatkan hasil belajar IPS rendah dan berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Arsip nilai siswa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang menunjukkan bahwa nilai IPS memiliki rerata 67,76. Siswa kelas IV berjumlah 39 siswa. Nilai pada ranah kognitif menunjukkan sebanyak 20 siswa atau 51,28% jumlah siswa berada di bawah KKM.



Gambar 1.1 Permasalahan di SDN Purwoyoso 01 Semarang



Gambar 1.2 Diagram Ketuntasan Mapel IPS Siswa Kelas IV

Penelitian ini diinspirasi dari penelitian sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Karsono, Yudianto Sujana, Joko Daryanto, Ngadino Yustinus dalam Jurnal Mimbar Sekolah Dasar tahun 2014 dengan judul “Penggunaan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara pada Siswa Sekolah Dasar” pada mata pelajaran IPS. Penggunaan kartu kuartet sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman keberagaman seni tradisi nusantara pada siswa sekolah dasar secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir yang diperoleh dalam penelitian, yang menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan belajar yang pesat. Hasil tindakan memperlihatkan bahwa: pada kondisi awal di SDN 01 Jatisawit ketuntasan kelas pada materi mengidentifikasi ragam alat musik hanya 6,67%, meningkat di kondisi akhir menjadi 93,33%. Artinya terjadi peningkatan 86,66%. Sedangkan hasil penelitian di SDN Dilem menunjukkan, dari kondisi ketuntasan awal sebesar 31,6% meningkat menjadi 100%. Artinya terjadi peningkatan sebesar 68,4% dan berhasil

mendorong ketuntasan kelas menjadi optimal. Dengan demikian penggunaan kartu kuartet bertema seni tradisi nusantara dapat meningkatkan pemahaman siswa SDN 01 Jatisawit dan SDN Dilem tentang keberagaman seni tradisi nusantara yang beraneka.

Penelitian oleh Dian Nur Antika Eky Hastuti dalam Jurnal *Premiere Educandum* tahun 2016 dengan judul “Implementasi Permainan Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran IPS di SDN Kemuning Kecamatan Sambit Kabupaten Ponorogo”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Perbandingan kemampuan kognitif siswa pada tahap pra siklus hanya 38%, pada akhir siklus I sebesar 68,75%, pada akhir siklus II sebesar 93,75%. Sedangkan perbandingan minat belajar siswa pada tahap pra siklus adalah 32,25%, siklus I adalah 82% sedangkan pada akhir siklus II naik menjadi 93,75%.

Penelitian oleh Lucky Dwi Larasati dan Sri Poedjiastoeti dalam *Journal of Chemical Education* tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Permainan Kartu Domino Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Unsur bagi Siswa SMALB Tunarungu”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Kartu Domino Kimia layak digunakan sebagai media pembelajaran kimia pada materi Unsur bagi siswa SMALB Tunarungu. Hal tersebut ditunjukkan dari penilaian validasi yang mendapat kriteria sangat layak dengan rentang persentase sebesar 73,33% - 93,33% ditinjau dari kualitas penyajian, tampilan, bahasa dan persyaratan sebagai permainan pendidikan. Siswa memberikan respon positif terhadap media permainan dan permaianan dengan rentang nilai sebesar 70% -

100%. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan pada kategori sedang yang ditunjukkan melalui perhitungan skor gain dengan rentang 0,2 – 0,5.

Melihat dari beberapa manfaat penggunaan media kartu domino maka sangat tepat jika kartu domino dijadikan sebuah media dalam mata pelajaran IPS materi Keberagaman Budaya Bangsaku tema Indahnyanya Kebersamaan pada kelas IV SD. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam ranah kognitif dengan judul “Pengembangan media pembelajaran Domino Nusantara (Donat) Konservasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS ranah kognitif”. Studi Kasus: Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

IPS adalah salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum 2013 yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Penjelasan Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menyatakan mata pelajaran Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dalam kurikulum 2013 dikelompokkan atas mata pelajaran umum Kelompok A dan mata pelajaran umum Kelompok B. IPS termasuk dalam mata pelajaran umum kelompok A. Pencapaian tujuan pendidikan IPS, terdapat permasalahan dalam strategi dan sarana pembelajaran IPS itu sendiri. Hal ini terjadi karena adanya kecenderungan pemahaman yang salah bahwa IPS adalah pelajaran yang cenderung pada hafalan dan masih menekankan aktivitas guru

lebih aktif daripada siswa serta kurang optimalnya pemanfaatan sarana dan penggunaan media.

Permasalahan tersebut juga terjadi pada siswa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang. Siswa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang berjumlah 39. Terdiri dari 20 laki-laki dan 19 perempuan. Siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPS. Hasil observasi di SDN Purwoyoso 01 Semarang diperoleh data sebagai berikut, guru kelas IV SD memiliki permasalahan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS pada materi keberagaman budaya bangsaku yang memiliki rerata 67,76. Nilai pada ranah kognitif menunjukkan sebanyak 20 siswa atau 51,28% jumlah siswa berada di bawah KKM 70. Akar permasalahan bahwa selama ini dalam pembelajaran guru kurang optimal dalam memanfaatkan media, guru cenderung mengandalkan buku guru dan buku siswa. Media pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan kurang sesuai dengan kondisi serta keinginan siswa sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran serta membuat siswa kesulitan dalam pemahaman. Pembelajaran masih berpusat pada guru, dan kurangnya variasi model serta metode dalam pembelajaran. Siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran. Siswa juga kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena tidak ada hal baru yang disajikan oleh guru. Buku pendamping yang terbatas, sehingga siswa hanya memakai buku siswa Kurikulum 2013 dalam pembelajaran. Identifikasi permasalahan di SD Purwoyoso 01 Semarang, di antaranya:

1. Kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran



2. Tidak ada media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kondisi serta keinginan siswa sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran serta membuat siswa kesulitan dalam pemahaman.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru, dan kurangnya variasi model serta metode dalam pembelajaran.
4. Siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran.
5. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena tidak ada hal baru yang disajikan oleh guru.
6. Buku pendamping yang terbatas, sehingga siswa hanya memakai buku siswa Kurikulum 2013 dalam pembelajaran.
7. Banyak siswa yang hasil belajar kognitifnya berada di bawah KKM pada mata pelajaran IPS, yaitu sebanyak 20 siswa dari 39 siswa.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Peneliti akan fokus pada masalah yang terkait dengan media pembelajaran dan hasil belajar ranah kognitif. Berdasarkan pada akar permasalahan bahwa selama ini dalam pembelajaran guru kurang mengoptimalkan pemanfaatan media, guru hanya mengandalkan buku guru dan buku siswa. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik (Sukiman, 2012: 41). Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi pada saat itu. Kehadiran media dalam

pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data atau informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi.

Pengoptimalan pemanfaatan media pembelajaran yang belum maksimal, membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran serta membuat siswa kesulitan dalam pemahaman sehingga apa yang disampaikan guru tidak akan diterima oleh anak dengan baik karena kurang optimalnya penggunaan media, dan kesibukan lain menyebabkan guru tidak mempunyai waktu untuk mempersiapkan media. Ketika guru melibatkan siswa untuk membuat atau membawa media pembelajaran, masih banyak siswa yang tidak ikut untuk berperan aktif sehingga kedua pihak kurang dapat memaksimalkan ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media “Domino Nusantara (Donat) Konservasi”. Media pembelajaran Domino Nusantara adalah salah satu inovasi yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Purwoyoso 01 Semarang. Media Domino Nusantara mengangkat unsur konservasi dengan pemanfaatan barang-barang bekas. Kartu Donat Konservasi diaplikasikan dalam suatu permainan edukatif. Permainan Donat Konservasi memiliki aturan yang sama dengan permainan domino pada umumnya. Anak-anak di Sekolah Dasar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan berada dalam dunia permainan, sehingga permainan donat cocok untuk diterapkan bagi anak sekolah dasar (SD). Peneliti membahas permasalahan tentang media dan ranah kognitif pada mata pelajaran IPS. Hal tersebut dilakukan karena media adalah salah satu komponen

dalam pembelajaran, yang mempunyai peran penting dalam menyampaikan materi ajar dan ranah kognitif merupakan salah satu ranah untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Permasalahan dianggap penting dan mendesak, sehingga peneliti berusaha mengembangkan permainan donat konservasi yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS ranah kognitif siswa kelas IV materi Keberagaman Budaya Bangsaku tema Indahnnya Kebersamaan SDN Purwoyoso 01 Semarang.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan Donat Konservasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS ranah kognitif materi Keberagaman Budaya Bangsaku pada kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang?
2. Apakah Donat Konservasi layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS ranah kognitif materi Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang?
3. Apakah media pembelajaran Donat Konservasi efektif terhadap hasil belajar IPS ranah kognitif materi Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan Donat Konservasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS ranah kognitif materi Keberagaman Budaya Bangsa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang.
2. Menguji kelayakan Donat Konservasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS ranah kognitif materi Keberagaman Budaya Bangsa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang.
3. Menguji keefektifan Donat Konservasi terhadap hasil belajar IPS ranah kognitif materi Keberagaman Budaya Bangsa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Mengetahui keefektifan Donat Konservasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS ranah kognitif materi Keberagaman Budaya Bangsa.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran IPS.

## **1.6.2 Manfaat Praktis**

### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

1. Membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.
2. Membantu siswa untuk berpikir aktif dan kreatif.
3. Meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran
4. Meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bersosialisasi dengan siswa lain

### **1.6.2.2 Bagi Guru**

1. Mempermudah penyampaian materi pelajaran dengan bantuan media kartu Donat Konservasi
2. Memotivasi para guru agar dapat melakukan pembelajaran inovatif sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Menambah keilmuan dan menjadi bahan referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

1. Memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran di sekolah.
2. Menambah pengetahuan bagi guru-guru SDN Purwoyoso 01 Semarang tentang pengembangan media pembelajaran Donat Konservasi.

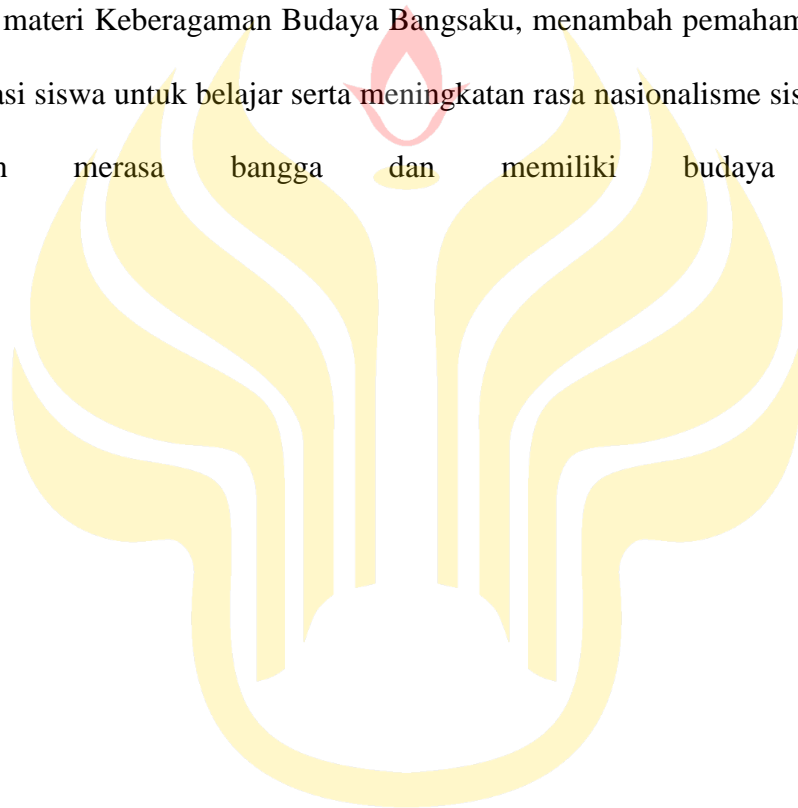
3. Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Donat Konservasi adalah media yang digunakan dalam pembelajaran Keberagaman Budaya Bangsa. Media Donat Konservasi adalah media kartu Domino yang berisi tentang kebudayaan Indonesia dengan mengangkat unsur konservasi yang berpedoman pada konservasi UNNES. Karena media Donat Konservasi menggunakan kertas bekas atau daur ulang, tempat *suttlecock* bekas serta mengangkat konservasi budaya. Donat Konservasi akan dibuat dalam beberapa seri permainan. Seri permainan tersebut akan menggambarkan kebudayaan-kebudayaan seluruh provinsi di Indonesia. Kebudayaan tersebut meliputi pakaian adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, rumah adat dan tarian daerah.

Kartu Donat Konservasi akan dibuat dengan ukuran tertentu. Kartu Donat Konservasi terdiri dari dua bidang. Kedua bidangnya akan berisi gambar maupun tulisan yang berkaitan dengan budaya. Desain kartu akan disesuaikan dengan kebutuhan dan pilihan siswa serta guru dengan gambar untuk mewakili kebudayaan yang ada dalam kartu. Gambar kebudayaan akan dibuat berwarna dan warna *background* kartu juga akan dibuat berwarna. Donat Konservasi akan menggunakan alas dengan ukuran tertentu dan berwarna serta mencerminkan Indonesia. Alas akan digunakan sebagai tempat bermain kartu. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan akan disesuaikan dengan pilihan siswa dan guru. Jenis dan

warna huruf harus jelas dan dapat dibaca oleh siswa. Donat Konservasi akan diaplikasikan dalam pembelajaran melalui sebuah permainan. Permainan Donat Konservasi akan terdapat peraturan yang dibuat oleh peneliti dengan guru. Tujuan pengembangan media Donat Konservasi agar dapat digunakan sebagai media dalam materi Keberagaman Budaya Bangsaku, menambah pemahaman siswa dan motivasi siswa untuk belajar serta meningkatkan rasa nasionalisme siswa sejak dini dengan merasa bangga dan memiliki budaya Indonesia.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Media**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah media. Media menjadi peran penting dalam suatu pembelajaran karena perannya dalam menyampaikan pesan. Media diharuskan dalam suatu pembelajaran. Terdapat beberapa definisi mengenai media.

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan/*a source* dengan penerima pesan/ *a receiver* (Susilana, 2009: 6). Media juga diartikan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2013: 2). Media secara bahasa berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. *National Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan; dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Sukiman, 2012: 27-28)



Media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Musfiqon, 2012: 28). Anderson menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa (Sukiman, 2013: 28). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2013: 29).

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 psikologi terhadap siswa. Pembelajaran yang menggunakan media memang sangat diperlukan guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Selain sebagai alat untuk menyalurkan materi, media juga mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar (Arsyad, 2013: 19).

Pendapat dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi dari sumber kepada siswa yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

### 2.1.1.2 Klasifikasi Media

Media dalam pembelajaran mengandung pesan atau informasi yang berkaitan dengan materi ajar. Perkembangan jaman menyebabkan media tampil dalam berbagai jenis dan format dengan karakteristik dan kelebihan masing-masing. Klasifikasi media sebagai berikut:

1. Mengutamakan kegiatan membaca simbol-simbol kata visual.
2. Bersifat audio proyeksi, nonproyeksi, dan berbentuk tiga dimensi.
3. Menggunakan teknik atau mesin.
4. Kumpulan benda-benda atau bahan-bahan atau *material collection*.
5. Contoh dari kelakuan guru. Karena itu, tidak hanya audio visual yang menjadi komponen dari media pengajaran, tetapi juga sampai pada sudut pandang yang luas, yakni kepada pribadi siswa dan tingkah laku guru (Indriana, 2011: 54).

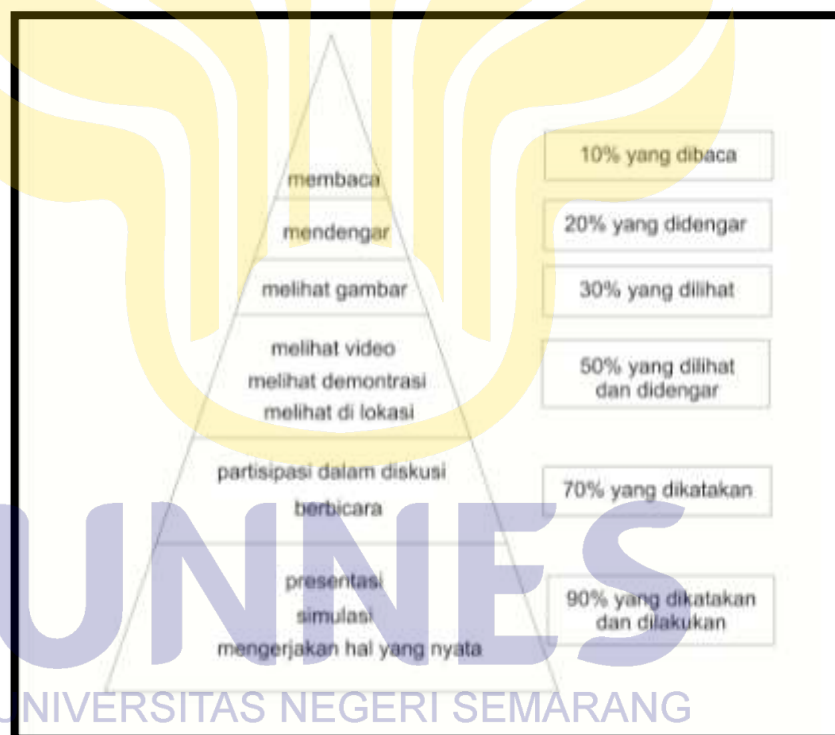
Taksonomi menurut Rudi Bretz, mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Bretz membedakan antara media siar dan media rekam sehingga terdapat 8 klasifikasi media: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi-gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, 8) media cetak (Sadiman, 2012: 20).

Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu: objek, model, suara langsung, rekaman audio, media

cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, papan transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi dan gambar (Sadiman, 2012: 23).

Taksonomi menurut Gagne, membuat 7 macam pengelompokkan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar (Sadiman, 2012: 23).

Penggunaan media dalam proses belajar berlandaskan pada kerucut pengalaman Dale yang banyak digunakan sebagai acuan. Berikut kerucut pengalaman Dale.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale (Sukiman, 2012: 32)

Teori dari Piaget juga menyebutkan bahwa perkembangan kognitif anak melalui tahapan sensorimotor (0-2 tahun), operasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11) dan operasional formal (11-15). Anak SD berada dalam usia 7-11

tahun yang berarti bahwa anak masuk dalam taraf perkembangan kognitif operasional konkret. Anak pada tahap ini dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret. Hal tersebut menjelaskan bahwa media yang diharapkan pada anak usia SD adalah media yang konkret (Cahyo, 2013: 43).

Klasifikasi media di atas dapat disimpulkan bahwa media dapat diklasifikasikan menjadi media audio, visual, audio visual, media cetak dan multimedia. Dalam pembelajaran harus memilih media yang paling tepat untuk digunakan, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif.

### **2.1.1.3 Karakteristik Media**

Karakteristik media merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran. Karakteristik beberapa jenis media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu:

#### **1. Media Grafis**

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual. Jenis media grafis, di antaranya:

##### **1) Gambar/foto**

Gambar/foto adalah media yang umum dipakai. Beberapa kelebihan media gambar foto yaitu:

- (1) Sifatnya konkret; gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok dibandingkan dengan media verba.
- (2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Gambar dan foto dapat mengatasi hal tersebut.
- (3) Media gambar/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
- (4) Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam berbagai bidang dan tingkat usia, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- (5) Harga murah dan mudah didapatkan serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Gambar selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan, foto/gambar mempunyai kelemahan, yaitu:

- (1) Gambar/foto hanya menekankan persepsi indera mata
- (2) Gambar/foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- (3) Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar (Sadiman, 2012: 28-31).

## 2) Sketsa UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok tanpa detail. Sketsa menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, serta tidak memerlukan

biaya yang tinggi. Sketsa dapat dibuat secara cepat sementara guru menerangkan (Sadiman, 2012: 33).

### 3) Diagram

Diagram atau sketsa menggambarkan unsur dari objek secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada. Diagram pada umumnya berisi petunjuk-petunjuk. Diagram menyederhanakan hal yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan. Beberapa ciri diagram adalah:

- (1) Diagram bersifat simbolis dan abstrak sehingga terkadang sulit dimengerti.
- (2) Untuk dapat membaca diagram seseorang harus mempunyai latar belakang tentang apa yang didiagramkan.
- (3) Walaupun sulit dimengerti, karena sifatnya yang padat, diagram dapat memperjelas arti.

Diagram yang baik sebagai media pendidikan adalah :

- (1) Benar, diagram rapi, diberi judul, label, dan penjelasan-penjelasan yang perlu;
- (2) Cukup besar dan ditempatkan secara strategi; dan
- (3) Penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah (Sadiman, 2012: 33-35).

### 4) Bagan/*chart*

Bagan atau *chart* termasuk media visual. Fungsi pokoknya adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit apabila disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan dapat memberikan ringkasan butir-butir penting dari presentasi. Pesan yang disampaikan berupa ringkasan visual suatu proses,

perkembangan atau hubungan-hubungan penting. Bagan dijumpai media grafis yang lain, seperti gambar, diagram, kartun atau lambang-lambang verbal. Sebagai media yang baik, bagan haruslah:

- (1) Dapat dimengerti anak.
- (2) Sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit.
- (3) Diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap *up to date* juga tidak kehilangan daya tarik.

#### 5) Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuan kartun sangat besar untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku (Sadiman, 2012: 45).

#### 6) Poster

Poster berfungsi untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu dan dapat mempengaruhi serta memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster yang baik hendaknya sederhana, menyajikan satu ide dan untuk mencapai tujuan pokok, berwarna, slogannya ringkas dan jitu, tulisannya jelas, motif dan desain bervariasi (Sadiman, 2012: 46).

#### 7) Papan flanel

Papan flanel yaitu papan yang berlapis kain flanel untuk menyajikan gambar dan kata-kata yang mudah ditempel dan mudah dilepas (Indriana, 2011: 62).

#### 8) *Bulletin board*

*Bulletin board* yaitu papan biasa tanpa dilapisi kan flanel dan gambar-gambar atau tulisan tulisannya langsung ditempel ke papan dengan lem atau perekat (Indriana, 2011: 62). *Bulletin board* adalah media yang digunakan sebagai tempat untuk menampilkan berbagai karya siswa yang berkaitan dengan tema yang telah diajarkan oleh pendidik (Indriana, 2011: 71).

## 2. Bahan Cetak

Bahan cetak merupakan media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan, yang menyajikan berbagai pesan melalui huruf dan gambar-gambar ilustrasi. Fungsinya sebagai penjelas pesan atau informasi yang disajikan.

Contoh media bahan cetak seperti buku teks, modul, dan bahan pengajaran atau buku panduan yang sudah disusun sedemikian rupa agar dapat memberikan penjelasan atau pembahasan tentang materi yang ingin disampaikan. Kelebihan media cetak adalah dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah banyak; pesan dapat dipelajari oleh siswa sesuai kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing; dapat dipelajari kapan saja karena dapat dibawa kemana-mana; perbaikan atau revisi dapat dilakukan dengan mudah.

Sedangkan kekurangan dari media cetak adalah proses pembuatannya membutuhkan waktu lama karena harus melalui proses pencetakan, bahan cetak cukup tebal membuat anak merasa malas untuk mempelajarinya, media bahan cetak cepat rusak dan robek jika kualitas cetakan dan kertas yang digunakan buruk (Indriana, 2011: 63).



### 3. Gambar Diam

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Kelebihan media ini di antaranya sudah umum digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapatkan atau dibuat, dan banyak penjelasan daripada menggunakan media verbal. Media gambar/foto memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga anak didik dapat mengingat dengan baik dibandingkan metode verbal. Media ini juga dapat mengatasi masalah keterbatasan daya ingat dalam bercerita atau menjelaskan sesuatu.

Media gambar mempunyai sifat konkret; mengatasi ruang dan waktu; mengatasi keterbatasan pengamatan; memperjelas suatu sajian masalah; murah, mudah didapatkan dan mudah digunakan.

Kelemahan dari media gambar adalah menekankan persepsi indera mata, benda terlalu kompleks dan kurang efektif dalam pembelajaran, serta ukurannya terbatas untuk kelompok yang besar sehingga kapasitasnya kurang (Indriana, 2011: 64-66).

Terdapat beberapa media yang menjadi cakupan dari ketiga media tersebut, yang praktis dan aplikatif untuk dijadikan media pengajaran. Media tersebut adalah *flipchart*, *flashcard*, dan *flanelgraf*.

#### 1) *Flipchart*

*Flipchart* adalah lembaran kertas berbentuk album atau kalender yang berukuran agak besar sebagai *flipbook*, yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. Lembaran kertas akan dijadikan sebagai media pengajaran dan

pembelajaran, dan menjadi pengganti papan tulis jika pembelajaran berada di luar kelas. Media digunakan untuk kelompok siswa yang berisi sekitar 30 siswa. Media *flipchart* diisi pesan dalam bentuk huruf, gambar, diagram, dan angka. Penyajiannya disesuaikan dengan jumlah dan jarak siswa yang melihat *flipchart*.

Kelebihan *flipchart* adalah:

- (1) Menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis.
- (2) Digunakan di dalam ruangan atau di luar ruangan.
- (3) Mudah dibawa kemana-mana.
- (4) Meningkatkan aktivitas belajar siswa karena di mana pun dapat digunakan sehingga siswa tetap belajar (Indriana, 2011: 66-68).

## 2) *Flashcard*

*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25x30 cm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu adalah foto atau gambar yang sudah ditempelkan pada lembaran kartu tersebut. Gambar yang ada pada media merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan di bagian belakangnya. Kelebihan media *flashcard*:

- (1) Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran *postcard*.
- (2) Praktis dalam membuat dan menggunakan, sehingga kapanpun anak didik dapat dengan baik menggunakan media ini.
- (3) Mudah diingat karena kartu bergambar sangat menarik perhatian, atau berisi huruf atau angka yang sederhana dan menarik, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam kartu.

(4) Media ini sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, dan dapat digunakan dalam bentuk permainan. (Indriana, 2011: 68-69)

3) *Flanel graph*.

*Flanel graph* adalah media pengajaran yang berbentuk guntingan gambar atau tulisan yang pada bagian belakangnya dilapisi ampelas. Guntingan gambar tersebut ditempelkan pada papan yang dilapisi flanel yang berbulu sehingga melekat. Ukuran papan flanelnya adalah sekitar 50x75cm dan dipergunakan untuk pembelajaran kelompok kecil maksimal 30 orang.

Kelebihan *flanelgraph* adalah sebagai berikut:

- (1) Gambarnya dapat dipindahkan dengan mudah sehingga siswa dapat antusias untuk aktif secara fisik dengan cara memindahkan objek gambar yang ditempelkan.
- (2) Gambar-gambar yang ada dapat ditambah dan dikurangi dengan mudah dari segi jumlahnya, termasuk juga susunannya.
- (3) Pola pengajaran dan pembelajaran dapat disusun sesuai kebutuhan, baik secara individu maupun kelompok (Indriana, 2011: 70-71).

Setiap media pembelajaran memiliki karakter yang berbeda-beda. Setiap media memiliki kelemahan dan kelebihan, sehingga ketika menggunakan media perlu memperhatikan kelemahan media agar media dapat digunakan secara optimal.

#### **2.1.1.4 Manfaat Penggunaan Media**

Pembelajaran adalah proses perubahan tingkah laku karena adanya interaksi dengan lingkungannya yang dilakukan dengan sengaja. Keberhasilan

suatu pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, serta sikap positif yang mengarahkan peserta didik ke dalam tahapan yang lebih baik. Keberhasilan dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah penggunaan media. Media berperan dalam penyampaian pesan yang berkaitan dengan materi.

Secara umum, beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Membuat konkret berbagai konsep abstrak. Konsep-konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa dapat dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pengajaran.
2. Menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar melalui media pengajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut. Misalnya, penggunaan foto, video, CD, atau televisi untuk memberikan pelajaran tentang binatang buas seperti harimau, dan sebagainya. Atau dapat menghadirkan binatang yang sudah lama tidak ada lagi, seperti dinosaurus, saat memberikan pelajaran tentang binatang prasejarah, dan lain sebagainya.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam ruang pembelajaran pada waktu kelas membahas tentang objek besar atau yang terlalu kecil. Misalnya, membahas tentang kapal, pesawat, candi, dan lain sebagainya.
4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat dalam media film, dapat memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau

memperlihatkan suatu detail kronologi ledakan. Demikian juga, gerakan yang terlalu lambat sehingga dapat dipercepat untuk media pengajaran, seperti pertumbuhan benih, proses mekarnya bunga dan lain sebagainya (Indriana, 2011: 48-49).

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis atau dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti
  - (1) Objek yang terlalu besar, dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
  - (2) Objek yang kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
  - (3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*.
  - (4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi melalui film, film bingkai, foto maupun secara verbal.
  - (5) Objek yang terlalu kompleks misalnya mesin-mesin, dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
  - (6) Konsep yang terlalu luas seperti gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain, dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal media pendidikan berguna untuk:

- (1) Menimbulkan kegairahan belajar.
  - (2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - (3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa dan lingkungan serta pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan jika harus diatasi sendiri. Hal ini juga akan lebih sulit jika lingkungan guru dan siswa berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- (1) Memberikan perangsang yang sama.
  - (2) Mempersamakan pengalaman.
  - (3) Menimbulkan persepsi yang sama (Sadiman, 2012: 17-18).

Banyak sekali manfaat penggunaan media, sehingga dalam menyusun media harus memperhatikan kriteria pemilihan media. Dengan tujuan agar manfaat media dapat dicapai secara optimal. Hal-hal yang perlu diperhatikan ketika memilih media yaitu ACTION (*access, cost, technology, interactivity, organization, novelty*) (Hamdani, 2011: 257).

Guru harus memahami langkah penyusunan rancangan media, diawali dengan analisis kebutuhan dan karakter siswa, merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas, merumuskan butir-butir materi secara terperinci

yang mendukung tercapainya tujuan, mengembangkan alat pengukur keberhasilan (Sadiman, 2012: 99).

Langkah di atas dilakukan untuk penggunaan media yang diharapkan dapat optimal dalam menyampaikan pesan sehingga pembelajaran bermakna dan berkualitas.

## **2.1.2 Permainan Domino Nusantara**

### **2.1.2.1 Pengertian Permainan**

Masa usia sekolah dasar disebut sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar. Siswa sekolah dasar berada pada masa sekolah yang dibagi menjadi dua fase, yaitu masa kelas rendah dan masa kelas tinggi. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang. Siswa kelas IV termasuk pada masa kelas tinggi yang memiliki beberapa sifat khas yaitu adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis, realistik, ingin tahu, ingin belajar, terdapat minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus dan gemar membentuk kelompok sebaya (Djamarah, 2011:124). Melihat sifat tersebut, anak-anak tidak dapat terlepas dari dunia bermain karena sifat rasa ingin tahu dan ingin belajar yang tinggi. Sehingga belajar sambil bermain adalah salah satu hal yang menyenangkan bagi seorang anak.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan bagi anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan,

maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Adiarti, 2009: 80). Bermain juga diartikan sebagai kegiatan main (Rifa, 2012: 8).

Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman, 2012: 75). Permainan juga diartikan sebagai kegiatan yang berisi bermain dan mainan. Montessori seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya ( Adiarti, 2009: 80). Proses bermain anak identik dengan penggunaan alat permainan. Alat permainan pada dasarnya adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya (Adiarti, 2009: 80).

*Education game* adalah media pembelajaran yang membuat anak bermain sambil belajar, dimana anak tidak merasa terbebani dalam menguasai materi, karena mereka merasa sedang bermain-main dengan *game* yang merupakan permainan yang mereka sukai sehari-hari, sehingga materi dapat terserap dengan kemauan anak sendiri. Anak justru termotivasi untuk belajar agar dapat mengerjakan permainan dengan baik (Rohwati, 2012: 77).

*Games* dipakai secara luas di berbagai kalangan, *games* banyak dipilih karena sederhana, yaitu bersifat praktis, hemat, mudah, menarik dan menyenangkan. *Games* bagi anak-anak, bermanfaat melatih menjadi pribadi yang



terbuka, melebur, menyatu, dan belajar secara bersama-sama dengan orang lain sehingga penting bagi anak ketika mereka terjun bermasyarakat.

Pada saat anak bermain, di antara mereka ada yang sudah siap, berani, percaya diri, terbuka dan ceria. Namun ada juga yang pemalu, ragu-ragu, hati-hati raut muka tegang, dan bersikap menunggu. Setelah *games* berjalan, tanpa sadar mereka akan terbawa dengan sendirinya oleh pola dan alur gamesnya sehingga bersatu dalam *games*. Perasaan gembira saat bermain menyebabkan anak nyaman berinteraksi secara intensif. Perasaan nyaman tersebut membuat mereka berpikir sangat kreatif dan berlangsung sangat cepat, menghasilkan gagasan-gagasan brilian sehingga cepat untuk menyelesaikan permasalahan. Hal tersebut menjadi dasar yang memperjelas bahwa *games* sangat membantu bagi pembangunan kecerdasan dan kreatifitas anak-anak (Jamil, 2016: 9-10).

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang dilakukan antara para pemain baik menggunakan atau tanpa alat dibatasi dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan dan memiliki nilai edukasi serta dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar.

#### **2.1.2.2 Karakteristik Permainan**

Permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat misalnya catur dan yang aturannya luwes misalnya permainan peran. Atas dasar sifatnya permainan dibedakan atas permainan yang kompetitif dan yang non kompetitif. Permainan yang kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan pemenang dapat diketahui secara cepat. Sebaliknya permainan yang non kompetitif tidak mempunyai pemenang sama sekali karena hakikatnya pemain

berkompetisi dengan sistem permainan itu sendiri. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu:

- 1) Adanya pemain.
- 2) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi.
- 3) Adanya aturan-aturan main.
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai (Sadiman, 2012: 76).

Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan berikut:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab di dalamnya terdapat unsur kompetisi, ada keragu-raguan karena tidak mengetahui sebelumnya siapakah yang akan menang dan kalah.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan, peran guru atau tutor tidak kelihatan tetapi interaksi antar siswa atau warga belajar menjadi meningkat. Setiap siswa belajar menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Seringkali masalah yang mereka hadapi mereka pecahkan sendiri terlebih dahulu. Jika siswa mengalami kesulitan maka siswa akan bertanya pada guru. Interaksi yang terjadi membuat siswa mengetahui kelebihan atau kekuatan dirinya dan dapat memanfaatkannya. Guru berperan sebagai fasilitator proses belajar di kelompok belajar.

- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik akan memberikan penjelasan apakah hal yang dilakukan benar atau salah, menguntungkan atau merugikan, bila memberikan hasil positif tindakan tersebut dapat dilakukan namun bila hasilnya negatif maka dihindari. Setiap siswa tidak hanya belajar dari pengalamannya sendiri tetapi juga dari pengalaman orang lain.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat. Keterampilan yang dipelajari dalam suatu permainan lebih mudah diterapkan ke kehidupan nyata sehari-hari daripada keterampilan yang diperoleh siswa melalui penyampaian pelajaran secara biasa. Hal ini disebabkan oleh:
  - (1) Permainan memberi kesempatan kepada siswa dan warga belajar untuk mempraktikkan tingkah laku yang nyata, tidak hanya mendiskusikannya.
  - (2) Tidak sulitnya mengaitkan permainan ke situasi setempat membuat pengalihan dari apa yang telah dipraktikkan ke kehidupan nyata lebih mudah.
- 5) Permainan bersifat luwes. Salah satu sifat permainan yang menonjol adalah keluwesan. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat aturan maupun persoalannya. Permainan dapat dipakai untuk:
  - (1) Mempraktikkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana. Tujuan pemberantasan buta aksara dan buta angka untuk orang dewasa atau pelajaran membaca menulis permulaan.

- (2) Mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi; dengan permainan, siswa belajar dapat dilatih berbagai kemampuan membuat keputusan seperti misalnya merencanakan, mengorganisasikan informasi dan sebagainya.
- (3) Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya: memahami pendapat orang lain, memimpin diskusi kelompok yang efektif dan sebagainya.
- (4) Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional.

Keluwesannya berarti dapat mengadaptasikan permainan ke kondisi-kondisi khusus yang ada.

- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Membuat permainan yang baik tidak memerlukan seorang yang ahli. Guru/tutor ataupun siswa dapat belajar sendiri untuk membuat suatu permainan. Bahan-bahan yang digunakan tidak perlu mahal, dapat menggunakan bahan-bahan bekas. Mahalnya bahan atau biaya permainan bukan menjadi ukuran baik jeleknya suatu permainan.

Permainan juga memiliki kelemahan atau keterbatasan untuk dipertimbangkan antara lain :

- (1) Dalam menstimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah;
- (2) Beberapa permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa sangat penting agar proses belajar dapat lebih efektif dan efisien (Sadiman, 2012: 78-81).

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik permainan di antara permainan bersifat menyenangkan dan menghibur, dapat membuat anak lebih aktif, memberikan umpan balik langsung, permainan menerapkan konsep-konsep dalam situasi yang sebenarnya, permainan bersifat luwes, dan permainan mudah dibuat serta diperbanyak. Dengan karakteristik permainan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **2.1.2.3 Hakikat Domino Nusantara**

Permainan domino biasanya dimainkan oleh beberapa orang yang nantinya memainkannya dengan mencocokkan kartu yang satu dengan kartu yang lain namun memiliki nilai angka yang sama atau memiliki bulatan yang sama. Dalam permainan domino ini bersifat bersaing dan menjatuhkan lawan sehingga adanya pemenang dan memberikan rasa kepuasan sendiri bagi para pemainnya

Domino bukan hal yang baru bagi masyarakat. Masyarakat sudah mengetahui standar set domino yang berbentuk persegi panjang dengan bulatan-bulatan di dalamnya. Satu set domino, biasanya disebut dek atau paket, terdiri dari 28 kartu domino. Satu set domino adalah perangkat *game* yang umum, mirip dengan bermain kartu atau dadu, dengan satu set kartu domino dapat digunakan untuk berbagai variasi permainan (John Gough, 2015: 20).

John Gough juga berpendapat, ada beberapa variasi aturan dalam permainan kartu domino, di antaranya:

#### **1. Tidak ada hasil imbang**

Kondisi ini terjadi ketika pemain tidak memiliki sepotong kartu yang cocok, mereka melewati giliran dan tidak menarik kartu.

## 2. Imbang

Kondisi ini terjadi ketika pemain tidak memiliki sepotong kartu untuk dimainkan, mereka harus terus menarik sampai mereka mendapatkan sepotong kartu untuk dimainkan atau sampai stok kosong.

## 3. Tidak ada hasil imbang - 2 tim dari 2 pemain

Dalam versi ini, setiap pemain menarik tujuh kartu di awal permainan, sehingga tidak ada kartu permainan yang tersisa. Pemain bergiliran meletakkan kartu dan hanya menggunakan kartu yang dimilikinya. Sebuah tim menang putaran ketika salah satu anggota tim dinyatakan sebagai pemenang. Skor tim pemenang lebih banyak dari tim yang kalah (John Gough, 2015: 21).

Nusantara dikenal sebagai kata yang menggambarkan wilayah kepulauan dari Sumatra sampai Papua, menurut kamus besar bahasa Indonesia nusantara merupakan sebutan/nama bagi seluruh wilayah kepulauan Indonesia. Nusantara berasal dari literatur Jawa pertengahan pada abad 12. Nusantara berasal dari kata “nusa” dan “antara”, dalam bahasa Sansekerta kata nusa berarti pulau atau kepulauan, sedangkan kata antara dalam bahasa Sansekerta dapat diartikan sebagai laut, seberang dan luar. Dari dua kata tersebut dapat diartikan bahwa nusantara sendiri berarti menggambarkan wilayah pulau-pulau di luar atau di laut (Bernardus Boy, 2013:2).

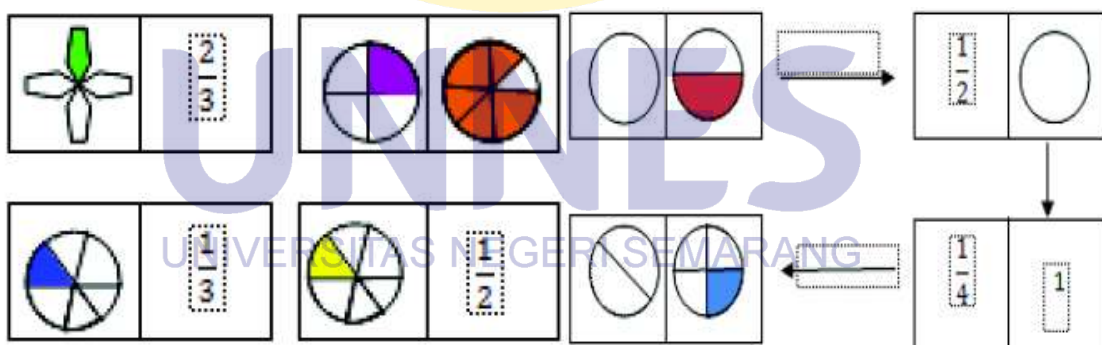
Donat adalah Domino Nusantara. Donat adalah media kartu domino yang berbentuk persegi panjang terdiri dari dua bidang yang digunakan melalui sebuah permainan untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap materi keberagaman budaya bangsa dari wilayah Sumatra sampai Papua. Permainan donat dalam

penelitian ini berbeda dari permainan domino biasanya. Domino pada umumnya berbentuk persegi panjang yang terdiri dari dua bidang yang berisi bulatan-bulatan, namun Domino Nusantara adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan materi berbagai macam kebudayaan Indonesia. Permainan Donat Konservasi akan disajikan dalam beberapa seri permainan. Seri permainan tersebut akan menggambarkan kebudayaan-kebudayaan seluruh provinsi di Indonesia.

Terdapat beberapa desain media domino yang pernah digunakan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Seperti pada gambar berikut.

4+4	5+4	5+5	6+4
9	10	10	11

Gambar 2.2. *Domi Numbers* (Pitadjeng, 2006:103)



Gambar 2.3. *Domino Pecahan* (Budiman, 2013: 85)

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa Domino Nusantara adalah permainan domino yang berkaitan dengan kebudayaan Indonesia disertai aturan-aturan yang

bertujuan untuk melatih kedisiplinan serta sportifitas siswa. Diharapkan Domino Nusantara dapat menjadi sebuah media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **2.1.2.4 Tujuan Permainan Domino Nusantara**

Indonesia terdiri dari beribu-ribu pulau, dengan keanekaragaman budaya, adat, suku bangsa maupun agama. Perbedaan tersebut bukan menjadi suatu permusuhan tetapi menjadikan Indonesia semakin berwarna. Masyarakat Indonesia bertugas untuk mengetahui, menjaga dan mempertahankan budaya tersebut. Media pembelajaran diciptakan dengan tujuan tertentu. Tujuan permainan donat, sebagai berikut:

1. Membantu anak untuk memahami materi keberagaman budaya bangsaku pada tema Indahnya Kebersamaan.
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada bidang fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.
5. Kemampuan motorik. Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga dapat mengembangkan kemampuan motoriknya. Anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan.



6. Kemampuan kognitif. Menurut Piaget, anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan objek.
7. Kemampuan afektif. Setiap permainan memiliki aturan. Bermain dapat melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya memahami aturan, hal tersebut merupakan tahap awal dari perkembangan moral.
8. Kemampuan bahasa. Ketika bermain anak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan temannya. Permainan anak dapat belajar mengungkapkan pendapat dengan baik, menerima pendapat orang lain, memakai kata-kata sopan. Hal ini penting untuk diajarkan sejak dini.
9. Kemampuan sosial. Saat bermain, anak dapat berinteraksi dengan temannya. Interaksi mengajarkan kepada anak cara merespon, memberi, menerima, serta menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak lain (Rifa, 2012: 12-14).

Simpulan dari penjelasan di atas adalah tujuan permainan donat dapat memberikan ilmu pengetahuan melalui informasi yang diberikan, merangsang daya pikir melalui teknik permainan, menciptakan lingkungan yang menarik melalui permainan donat, meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kegiatan aktif dari siswa, melatih kemampuan bahasa dan sosial melalui interaksi dengan orang di sekitar.

### 2.1.3 Konservasi

#### 2.1.3.1 Pengertian Konservasi

Konservasi diartikan sebagai pengelolaan *biosphere* secara bijaksana bagi keperluan manusia, sehingga menghasilkan manfaat secara berkelanjutan bagi generasi kini dan menetapkan potensi untuk memenuhi kebutuhan dan aspirasi generasi mendatang.

Kegiatan konservasi adalah sangat positif yang mencakup perlindungan, pengawetan dan pemanfaatan secara lestari, rehabilitasi, dan peningkatan mutu lingkungan alam, sehingga konservasi dan pembangunan berkelanjutan saling berkaitan. Keberhasilan pembangunan berkelanjutan sangat ditentukan oleh keberhasilan konservasi SDA (Alikodra, 2012: 3). SDA adalah objek, bahan, sumber kreativitas, ataupun energi yang terdapat di alam yang dapat digunakan untuk keperluan hidup manusia. Konservasi menghendaki pemanfaatan SDA yang arif dan bijaksana dalam rangka mengembangkan keuntungan ekonomi. *Conservationist* mengembangkan advokasi pengelolaan SDA dengan prinsip-prinsip kelestarian.

Istilah konservasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *consevation* yang secara genealogis bersumber dari kata *con* yang artinya *together* dan *servare* yang artinya *to keep, to save* yang dimengerti sebagai upaya memelihara milik kita atau *to keep, to save what we have*, dan menggunakan milik tersebut secara bijak. Konservasi dipandang dari segi ekonomi, sosial, dan ekologi. Konservasi dari segi ekonomi berarti mencoba memanfaatkan sumberdaya alam untuk sekarang. Konservasi dari segi ekologi, merupakan pemanfaatan sumber daya

alam untuk sekarang dan masa yang akan datang. Konservasi dari segi sosial, merupakan pemanfaatan sumberdaya alam yang harus dilakukan secara bijaksana (Tim MKU PLH UNNES, 2010: 47).

Konservasi dikatakan sebagai upaya pelestarian lingkungan, tetapi tetap memperhatikan, manfaat yang dapat di peroleh pada saat itu dengan tetap mempertahankan keberadaan setiap komponen lingkungan untuk pemanfaatan masa depan. Konsep konservasi adalah kegiatan pelestarian sesuai dengan kesepakatan yang telah dirumuskan dalam piagam tersebut. Konservasi adalah konsep proses pengelolaan suatu tempat atau ruang atau obyek agar makna kultural yang terkandung di dalamnya terpelihara dengan baik. Kegiatan konservasi meliputi seluruh kegiatan pemeliharaan sesuai dengan kondisi dan situasi lokal maupun upaya pengembangan untuk pemanfaatan lebih lanjut. Suatu program konservasi sedapat mungkin tidak hanya dipertahankan keasliannya dan perawatannya tetapi juga bisa mendatangkan nilai ekonomi atau manfaat lain bagi pemilik atau masyarakat luas. Berdasarkan UU No. 5 tahun 1990 terdapat 3 hal utama yang ada dalam konservasi yaitu: 1) perlindungan proses-proses ekologis yang penting atau pokok dalam sistem-sistem penyangga kehidupan, 2) pengawetan keanekaragaman hayati dan plasma nutfah, 3) pemanfaatan sumberdaya alam hayati secara lestari beserta ekosistemnya, (Tim MKU PLH UNNES, 2014: 38).

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa konservasi adalah upaya pelestarian alam dan lingkungan serta pemanfaatan SDA secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan, keanekaragaman dan ekosistemnya agar dapat dimanfaatkan sampai generasi mendatang.

### 2.1.3.2 Tujuan Konservasi

Konservasi adalah upaya pelestarian serta pemeliharaan lingkungan. Kegiatan yang berbasis konservasi merupakan tindakan tepat untuk dilakukan saat ini, mengingat banyak permasalahan lingkungan yang telah terjadi. Tujuan kegiatan konservasi, sebagai berikut:

- 1) Memelihara dan melindungi tempat-tempat yang indah dan berharga, agar tidak hancur atau berubah sampai batas-batas yang wajar.
- 2) Menekankan pada penggunaan kembali bangunan lama, agar tidak terlantar. Apakah dengan menghidupkan kembali fungsi lama, atautkah dengan mengubah fungsi bangunan lama dengan fungsi baru yang dibutuhkan.
- 3) Melindungi benda-benda cagar budaya yang dilakukan secara langsung dengan cara membersihkan, memelihara, memperbaiki, baik secara fisik maupun khemissecara langsung dari pengaruh berbagai faktor lingkungan yang merusak.
- 4) Melindungi benda-benda (peninggalan sejarah dan purbakala) dari kerusakan yang diakibatkan oleh alam, kimiawi dan mikro organisme (Tim MKU PLH UNNES, 2014: 39).

Peneliti dapat menyimpulkan tujuan konservasi adalah memelihara dan melindungi tempat-tempat yang indah dan berharga, penggunaan kembali bangunan lama, agar tidak terlantar, melindungi benda-benda cagar budaya, melindungi benda-benda seperti peninggalan sejarah dan purbakala dari kerusakan yang diakibatkan oleh alam, kimiawi dan mikro organisme. Masyarakat diharapkan dapat menjalankan program konservasi sehingga tujuan dari konservasi dapat tercapai.

### 2.1.3.3 Konservasi di Universitas Negeri Semarang

Universitas Negeri Semarang (UNNES) merupakan perguruan tinggi negeri yang terus berkembang. Perubahan status dari Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) menjadi sebuah universitas, UNNES harus bersedia menjawab setiap tantangan agar tidak tersingkir dalam persaingan dunia pendidikan yang semakin ketat baik di tingkat nasional maupun internasional. UNNES memiliki peranan penting dalam masyarakat, tidak hanya sebagai pendidik bagi pemimpin-pemimpin di masa depan tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah-masalah baik di bidang sosial, ekonomi maupun lingkungan didukung letak dan topografi serta potensi sumber daya alam hayati yang dimiliki, UNNES merupakan sebuah situs bagi pelestarian sumberdaya alam dan ekosistem melalui pengembangannya menuju “Universitas Konservasi” (Renstra UNNES 2010-2014).

Program-program telah dilaksanakan oleh UNNES saling mendukung untuk mewujudkan UNNES menjadi Universitas Konservasi. Tahun 2010 program-program yang dilaksanakan merupakan program-program dalam tahap awal menuju Universitas Konservasi. Hal itu dilakukan karena pada tahun 2010 merupakan tahun awal dalam penyelenggaraan UNNES sebagai Universitas Konservasi yang masih menumbuhkan perubahan-perubahan kecil secara bertahap untuk melihat dukungan baik dari pihak internal UNNES maupun pihak eksternal UNNES. Program-program yang dilakukan dalam mendukung pengembangan UNNES sebagai Universitas Konservasi adalah:

### 1. *Green Campuss*

Program ini mencakup konservasi biodiversitas atau keanekaragaman hayati dan manajemen lingkungan seperti *Green Space management*, *Green Architecture*, *Green Internal Transportation System*, *biopori*.

### 2. *Paperless Policy*

*Paperless Policy* merupakan program meminimalisasi penggunaan kertas dengan memanfaatkan teknologi informasi yang dimiliki UNNES, antara lain dengan melakukan pengembangan sistem aplikasi berbasis web, pengembangan penerbitan *on line*, peningkatan sarana pendukung, dan pengembangan organisasi.

### 3. Pengolahan limbah

Program ini meliputi pengolahan kompos, daur ulang kertas, plastik, logam/kaleng, pengolahan limbah laboratorium, dan pengolahan bunga/daun kering.

### 4. *Green Energy*

Program ini merupakan upaya pemanfaatan sumber energi terbarukan dan penggunaan teknologi energi yang efisien dengan budaya hemat energi. Kegiatan yang akan dilaksanakan adalah penerapan peralatan hemat energi, Intensifikasi pencarian dan pemanfaatan sumber-sumber energi tebarukan dengan bahan local. Penerapan teknologi hemat energi dan manajemen energi pada sektor pembangkit listrik cadangan atau GenSet dengan menggunakan *hybrid Energy* seperti PLN, Panel Surya, Bahan Bakar Nabati/Biofuel, pengalokasian dana untuk Penelitian dan Pengembangan Material Energi.

## 5. Kader Konservasi

Program ini merupakan upaya peningkatan kader konservasi baik di lingkungan UNNES maupun masyarakat sekitar UNNES. Kegiatan yang dilakukan antara lain adalah: penjaringan kader, pelatihan kader melalui pendidikan konservasi, sosialisasi, dan memperluas kerjasama dengan pihak yang terkait dengan kegiatan konservasi dan lingkungan hidup (Tim MKU PLH UNNES, 2014: 40-41).

Peneliti dapat menyimpulkan program konservasi UNNES terdiri dari *Green Campuss*, *Paperless Policy*, Pengolahan limbah, *Green Energy*, dan Kader Konservasi. Permainan donat mengangkat unsur konservasi yang berpedoman pada UNNES, karena kartu domino dibuat dengan memanfaatkan kertas bekas atau kertas daur ulang yang berarti melakukan program pemanfaatan limbah serta salah satu tindakan untuk penghematan kertas. Kartu donat juga termasuk dalam konservasi budaya, karena isi dalam bidang kartu berkaitan dengan budaya Indonesia, meliputi pakaian adat, senjata tradisional, rumah adat, alat musik dan tarian tradisional, selain sesuai dengan materi pelajaran, kartu donat juga bertujuan untuk mengenalkan dan menanamkan rasa cinta tanah air kepada siswa.

### 2.1.4 Hakikat Belajar

#### 2.1.4.1 Pengertian Belajar

Pendidikan adalah bagian penting dari sebuah negara, karena pendidikan yang menjadi pondasi terbentuknya sebuah negara. Dalam suatu pendidikan terdapat istilah belajar yang tidak asing bagi masyarakat. Manusia hidup di dunia tidak akan terlepas dari proses belajar. Belajar untuk menjadi pribadi yang lebih

baik bagi dirinya dan orang lain. Banyak para ahli yang merumuskan tentang pengertian belajar, beberapa di antaranya adalah:

- a) Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya (Hamdani, 2011: 21).
- b) Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman (Suprijono, 2012: 3).
- c) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013: 2).
- d) Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengamalaman individu dalam inetraksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor (Djamarah, 2011: 13).
- e) Belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, tingkah laku. Belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi (Susanto, 2013:1-2)

Berdasarkan uraian pengertian belajar dari beberapa ahli, maka peneliti dapat mengambil simpulan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah suatu proses interaksi individu dengan lingkungannya sehingga mengakibatkan suatu



perubahan yang berupa tingkah laku, penampilan dan berhubungan dengan aspek kognitif, afektif serta psikomotornya.

#### 2.1.4.2 Prinsip-prinsip Belajar

Seseorang yang telah belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, baik perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses belajar mempunyai prinsip-prinsip belajar yang harus diperhatikan, terdiri dari tiga hal . Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental, yaitu perubahan yang disadari.
- b. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
- d. Positif atau berakumulasi.
- e. Aktif sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
- f. Permanen atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh Wittig, belajar sebagai *“any relatively permanent change in an organism’s behavioral repertoire that occurs as a result of experience”*.
- g. Bertujuan dan terarah.
- h. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil interaksi antara peserta didik dan lingkungannya. (Suprijono, 2012: 4-5).

Simpulan dari penjelasan di atas bahwa prinsip belajar ada tiga yaitu belajar adalah perubahan perilaku, belajar merupakan proses, dan belajar merupakan bentuk pengalaman. Dan pengalaman setiap individu pasti berbeda dari proses belajar yang telah mereka lalui.

#### **2.1.4.3 Teori Belajar**

Belajar adalah suatu perubahan yang dilakukan oleh seorang individu berdasarkan pengalaman yang telah diperoleh akibat interaksi dengan lingkungan. Banyak para ahli yang berpendapat mengenai teori belajar, berikut beberapa teori belajar.

##### **1. Teori Konstruktivisme**

Teori konstruktifis menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan tersebut tidak lagi sesuai bagi siswa, agar siswa dapat benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka bekerja sendiri memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha dengan ide-ide yang ada.

Teori perkembangan Piaget mewakili konstruktivisme, yang memandang bahwa perkembangan kognitif sebagai suatu proses di mana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka. Menurut Piaget perkembangan

kognitif sebagian besar bergantung pada seberapa jauh anak aktif memanipulatif dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya (Trianto, 2011: 13-14). Konstruktivisme juga diartikan sebagai salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah bentukan dari diri sendiri (Sardiman, 2011: 37). Vygotsky berpendapat seperti Piaget, bahwa siswa membentuk pengetahuan sebagai hasil dari pikiran dan kegiatan siswa sendiri melalui bahasa. Vygotsky berkeyakinan bahwa pengembangan tergantung baik pada faktor biologis menentukan fungsi-fungsi elementer memori, atensi, persepsi, dan stimulus-respon, faktor sosial sangat penting artinya bagi perkembangan fungsi mental lebih tinggi untuk perkembangan konsep, penalaran logis, dan pengambilan keputusan.

Teori Vygotsky ini, lebih menekankan pada aspek sosial dari pembelajaran. Menurut Vygotsky bahwa proses pembelajaran akan terjadi jika anak bekerja atau menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas tersebut masih berada dalam jangkauan mereka disebut dengan *zone of proximal development*, yakni daerah tingkat perkembangan sedikit di atas daerah perkembangan seseorang saat ini. Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan dan kerja sama antar individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu tersebut (Trianto, 2011: 26-27).

Implikasi dalam pembelajaran tersebut adalah dengan berinteraksi sosial dalam proses pembelajaran siswa dapat membentuk pengertian spontan yang dapat dikembangkan menjadi pengertian ilmiah melalui proses berpikir dan komunikasi secara kelompok, sehingga siswa dapat belajar dan bekerja sama dalam

mengkonstruksi pengalamannya dan pengetahuan yang didapat menjadi sebuah pengetahuan baru yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

## 2. Teori Belajar menurut J. Bruner

Bruner berpendapat bahwa belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah. Sekolah dapat menyediakan kesempatan bagi siswa dalam mata pelajaran tertentu. Di dalam proses belajar Bruner mementingkan partisipasi aktif dari setiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Meningkatkan proses belajar perlu dinamakan "*discovery learning environment*", ialah lingkungan di mana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Setiap lingkungan selalu ada bermacam-macam masalah, hubungan-hubungan, hambatan yang dihayati oleh siswa secara berbeda-beda pada usia yang berbeda pula. Lingkungan banyak hal yang dapat dipelajari siswa, hal mana dapat digolongkan menjadi:

- 1) *Enactive* : seperti belajar naik sepeda, yang harus didahului dengan bermacam-macam keterampilan motorik,
- 2) *Iconic* : seperti mengenal jalan yang menuju ke pasar, mengingat di mana bukunya yang penting diletakkan,
- 3) *Symbolic* : seperti menggunakan kata-kata, menggunakan formula.

Dalam belajar guru perlu memperhatikan 4 hal berikut ini.

- 1) Mengusahakan agar setiap siswa berpartisipasi aktif, minatnya perlu ditingkatkan, kemudian perlu dibimbing untuk mencapai tujuan tertentu.
- 2) Menganalisis struktur materi yang akan diajarkan, juga perlu disajikan secara sederhana sehingga mudah dimengerti oleh siswa.
- 3) Menganalisis *sequence*. Guru mengajar, berarti membimbing siswa melalui urutan pertanyaan-pertanyaan dari suatu masalah, sehingga siswa memperoleh pengertian dan dapat mentransfer apa yang sedang dipelajarinya.
- 4) Memberikan *reinforcement* dan umpan balik. Penguatan yang optimal terjadi pada waktu siswa mengetahui bahwa “ia menemukan jawab”nya.

### 3. Teori dari R. Gagne

Terhadap masalah belajar, Gagne memberikan dua definisi, yaitu:

- 1) Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.
- 2) Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Mulai masa bayi manusia mengadakan interaksi dengan lingkungan, tetapi baru dalam bentuk “*sensori-motor coordination*”. Kemudian ia mulai belajar berbicara dan menggunakan bahasa. Kesanggupan untuk menggunakan bahasa ini penting artinya untuk belajar.

Tugas pertama yang dilakukan anak ialah meneruskan sosialisasi dengan anak lain atau orang dewasa, tanpa pertentangan bahkan untuk membantu memenuhi kebutuhan-kebutuhan keramahan dan konsiderasi pada anak itu.

Tugas kedua ialah belajar menggunakan simbol-simbol yang menyatakan keadaan sekelilingnya, seperti: gambar, huruf, angka, diagram dan sebagainya. Ini adalah tugas intelektual seperti membaca, menulis, berhitung dan sebagainya. Bila anak sekolah sudah dapat melakukan tugas ini, berarti dia sudah mampu belajar banyak hal dari yang mudah sampai yang amat kompleks.

#### 4. Belajar yang Bermakna/*Meaningful Learning*

##### 1) Tipe-tipe belajar

Ada 2 dimensi dalam tipe-tipe belajar, yaitu:

- (a) Dimensi menerima/*reception learning* dan menemukan/*discovery learning*.
- (b) Dimensi menghafal/*rote learning* dan belajar bermakna/*meaningful learning*).

Kalau dua dimensi itu digabung, akan diperoleh empat macam belajar (Ausubel & Robinson) yaitu:

- a. *meaningful learning*
- b. *rote reception*
- c. *meaningful discovery*
- d. *rote discovery*.

*Reception learning* semua bahan yang harus dipelajari diberikan dalam bentuknya yang final dalam bahan yang disajikan. Contoh : Bahan yang dikemukakan dalam paragraf di atas mengenai dua dimensi dan empat macam belajar dari Ausubel dari Robinson.

*Discovery learning*, tidak semua yang harus dipelajari dipresentasikan dalam bentuk yang final, beberapa bagian harus dicari, diidentifikasi oleh pelajar sendiri. Kemudian informasi itu diintegrasikan ke dalam struktur kognitif yang

sudah ada, disusun kembali, diubah, untuk menghasilkan struktur kognitif yang konsep, generalisasi-generalisasi yang terorganisasi yang telah dipelajari dan dikuasai seseorang.

Menerima dan menemukan/*reception and discovery*), adalah langkah pertama dalam belajar. Langkah kedua adalah usaha mengingat atau menguasai apa yang telah dipelajari itu agar kemudian dapat dipergunakan. Jika seseorang berusaha menguasai informasi baru itu dengan jaan menghubungkan dengan apa yang telah diketahui, terjadilah belajar yang bermakna. Jika seseorang hanya berusaha mengingat informasi baru itu, terjadilah menghafal atau *rote learning*.

a) Variabel-variabel di Dalam Belajar Bermakna

Struktur kognitif adalah perangkat fakta-fakta, konsep, generalisasi yang terorganisasi yang telah dipelajari dan dikuasai seseorang. Macam-macam variabel struktur kognitif adalah:

(a) Pengetahuan yang telah dimiliki

Bagaimana bahan baru dapat dipelajari dengan baik bergantung pada apa yang telah diketahui/*advance organizers*.

(b) Diskriminabilitas

Konsep-konsep baru yang dapat dibedakan dengan jelas dengan apa yang telah dipelajari, mudah dipelajari dan dikuasai.

(c) Kemantapan dan kejelasan

Konsep-konsep yang mantap dan jelas yang telah ada di dalam struktur kognitif memudahkan belajar dan retensi. Untuk menambah kemantapan dan kejelasan konsep perlu latihan.

## b) Penerapannya di Sekolah

Teori Ausubel terutama berlaku pada siswa yang sudah dapat membaca dengan baik dan yang sudah mempunyai konsep dasar di dalam bidang pelajaran tertentu. Hal ini disebabkan karena teori itu pertama-tama menekankan penguasaan mata pelajaran mula, retensi, transfer, variabel-variabel yang berhubungan dengan belajar semacam itu.

Itulah teori-teori belajar yang dapat kita pelajari. Bagi seorang calon guru dan pembimbing perlu sekali mendalami teori belajar, agar dapat menerapkan dalam tugasnya waktu mengadakan interaksi belajar mengajar/membimbing.

Guru diharapkan harus dapat menciptakan kondisi-kondisi di mana memungkinkan siswa dapat belajar dengan efektif, dan dapat mengembangkan daya eksplorasinya.

Sistem intruksional banyak dipengaruhi teori belajar Brunner, Piaget, Gagne, Bandura dan Ausubel, sehingga guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya dalam melaksanakan komponen-komponen dari sistem intruksional itu (Slameto, 2013).

### **2.1.5 Hakikat Pembelajaran**

#### **2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran**

Beberapa ahli telah mendefinisikan tentang pengertian pembelajaran, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) Pembelajaran adalah usaha sadar guru untuk membantu siswa atau anak didik, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Cahyo, 2013: 18).



- b) Sugandi menyatakan bahwa pembelajaran adalah memberikan kebebasan pada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Hamdani, 2012: 23).
- c) Pembelajaran diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata pembelajaran yang semula diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran” diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar (Susanto, 2013: 19).
- d) Dalam aliran behavioristik pembelajaran adalah usaha guru untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus (Hamdani, 2011:23).
- e) Menurut UU Sisdiknas No.20 tahun 2003, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Susanto, 2013:19)

Dapat dilihat dari beberapa pengertian tersebut, peneliti dapat menarik simpulan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru untuk melakukan suatu proses membentuk tingkah laku dengan bantuan sumber belajar dan lingkungan yang disesuaikan dengan bakat serta minat peserta didik.

### 2.1.5.2 Ciri-ciri Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses yang sengaja diciptakan untuk membelajarkan anak didik. Anak berperan sebagai subjek dan objek dalam kegiatan pembelajaran. Darsono berpendapat ciri-ciri pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis; (2) pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar; (3) pembelajaran dapat menyediakan bahan ajar yang menarik perhatian dan menantang; (4) pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik; (5) pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa; (6) pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran; (7) pembelajaran menekankan keaktifan siswa; (8) pembelajaran dilaksanakan secara sadar dan sengaja (Hamdani, 2011:47).

Dijelaskan pula beberapa ciri-ciri lain dari pembelajaran. Edi Suardi berpendapat sebagai berikut:

- 1) Belajar mengajar memiliki tujuan, yakni untuk membentuk anak didik dalam suatu perkembangan tertentu.
- 2) Adanya suatu prosedur atau jalannya interaksi yang direncanakan, didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Agar dapat mencapai tujuan secara optimal, maka dalam melakukan interaksi perlu ada prosedur, langkah-langkah sistematis dan relevan.
- 3) Kegiatan belajar mengajar ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus. Materi didesain dan disiapkan sebelum berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

- 4) Ditandai dengan aktivitas anak didik. Aktivitas anak didik baik fisik maupun mental berperan aktif.
- 5) Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai pembimbing. Dalam peran sebagai pembimbing guru memberikan motivasi pada anak didiknya agar terjadi situasi pembelajaran yang kondusif. Guru juga berperan sebagai mediator, sehingga guru dapat dijadikan contoh serta dapat ditiru tingkah lakunya oleh anak didik.
- 6) Dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan suatu kedisiplinan. Disiplin adalah pola tingkah laku sesuai aturan yang telah ditentukan oleh guru bersama anak didiknya.
- 7) Ada batas waktu. Untuk mencapai tujuan pembelajaran mempunyai batas waktu tertentu, kapan tujuan itu harus tercapai.
- 8) Evaluasi. Evaluasi menjadi bagian penting dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan setelah guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran (Djamarah, 2013: 40-41).

Dari ciri-ciri pembelajaran di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran harus dilakukan secara sadar, kreatif, kondusif agar siswa tertarik pada pembelajaran dan menumbuhkan motivasi positif pada diri siswa. Pembelajaran juga ditandai dengan adanya tujuan, prosedur, aktivitas anak didik, peran guru, sikap disiplin, adanya batas waktu dan evaluasi. Hal tersebut menjadi satu kesatuan dalam suatu pembelajaran. Apabila semua terpenuhi, berarti pembelajaran berlangsung secara efektif.

### 2.1.5.3 Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran adalah hal-hal penting yang harus terdapat dalam suatu pembelajaran, komponen pembelajaran merupakan syarat adanya suatu proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang dilakukan tanpa salah satu komponennya maka tidak dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang sempurna.

Ada beberapa komponen-komponen pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

#### (1) Tujuan

Tujuan merupakan suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan pembelajaran. Tujuan dalam pendidikan dan pengajaran merupakan suatu cita-cita yang bernilai normatif. Sebab didalam tujuan terdapat sejumlah nilai yang harus ditanamkan kepada anak didik.

Tujuan pengajaran merupakan deskripsi tentang penampilan perilaku anak didik yang diharapkan setelah mempelajari bahan pelajaran tertentu. Suatu tujuan pengajaran menunjukkan suatu hasil yang diharapkan dari pengajaran dan bukan sekedar proses dari pengajaran itu sendiri (Djamarah, 2013: 42).

#### (2) Bahan Pelajaran

Bahan atau materi merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dipelajari oleh peserta didik. Bahan ajar merupakan terus berkembang secara dinamis seiring dengan kemajuan dan tuntutan perkembangan masyarakat. Oleh karena itu, bahan pelajaran merupakan unsur inti yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar, karena memang bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh anak didik. Dengan demikian, bahan pelajaran merupakan

komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengajaran, sebab bahan pelajaran merupakan inti dalam proses belajar mengajar (Djamarah, 2013: 43).

### (3) Kegiatan Belajar Mengajar

Guru dan siswa terlibat dalam sebuah interaksi dengan materi pembelajaran sebagai mediumnya dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi siswa yang lebih aktif. Keaktifan siswa tentu mencakup kegiatan fisik, mental, individual, dan kelompok. Perolehan hasil yang optimal, mengharuskan guru untuk memperhatikan perbedaan individual siswa, baik aspek biologis, intelektual, dan psikologis (Djamarah, 2013: 44). Ketiga aspek ini diharapkan memberikan informasi pada guru, bahwa setiap siswa dapat mencapai prestasi belajar yang optimal, sekalipun dalam tempo yang berbeda-beda. Guru harus mampu membangun suasana belajar yang kondusif sehingga siswa mampu belajar mandiri. Guru juga harus mampu menjadikan proses pembelajaran sebagai salah satu sumber yang penting dalam kegiatan eksplorasi.

### (4) Metode

Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh guru dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Djamarah, 2013: 46).

### (5) Alat

Alat merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pengajaran, alat mempunyai fungsi, yaitu alat sebagai

perlengkapan, alat sebagai pembantu usaha pencapaian tujuan (Djamarah, 2013: 47).

#### (6) Sumber Pelajaran

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana materi pelajaran terdapat. Sumber belajar juga diartikan sebagai bahan atau materi untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal baru bagi pelajar. Macam-macam sumber belajar yaitu manusia, bahan, lingkungan, alat dan perlengkapan serta aktivitas. (Djamarah, 2013: 48).

#### (7) Evaluasi

Evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu. Evaluasi pendidikan diartikan sebagai tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai sebagai sesuatu dalam dunia pendidikan atau segala sesuatu yang ada hubungannya dengan dunia pendidikan. (Djamarah, 2013: 50).

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa komponen-komponen pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, manfaat pembelajaran, kegiatan pembelajaran, metode, media, sumber belajar, dan evaluasi. Pembelajaran akan mendapatkan hasil yang maksimal apabila ke tujuh komponen tersebut terpenuhi. Peningkatan kualitas pembelajaran tidak akan tercapai tanpa keterkaitan antara komponen-komponen di dalamnya. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

### **2.1.6 Hasil Belajar**

#### **2.1.6.1 Pengertian Hasil Belajar**

Salah satu komponennya adalah evaluasi yang tujuannya untuk mengetahui keberhasilan pencapaian tujuan. Evaluasi pembelajaran dapat

dilakukan dengan teknik tes maupun non tes. Dari evaluasi pembelajaran tersebut akan diketahui hasil belajar peserta didik. Berikut ada berbagai definisi hasil belajar.

Pengertian hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2012: 5). Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Hasil belajar juga diartikan sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2013: 5).

Nawawi mempertegas bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013: 5). Macam – macam hasil belajar diatas meliputi: pemahaman konsep aspek kognitif, ketrampilan proses aspek psikomotor dan sikap siswa aspek afektif.

Dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar, guru harus memperhatikan beberapa hal, yaitu:

- a) Valid, penilaian hasil belajar harus mengukur pencapaian kompetensi yang ditetapkan dalam standar isi meliputi standar kompetensi dan kompetensi dasar dan standar kompetensi lulusan.
- b) Objektif, penilaian hasil belajar siswa hendaknya tidak dipengaruhi oleh subjektivitas penilai, perbedaan latar belakang agama, sosial-ekonomi, budaya, bahasa, gender, dan hubungan emosional.

- c) Transparan, penilaian hasil belajar harus dapat diketahui oleh semua pihak yang berkepentingan.
- d) Adil, penilaian hasil belajar tidak menguntungkan atau merugikan siswa.
- e) Terpadu, penilaian hasil belajar merupakan salah satu komponen yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- f) Menyeluruh dan berkesinambungan, penilaian hasil belajar mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan siswa.
- g) Bermakna, penilaian hasil belajar hendaknya mudah dipahami, mempunyai arti, bermanfaat, dan dapat ditindaklanjuti oleh semua pihak.
- h) Sistematis, penilaian hasil belajar dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
- i) Akuntabel, penilaian hasil belajar dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.
- j) Beracuan kriteria, penilaian hasil belajar didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan (Hamdani, 2011: 303).

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan pada diri individu setelah melakukan tindakan belajar yang dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, serta psikomotorik. Penilaian hasil belajar siswa mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap siswa terhadap standar yang telah ditetapkan.



### 2.1.6.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dalam diri siswa sendiri atau internal dan faktor dari luar diri siswa atau eksternal.

#### a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari siswa. Faktor ini antara lain sebagai berikut:

##### 1) Kecerdasan

Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Adakalanya perkembangan ini ditandai oleh kemajuan-kemajuan yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya sehingga anak pada usia tertentu sudah memiliki tingkat kecerdasan lebih tinggi dibandingkan dengan teman sebayanya.

Kemampuan merupakan potensi dasar bagi pencapaian hasil belajar yang dibawa sejak lahir. Alferd Binnet membagi intelegensi ke dalam tiga aspek kemampuan, yaitu *direction*, *adaptation* dan *criticism*. *Direction*, artinya kemampuan untuk memusatkan kepada suatu masalah yang dipecahkan. *Adaptation*, artinya kemampuan untuk mengadakan adaptasi terhadap suatu masalah. *Criticism*, artinya kemampuan untuk mengadakan kritik, baik

terhadap masalah, yang dihadapi maupun terhadap dirinya sendiri (Susanto, 2013: 15).

## 2) Faktor jasmaniah

Kondisi jasmaniah atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Faktor jasmaniah seperti panca indra yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya dapat membawa kelainan tingkah laku.

## 3) Sikap

Sikap yaitu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang, benda, dengan suka, tidak suka, atau acuh tak acuh. Siswa harus bersikap positif atau menerima kepada sesama siswa atau kepada gurunya. Sikap positif ini akan menggerakannya belajar.

## 4) Minat

Minat adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus. Minat belajar yang dimiliki siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Apabila seseorang mempunyai minat yang tinggi terhadap sesuatu, akan terus berusaha untuk melakukan sehingga apa yang diinginkannya tercapai.

## 5) Bakat

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

## 6) Motivasi

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat menentukan baiktidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar kesuksesan belajarnya.

Muhibbin syah menyebutkan faktor-faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu aspek fisiologis yang terdiri dari tonus jasmani, mata dan telinga, serta aspek psikologis terdiri dari intelegensi, sikap, minat, bakat dan motivasi (Priansa, 2015: 67).

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Pengaruh lingkungan pada umumnya bersifat positif dan tidak memberikan paksaan kepada individu.

Dalam faktor eksternal yang dapat mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut:

1) Keadaan keluarga

Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Oleh karena itu, orang tua hendaknya menyadari bahwa pendidikan dimulai dari keluarga. Perhatian orangtua dapat memberikan motivasi sehingga anak dapat belajar dengan tekun.

2) Keadaan sekolah

Sekolah merupakan lembaga formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat.

3) Lingkungan masyarakat

Lingkungan alam sekitar sangat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi anak sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan tempat ia berada (Slameto, 2013: 60-70). Dalam masyarakat terdapat berbagai macam tingkah laku manusia dalam berbagai macam latar belakang pendidikan dalam masyarakat. Kehidupan modern dengan keterbukaan serta kondisi yang luas banyak dipengaruhi dan dibentuk oleh kondisi masyarakat dibandingkan keluarga dan sekolah (Susanto, 2013: 18).

Muhibbin Syah menjelaskan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua yaitu lingkungan sosial terdiri dari keluarga, guru dan staf, masyarakat dan teman, faktor lingkungan nonsosial terdiri dari rumah, sekolah, peralatan dan alam (Priansa, 2015: 67).

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor internal dan faktor eksternal sangat berpengaruh dalam proses belajar individu sehingga pada akhirnya dapat menentukan prestasi belajar. Faktor-faktor ini tidak berdiri sendiri melainkan saling terkait, sehingga ketidakmaksimalan salah satu faktor akan berpengaruh pada ketidakmaksimalan faktor lain yang otomatis akan menyebabkan ketidakefektifan hasil pembelajaran.

### **2.1.6.3 Ranah Kognitif**

Hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif maupun psikomotor. Peneliti fokus terhadap aspek kognitif yang akan diketahui melalui tes tertulis bagi siswa mengenai materi yang dipelajari. Karena mata pelajaran IPS termasuk dalam mata pelajaran kelompok A dan mata pelajaran kelompok A adalah kelompok

mata pelajaran yang memberikan orientasi kompetensi lebih kepada ranah kognitif.

Ranah kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai tingkat yang paling tinggi, yaitu evaluasi. Kawasan kognitif terdiri atas enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda. Domain kognitif mencakup *knowledge* atau pengetahuan, ingatan, *comprehension* atau pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh, *application* atau menerapkan, *analysis* atau menguraikan, menentukan hubungan, *synthesis* atau mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru, dan *evaluating* atau menilai (Suprijono, 2012: 6). Menurut Bloom pemahaman konsep adalah seberapa besar siswa dapat menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang dibaca, dilihat, dialami, atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi yang dilakukan. Dimensi pengetahuan pada tingkat SD/MI, Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang berhubungan dengan kemampuan pengetahuan adalah memiliki pengetahuan faktual dan konseptual dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata (Fadlillah, 2014: 39). Berikut domain kognitif menurut Bloom yang dibagi menjadi 6 tingkatan.

1. Mengingat (*Remember*). Tujuan instruksional pada level ini menuntun siswa untuk dapat mengingat informasi yang telah diterima sebelumnya, misalnya fakta, terminologi, rumus, strategi, pemecahan masalah, dan sebagainya.

2. Memahami (*Understand*). Kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan dan informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri.
3. Mengaplikasikan (*Aply*). Penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
4. Menganalisis (*Analyse*). Analisis merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan, dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesis atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada-tidaknya kontradiksi. Dalam hal ini, siswa diharapkan menunjukkan hubungan di antara berbagai gagasan dengan cara membandingkan gagasan tersebut dengan standar, prinsip atau prosedur yang telah dipelajari.
5. Mengevaluasi (*evaluate*). Adapun tingkatan mengevaluasi dimaknai sebagai kemampuan seorang dalam mengkaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.
6. Mencipta (*Create*). Tingkatan ini merupakan level tertinggi, yang mengharapkan siswa mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk, atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu (Hamdani, 2011: 151-152).

Dari penjelasan tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa ranah kognitif mencakup 6 tahapan yang dihadapkan pada siswa, berupa pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

## **2.1.7 Hakikat IPS di Sekolah Dasar**

### **2.1.7.1 Pengertian IPS di Sekolah Dasar**

IPS sebagai 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 . Hal ini ditegaskan lagi oleh Saidiharjo, bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik . Mata pelajaran tersebut memiliki ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan demikian jelas bahwa IPS adalah fusi dari disiplin ilmu-ilmu sosial. Pengertian fusi disini berarti IPS merupakan suatu studi utuh yang tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada. Artinya, bahwa bidang studi IPS tidak mengenal lagi adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah, secara terpisah-pisah, melainkan semua disiplin ilmu tersebut diajarkan secara terpadu (Taneo, 2010: 1.8).

IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial atau *social science*, maupun ilmu pendidikan (Hidayati, 2008: 1.3).

IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Menurut Zuraik, hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik di mana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa dimasyarakat (Susanto, 2013: 137-138).

Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan IPS saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis. Batasan pendidikan IPS adalah bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi dari konsep-konsep dan



keterampilan disiplin sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, politik, dan ekonomi yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pembelajaran. Pendidikan IPS adalah: *The social studies that part of the elementary and high school curriculum which has the primary responsibility for helping studies to develop the knowledge, skill, attitude, and value needed to participate in the civic life of their local communities the nation and the world.* Menurut Banks, pendidikan IPS atau yang disebut *sosial studies*, merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat, negara, dan bahkan di dunia. Banks menekankan begitu pentingnya pendidikan IPS diterapkan di sekolah-sekolah, mulai dari tingkat dasar sampai ke perguruan tinggi, terutama di sekolah dasar dan menengah (Susanto, 2012:140-141). IPS juga diartikan sebagai bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan (Sardjiyo, 2013: 1.26).

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan IPS adalah integrasi dari beberapa disiplin ilmu, kegiatan manusia dan lingkungan sosial yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai-nilai untuk menjadi masyarakat yang bertanggung jawab kepada bangsa dan negara.

### 2.1.7.2 Tujuan IPS di Sekolah Dasar

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa dan negara.

Ada beberapa tujuan pendidikan IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya.

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
2. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
4. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
5. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi (Sardjiyo, 2013: 1.28).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial membuat siswa dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan alam dan masyarakat, dengan lingkungan alam sekitar, siswa akan akrab dengan kondisi setempat sehingga mengetahui makna serta manfaat mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial secara nyata. Tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu-isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah sosial mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian tanggung jawab membangun masyarakat (Susanto, 2013: 145).

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat, membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup serta membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu

pengetahuan dan teknologi, memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, membuat keputusan untuk menyelesaikan isu-isu dan masalah sosial, mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri, tanggung jawab.

### **2.1.7.3 Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar**

Ruang lingkup IPS menyangkut kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat maupun manusia dalam konteks sosial. Ditinjau dari aspek-aspeknya, ruang lingkup tersebut meliputi hubungan sosial, ekonomi, psikologis sosial, budaya, sejarah, geografi, dan aspek politik, ruang lingkup kelompoknya, meliputi keluarga, rukun tetangga, rukun kampung, warga desa, organisasi masyarakat, sampai tingkat desa organisasi masyarakat, sampai ke tingkat bangsa. Ditinjau dari ruangnya, meliputi tingkat lokal, regional sampai ke tingkat global. Sedangkan dari proses interaksi sosialnya, meliputi interaksi dalam bidang kebudayaan, politik, dan ekonomi. Tiap unsur yang menjadi subsistem dari ruang lingkup tersebut, berkaitan satu sama lain sebagai cerminan kehidupan sosial manusia dalam konteks masyarakatnya. Dengan demikian, ruang lingkup itu tidak hanya luas cakupannya, juga meliputi aspek dan unsur yang besar kuantitasnya. Ruang lingkup IPS yang tercantum dalam kurikulum meliputi (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, berlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Susanto, 2012:160).

IPS sebagai program pendidikan, ruang lingkungannya sama yakni berhubungan dengan manusia sebagai anggota masyarakat dan dilengkapi dengan nilai-nilai yang menjadi karakteristik program pendidikannya. Untuk itu IPS

sebagai program pendidikan tidak hanya terkait dengan nilai tapi wajib mengembangkan nilai tersebut. Nilai-nilai yang harus dikembangkan dalam IPS:

a. Nilai Edukatif

Salah satu tolok ukur keberhasilan pelaksanaan pendidikan IPS, yaitu adanya perubahan perilaku sosial peserta didik ke arah yang lebih baik, perilaku itu meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Peningkatan perilaku kognitif di sini, tidak hanya terbatas makin meningkatnya pengetahuan sosial, melainkan meliputi pula nalar sosial dan kemampuan mencari alternatif-alternatif pemecahan masalah sosial. Proses peningkatan perilaku sosial melalui pembinaan nilai edukatif, tidak hanya terbatas pada perilaku kognitif, melainkan lebih mendalam lagi berkenaan dengan perilaku afektifnya. Melalui pendidikan IPS, perasaan, kesadaran, penghayatan, sikap, kepedulian, dan tanggung jawab sosial peserta didik ditingkatkan. Kepedulian dan tanggung jawab sosial, secara nyata dikembangkan dalam pendidikan IPS untuk mengubah perilaku peserta didik bekerja sama, gotong royong, dan membantu pihak-pihak yang membutuhkan. Pengembangan perilaku psikomotor, tidak terbatas hanya keterampilan fisik dalam memanipulasi alat dan media pengajaran IPS, melainkan yang terutama mengembangkan keterampilan sosial.

b. Nilai Praktis

Pelajaran dan pendidikan tidak memiliki makna yang baik, jika tidak memiliki nilai praktis. pokok bahasan IPS tidak hanya tentang pengetahuan yang konseptual-teoretis belaka, melainkan digali dari kehidupan sehari-hari, mulai dari di lingkungan keluarga, pasar, jalan, tempat bermain dan seterusnya. Nilai praktis

itu disesuaikan dengan tingkat umum dan kegiatan peserta didik sehari-hari. Pembelajaran pada pendidikan IPS diproses secara menarik, tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari, dan secara langsung ataupun tidak langsung bernilai praktis serta strategis membina SDM sesuai dengan kenyataan hidup hari ini, terutama untuk masa-masa yang akan datang.

#### c. Nilai Teoritis

Pendidikan IPS tidak hanya menyajikan dan membahas kenyataan, fakta, dan data yang terlepas-lepas, melainkan lebih jauh dari pada itu menelaah keterkaitan suatu aspek kehidupan sosial dengan yang lainnya. Peserta didik dibina dan dikembangkan kemampuan nalarnya ke arah dorongan mengetahui sendiri kenyataan atau *sense of reality* dan dorongan menggali sendiri di lapangan atau *sense of discovery*. Kemampuan menyelidiki dan meneliti dengan mengajukan berbagai pernyataan atau *sense of inquiry* mereka dibina serta dikembangkan. Kemampuan mereka mengajukan “hipotesis” dan dugaan-dugaan terhadap suatu persoalan, juga berkembang. Dengan perkataan lain, kemampuan mereka “berteoris” dalam pendidikan IPS, harus dibina dan dikembangkan dalam menghadapi kehidupan sosial yang berkembang dan berubah.

#### d. Nilai Filsafat

Pembahasan ruang lingkup IPS secara bertahap dan keseluruhan sesuai dengan perkembangan kemampuan peserta didik, dapat mengembangkan kesadaran mereka selaku anggota masyarakat atau sebagai makhluk sosial. Melalui proses yang demikian, peserta didik dikembangkan kesadaran dan penghayatannya terhadap keberadaannya di tengah-tengah masyarakat, bahkan

juga di tengah-tengah alam raya ini. Kesadarannya terhadap keberadaan tadi, mereka disadarkan pula tentang peranannya masing-masing terhadap masyarakat, bahkan terhadap alam lingkungan secara keseluruhan. Kemampuan mereka merenungkan keberadaan dan peranannya di masyarakat ini, makin dikembangkan. Atas kemampuan mereka berfilsafat, tidak luput dari jangkauan pendidikan IPS. Dengan demikian, nilai filsafat yang demikian berfaedah dalam kehidupan bermasyarakat, tidak luput dari perhatian pendidikan IPS.

#### e. Nilai Ketuhanan

Pendidikan IPS dengan ruang lingkup dan aspek kehidupan sosial yang begitu luas cakupannya, menjadi landasan kuat penanaman dan pengembangan nilai Ketuhanan yang menjadi kunci kebahagiaan manusia lahir-batin. Nilai Ketuhanan menjadi landasan moral SDM setiap hari, terutama untuk masa yang akan datang. Materi dan proses pembelajaran pada pendidikan IPS, wajib berlandaskan nilai Ketuhanan (Taneo, 2010: 1.36-1.44).

#### **2.1.7.4 Karakteristik Pendidikan IPS**

Bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Maksud dari terpadu adalah bahan atau materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu. Karena IPS terdiri dari disiplin ilmu-ilmu sosial, dapat dikatakan bahwa IPS itu mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bidang studi lainnya (Hidayati, 2008: 1.26). Karakteristik IPS, dapat dilihat dari berbagai pandangan. Berikut ini karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaianya.

a) Materi IPS

IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan. Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat Hidayati (2008: 1.26).

Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

- (1) Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas Negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
  - (2) Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, dan transportasi.
  - (3) Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
  - (4) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian besar.
  - (5) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga. Dengan demikian masyarakat dan lingkungannya, selain menjadi sumber materi IPS sekaligus juga menjadi laboratoriumnya.
- Pengetahuan konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak di dalam kelas dapat dicocokkan dan dicobakan sekaligus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.



Dalam penelitian ini, materi IPS yang akan diajarkan pada kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang adalah materi tentang keberagaman budaya bangsa Indonesia.

#### b) Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak atau diri sendiri, keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut “*The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*”. Tipe kurikulum tersebut, didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas (Hidayati 2008: 1.27).

## 2.2 Kajian Empiris

Peneliti telah menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Tentunya penelitian-penelitian yang telah dilaksanakan oleh para pendahulu ini akan menginspirasi pelaksanaan penelitian tentang pengembangan media Donat Konservasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Penelitian oleh Curt Reese dan Terri Wells dalam Jurnal *Simulation & Gaming* tahun 2007 dengan judul “*Teaching Academic Discussion Skills With A*

*Card Game*". Penelitian ini menjelaskan sebuah permainan yang digunakan untuk mengajarkan kemampuan berdiskusi pada materi bahasa Inggris sebagai bahasa kedua siswa. Penelitian ini khusus untuk siswa yang ingin melanjutkan pasca sarjana di Universitas Amerika Serikat. Permainan kartu ini melatih kepercayaan diri siswa untuk berbicara bahasa Inggris. Meskipun permainan kartu sedikit sulit tetapi siswa sangat tertarik dan ingin terlibat dalam sebuah percakapan bahasa Inggris. Selain itu dijelaskan pula prosedur, manfaat, kelebihan dan kelemahan dari permainan kartu.

Penelitian oleh Nurul Huda dan Novi Ratna Dewi dalam *UNNES Science Education Journal* tahun 2012 dengan Judul "Pemanfaatan Kertas Bekas Bungkus Rokok Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Membuat Rangkaian Listrik 3 In 1. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam membuat rangkaian listrik 3 in 1 pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Mu'abidin Sukorejo Tahun Pelajaran 2011 / 2012. Keaktifan siswa dalam membuat rangkaian listrik 3 in 1 melalui pemanfaatan kertas bekas bungkus rokok mengalami peningkatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat, siklus I meningkat sebesar 49%, kemudian diperbaiki dalam siklus II sehingga keaktifan siswa meningkat menjadi 95 %.

Penelitian oleh Elizabeth Koh, Yeo Gee Kin, Bimlesh Wadhwa, dan John Lim dalam Jurnal *Simulation & Gaming* tahun 2012 dengan judul "*Teacher Perceptions of Games in Singapore Schools*". Banyak permainan yang ada dalam dunia pendidikan. Para pendidik melihat nilai-nilai pendidikan dari permainan dan mencoba untuk menggabungkan permainan dalam proses pembelajaran. Di

Singapura, sektor permainan bernilai jutaan dolar Singapura, dan beranggapan bahwa permainan adalah hal yang berada dalam lingkungan kaum muda. Penelitian ini dirancang untuk menjelaskan penggunaan permainan dalam kegiatan pembelajaran, persepsi adopsi dan penggunaan, masalah yang dihadapi dalam upaya guru untuk mengadopsi permainan dan faktor yang berhubungan dengan tingkat pengajaran dan pengalaman.

Penelitian oleh M. Rohwati dalam Jurnal Pendidikan IPA Indonesia tahun 2012 dengan Judul “Penggunaan *Education Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup” Pada Siswa SMP Negeri 1 Wonosobo, Jawa Tengah. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPA Biologi tentang klasifikasi makhluk hidup bagi siswa kelas VII B SMP N 1 Wonosobo yang dilaksanakan pada semester 1 tahun 2009/2010. Pada siklus I diketahui hasil belajar meningkat tajam dari yakni dari 55,03 menjadi 81,71. Pada akhir siklus II hasil belajar meningkat menjadi 87,57. Jadi pembelajaran menggunakan *education game* atau permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan siswa dalam pembelajaran, penguasaan bahasa serta penggunaan ICT dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Desak Putu Anom Janawati, I Nyoman Sudiana, Nyoman Dantes E-Journal Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha tahun 2013 dengan judul “Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata Dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa”. Hasil penelitian pada siswa kelas 1 Gugus Banyuning, Singaraja menunjukkan bahwa: 1) Hasil uji hipotesis 1 diperoleh

nilai F sebesar 20,491,  $df = 1$ , dan  $Sig = 0,000$ . Ini berarti signifikansi lebih kecil dari 0,05 terdapat perbedaan secara signifikan kemampuan membaca permulaan antara siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran kartu kata dalam permainan domino dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional, 2) hipotesis 2 diperoleh nilai F sebesar 8,688,  $df = 1$ , dan  $sig = 0,005$ . Ini berarti signifikansi lebih kecil dari 0,05 terdapat perbedaan secara signifikan kemampuan menulis permulaan antara siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran kartu kata dalam permainan domino dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional, 3) Hasil uji hipotesis 3 diperoleh nilai F sebesar 13,05,  $df = 1$ , dan  $sig = 0,000$ . Ini berarti signifikansi lebih kecil dari 0,05. secara simultan terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca dan menulis permulaan antara siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran kartu kata dalam permainan domino dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional.

Penelitian oleh Karsono, Yudianto Sujana, Joko Daryanto, Ngadino Yustinus dalam Jurnal Mimbar Sekolah Dasar tahun 2014 dengan judul “Penggunaan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara pada Siswa Sekolah Dasar”. Penggunaan kartu kuartet sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman keberagaman seni tradisi nusantara pada siswa sekolah dasar secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir yang diperoleh dalam penelitian, yang menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan belajar yang pesat. Hasil tindakan memperlihatkan bahwa: pada kondisi awal di SDN 01 Jatisawit ketuntasan kelas pada materi

mengidentifikasi ragam alat musik hanya 6,67%, meningkat di kondisi akhir menjadi 93,33%. Artinya terjadi peningkatan 86,66%. Sedangkan hasil penelitian di SDN Dilem menunjukkan, dari kondisi ketuntasan awal sebesar 31,6% meningkat menjadi 100%. Artinya terjadi peningkatan sebesar 68,4% dan berhasil mendorong ketuntasan kelas menjadi optimal. Dengan demikian penggunaan kartu kuartet bertema seni tradisi nusantara dapat meningkatkan pemahaman siswa SDN 01 Jatisawit dan SDN Dilem tentang keberagaman seni tradisi nusantara yang beraneka.

Penelitian oleh M. Taufiq, N. R. Dewi dan A. Widiyatmoko pada siswa kelas VII tahun ajaran 2014/2015 di Kota Semarang dalam Jurnal Pendidikan IPA Indonesia tahun 2014 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema “Konservasi” Berpendekatan *Science-Edutainment*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPA terpadu berkarakter peduli lingkungan pada tema konservasi dengan pendekatan *science-edutainment*. Hasil presentase kelayakan desain media pembelajaran sebesar 97,92%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA terpadu tema konservasi mengalami peningkatan. Secara keseluruhan peningkatan (*gain*) hasil belajar sebesar 0,85 yang artinya peningkatannya dengan kriteria tinggi. Rata-rata total skor indikator karakter peduli lingkungan adalah 93,75 yaitu telah menunjukkan kriteria membudaya (MK) dikalangan siswa.

Penelitian oleh Carmen Brankaer, Pol Ghesquière, and Bert De Smedt dalam Jurnal *International Mind, Brain, and Education Society and Wiley Perodical* tahun 2015 dengan judul “*The Effect Of A Numerical Domino Game*

*On Numerical Magnitude Processing In Children with mild Intellectual Disabilities*". Anak-anak dengan cacat intelektual ringan (MID) memiliki masalah tertentu dalam memahami makna numerik dari angka Arab. Sehingga dikembangkan permainan domino numerik yang secara khusus ditargetkan untuk mengetahui hubungan antara angka tersebut dan besaran numerik yang mereka wakili. Peserta terdiri dari 30 anak-anak dengan MID ( $M = 8.36$  tahun), secara acak ditunjuk untuk melakukan permainan domino numerik atau ke permainan domino warna kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelompok anak-anak meningkat pada perbandingan non simbolik dan tugas aritmatika. Anak-anak yang bermain permainan domino numerik mengalami signifikan lebih cepat pada saat *posttest* jika dibandingkan dengan *pretest* pada tugas perbandingan simbolik. Temuan ini menunjukkan bahwa pengolahan besarnya numerik berhasil dilatih pada anak-anak dengan dengan cacat intelrktual ringan.

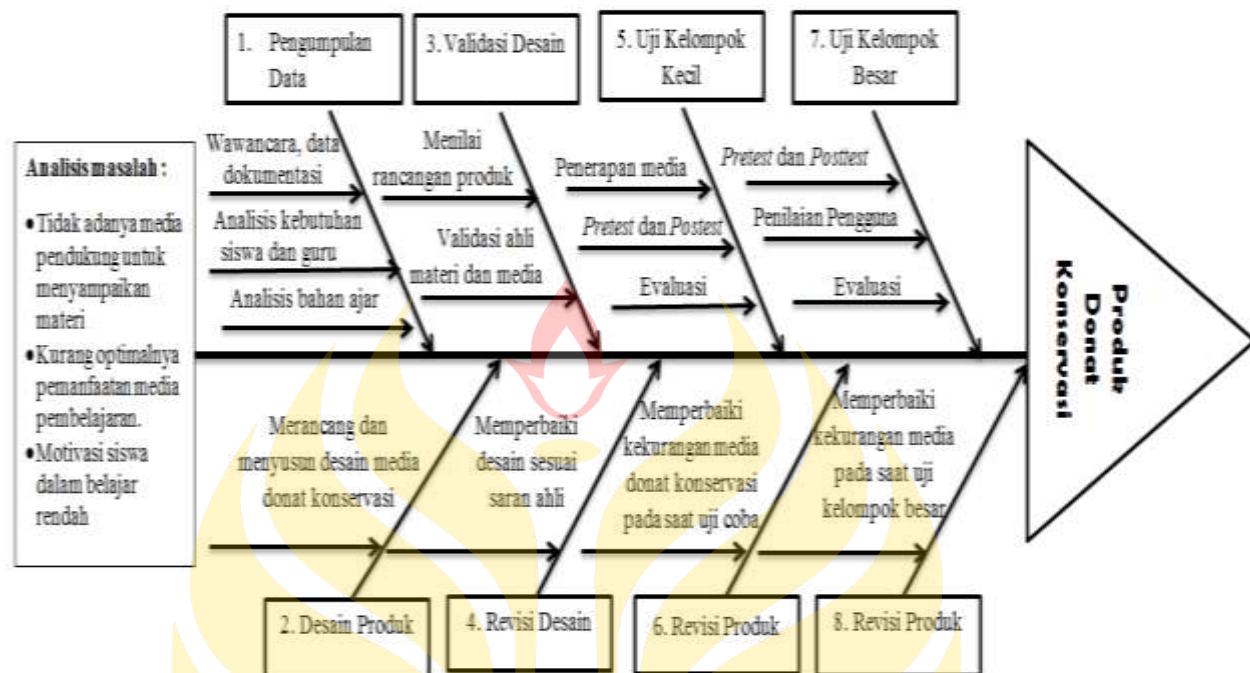
Penelitian oleh Dian Nur Antika Eky Hastuti dalam Jurnal *Premiere Educandum* tahun 2016 dengan judul "Implementasi Permainan Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran IPS di SDN Kemuning Kecamatan Sambit Kabupaten Ponorogo". Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Perbandingan kemampuan kognitif siswa pada tahap pra siklus hanya 38%, pada akhir siklus I sebesar 68,75%, pada akhir siklus II sebesar 93,75%. Sedangkan perbandingan minat belajar siswa pada tahap pra siklus adalah 32,25%, siklus I adalah 82% sedangkan pada akhir siklus II naik menjadi 93,75%.

Penelitian oleh Sri Utami, Indah Wijianti, dan Muh. Waskito Ardhi dalam Jurnal Florea tahun 2016 dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Dengan Media Orkas (Organ Koran Bekas) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA Madrasah Ma’arif Al-Falah”. Hasil penelitian menunjukkan Penggunaan metode *Role Playing* dan media Orkas (Organ Koran Bekas) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran Biologi. Hal tersebut terbukti pada siklus I sebesar 74,75 mengalami peningkatan pada akhir siklus II sebesar 79,43 serta dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Keaktifan siswa dalam memainkan peran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, karena dari tiap aspek yang diamati meningkat hingga mencapai 50%.

Penelitian yang menggunakan maupun mengembangkan media kartu domino yang diaplikasikan melalui permainan dapat meningkatkan hasil belajar, dengan demikian, pengembangan media donat konservasi dapat dijadikan alternatif pemecahan masalah IPS pada siswa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang.

### 2.3 Kerangka Berfikir

Pelaksanaan pembelajaran IPS pada kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang masih belum efektif. Hal tersebut disebabkan baik dari faktor guru, siswa, kegiatan belajar mengajar maupun media pembelajaran yang kurang optimal, sehingga disusunnya kerangka berpikir dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran.



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir Penelitian (Sugiyono, 2015: 409)

## 2.4 Hipotesis

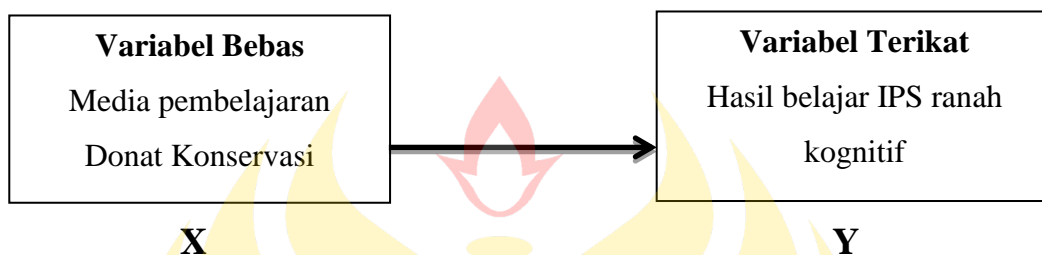
Kajian teori dan kajian empiris telah dikemukakan maka dapat dirumuskan hipotesis. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut.

Ho : Penggunaan media pembelajaran Donat Konservasi tidak efektif terhadap hasil belajar IPS ranah kognitif siswa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang.

Ha : Penggunaan media pembelajaran Donat Konservasi efektif terhadap hasil belajar IPS ranah kognitif siswa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang.



Variabel dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Donat Konservasi sebagai variabel bebas dan hasil belajar IPS ranah kognitif sebagai variabel terikat. Variabel bebas dan variabel terikat dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2.5 Variabel Bebas dan Variabel Terikat

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Pengembangan media pembelajaran Donat Konservasi untuk siswa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang telah dilakukan dan berdasarkan hasil serta pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pengembangan media pembelajaran IPS Donat Konservasi telah dilaksanakan peneliti melalui beberapa tahap menurut model yang dirancang oleh Sugiyono yang meliputi tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produk Donat Konservasi. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pengumpulan data wawancara, angket, dan data dokumentasi daftar nilai hasil Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang serta analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara dan daftar nilai hasil belajar siswa kelas IV, ditemukan bahwa IPS menjadi mata pelajaran dengan nilai terendah dan tingkat ketidaktuntasan paling tinggi. Didukung hasil angket kebutuhan siswa dan guru yang menyatakan perlunya media pembelajaran yang menarik dalam mata pelajaran IPS. Pada tahap desain produk, peneliti menggunakan *prototype*. Kemudian dilanjutkan dengan validasi desain oleh ahli materi dan media, melakukan revisi dan dilanjutkan uji coba produk dalam kelompok kecil, karena dalam kelompok kecil tidak terdapat revisi maka dilanjutkan dengan uji kelompok besar dan melakukan perbaikan media jika

1. dibutuhkan sehingga menjadi produk akhir Donat Konservasi.
2. Kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan ditentukan melalui tahap validasi oleh ahli materi dan media, serta hasil uji kelompok kecil. Berdasarkan evaluasi oleh ahli materi, produk memperoleh kelayakan dengan persentase sebesar 89% yang berarti sangat layak dengan saran atau revisi untuk memperbaiki soal evaluasi dan oleh ahli media mendapatkan skor kelayakan dengan persentase 84,7% yang berarti sangat layak dengan saran atau revisi dalam tampilan buku panduan dan pembagian seri kartu Donat Konservasi. Pada uji kelompok kecil diperoleh peningkatan hasil belajar IPS sesudah menggunakan media dengan pencapaian pemahaman sebesar 0,64 yang termasuk pada kriteria sedang.
3. Berdasarkan hasil eksperimen di kelas sampel, rata-rata *pretest* (sebelum menggunakan media) adalah 69,67, sedangkan rata-rata *posttest* (sesudah menggunakan media) adalah 88,67. Dengan peningkatan hasil belajar IPS sesudah menggunakan media dengan pencapaian pemahaman sebesar 0,63 yang termasuk pada kriteria sedang. Menurut perhitungan uji *paired t-test* dihasilkan *sig 2-tailed*  $0,000 < 0,05$  dan  $t_{hitung} (21,651) > t_{tabel} ( 2.045)$ , hal tersebut dapat disimpulkan jika media pembelajaran Donat Konservasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang. Peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan jika terdapat perbedaan antara hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Donat Konservasi.

## 5.2 Saran

### 1. Bagi Siswa

Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah bersama teman-temannya.

### 2. Bagi Guru

Guru disarankan dapat memanfaatkan keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif dan pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran lainnya.

### 3. Bagi sekolah

Sekolah disarankan dapat mengembangkan media pembelajaran dengan mengoptimalkan fasilitas yang ada untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan akreditasi sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiarti, Wulan. 2009. "Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah dalam Pembelajaran Sains di Taman Kanak-kanak". *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 38(1): 78-84.
- Ahmadi, Farid., & Weijun, Wang. 2014. "The Effect of "jarimatika" Multimedia in Counting Ability of Children". *Information and Knowledge Management*, 4(6): 40-46.
- Alikodra. 2012. *Konservasi Sumber Daya Alam dan Lingkungan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Brankaer, Carmen., Ghesquière, Pol., & Smedt, Bert De. 2015. "The Effect Of A Numerical Domino Game On Numerical Magnitude Processing In Children with mild Intellectual Disabilities". *International Mind, Brain, and Education Society and Wiley Periodical*, 9(1): 29-39.
- Budiman. 2013. "Pembelajaran Pecahan di Kelas III SD Melalui Pendekatan Kontekstual dan Metode Permainan". *Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu*. 14(2): 77-84.
- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler*. Yogyakarta: Diva Press.
- Fadlillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hastuti, Dian Nur Antika Eky. 2016. "Implementasi Permainan Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran IPS Di SDN Kemuning Kecamatan Sambit Kabupaten Ponorogo". *Premiere Educandum*, 6(1): 42-60.

- Hidayati dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dirjendikti Depdiknas.
- Huda, Nurul., & Dewi, Novi Ratna. 2012. "Pemanfaatan Kertas Bekas Bungkus Rokok untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Membuat Rangkaian Listrik 3 In 1". *Unnes Science Education Journal*, 1(1): 44-49
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press
- Janawati, Desak Putri Anom., Sudiana, I Nyoman., & Dantes Nyoman. 2013. "Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata dalam Permainan Domino terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa". *E-Journal Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3
- Jamil, Sya'ban. 2016. *Permainan Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Penebar Plus
- Karsono, Sujana, Yudianto., Daryanto, Joko., & Yustinus, Ngadino. 2014. Penggunaan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1): 43-49.
- Kemendiknas. 2016. *Undang-Undang Sisdiknas*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Koh, Elizabeth., Kin, Yeo Gee., Wadhwa, Bimlesh., & Lim, John. 2012. "Teacher Perceptions of Games in Singapore Schools". *Simulation & Gaming*, 43(1): 51-66.
- Larasati, Lucky Dwi. & Poedjiastoeti, Sri. 2016. "Pengembangan Permainan Kartu Domino Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Unsur Bagi Siswa SMALB Tunarungu". *Journal of Chemical Education*, 5(1): 115-119.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Muryaningsih, Sri., & Irianto, Sony. 2015. "Math Games Domino Effect On The Results Of The Learning Math Fractions In Class IV SD Negeri 1 Kalikabong". *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 7(2): 31-42.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar.

- Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- Priansa, Donni Juni dan Ani Setiani 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Poerniawan, Bernardus Boy. 2016. "Perancangan Permainan Empat Kerajaan Besar Nusantara untuk Menanamkan Rasa Cinta Sejarah Sendiri". *Jurnal Pendidikan*. 4(2): 1-11.
- Priyatno, Duwi. 2016. *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Purwanto, M.Ngalim. 2013. *Prinsip-prinsip Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Reese, Curt & Wells, Terri. 2007. "Teaching Academic Discussion Skills with a Card Game". *Jurnal Simulation & Gaming*, 38(4): 546-555.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flashbook
- Rohwati, M. 2012. "Penggunaan *Education Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup". *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1): 75-81.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan dan Pemanfaatan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardjiyo, dkk. 2013. *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Factor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: C.V Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: C.V Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia

- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Susilana, Rudi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Sutikno, M,Sobry dan Pupuh Fathurrohman. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Refika Aditama.
- Taneo, Silvester Petrus. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Dirjendikti Depdiknas.
- Taufiq, M., Dewi, N.R. & Widiyatmoko, A. 2014. “Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema “Konservasi” Berpendekatan *Science-Edutainment*”. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 3(2): 140-145.
- Tim MKU PLH. 2010. *Pendidikan Lingkungan Hidup*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Tim MKU PLH. 2014. *Pendidikan Lingkungan Hidup*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Utami, Sri., Utami, Indah., & Ardhi, Muh. Waskito. 2016. “Penerapan Metode *Role Playing* Dengan Media Orkas (Organ Koran Bekas) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA Madrasah Ma’arif Al-Falah”. *Florea*, 3(2): 36-44.