



**UNNES**  
Universitas Negeri Semarang

**HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN  
SUMBER BELAJAR TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V  
SD GUGUS GAJAHMADA  
KOTA SEMARANG**

**SKRIPSI**

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

**UNNES**  
Oleh  
**Manunal Ahna**  
**1401413181**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Manunal Ahna  
NIM : 1401413181  
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar  
terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus  
Gajahmada Kota Semarang.

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

Semarang, 19 Mei 2017

  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Peneliti  
  
Manunal Ahna  
NIM: 1401413181

  
METERAI  
TEMPEL  
52E5DADF628663830  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang”,

Nama : Manunal Ahna  
NIM : 1401413181  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 17 Mei 2017

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Drs. A. Busyairi, M.Ag  
NIP. 195801051987031001

Pembimbing Pendamping

Drs. Mujiyono, M.Pd  
NIP. 195306061981031003

Mengetahui,

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar



## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Manunal Ahna NIM 1401413181, dengan judul “Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 6 Juni 2017

Panitia Ujian Skripsi,

Ketua Panitia



Sekretaris



Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.  
NIP. 197701262008121003

Penguji Utama,



Dra. Sumilah, M.Pd.

NIP. 195703231981112001

Pembimbing Utama



Drs. A. Busyairi, M.Ag  
NIP. 195801051987031001

Pembimbing Pendamping



Drs. Mujiyono, M.Pd  
NIP. 195306061981031003

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

“Orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan, mereka mendapat kebahagiaan dan tempat kembali yang baik.” (QS Ar-Ra’d, Ayat 29)



### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan untuk orangtua tercinta.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan berkah-Nya sehingga peneliti mendapat bimbingan dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul “Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

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

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas belajar di Kampus untuk peneliti.
2. Prof. Dr. Fakhuruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di jurusan PGSD.
4. Dra. Sumilah, M.Pd., Dosen Penguji Utama yang telah memberikan saran, arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. A. Busyairi, M.Ag., Dosen Pembimbing Utama yang telah teliti dan sabar memberikan bimbingan dan nasehatnya kepada peneliti.
6. Drs. Mujiyono, M.Pd., Dosen Pembimbing Pendamping yang telah teliti dan memberikan banyak masukan.
7. Kepala SD dan Guru Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Semarang, 19 Mei 2017

Peneliti

## ABSTRAK

**Ahna, Manunal.** 2017. *Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama Drs. A. Busyairi, M.Ag. dan Pembimbing Pendamping Drs. Mujiyono, M.Pd. 213 Halaman.

Media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting bagi siswa karena dapat memudahkan siswa dalam memahami isi materi pembelajaran. Terlebih pada mata pelajaran IPS yang membutuhkan banyak sumber belajar agar siswa dapat menerima ilmu yang bervariasi. Pada wawancara awal di SD Gugus Gajahmada Kota Semarang, peneliti menemukan beberapa masalah yaitu kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dalam materi non praktik dan kurangnya sumber belajar yang digunakan oleh siswa. Guru belum melakukan perencanaan pembelajaran sehingga metode dan model mengajarnya belum maksimal. Khususnya pada materi IPS yang lebih banyak menghafalkan. Siswa merasa bosan pada materi IPS dan kesulitan dalam menghafal materi sehingga hasil belajar IPS siswa kurang maksimal.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Adakah Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya Hubungan antara Media Pembelajaran dan Sumber Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode korelasi. Subyek dan populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 161 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara awal, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi dan deskriptif.

Berdasarkan analisis data diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,627 dan  $r_{tabel}$  sebesar 0,148, nilai signifikansi 0,000. Hasil penelitian dari analisis data tersebut menunjukkan ada hubungan antara media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar IPS kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara media pembelajaran dan sumber belajar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang. Saran kepada guru dan siswa untuk menggunakan media pembelajaran yang interaktif serta sumber belajar yang bervariasi agar dapat memaksimalkan hasil belajar IPS.

**Kata Kunci:** belajar, pembelajaran, media, sumber, hasil, IPS.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
2.1 Kajian Teori .....	9
2.1.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1.1 Tujuan dan Ruang Lingkup Media Pembelajaran.....	10
2.1.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	11
2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.1.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
2.1.1.5 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran .....	19
2.1.1.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	21

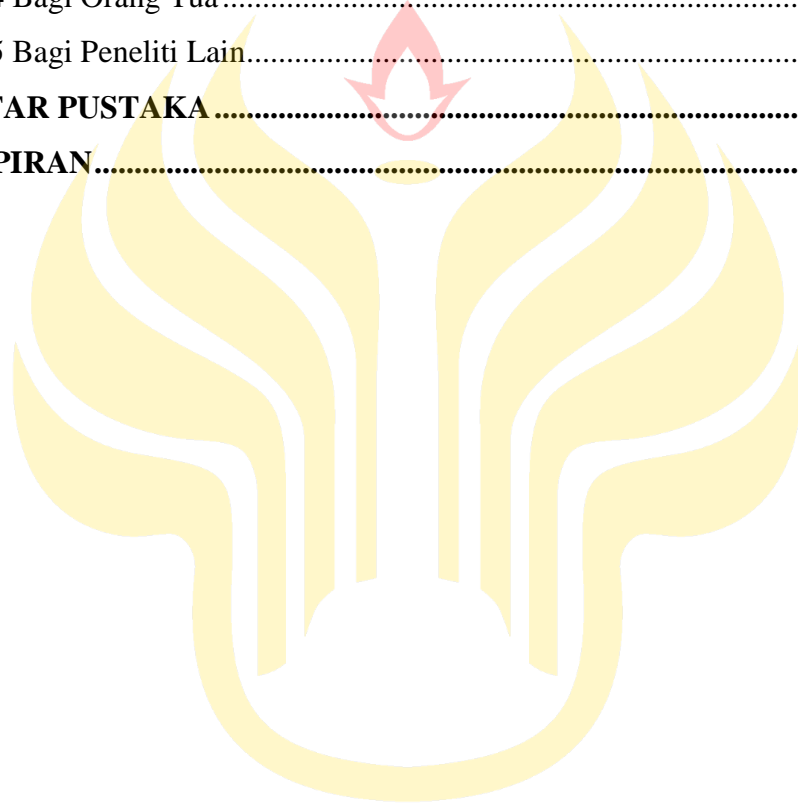


2.1.1.7 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	22
2.1.2 Sumber Belajar .....	26
2.1.2.1 Ciri-ciri Sumber Belajar .....	27
2.1.2.2 Fungsi Sumber Belajar .....	28
2.1.2.3 Macam-macam Sumber Belajar .....	29
2.1.2.4 Manfaat Sumber Belajar .....	30
2.1.2.5 Kriteria Pemilihan Sumber Belajar .....	31
2.1.3 Hakikat Belajar .....	32
2.1.3.1 Unsur-unsur Belajar .....	33
2.1.3.2 Ciri-ciri Belajar .....	34
2.1.3.3 Prinsip Belajar .....	34
2.1.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	35
2.1.4 Hasil Belajar .....	36
2.1.4.1 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	38
2.1.4.2 Ranah Hasil Belajar .....	43
2.1.4.3 Wujud Hasil Belajar .....	45
2.1.4.4 Penilaian Hasil Belajar .....	46
2.1.4.5 Jenis Penilaian Hasil Belajar .....	47
2.1.4.6 Macam-macam Instrumen Penilaian Hasil Belajar .....	48
2.1.5 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	49
2.1.5.1 Tujuan dan Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar .....	51
2.1.5.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS .....	53
2.1.5.3 Landasan Pendidikan IPS .....	54
2.2 Kajian Empiris .....	55
2.3 Kerangka Teoretis .....	59
2.4 Kerangka Berpikir .....	60
2.5 Hipotesis .....	62
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>64</b>
3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian .....	64
3.1.1 Jenis Penelitian .....	64
3.1.2 Desain Penelitian .....	64

3.2	Prosedur Penelitian.....	66
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian .....	70
3.3.1	Populasi Penelitian .....	70
3.3.2	Sampel Penelitian.....	71
3.4	Variabel Penelitian .....	72
3.4.1	Variabel Bebas .....	73
3.4.2	Variabel Terikat .....	73
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	73
3.6	Fokus Penelitian .....	75
3.6.1	Sasaran Penelitian .....	75
3.6.2	Waktu Penelitian .....	75
3.6.3	Lokasi Penelitian.....	75
3.7	Data dan Sumber Data Penelitian .....	75
3.7.1	Data Penelitian .....	75
3.7.2	Sumber Data Penelitian.....	76
3.8	Subyek Penelitian.....	76
3.9	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	76
3.9.1	Teknik Pengumpulan Data.....	76
3.9.1.1	Tes.....	77
3.9.1.2	Non Tes .....	77
3.9.2	Instrumen Penelitian.....	79
3.9.2	Uji Coba Instrumen.....	80
3.10	Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	82
3.10.1	Validitas Instrumen.....	82
3.10.1.1	Uji Validitas Instrumen Media Pembelajaran.....	84
3.10.1.2	Uji Validitas Instrumen Sumber Belajar .....	85
3.10.1.3	Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar .....	86
3.10.2	Reliabilitas Instrumen .....	86
3.11	Teknik Analisis Data.....	89
3.11.1	Analisis Deskriptif .....	89
3.11.2	Analisis Data Awal .....	90

3.11.2.1 Uji Normalitas .....	90
3.11.2.2 Uji Linieritas .....	91
3.11.2.3 Uji Multikolinieritas .....	93
3.11.3 Analisis Data Akhir .....	94
3.11.3.1 Analisis Korelasi Sederhana .....	94
3.11.3.2 Analisis Korelasi Ganda .....	95
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>97</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	97
4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian .....	97
4.1.2 Analisis Deskriptif .....	98
4.1.2.1 Analisis Deskriptif Media Pembelajaran .....	98
4.1.2.2 Analisis Deskriptif Sumber Belajar .....	102
4.1.2.3 Analisis Deskriptif Hasil Belajar .....	106
4.1.3 Analisis Data Awal/Uji Prasyarat Korelasi .....	110
4.1.3.1 Uji Normalitas .....	110
4.1.3.2 Uji Linieritas .....	111
4.1.3.3 Uji Multikolinieritas .....	112
4.1.4 Analisis Data Akhir .....	113
4.1.4.1 Analisis Korelasi Sederhana .....	113
4.1.4.2 Analisis Regresi Linier Berganda .....	114
4.2 Pembahasan .....	117
4.2.1 Hubungan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar IPS .....	118
4.2.2 Hubungan Sumber Belajar dengan Hasil Belajar IPS .....	120
4.2.3 Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar dengan Hasil Belajar IPS .....	121
4.3 Implikasi Hasil .....	122
4.3.1 Implikasi Teoretis .....	122
4.3.2 Implikasi Praktis .....	123
4.3.2 Implikasi Pedagogis .....	123
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>125</b>
5.1 Simpulan .....	125

5.2 Saran.....	126
5.2.1 Secara Teoretis .....	126
5.2.2 Secara Praktis .....	126
5.2.2.1 Bagi Guru .....	126
5.2.2.2 Bagi Siswa.....	126
5.2.2.4 Bagi Orang Tua.....	126
5.2.2.5 Bagi Peneliti Lain.....	127
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>128</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>132</b>



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.1 Kurikulum IPS Kelas V Semester 2 Sekolah Dasar .....	53
Tabel 3.3.1 Jumlah Populasi Penelitian .....	71
Tabel 3.3.2 Jumlah Sampel Penelitian .....	72
Tabel 3.10.1 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Uji Coba Angket Media Pembelajaran.....	84
Tabel 3.10.1 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Uji Coba Angket Sumber Belajar.....	85
Tabel 3.10.1 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Uji Coba Angket Hasil Belajar .....	86
Tabel 3.10.4 Interpretasi Nilai .....	87
Tabel 3.10.5 Hasil Uji Reliabilitas Media Pembelajaran .....	88
Tabel 3.10.6 Hasil Uji Reliabilitas Sumber Belajar .....	88
Tabel 3.10.7 Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar .....	89
Tabel 3.11.1 Penggolongan Kategori Analisis Deskriptif .....	90
Tabel 3.11.2 Hasil Uji Normalitas Data.....	91
Tabel 3.11.3 Hasil Uji Linieritas Hasil Belajar dengan Media Pembelajaran.....	92
Tabel 3.11.4 Hasil Uji Linieritas Hasil Belajar dengan Sumber Belajar ....	92
Tabel 3.11.5 Hasil Uji Multikolinieritas .....	93
Tabel 4.1.1 Data Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang ...	97
Tabel 4.1.2 Hasil Perhitungan Data Media Pembelajaran .....	99
Tabel 4.1.3 Distribusi Frekuensi Data Media Pembelajaran.....	100
Tabel 4.1.4 Klasifikasi Data Media Pembelajaran.....	101
Tabel 4.1.5 Hasil Perhitungan Data Sumber Belajar .....	103
Tabel 4.1.6 Distribusi Frekuensi Data Sumber Belajar.....	104
Tabel 4.1.7 Klasifikasi Sumber Belajar .....	105
Tabel 4.1.8 Hasil Perhitungan Data Hasil Belajar .....	107
Tabel 4.1.9 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar.....	108
Tabel 4.1.10 Klasifikasi Hasil Belajar .....	109

Tabel 4.1.11 Uji Normalitas Data .....	110
Tabel 4.1.12 Uji Linieritas Hasil Belajar dengan Media Pembelajaran.....	111
Tabel 4.1.13 Uji Linieritas Hasil Belajar dengan Sumber Belajar.....	112
Tabel 4.1.14 Uji Multikolinieritas.....	112
Tabel 4.1.15 Hasil Analisis Korelasi antara Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar IPS.....	113
Tabel 4.1.16 Hasil Analisis Korelasi antara Sumber Belajar dengan Hasil Belajar IPS.....	114
Tabel 4.1.17 Hasil Uji Koefisien Determinasi Parsial .....	115
Tabel 4.1.18 Hasil Uji R Square .....	116
Tabel 4.1.19 Hasil Uji F.....	117



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.4.1 Bagan Kerangka Berpikir .....	61
Bagan 3.1.1 Bagan Desain Penelitian .....	65
Bagan 3.2.1 Bagan Arus Kegiatan Penelitian .....	67



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1.1 Klasifikasi Data Media Pembelajaran.....	101
Diagram 4.1.2 Klasifikasi Data Sumber Belajar.....	105
Diagram 4.1.3 Klasifikasi Data Hasil Belajar.....	109



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale ..... 23



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Responden.....	133
Lampiran 2 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Penelitian Persepsi Siswa tentang Penggunaan Media Pembelajaran.....	141
Lampiran 3 Angket Uji Coba Penelitian Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran.....	142
Lampiran 4 Hasil Uji Coba Penelitian Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran.....	145
Lampiran 5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas & Uji Reliabilitas Media .....	147
Lampiran 6 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Penelitian Persepsi Siswa tentang Penggunaan Sumber Belajar.....	148
Lampiran 7 Angket Uji Coba Penelitian Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Sumber Belajar.....	149
Lampiran 8 Hasil Uji Coba Penelitian Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Sumber Belajar.....	152
Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas & Uji Reliabilitas Sumber ...	154
Lampiran 10 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Penelitian Hasil Belajar IPS...	155
Lampiran 11 Uji Coba Penelitian Tes Hasil Belajar Siswa .....	157
Lampiran 12 Lembar Jawaban Tes Hasil Belajar IPS .....	160
Lampiran 13 Kunci Jawaban Uji Coba Penelitian Tes Hasil Belajar IPS...	161
Lampiran 14 Hasil Uji Coba Penelitian Tes Hasil Belajar IPS.....	162
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas & Uji Reliabilitas Tes .....	164
Lampiran 16 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran.....	165
Lampiran 17 Angket Penelitian Persepsi Siswa tentang Penggunan Media Pembelajaran .....	166
Lampiran 18 Hasil Penelitian Persepsi Siswa tentang Penggunan Media Pembelajaran .....	168
Lampiran 19 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Sumber Belajar.....	173

Lampiran 20 Angket Penelitian Persepsi Siswa tentang Penggunaan	
Sumber Belajar .....	174
Lampiran 21 Hasil Penelitian Persepsi Siswa tentang Penggunaan	
Sumber Belajar .....	176
Lampiran 22 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Hasil Belajar .....	181
Lampiran 23 Instrumen Tes Hasil Belajar IPS Siswa .....	183
Lampiran 24 Lembar Jawaban Tes Hasil Belajar IPS .....	185
Lampiran 25 Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar IPS .....	186
Lampiran 26 Hasil Penelitian Tes Hasil Belajar IPS .....	187
Lampiran 27 Output Analisis Data Awal/Uji Prasyarat Korelasi .....	192
Lampiran 28 Output Analisis Data Akhir .....	194
Lampiran 29 Surat Keterangan Validasi Instrumen .....	198
Lampiran 30 Surat Ijin Penelitian .....	199
Lampiran 31 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	205
Lampiran 32 Dokumentasi .....	212

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan zaman semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Menurut Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 alinea keempat, untuk membentuk suatu Pemerintah Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia. Maka, peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan persyaratan mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan bangsa Indonesia.

Salah satu wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah pendidikan. Maka disusunlah Undang-Undang No.20 tahun 2003 Bab II pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai dasar pelaksanaan pendidikan di Indonesia bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Pendidik merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh pendidik.

Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Oleh karena itu, untuk setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran untuk dapat menunjang penyampaian materi agar lebih mudah diterima oleh siswa. Menurut Djamarah dan Zain (2010:121) media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Karena materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai perantara antara guru dengan siswa. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya sejalan dengan tujuan

pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut peneliti, ketika dalam menggunakan media pembelajaran, tujuan pembelajaran diabaikan maka media pembelajaran bukan lagi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Setiap materi pembelajaran tentu mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada materi yang satu tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi pada materi yang lain ada yang sangat memerlukan media pembelajaran. Materi dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu akan kesulitan dipahami oleh siswa apalagi bagi siswa yang kurang menyukai materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Siregar (2014:127) sumber belajar adalah sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar sendiri secara individual. Sumber belajar meliputi manusia, materi, peralatan, teknik dan lingkungan yang dipergunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia, bukan hanya mengandalkan apa yang diperoleh di kelas. Terlebih dalam pembelajaran IPS Terpadu, sumber belajar yang digunakan untuk memperoleh informasi cukup banyak, terutama yang berkaitan dengan isu-isu sosial dan masyarakat. Sumber belajar memberikan pengalaman belajar dan tanpa sumber belajar maka tidak mungkin dapat terlaksana proses belajar dengan baik.

Pada wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa guru di SD Gugus Gajahmada Kota Semarang pada hari Rabu tanggal 4 Januari 2017 sampai dengan hari Kamis tanggal 11 Januari 2017, peneliti menemukan beberapa

masalah diantaranya yaitu kondisi siswa di kelas ramai dan kurang memperhatikan guru, minat baca siswa pada pembelajaran IPS masih rendah, kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dalam materi non praktik dan kurangnya sumber belajar yang digunakan oleh siswa. Guru belum melakukan perencanaan pembelajaran sehingga metode dan model mengajarnya belum maksimal. Khususnya pada materi IPS yang lebih banyak menghafalkan. Siswa merasa bosan pada materi IPS dan kesulitan dalam menghafal materi. Beberapa guru berupaya mengatasi masalah tersebut dengan membuat singkatan kata dan membuat suatu hafalan menjadi lirik sebuah lagu yang dengan mudah dapat dipahami oleh siswa.

Peranan media pembelajaran berbasis nilai-nilai musik efektif untuk meningkatkan ketahanan budaya lokal. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sariyatun (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Nilai-nilai Musik Patrol dalam Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar Gugus 02 Jember untuk Meningkatkan Ketahanan Budaya Lokal” dengan hasil penelitian media pembelajaran berbasis nilai-nilai musik patrol berhasil diterapkan dalam pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan ketahanan budaya lokal yang dimiliki siswa di Sekolah Dasar Gugus 02 Jember.

Penelitian selanjutnya yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Faizah (2012) dengan judul “Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sains Kelas V SD Pada Pokok Bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan” menunjukkan bahwa variasi sumber belajar yang dimanfaatkan masih kurang variatif, frekuensi pemanfaatan sumber belajar tergolong sangat sering selama

pokok bahasan makhluk hidup dan proses kehidupan, serta ketepatan pelaksanaan pemanfaatan sumber belajar rata-rata sudah baik. Jadi, pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan sumber belajar hendaknya lebih ditingkatkan lagi menjadi lebih bervariasi sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Anshari, dkk (2015) dengan judul *“Developing online learning resources: Big data, social networks, and could computing to support pervasive knowledge”* menunjukkan adanya pengembangan sumber pembelajaran konvensional menjadi sumber pembelajaran online. Saat menggunakan sumber pembelajaran konvensional siswa dianggap sebagai penerima ilmu pengetahuan, namun pada sumber pembelajaran online ini siswa dituntut ikut berperan aktif dalam menciptakan, menggali dan meningkatkan sumber belajar online serta berbagi pengetahuan di dalam media sosial maupun media pembelajaran berbasis internet. Jadi, pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sumber belajar saat ini telah berkembang menjadi sumber belajar online yang mudah di dapatkan melalui internet.

Penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar dilakukan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Menurut Susanto (2016:5) hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui proses penilaian. Dengan dilakukan proses penilaian ini dapat dijadikan tindak lanjut untuk mengukur tingkat penguasaan



siswa. Hasil belajar tidak diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan saja, tetapi juga diperlukan penilaian sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Proses pembelajaran tidak lepas dari usaha pencarian kebenaran. Menurut Dewey pengalaman merupakan sumber dari nilai. Nilai-nilai adalah relatif, subyektif, dan hanya dirasakan oleh manusia. Sesuatu itu bernilai karena diberi nilai oleh manusia serta dibutuhkan karena manusia membutuhkannya. Seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar semestinya didasarkan pada nilai kebenaran yang telah ditemukan dan disepakati banyak orang. Misalnya, isi mata pelajaran yang disampaikan kepada siswa seharusnya merupakan kebenaran yang teruji secara obyektif, radikal dan empiris. Jadi, guru harus memilih media pembelajaran dan sumber belajar yang tepat sebelum disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar IPS kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Ada hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang?
- 2) Ada hubungan yang positif dan signifikan antara sumber belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang?
- 3) Ada hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan antara media pembelajaran dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang.
- 2) Untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan antara sumber belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang.
- 3) Untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan antara media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian diuraikan sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dari kebenaran teori yang sudah ada.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi guru**

Meningkatkan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar serta dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

#### **b. Bagi sekolah**

Menjadi acuan untuk lebih mengembangkan media pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar IPS siswa yang semakin baik dan berkualitas.

#### **c. Bagi siswa**

Menjadi peluang kepada siswa untuk mendapatkan layanan pendidikan dengan lebih optimal dan meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **d. Bagi peneliti**

Menambah pengalaman dalam melaksanakan penelitian dan menambah pengetahuan mengenai hubungan media dan sumber belajar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

Kajian teori yang akan diuraikan meliputi teori media pembelajaran, teori sumber belajar, teori belajar, teori hasil belajar, dan teori Ilmu Pengetahuan Sosial.

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

Pengertian media pembelajaran cukup beragam sesuai sudut pandang para ahli media pendidikan. Menurut Breidle dalam Sanjaya (2012:204) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, dan majalah, tidak hanya terpaku dengan buku cetak yang diberikan atau dipinjamkan dari sekolah.

Menurut Daryanto (2013:7) media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Contohnya, ketika guru menjelaskan materi tentang uang tanpa menggunakan media, maka siswa akan bingung. Oleh karena itu, diperlukan media uang dalam bentuk gambar atau asli jika mudah didapatkan.

Menurut Gagne dalam Musfiqon (2012:26) media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Komponen itu antara lain buku tulis, buku cetak, gambar, dan video.

Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam lingkungan belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar sehingga menciptakan hubungan langsung antara guru dengan siswa. Tanpa adanya media pembelajaran, pembelajaran tidak akan berjalan optimal sesuai perencanaan yang dibuat oleh guru.

#### 2.1.1.1 Tujuan dan Ruang Lingkup Media Pembelajaran

Media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Tujuan media pembelajaran menurut Dayton dalam Daryanto (2013:6) yaitu:

- 1) Memudahkan penyampaian pesan pembelajaran.
- 2) Membuat pembelajaran lebih menarik.
- 3) Membuat pembelajaran lebih interaktif.
- 4) Memperpendek waktu pelaksanaan pembelajaran.
- 5) Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 6) Meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran.

Dengan digunakannya media pembelajaran dalam pembelajaran, maka guru dapat mencapai tujuan-tujuan tersebut.

Ruang lingkup media pembelajaran yaitu semua yang termasuk dalam media pembelajaran. Ruang lingkup media pembelajaran meliputi alat, bahan, peraga, serta sarana dan prasarana di sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran meliputi papan tulis, *powerpoint*, bagan, gambar, perpustakaan, video pembelajaran, museum, alat peraga, dan peta pikiran.

Media pembelajaran dapat memberikan rangsangan pada siswa untuk belajar, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien, dapat menyalurkan pesan secara sempurna, serta dapat mengatasi kebutuhan dan masalah siswa dalam belajar. Media pembelajaran sengaja dipilih dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran. Sehingga media yang tidak berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran bukan termasuk dalam ruang lingkup media pembelajaran.

#### 2.1.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media pembelajaran sangat beragam. Menurut Gerlach dan Ely dalam Musfiqon (2012:28), tiga ciri-ciri media pembelajaran yaitu:

##### 1) Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

##### 2) Ciri manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi.

### 3) Ciri distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Ketiga ciri-ciri media ini merupakan karakteristik media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan mempertimbangkan ketiga hal ini guru dapat memilih, menciptakan, dan menggunakan media pembelajaran dengan baik.

#### 2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2013:10) fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau dengan perantara gambar, film, atau video, sehingga siswa memperoleh gambaran nyata tentang benda/peristiwa sejarah.
- 2) Mengamati benda/peristiwa yang sulit di kunjungi baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang.

- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal yang sulit diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik terlalu besar atau terlalu kecil.
- 4) Mendengar suara yang sulit di dengarkan secara langsung.
- 5) Mengamati peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
- 6) Melihat bagian tersembunyi dari suatu alat.
- 7) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama.
- 8) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak.
- 9) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Inti dari berbagai fungsi media pembelajaran tersebut yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran terbentuk melalui komunikasi yang efektif. Sedangkan komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan media pembelajaran sebagai perantara interaksi antara guru dengan siswa. Oleh karena itu, fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan siswa memahami secara lebih mudah dan tuntas.

#### 2.1.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran cukup banyak, menurut Musfiqon (2012:70) jenis media ada yang ditinjau dari tampilannya dan ada yang di tinjau dari penggunaannya. Masing-masing media pembelajaran memiliki karakteristik yang melekat pada setiap jenis media tersebut.



#### 2.1.1.4.1 Jenis Media Pembelajaran ditinjau dari Tampilan

##### 1) Media visual

Media visual merupakan media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Media jenis ini berkaitan dengan indera penglihatan. Media visual dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan siswa dan dapat digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran. Beberapa jenis media visual, yaitu:

###### a. Gambar/foto

Media gambar adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi, yang berupa foto atau lukisan.

###### b. Sketsa

Sketsa adalah gambar sederhana yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail.

###### c. Diagram

Diagram merupakan susunan garis-garis dan menyerupai peta dari pada gambar. Diagram menyederhanakan hal yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan.

###### d. Bagan

Media bagan adalah suatu media pembelajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual, untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang, keluarga ditinjau dari sudut ruang dan waktu.

e. Grafik

Grafik adalah penggambaran data berangka, bertitik, bergaris, bergambar yang memperlihatkan hubungan timbal balik informasi secara statistik.

f. Kartun

Kartun adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian tertentu.

g. Poster

Poster merupakan penggambaran sesuatu yang ditujukan sebagai pemberitahuan, peringatan, yang biasanya berisi gambar-gambar.

h. Peta dan globe

Peta adalah penyajian visual dari muka bumi, sedangkan globe adalah bola bumi.

i. Papan flanel

Papan flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.

j. Papan Buletin

Papan buletin adalah papan yang langsung ditempeli gambar-gambar atau tulisan-tulisan.

## 2) Media audio

Media audio adalah media yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran. Berikut adalah jenis-jenis media audio:

### a. Radio

Radio merupakan alat elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dijadikan media pembelajaran.

### b. Alat perekam pita magnetik (*tape recorder*)

Nama lain dari alat perekam pita magnetik yaitu *tape recorder*, merupakan salah satu media yang tidak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi karena penggunaannya sangat mudah.

### c. Laboratorium bahasa

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan cara menyajikan mata pelajaran yang disiapkan sebelumnya.

## 3) Media kinestetik

Media kinestetik adalah media yang penggunaannya memerlukan sentuhan antara guru dan siswa atau perlu perasaan mendalam agar pesan pembelajaran bisa diterima dengan baik. Jenis media kinestetik:

### a. Dramatisasi

Dramatisasi adalah teknik sekaligus media pembelajaran yang menggunakan ekspresi dan gerak. Siswa berperan aktif dalam permainan atau siswa hanya sebagai penonton dan mendengarkan dengan penuh perhatian.

b. Demonstrasi

Demonstrasi merupakan teknik dan media pembelajaran yang bersifat kinestetik (gerak).

c. Permainan dan simulasi

Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Sedangkan simulasi adalah satu model hasil penyederhanaan suatu realitas.

d. karya wisata

Karya wisata dilakukan dengan bimbingan guru dengan membuat perencanaan yang matang terlebih dahulu, perumusan tujuan dan tugas yang harus dilakukan. Misalnya mengunjungi pabrik, museum, dan perkebunan.

e. Perkemahan sekolah

Perkemahan merupakan salah satu media pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung ke alam lingkungan dan memiliki nilai-nilai pendidikan, misalnya merasa dekat dengan Tuhan Sang Pencipta alam semesta.

f. Survey masyarakat

Survey merupakan bagian dari media pembelajaran dan studi deskriptif yang bertujuan untuk mencari kedudukan atau status fenomena dan menentukan kesamaan status dengan cara membandingkan dengan standar yang telah ditentukan.

#### 2.1.1.4.2 Jenis Media Pembelajaran ditinjau dari Penggunaannya

##### 1) Media proyeksi

Media proyeksi adalah media yang penggunaannya membutuhkan bantuan proyektor. Jenis media proyeksi yaitu:

###### a. Proyektor transparansi (*Over Head Proyektor*)

Proyektor jenis ini dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memproyeksikan transparansi ke arah layar lewat atas atau samping kepala orang yang menggunakan, sehingga dapat dilihat tampilan pesan oleh siswa.

###### b. Film

Film adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang terus berjalan.

###### c. Proyektor tidak tembus pandang

Proyektor tidak tembus pandang adalah alat untuk memproyeksikan bahan bukan transparan, tetapi bahan-bahan tidak tembus pandang. Benda tersebut adalah benda datar, tiga dimensi seperti mata uang, model, dan warna anyaman.

##### 2) Media non proyeksi

Media non proyeksi adalah media yang penggunaannya tidak memerlukan bantuan alat proyektor. Media dapat digunakan secara mandiri tanpa memerlukan bantuan alat lainnya. Media jenis non proyeksi yaitu:

###### a. *Wallsheets*

Media berupa *Wallsheets* ini bisa berupa peta, chart, diagram, dan poster.

###### b. Buku cetak

Dengan menggunakan buku siswa dapat melihat dan mengakses pesan atau materi pembelajaran secara langsung tanpa bantuan alat lain.

#### c. Papan Tulis

Papan tulis merupakan alat yang sering digunakan guru di dalam kelas. Media ini dapat digunakan untuk menulis materi tanpa bantuan media lainnya.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran dari Musfiqon yang paling sering digunakan di sekolah dasar yaitu jenis media pembelajaran gambar, buku cetak, papan tulis, gambar, video, dan proyektor. Jenis media pembelajaran lainnya digunakan hanya dalam beberapa kali saja dalam satu tahun. Apalagi sekolah dasar yang ada di pelosok desa belum terdapat proyektor, buku cetak pun sangat terbatas.

#### 2.1.1.5 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan prinsip-prinsip pemilihan media agar dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran.

Menurut Djamarah (2010:126) prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran dibagi dalam tiga kategori, yaitu:

- 1) Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan berdasarkan maksud dan tujuan yang jelas.
- 2) Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya.
- 3) Alternatif pilihan yang pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Guru dapat menentukan pilihan media mana yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan.

Menurut Musfiqon (2012:116) tiga prinsip utama yang dapat dijadikan pedoman guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1) Prinsip efektifitas dan efisiensi

Media yang digunakan dalam pembelajaran harus mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.

2) Prinsip relevansi

Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Semakin relevan media yang digunakan maka akan semakin mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran, dengan memperhatikan strategi pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran sehingga dapat memperoleh hasil evaluasi pembelajaran yang baik.

3) Prinsip produktifitas

Media yang digunakan setidaknya dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran. Jika media dapat menghasilkan dan mencapai target tujuan pembelajaran yang lebih baik maka media tersebut dikategorikan sebagai media produktif.

Berdasarkan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran tersebut, guru dapat membuat media pembelajaran dengan optimal sehingga siswa mudah memahami materi dan pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan.

#### 2.1.1.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang baik dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran juga dapat memberi efek negatif oleh siswa, misalnya jika siswa terlalu asik memperhatikan media pembelajaran hingga siswa kurang memperhatikan isi materi dari media pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran dengan memperhatikan efek yang akan diterima siswa. Menurut Musfiqon (2012:118) kriteria pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

##### 1) Kesesuaian dengan tujuan

Pemilihan media hendaknya menunjang pencapaian tujuan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

##### 2) Ketepatangunaan

Tepat guna dalam konteks media pembelajaran diartikan pemilihan media telah didasarkan pada kegunaan. Jika media itu belum tepat dan belum berguna, maka tidak perlu dipilih dan digunakan dalam pembelajaran.

##### 3) Keadaan siswa

Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan siswa, baik keadaan psikologis, fisiologis, maupun sosiologis anak.

##### 4) Ketersediaan

Media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.



#### 5) Biaya kecil

Faktor biaya seringkali menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil-hasil yang akan dicapai.

#### 6) Keterampilan guru

Banyak guru memilih media sederhana dengan alasan tidak dapat mengoperasikan media yang lebih canggih atau modern. Padahal media yang lebih canggih dapat menghasilkan pembelajaran lebih optimal, oleh karena itulah keterampilan guru sangat dibutuhkan.

#### 7) Mutu teknis

Kualitas media jelas mempengaruhi tingkat ketersampaian materi pembelajaran kepada anak didik. Untuk itu, media yang dipilih dan digunakan hendaknya memiliki mutu teknis yang bagus.

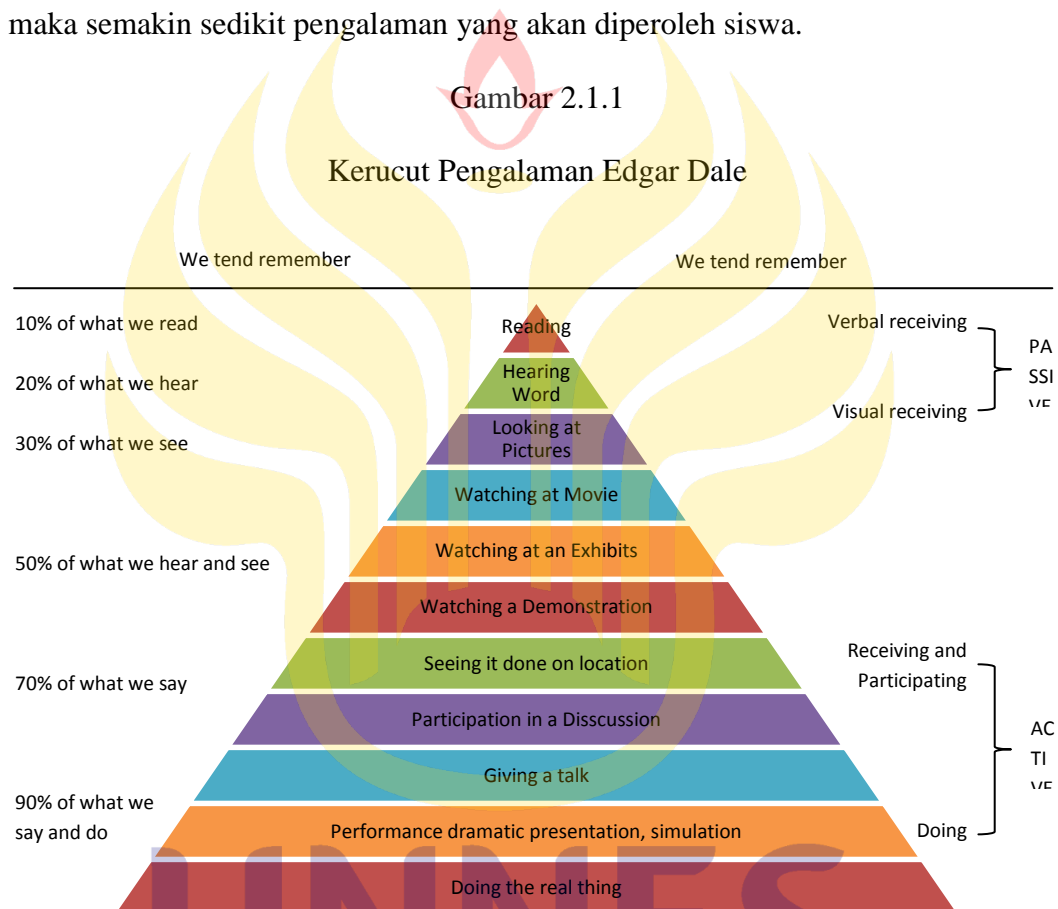
Dengan tercapainya kriteria pemilihan media pembelajaran maka guru akan mempersingkat waktu dalam menyiapkan media pembelajaran tersebut.

#### 2.1.1.7 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale menggambarkannya dalam sebuah kerucut pengalaman.

Menurut Edgar Dale dalam Sanjaya (2012:199), kerucut pengalaman Edgar Dale dilakukan untuk menentukan alat bantu atau media yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah serta dapat memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan,

proses mengamati, dan proses mendengarkan. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pembelajaran misalnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman misalnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa.



Kerucut pengalaman tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Mengerjakan hal yang nyata merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan obyek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Karena pengalaman langsung inilah, maka ada kecenderungan hasil yang

diperoleh siswa menjadi konkret sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi.

- 2) Melakukan simulasi adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya. Pengalaman tiruan merupakan benda tiruan yang menyerupai benda aslinya. Misalnya siswa akan mempelajari kanguru. Karena kanguru sulit diperoleh apalagi dibawa ke dalam kelas, maka untuk mempelajarinya dapat menggunakan model binatang dengan wujud yang sama namun terbuat dari plastik.
- 3) Pengalaman melalui bermain peran atau drama yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui bermain peran dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Walaupun siswa tidak mengalami secara langsung terhadap kejadian, maupun melalui drama, siswa akan lebih menghayati berbagai peran yang disuguhkan. Tujuan belajar melalui drama ini agar siswa memperoleh pengalaman yang lebih jelas dan konkret.
- 4) Pengalaman melalui presentasi atau demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melalui peragaan. Kalau dalam drama siswa terlibat secara langsung dalam masalah yang dipelajari walaupun bukan dalam situasi nyata, maka pengalaman melalui demonstrasi siswa hanya melihat peragaan orang lain.
- 5) Pengalaman wisata, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan siswa ke suatu obyek yang ingin dipelajari. Melalui wisata siswa dapat mengamati secara langsung, mencatat, dan bertanya tentang hal-hal yang dikunjungi.

Selanjutnya, pengalaman yang diperoleh dicatat dan disusun dalam cerita atau makalah secara sistematis. Isi catatan disesuaikan dengan tujuan kegiatan ini.

- 6) Pengalaman melalui pameran. Pameran adalah usaha untuk menunjukkan hasil karya. Melalui pameran siswa dapat mengamati hal-hal yang ingin dipelajari, seperti karya seni baik seni tulis, seni pahat, atau benda-benda bersejarah dan hasil teknologi modern dengan berbagai cara kerjanya. Pameran lebih abstrak sifatnya dibandingkan dengan wisata, karena pengalaman yang diperoleh hanya terbatas pada kegiatan mengamati wujud benda itu sendiri. Namun demikian, untuk memperoleh wawasan, dapat dilakukan melalui wawancara dengan pemandu dan membaca *leaflet* atau *booklet* yang disediakan penyelenggara.
- 7) Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman tidak langsung, sebab televisi merupakan perantara. Melalui televisi siswa dapat menyaksikan berbagai peristiwa yang ditayangkan dari jarak jauh sesuai dengan program yang dirancang.
- 8) Pengalaman melalui gambar hidup dan film. Gambar hidup atau film merupakan rangkaian gambar mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tertentu. Dengan mengamati film siswa dapat belajar sendiri, walaupun bahan belajarnya terbatas sesuai dengan naskah yang disusun.
- 9) Pengalaman melalui radio, *tape recorder*, dan gambar. Pengalaman melalui media ini sifatnya lebih abstrak dibandingkan pengalaman melalui gambar hidup karena hanya megandalkan salah satu indera saja, yaitu indera pendengaran atau indera penglihatan saja.

- 10) Pengalaman melalui lambang-lambang visual, seperti grafik, gambar, dan bagan. Sebagai alat komunikasi lambang visual dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa. Siswa lebih dapat memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagan dan lambang visual lainnya.
- 11) Pengalaman melalui lambang verbal merupakan pengalaman yang sifatnya lebih abstrak. Sebab, siswa memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa baik lisan maupun tulisan. Kemungkinan terjadinya verbalisme sebagai akibat dari perolehan pengalaman melalui lambang verbal sangat besar. Oleh sebab itu, sebaiknya penggunaan bahasa verbal harus disertai dengan penggunaan media lain.

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung obyek yang akan dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan diperoleh. Semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan yang diperoleh siswa.

### **2.1.2 Sumber Belajar**

Pengertian sumber belajar cukup beragam sesuai sudut pandang para ahli pendidikan. Menurut Sitepu (2014:14) sumber belajar merupakan salah satu komponen dalam kegiatan belajar yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan, kemampuan, sikap, keyakinan, emosi, dan perasaan. Sumber belajar memberikan pengalaman belajar dan tanpa sumber belajar maka tidak mungkin dapat terlaksana proses belajar dengan baik.

Menurut Percival dan Ellington dalam Siregar (2014:127) sumber belajar adalah sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar sendiri secara individual.

Menurut Sanjaya (2012:228) sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar.

Menurut Musfiqon (2012:129) sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar diri siswa yang keberadaannya memudahkan terjadinya proses belajar.

Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala macam komponen belajar berupa data, orang dan wujud tertentu yang digunakan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga memungkinkan individu memperoleh pengetahuan, kemampuan, sikap, keyakinan, emosi, dan perasaan yang memudahkan siswa dalam mencapai tujuan belajar. Tanpa menggunakan sumber belajar dalam pembelajaran, maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan optimal sesuai perencanaan yang dibuat oleh guru.

#### 2.1.2.1 Ciri-ciri Sumber Belajar

Ciri-ciri sumber belajar menurut para tokoh sangat beragam. Salah satunya yaitu menurut Siregar (2014:129) ciri-ciri sumber belajar, yaitu:

- 1) Mempunyai kekuatan yang dapat memberikan sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Jadi, walaupun ada sesuatu kekuatan tetapi tidak

memberikan sesuatu yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka sesuatu kekuatan tersebut tidak dapat disebut sumber belajar.

- 2) Sumber belajar dapat merubah tingkah laku yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan. Apabila dengan sumber belajar membuat seseorang berbuat negatif, maka sumber belajar tersebut tidak dapat disebut sebagai sumber belajar.
- 3) Sumber belajar dapat dipergunakan secara sendiri-sendiri, tetapi juga dapat digunakan secara kombinasi.
- 4) Sumber belajar dibedakan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang dirancang, dan sumber belajar yang tinggal pakai. Sumber belajar yang dirancang adalah sesuatu yang memang dari semula dirancang untuk keperluan belajar, sedangkan sumber belajar yang tinggal pakai adalah sesuatu yang mulanya tidak dimaksudkan untuk kepentingan belajar, tetapi kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan belajar.

Berdasarkan ciri-ciri sumber belajar tersebut, guru dan siswa dapat memahami sumber belajar yang diperlukan dalam pembelajaran. Hal ini sangat penting, karena sumber belajar sangat mendukung pembelajaran agar berjalan dengan optimal sesuai dengan perencanaan yang dibuat oleh guru.

#### 2.1.2.2 Fungsi Sumber Belajar

Fungsi sumber belajar sangat beragam, namun fungsi sumber belajar yang peneliti bahas yaitu dalam konteks pendidikan. Menurut Wijaya dalam Majid (2013:171) ada enam fungsi dalam pengembangan sumber belajar, yaitu:

1) Fungsi riset dan teori

Fungsi riset dan teori ialah menghasilkan dan mengetes pengetahuan yang berhubungan dengan sumber-sumber belajar, pelajar, dan fungsi tugas.

2) Fungsi desain

Fungsi desain ialah menjabarkan secara garis besar teori teknologi pendidikan berikut isi mata pelajarannya untuk dipakai sebagai sumber belajar.

3) Fungsi produksi dan penempatan

Fungsi produksi dan penempatan ialah menjabarkan secara khusus sumber-sumber ke dalam sumber-sumber kongkret.

4) Fungsi evaluasi dan seleksi

Fungsi evaluasi dan seleksi ialah untuk menentukan penerimaan sumber-sumber belajar oleh fungsi yang lain.

5) Fungsi organisasi dan pelayanan

Fungsi organisasi dan pelayanan untuk membuat sumber-sumber dan informasi mudah diperoleh bagi fungsi yang lain serta pelayanan bagi para siswa.

### 2.1.2.3 Macam-macam Sumber Belajar

Macam-macam sumber belajar menurut para ahli sangat banyak. Menurut Sanjaya (2012:228) macam-macam sumber belajar yaitu:

- 1) Pesan, yaitu informasi yang akan disampaikan dalam bentuk ide, fakta, makna dan data.
- 2) Manusia, yaitu orang-orang yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah dan penyalur pesan.
- 3) Bahan media, yaitu perangkat lunak yang biasanya berisi pesan.



- 4) Peralatan, yaitu perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang terdapat dalam bahan.
- 5) Teknik, yaitu prosedur atau langkah-langkah tertentu dalam menggunakan bahan, peralatan lingkungan, dan orang untuk menyampaikan pesan.
- 6) Latar, yaitu lingkungan di mana pesan itu diterima oleh siswa.

Macam-macam sumber belajar yang sering digunakan oleh guru dan siswa yaitu sumber belajar yang berasal dari bahan media, peralatan serta orang-orang yang bertindak sebagai penyalur pesan.

#### 2.1.2.4 Manfaat Sumber Belajar

Sumber belajar sangat bermanfaat bagi guru dan siswa untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Menurut Siregar (2014:128) manfaat sumber belajar adalah untuk memfasilitasi kegiatan belajar agar menjadi lebih efektif dan efisien. Secara rinci manfaat dari sumber belajar yaitu:

- 1) Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret dan langsung, misalnya pergi darmawisata ke pabrik.
- 2) Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung, misalnya denah, film, dan foto.
- 3) Dapat menambah dan memperluas cakrawala sains yang ada di dalam kelas, misalnya buku teks.
- 4) Dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya majalah.
- 5) Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan baik makro maupun dalam lingkup mikro, misalnya penggunaan modul universitas terbuka.

- 6) Dapat memberikan motivasi positif, lebih-lebih bila diatur dan dirancang secara tepat.
- 7) Dapat merangsang untuk berpikir lebih kritis, bersikap lebih positif, dan berkembang lebih jauh, misalnya membaca buku teks/buku bacaan.

Untuk mempertimbangkan manfaat sumber belajar bagi pembelajaran, maka diperlukan kriteria pemilihan sumber belajar yang tepat agar pembelajaran berjalan secara optimal.

#### 2.1.2.5 Kriteria Pemilihan Sumber Belajar

Kriteria pemilihan sumber belajar sangat diperlukan untuk memilih sumber belajar yang baik dalam pembelajaran.

Menurut Siregar (2014:130) hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat memilih sumber belajar adalah seperti berikut:

- 1) Tujuan yang ingin dicapai

Pemilihan sumber belajar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- 2) Ekonomis

Ekonomis apabila dapat digunakan oleh banyak orang, dalam kurun waktu relatif lama, dan pesan yang terkandung lebih dapat dipertanggungjawabkan kadar ilmiahnya.

- 3) Praktis dan sederhana

Tidak memerlukan peralatan khusus yang mahal dan keterampilan yang khusus.

#### 4) Mudah didapat

Sumber belajar yang baik adalah yang ada di lingkungan sekitar dan mudah didapat.

#### 5) Fleksibel atau luwes

Sumber belajar harus dapat dimanfaatkan dalam berbagai kondisi dan situasi.

Berdasarkan kriteria pemilihan sumber belajar tersebut, guru dan siswa dapat memilih sumber belajar yang relevan untuk pembelajaran.

### **2.1.3 Hakikat Belajar**

Hakikat belajar menurut pendapat ahli sangat banyak. Menurut Spears dalam Siregar (2014:4) belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu pada dirinya sendiri, mendengar dan mengikuti aturan.

Menurut Slavin dalam Rifa'i dan Anni (2012:66) belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.

Menurut Gagne dalam Susanto (2016:2) belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Slameto (2013:2) 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 lingkungan.

Menurut Sabri dalam Musfiqon (2012:3) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi.

Dari beberapa pengertian belajar tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk mendapatkan suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku seseorang yang relatif permanen menjadi baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak yang diperoleh dari pengalaman individu itu sendiri ataupun dari orang lain.

#### 2.1.3.1 Unsur-unsur Belajar

Belajar memiliki beberapa unsur sehingga seseorang dikatakan belajar karena memiliki unsur-unsur tersebut. Menurut Rifa'i dan Anni (2012:68) unsur-unsur belajar yaitu:

- 1) siswa, yaitu peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar.
- 2) Rangsangan, yaitu peristiwa yang merangsang penginderaan siswa.
- 3) Memori, yaitu kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.
- 4) Respon, yaitu tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori.

Menurut Suardi (2015:14-15), unsur-unsur belajar lainnya yaitu:

- 1) Tujuan, yaitu acuan dasar dari proses pembelajaran.
- 2) Penafsiran terhadap situasi, yaitu siswa harus menentukan tindakan apa saja yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan unsur-unsur belajar tersebut digambarkan dengan kegiatan belajar yang akan terjadi pada diri siswa apabila terdapat interaksi antara rangsangan dengan isi memori, sehingga perilakunya berubah dari waktu ke waktu sebelum dan setelah adanya rangsangan tersebut. Apabila terjadi perubahan perilaku, maka perubahan perilaku itu menjadi indikator bahwa siswa telah melakukan kegiatan belajar.

#### 2.1.3.2 Ciri-ciri Belajar

Untuk mengetahui berbagai proses belajar maka diperlukan ciri-ciri belajar dalam konteks pendidikan. Ciri-ciri belajar menurut Siregar (2014:5) yaitu:

- 1) Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap.
- 2) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja, melainkan menetap atau dapat disimpan.
- 3) Perubahan itu tidak terjadi begitu saja, melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
- 4) Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Berdasarkan ciri-ciri belajar tersebut, seseorang menjadi lebih mudah memahami bahwa seseorang dikatakan telah melakukan belajar jika terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.

#### 2.1.3.3 Prinsip-prinsip Belajar

Belajar ditandai dengan prinsip-prinsip. Berikut prinsip belajar oleh Suprijono (2012:4) yaitu:

- 1) Perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang ditandai dengan:
  - a. Perubahan yang disadari.
  - b. Berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
  - c. Bermanfaat sebagai bekal hidup.
  - d. Positif atau berakumulasi.
  - e. Sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
  - f. Permanen atau tetap.
  - g. Bertujuan dan terarah.
  - h. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.
- 2) Belajar merupakan proses yang terjadi karena kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik yang merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.
- 3) Belajar merupakan bentuk pengalaman sebagai hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan prinsip-prinsip belajar agar guru dan siswa mempunyai target dan dapat mencapai target yang lebih baik setiap perkembangannya.

#### 2.1.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Peristiwa yang terjadi pada diri siswa dapat diamati dari perbedaan perilaku sebelum dan setelah berada di dalam peristiwa belajar. Adanya perilaku pada siswa itu tidak berarti bahwa siswa telah melaksanakan kegiatan belajar, sebab indikator utama dalam makna belajar adalah adanya perubahan perilaku setelah siswa melaksanakan kegiatan belajar.

Faktor-faktor yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal).

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:81) faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar, yaitu kondisi internal dan kondisi eksternal siswa. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Sedangkan kondisi eksternal terkait dengan lingkungan siswa. Beberapa faktor eksternal antara lain variasi dan tingkat kesulitan belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat di sekitar tempat tinggal siswa.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar tersebut, maka siswa dapat memperhatikan faktor-faktor tersebut agar proses belajar tidak dipengaruhi oleh hal-hal yang bersifat mengganggu proses belajar.

#### **2.1.4 Hasil Belajar**

Setelah melakukan proses belajar, maka seseorang dapat memperoleh hasil belajar. Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai materi yang sudah diajarkan.

Menurut Bloom dalam Suprijono (2012:6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan,

menentukan hubungan), *evaluation* (menilai), dan *create* (menciptakan, menyusun elemen-elemen untuk membentuk sesuatu yang berbeda atau memuat produk original).

Menurut Susanto (2016:5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hal ini berarti jika perolehan perubahan sikap pada pembelajar tergantung pada apa yang ia pelajari.

Menurut Winkel dalam Purwanto (2014:45) bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Proses pembelajaran merupakan sebuah aktivitas sadar untuk membuat siswa belajar. Proses sadar mengandung implikasi bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses yang direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini maka hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:69) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep.

Berdasarkan pengertian hasil belajar tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar atau proses



belajar selama di sekolah yang meliputi segala aspek yaitu kognitif yang berupa pengetahuan, afektif berupa sikap, dan psikomotor berupa keterampilan.

#### 2.1.4.1 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses dan hasil belajar seseorang akan dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2013:54-71) dibagi menjadi dua, yaitu:

##### 1) Faktor intern

###### a. Faktor Jasmaniah

(1) Faktor Kesehatan. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah ataupun gangguan lainnya.

(2) Cacat Tubuh. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh cacatnya.

###### b. Faktor psikologis

(1) Inteligensi, merupakan kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

- (2) Perhatian, merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek.
- (3) Minat, merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenal beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.
- (4) Bakat, merupakan kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.
- (5) Motif, yaitu erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Didalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif yaitu sebagai penggerak atau pendorongnya.
- (6) Kematangan, merupakan suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.
- (7) Kesiapan, merupakan kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi.

c. Faktor kelelahan

Faktor kelelahan pada seseorang dibedakan menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (psikis). Kelelahan jasmani terjadi karena terjadi kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah kurang lancar pada bagian tertentu. Kelelahan rohani dilihat

dengan adanya kelesuhan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

## 2) Faktor ekstern

### a. Faktor keluarga

- (1) Cara orang tua mendidik. Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan dalam ukuran kecil, tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia.
- (2) Relasi antar anggota keluarga. Dibutuhkan relasi yang baik di dalam keluarga terutama relasi orang tua dengan anaknya selain dengan saudara atau anggota keluarga yang lain, karena dapat mempengaruhi belajar anak.
- (3) Suasana rumah. Suasana rumah yang gaduh/ramai tidak akan memberi ketenangan kepada anak yang belajar. Diperlukan suasana rumah yang tenang dan tenteram.
- (4) Keadaan ekonomi keluarga. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya juga membutuhkan fasilitas belajar yang hanya dapat terpenuhi jika keluarga cukup uang.
- (5) Pengertian orang tua. Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua.
- (6) Latar belakang kebudayaan. Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar sehingga perlu ditanamkan kebiasaan yang baik.

b. Faktor sekolah

- (1) Metode mengajar. Merupakan suatu cara yang harus dilalui dalam mengajar. Metode mengajar dapat mempengaruhi belajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula.
- (2) Kurikulum, merupakan sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kurikulum yang kurang baik berpengaruh tidak baik terhadap belajar.
- (3) Relasi guru dengan siswa. Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab menyebabkan proses belajar-mengajar menjadi kurang lancar.
- (4) Relasi siswa dengan siswa. Menciptakan relasi yang baik antarsiswa dapat memberikan pengaruh positif terhadap belajar siswa.
- (5) Disiplin sekolah. Agar siswa belajar lebih maju, siswa harus disiplin dalam belajar. Agar siswa disiplin maka guru dan staf yang lain harus disiplin pula.
- (6) Media Pembelajaran. Mengusahakan media pembelajaran yang baik dan lengkap perlu dilakukan agar guru dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik pula.
- (7) Sumber belajar. Agar proses belajar lebih bervariasi, siswa hendaknya memiliki sumber belajar lebih dari satu.
- (8) Waktu sekolah. Apabila waktu dimana siswa beristirahat tetapi terpaksa masuk sekolah maka kegiatan belajar tidak dapat berjalan optimal.

- (9) Standar pelajaran di atas ukuran. Guru harus memberikan materi dengan standar pelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Yang terpenting adalah tercapainya tujuan pembelajaran.
- (10) Keadaan gedung. Dibutuhkan gedung yang memadai untuk siswa belajar di sekolah.
- (11) Metode belajar. Siswa perlu diarahkan untuk belajar secara efektif oleh guru agar hasil belajar yang diraih dapat optimal.
- (12) Tugas rumah. Guru diharapkan jangan terlalu banyak memberikan tugas rumah kepada siswa agar siswa dapat membagi waktunya untuk mengerjakan pekerjaan yang lain.

c. Faktor masyarakat

- (1) Kegiatan siswa dalam masyarakat. Aktif dalam kegiatan di masyarakat perlu dibatasi agar tidak mengganggu waktu belajar siswa.
- (2) Media massa. Siswa perlu mendapatkan bimbingan dan kontrol yang cukup bijaksana dari pihak orang tua dan pendidik baik di dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
- (3) Teman bergaul. Siswa sebaiknya diarahkan untuk mendapatkan teman bergaul yang baik karena teman bergaul akan berpengaruh pada diri siswa.
- (4) Bentuk kehidupan masyarakat. Kehidupan masyarakat sangat berpengaruh bagi perkembangan jiwa siswa. Diperlukan lingkungan yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap diri siswa.

#### 2.1.4.2 Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai beberapa ranah yang digunakan untuk mengukur hasil belajar seseorang. Menurut Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2012:70) tiga taksonomi yang disebut dalam ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Perinciannya adalah sebagai berikut:

##### 1) Ranah Kognitif

Berkeaan dengan hasil belajar pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Berikut ini Struktur dari Dimensi Proses Kognitif menurut Taksonomi Bloom:

- a. Pengetahuan (*knowledge*), didefinisikan sebagai perilaku mengingat atau mengenali informasi (materi) yang telah dipelajari sebelumnya.
- b. Pemahaman (*comprehension*), didefinisikan sebagai kemampuan memperoleh makna dari materi siswa.
- c. Penerapan (*application*), mengacu pada kemampuan menggunakan materi siswa yang telah dipelajari di dalam situasi baru dan konkrit.
- d. Analisis (*analysis*), hasil belajar ini mencerminkan tingkat intelektual yang lebih tinggi daripada pemahaman dan penerapan, karena memerlukan pemahaman isi dan bentuk struktural materi siswa yang telah dipelajari.
- e. Menciptakan (*create*), menyusun elemen-elemen untuk membentuk sesuatu yang berbeda atau memuat produk original.
- f. Evaluasi (*evaluate*), yaitu membuat pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang telah ditetapkan.

## 2) Ranah Afektif

Hasil belajar ini berkenaan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai.

Kategori tujuan pembelajaran afektif adalah sebagai berikut:

- a. Penerimaan (*receiving*), mengacu pada keinginan siswa untuk menghadirkan rangsangan atau fenomena tertentu (aktivitas kelas, buku teks, music, dan sebagainya).
- b. Penanggapan (*responding*), mengacu pada partisipasi aktif pada siswa.
- c. Penilaian (*valuing*), berkaitan dengan harga atau nilai yang melekat pada objek, fenomena atau perilaku tertentu pada diri siswa.
- d. Pengorganisasian (*organization*), berkaitan dengan perangkaian nilai-nilai yang berbeda, memecahkan kembali konflik-konflik antar nilai. Dan mulai menciptakan sistem nilai yang konsisten secara internal.
- e. Pembentukan Pola Hidup (*organization by value complex*), mengacu pada individu siswa memiliki sistem nilai yang telah mengendalikan perilakunya dalam waktu cukup lama sehingga mampu mengembangkannya menjadi karakteristik gaya hidupnya.

## 3) Ranah Psikomotorik

Tujuan pembelajaran psikomotorik adalah menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti ketrampilan motorik dan syaraf, manipulasi obyek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku ranah psikomotorik menurut Elizabet Simson dibagi menjadi:

- a. Persepsi (*perception*), berkaitan dengan penggunaan organ penginderaan untuk memperoleh petunjuk yang memandu kegiatan motorik.

- b. Kesiapan (*set*), mengacu pada tipe pengambilan kegiatan tertentu yang dilaksanakan.
- c. Gerakan terbimbing (*guided response*), berkaitan dengan tahap-tahap awal di dalam belajar keterampilan kompleks.
- d. Gerakan Terbiasa (*mechanism*), berkaitan dengan dimana kegiatan yang telah dipelajari telah menjadi biasa.
- e. Gerakan Kompleks (*complex overt response*), berkaitan dengan kemahiran kinerja dari tindakan motorik yang mencakup pola-pola gerakan yang kompleks.

Ranah belajar tersebut dijadikan panduan dalam mengukur hasil belajar seseorang yang telah melakukan proses belajar.

#### 2.1.4.3 Wujud Hasil Belajar

Dalam proses belajar, pada akhirnya akan mempunyai wujud hasil belajar.

Menurut Gagne dalam Suprijono (2012:5) hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu mempresentasikan konsep dan lambang seperti mengkategorikan, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep, serta dapat mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisisme gerak jasmani.



5) Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Berdasarkan wujud hasil belajar tersebut, dapat diketahui apa saja yang didapatkan seseorang setelah melakukan proses belajar.

#### 2.1.4.4 Penilaian Hasil Belajar

Dalam proses belajar diperlukan penilaian hasil belajar untuk memantau perubahan yang dihasilkan dari proses belajar. Menurut Siregar (2014:144) penilaian hasil belajar adalah segala macam prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Alasan tradisional tentang mengapa guru menilai siswa adalah untuk:

- 1) Mendiagnosa kekuatan dan kelemahan siswa
- 2) Memonitor kemajuan siswa.
- 3) Menetapkan tingkatan siswa.
- 4) Menentukan keefektifan instruksional.

Sedangkan alasan terkini tentang mengapa guru melakukan penilaian adalah untuk:

- 1) Mempengaruhi persepsi publik tentang keefektifan pendidikan.
- 2) Membantu mengevaluasi guru.
- 3) Meningkatkan kualitas instruksional.

Beberapa tujuan dari penilaian hasil belajar yaitu:

- 1) Diagnostik: menentukan letak kesulitan siswa dalam belajar.
- 2) Seleksi: menentukan mana calon siswa yang dapat diterima dan tidak dapat diterima di sekolah tertentu.

- 3) Kenaikan kelas: menentukan naik atau lulus tidaknya siswa setelah menyelesaikan suatu program pembelajaran tertentu.
- 4) Penempatan: menempatkan siswa sesuai dengan potensinya.

Terdapat beberapa cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan bukti-bukti kemajuan belajar siswa, yaitu:

- 1) Penilaian portofolio.
- 2) Penilaian unjuk kerja.
- 3) Penilaian penugasan.
- 4) Penilaian hasil kerja.
- 5) Penilaian melalui tes tertulis.

Penilaian hasil belajar dilakukan untuk mengetahui tingkat perubahan siswa, apakah siswa tersebut berubahnya meningkat atau menurun.

#### 2.1.4.5 Jenis Penilaian Hasil Belajar

Untuk menilai hasil belajar digunakan dengan cara penilaian yang bermacam-macam. Menurut Siregar (2014:156) jenis penilaian hasil belajar dibagi menjadi:

- 1) Penilaian formatif dan sumatif

Penilaian formatif digunakan untuk memantau sejauh manakah suatu proses pendidikan telah berjalan sebagaimana yang telah direncanakan. Sedangkan penilaian sumatif dilakukan untuk mengetahui sejauh manakah siswa dapat berpindah dari satu unit pembelajaran ke unit berikutnya.

## 2) Penilaian Acuan Patokan (PAP) dan Penilaian Acuan Norma (PAN)

Penilaian acuan patokan mengukur tingkat pencapaian belajar siswa dengan patokan tertentu. Sedangkan penilaian acuan norma disusun untuk menentukan kedudukan atau posisi seorang peserta tes terhadap perilaku yang ada dalam pembelajaran khusus.

Berdasarkan jenis penilaian hasil belajar tersebut, guru dapat memilih jenis penilaian yang sesuai dengan materi yang akan dinilai. Sehingga jenis penelitian tersebut dapat memudahkan guru dalam menilai hasil belajar siswa.

### 2.1.4.6 Macam-macam Instrumen Penilaian Hasil Belajar

Macam-macam instrumen penilaian hasil belajar sangat beragam sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh guru. Menurut Siregar (2014:146) macam-macam instrumen penilaian hasil belajar dibagi menjadi:

#### 1) Instrumen tes

Instrumen tes didefinisikan sebagai suatu pertanyaan atau tugas atau seperangkat tugas yang mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar. Berikut macam-macam instrumen tes:

##### a. Tes esai

Tes esai adalah butir-butir soal yang mengandung pertanyaan yang jawabannya harus dilakukan dengan cara mengekspresikan pikiran siswa.

##### b. Tes obyektif

Tes obyektif adalah butir-butir soal yang telah mengandung kemungkinan jawaban yang harus dipilih oleh siswa, antara lain benar-salah, menjodohkan, dan pilihan berganda.

## 2) Instrumen non tes

Instrumen non tes digunakan untuk memperoleh informasi hasil belajar non tes terutama digunakan untuk mengukur perubahan tingkah laku yang berkenaan dengan ranah afektif, kognitif, maupun psikomotor. Macam-macam instrumen non tes yaitu sebagai berikut:

- a. Bagan partisipasi
- b. Daftar cek
- c. Skala lajuan
- d. Skala sikap

Instrumen penilaian sangat memudahkan guru dalam menilai siswa. Instrumen penilaian yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru. Instrumen penilaian yang sering digunakan guru untuk menilai pemahaman siswa yaitu instrumen tes, sedangkan untuk menilai kinerja siswa lebih sering digunakan instrumen non tes.

### 2.1.5 Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu muatan pembelajaran yang lebih banyak menekankan hafalan pada materinya. Pengertian IPS menurut Susanto (2016:137) 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 siswa, khususnya ditingkat dasar dan menengah.

IPS menurut Kurikulum Pendidikan Dasar Tahun 1993 adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan tata negara.

Dalam program pendidikan sekolah dasar, IPS menyediakan kajian terkoordinasi dan sistematis dengan mengambil atau meramu dari disiplin-disiplin sosial seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, ilmu politik, agama, dan sosiologi. Dengan demikian, jelaslah bahwa pendidikan IPS bukanlah mata pelajaran disiplin ilmu tunggal, melainkan gabungan dari berbagai disiplin ilmu (interdisipliner). Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

Jadi, peneliti menyimpulkan bahwa hakikat IPS itu adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa baik di lingkungan sekolah, lingkungan sekitar rumah, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan yang baru dalam masyarakat yang belum pernah disinggahi, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat menjadikan warga negara yang baik juga dimana mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial disekitarnya, serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupan di masyarakat dan bertanggungjawab terhadap bangsa dan negaranya.

### 2.1.5.1 Tujuan dan Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Tujuan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial salah satunya untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Menurut Susanto (2016:145) tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu:

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 dan masalah yang berkembang dimasyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga dapat membangun diri sendiri untuk menyesuaikan diri dan kemudian bertanggungjawab membangun masyarakat.

Sedangkan menurut Sapriya (2016:194) tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu:

- 1) Mengetahui 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, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dalam kaitannya dengan KTSP, pemerintah telah memberikan arah yang jelas pada tujuan dan ruang lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, yaitu:

- 1) Mengetahui 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, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dengan demikian, tujuan dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk memberikan bekal dan wawasan mengenai masyarakat local maupun global kepada siswa agar dapat menjadi warga negara yang baik yang telah memiliki pengetahuan dan pemahaman, sikap belajar, nilai-nilai sosial dan sikap, serta keterampilan dasar Ilmu Pengetahuan Sosial. Bekal yang sudah siswa dapatkan

akan membantu untuk mengembangkan dirinya sesuai dengan bakat dan kemampuan mereka serta untuk membantu menghadapi berbagai masalah-masalah baru yang muncul dikemudian hari.

#### 2.1.5.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial

Pada penelitian ini, ruang lingkup pembelajaran IPS kelas V SD mengenai Perjuangan para tokoh pejuang pada masa Belanda yang diukur dari ranah kognitif, Menurut Sapriya (2016:199) aspeknya meliputi:

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.	2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.
	2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Tabel 2.1.1 Kurikulum IPS Kelas V Semester 2 Sekolah Dasar

Peneliti mengambil Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tersebut karena saat peneliti melakukan penelitian di SD Gugus Gajahmada Kota Semarang telah memasuki awal semester genap. Selain itu, peneliti juga telah berkoordinasi dengan guru kelas V di SD Gugus Gajahmada yang telah menyetujui untuk menggunakan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tersebut sebagai materi penelitian.



### 2.1.5.3 Landasan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki beberapa landasan dalam konteks pendidikan. Menurut Sapriya (2016:15) landasan ini diharapkan dapat memberikan pemikiran-pemikiran mendasar tentang pengembangan struktur, metodologi, dan pemanfaatan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu. Landasan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai berikut:

- 1) Landasan fisiologis, memberikan gagasan pemikiran mendasar yang digunakan untuk menentukan objek kajian atau domain yang menjadi kajian pokok dan dimensi pengembangan IPS.
- 2) Landasan ideologis, dimaksudkan sebagai sistem gagasan mendasar untuk memberi pertimbangan dan menjawab pertanyaan tentang keterkaitan teori-teori pendidikan dengan hakikat etika, moral, politik, dan norma perilaku.
- 3) Landasan sosiologis, memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan cita-cita, kebutuhan, kepentingan, kekuatan, aspirasi serta pola kehidupan masa depan.
- 4) Landasan antropologis, memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar dalam menentukan pola, sistem, dan struktur pendidikan sehingga relevan dengan pola, sistem dan struktur kebudayaan.
- 5) Landasan kemanusiaan, memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan karakteristik ideal manusia sebagai sasaran proses pendidikan.
- 6) Landasan politis, memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan arah dan garis kebijakan dalam politik pendidikan.

- 7) Landasan psikologis, memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan cara struktur yang dapat dipelajari berdasarkan kapasitas psikologis dan pengalamannya.
- 8) Landasan religius, memberikan sistem gagasan mendasar tentang nilai-norma, etika, dan moral yang menjadi jiwa pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan landasan-landasan tersebut, Ilmu Pengetahuan Sosial sangat perlu di ajarkan di sekolah dasar untuk melatih etika dan moral siswa.

## 2.2 Kajian Empiris

Dalam kajian empiris terdapat penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dan beberapa penelitian yang mendukung terkait dengan media dan sumber belajar terhadap hasil belajar IPS siswa secara umum yang pernah diteliti. Penelitian di bawah ini akan dijadikan pedoman dan petunjuk bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian yang lebih baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Priyambodo, dkk (2012) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa” menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *web* berperan dalam meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sebesar 3,5%. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berkualitas sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Suyoso dan Nurohman (2014) dengan judul “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis *Web* Sebagai Media Pembelajaran Fisika kelas VIII SMP di DIY”. Modul elektronik berbasis *web* dengan format

mobile version yang dikembangkan dengan memanfaatkan layanan penyedia blog wordpress.com sudah dihasilkan yang dilengkapi dengan aplikasi *weblauncher* untuk *gadget* berplatform android. Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media menyatakan sangat layak untuk digunakan. Uji lapangan menunjukkan bahwa produk berupa modul tersebut memperoleh skor ternormalisasi sebesar 0,32. Jadi, pada penelitian ini modul elektronik berbasis *web* dengan format mobile version dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2013) dengan judul “Hubungan Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran dengan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013” menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dan media pembelajaran dengan prestasi belajar sosiologi siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dan media pembelajaran yang memadai bagi proses pembelajaran dikelas maka akan mendorong anak untuk berprestasi lebih baik dalam belajarnya. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi dan media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa dapat menjadikan kegiatan belajar efektif dan efisien sehingga mendorong siswa belajar dengan baik untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal. Jadi, pada penelitian ini terdapat hubungan positif antara motivasi belajar dan media pembelajaran dengan prestasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Setyani (2016) dengan judul “Hubungan Antara Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran

2015/2016” menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara pemanfaatan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar siswa. Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi dan media pembelajaran yang menarik maka akan menciptakan hasil belajar yang lebih baik. Jadi, pada penelitian ini terdapat hubungan positif antara pemanfaatan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno, dkk (2013) dengan judul “Alternatif Model Penggunaan Buku Sekolah Elektronik (BSE) Berbasis *Project Based Learning* (PBL) Sebagai Salah Satu Sumber Belajar di Sekolah Menengah Kejuruan” dengan hasil penelitian kesepadanan antara konsep dengan penggunaan BSE didapatkan rata-rata 53,4% dan kesepadanan antara konsep dengan penerapan model PBL didapatkan rata-rata 74%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan BSE dalam proses pembelajaran baru 33,4% dan penerapan model PBL dalam proses pembelajaran 74%. Jadi, pada penelitian ini model penggunaan BSE berbasis PBL dapat menjadi alternatif sumber belajar di Sekolah Menengah Kejuruan.

Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati (2012) dengan Judul “Perilaku Pemanfaatan Media Internet Sebagai Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA” menunjukkan bahwa intensitas seorang guru dalam memanfaatkan internet sebagai sumber belajar berbeda-beda karena persoalan yang dihadapi guru dalam memanfaatkan teknologi komputer dipengaruhi oleh faktor usia, tingkat pendidikan, sekaligus kebiasaan guru saat mengajar. Intensitas pemanfaatan internet banyak dimanfaatkan oleh guru-guru berusia muda sehingga

dalam proses pembelajaran sudah mulai mengenal dan memanfaatkan internet. Hal ini dapat merubah anak untuk menjadi lebih kritis dan kreatif tidak hanya berpegang pada materi pelajaran yang ada di buku teks sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi hidup. Jadi, pada penelitian ini internet dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar oleh siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Adi, dkk (2016) dengan judul "*Android for The 21st Century Learning Media and Its Impact on Students*" yang menunjukkan bahwa teknologi telah memberikan inovasi baru dalam pendidikan sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja tanpa batasan ruang dan waktu. Penelitian ini memanfaatkan teknologi *mobile* seperti android, *handphone* dan laptop untuk kegiatan pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran seperti sains, ilmu sosial dan linguistik. Pada hakikatnya perangkat teknologi tersebut merupakan alat tambahan atau alat pendukung saja dan tidak dapat menggantikan alat belajar yang telah ada. Sehingga langkah yang harus dilakukan oleh guru yaitu memilih teknologi yang tepat dengan materi pembelajarannya agar tercipta pendidikan yang berkualitas. Jadi, pada penelitian ini perangkat teknologi android dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada materi tertentu.

Penelitian yang dilakukan oleh Venkatesan dan Khanaa (2016) dengan judul "*Implementation of Golem Based Mostly Mobile Learning Application As A Versatile Learning Media*" yang menunjukkan bahwa teknologi komputer telah mengalami perkembangan yang cukup pesat yang menyebabkan perubahan dalam kehidupan manusia. Saat ini, media *electronic learning* dianggap sebagai *mobile learning* karena proses kerja media bergerak seperti *smartphone*. Penerapan media

*mobile learning* dibuat sesuai dengan kebutuhan. Sebanyak 95 dari 100 mahasiswa merasa senang, mendukung serta menggunakan *m-learning* dengan baik. Jadi, pada penelitian ini *mobile learning* dapat digunakan sebagai media pembelajaran serbaguna.

Berdasarkan kajian empiris tersebut, peneliti akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan hubungan antara media pembelajaran dan sumber belajar terhadap hasil belajar siswa.

### **2.3 Kerangka Teoretis**

Peneliti mengasumsikan bahwa sangat memungkinkan adanya hubungan positif Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang, adanya hubungan positif Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang, dan adanya hubungan positif Media Pembelajaran dan Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang. Karena masing-masing variabel saling berkaitan, yaitu media pembelajaran dan sumber belajar merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang. Secara teoretis semakin sering intensitas pemakaian media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran maka sumber belajar yang digunakan semakin banyak. Selanjutnya semakin banyak sumber belajar yang digunakan maka hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS akan semakin tinggi.

## 2.4 Kerangka Berpikir

Untuk mengetahui keterkaitan antara satu variabel dengan variabel lainnya berdasarkan teori dan kenyataan yang ada menggunakan kerangka berfikir. Dalam penelitian ini permasalahan yang terdapat di SD Gugus Gajahmada Kota Semarang ditinjau dari faktor lingkungan sekolah adalah permasalahan-permasalahan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah yaitu kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dan terbatasnya sumber belajar yang dimiliki siswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam lingkungan belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar sehingga menciptakan hubungan langsung antara guru dengan siswa.

Sumber belajar merupakan segala macam komponen belajar berupa data, orang dan wujud tertentu yang digunakan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga memungkinkan individu memperoleh pengetahuan, kemampuan, sikap, keyakinan, emosi, dan perasaan yang memudahkan siswa dalam mencapai tujuan belajar.

Media pembelajaran berperan penting dalam menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih aktif terutama pada pembelajaran yang mempunyai banyak materi salah satunya mata pelajaran IPS. Media pembelajaran yang bervariasi (media audio, visual, audiovisual dan benda konkret) dapat menambah sumber belajar serta membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga pengalaman belajar siswa dapat menetap secara permanen dalam diri siswa.

Sumber belajar menjadi kebutuhan penting yang bisa menjadi sumber informasi, sumber alat, sumber peraga, serta kebutuhan lain yang diperlukan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar tentu akan menimbulkan dampak terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat di lihat dari perubahan- perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris tersebut, dapat dirumuskan kerangka berpikir sebagai berikut :



Bagan 2.4.1 Bagan Kerangka Berpikir



## 2.5 Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan sebuah dugaan sementara dari hasil penelitian. Menurut Sugiyono (2013:96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan hipotesis asosiatif yaitu hipotesis yang dirumuskan untuk memberikan jawaban pada permasalahan yang bersifat hubungan.

Media pembelajaran sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi belajar dan merupakan hal yang harus dipertimbangkan. Karena dalam belajar tidak hanya menggunakan materi yang ada dalam buku cetak saja, namun juga sangat membutuhkan materi lain salah satunya media pembelajaran yang dapat dicari dari berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan belajar. Sehingga terjadi sebuah keseimbangan antara media pembelajaran dan sumber belajar dengan siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut maka hipotesis yang akan di uji kebenarannya dalam penelitian Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang, yaitu  $H_0$  (Hipotesis nol) dan  $H_a$  (hipotesis alternatif) sebagai berikut:

$H_{01}$ : Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang.

- Ha<sub>1</sub> : Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang.
- Ho<sub>2</sub> : Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang.
- Ha<sub>2</sub> : Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang.
- Ho<sub>3</sub> : Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Media Pembelajaran dan Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang.
- Ha<sub>3</sub> : Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Media Pembelajaran dan Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, analisis data dan pembahasan yang dipaparkan pada bab terdahulu, maka kesimpulan peneliti sebagai berikut:

Pada perhitungan korelasi antara media pembelajaran terhadap hasil belajar dihasilkan nilai konstan sebesar 8,129 dan nilai koefisien regresi sebesar 0,566 dengan nilai sig.  $0,000 < 0,05$ . Jadi, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang.

Dari pengolahan data korelasi antara sumber belajar dihasilkan nilai konstan sebesar 4,274 dan nilai koefisien regresi sebesar 0,612 dengan nilai sig.  $0,000 < 0,05$ . Jadi, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara sumber belajar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang.

Berdasarkan analisis korelasi antara media pembelajaran dan sumber belajar terhadap hasil belajar diperoleh nilai *adjusted R<sup>2</sup>* sebesar 0,385 atau 38,5% dan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 51,077 dengan nilai sig.  $0,000 < 0,05$ . Jadi, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran dan sumber belajar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Gajahmada Kota Semarang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, maka dapat diajukan beberapa saran, sebagai berikut:

### 5.2.1 Secara Teoretis

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu perlu menggunakan media pembelajaran interaktif dan diperlukan sumber belajar yang bervariasi.

### 5.2.2 Secara Praktis

#### 5.2.2.1 Bagi Guru

Diharapkan guru memperhatikan penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Guru hendaknya menggunakan sumber belajar yang bervariasi agar ilmu yang disampaikan kepada siswa tidak monoton.

#### 5.2.2.2 Bagi Siswa

Siswa hendaknya memahami pentingnya menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang bervariasi khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

#### 5.2.2.3 Bagi Orang Tua

Diharapkan agar orang tua mendukung siswa untuk mencari materi Ilmu Pengetahuan Sosial dari lingkungan, dari internet, atau dari sumber belajar lainnya.

#### 5.2.2.4 Bagi Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi atau dapat menjadi gambaran untuk memulai dan mengembangkan penelitian yang baru.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, dkk. 2016. *Android for The 21st Century Learning Media and Its Impact on Students*. Conference Paper: International Seminar on Science Education at Yogyakarta State University, Indonesia, Volume 2, October 2016. [https://www.researchgate.net/publication/310831486\\_Android\\_For\\_The\\_21st\\_Century\\_Learning\\_Media\\_and\\_Its\\_Impact\\_on\\_Students](https://www.researchgate.net/publication/310831486_Android_For_The_21st_Century_Learning_Media_and_Its_Impact_on_Students). Diunduh 17 Januari 2017.
- Anshari, M., Alas, Y., & Guan, L.S. 2015. *Developing Online Learning Resources: Big Data, Social Networks, and Cloud Computing to Support Pervasive Knowledge*. Education Information Technologies Journal, Volume 21, Number 6, May 2015. [https://www.researchgate.net/publication/306379781\\_Developing\\_online\\_learning\\_resources\\_Big\\_data\\_social\\_networks\\_and\\_cloud\\_computing\\_to\\_support\\_pervasive\\_knowledge](https://www.researchgate.net/publication/306379781_Developing_online_learning_resources_Big_data_social_networks_and_cloud_computing_to_support_pervasive_knowledge). Diunduh 17 Januari 2017.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 2015. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. 2010. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faizah, M. Nur. 2012. *Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sains Kelas V SD Pada Pokok Bahasan Makhluk Hidup Dan Proses Kehidupan*. Jurnal Penelitian Pendidikan, Volume 12, Nomor 1, April 2012. <http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/1845/PEMANFAATAN%20SUMBER%20BELAJAR%20DALAM%20PEMBELAJARAN%20SAINS%20KELAS%20V%20SD%20PADA%20POKOK%20BAHASAN%20MAKHLUK%20HIDUP%20DAN%20PROSES%20KEHIDUPAN>. Diunduh 7 Juni 2017.
- Kurniawati, Veronika Hevi. 2012. *Perilaku Pemanfaatan Media Internet Sebagai Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi Antropologi, Volume 2, Nomor 1, Tahun 2012. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/417>. Diunduh 17 Januari 2017.
- Majid, Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Rosda Karya.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.

- Priyambodo, dkk. 2012. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*. Jurnal Kependidikan, Volume 42, Nomor 2, November 2012, Halaman: 99-109.  
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/2236/1847>. Diunduh 17 Januari 2017.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016.  
<http://dikdasmen.kemdikbud.go.id/index.php/permendikbud-22-tahun-2016>. Diunduh 17 Januari 2017.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rifa'i, A., & Anni, C.T. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. 2016. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Sari, Suci Dwi Novia. 2013. *Hubungan Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran dengan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi Antropologi, Volume 3, Nomor 1, Juni 2013.  
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/2459/1775>.  
Diunduh 17 Januari 2017.
- Sariyatun. & Wirawan, Gandung. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Nilai-nilai Musik Patrol dalam Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar Gugus 02 Jember untuk Meningkatkan Ketahanan Budaya Lokal*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, Volume 1, Nomor 1, 2014.  
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/historika/article/view/4451>.  
Diunduh 7 Juni 2017.
- Satriawan. & Wutsqa, Dhoriva. 2013. *Keefektifan Pembelajaran dengan Sumber Belajar Interaktif Berbasis Komputer Ditinjau dari Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 8, Nomor 2, Desember 2013, Halaman: 193-203.  
<http://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/article/view/8949>. Diunduh 17 Januari 2017.
- Setyani, Ricka Intan. 2016. *Hubungan Antara Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi Antropologi, Volume 6, Nomor 2, Januari 2016.  
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/7458/5228>.  
Diunduh 17 Januari 2017.

- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Siregar, E., & Nara, H. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sitepu. 2014. *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suardi, Moh. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Dee Publish.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooprative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutrisno., Murtiono, E. S., & Tamrin., A. G. 2013. *Alternatif Model Penggunaan Buku Sekolah Elektronik (BSE) Berbasis Project Based Learning (PBL) Sebagai Salah Satu Sumber Belajar di Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal Ilmu Pengetahuan Teknologi, Volume 6, Nomor 2, Juli 2013. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/jptk/article/view/2928>. Diunduh 17 Januari 2017.
- Suyoso., & Nurohman, Sabar. 2014. *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Web Sebagai Media Pembelajaran Fisika*. Jurnal Kependidikan, Volume 44, Nomor 1, Mei 2014, Halaman: 73-82. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/2193/1824>. Diunduh 17 Januari 2017.
- Undang-Undang No.20 tahun 2003. <https://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UU20-2003-Sisdiknas.pdf>. Diunduh 17 Januari 2017.
- Venkatesan, K.G.S., & Khanaa, V. 2016. *Implementation of Golem Based Mostly Mobile Learning Application As A Versatile Learning Media*. International Journal of Pharmacy Technology, ISSN: 0975-766X, 2016. <https://www.researchgate.net/publication/309390348> Implementation of golem based mostly mobile learning application as a versatile learning media. Diunduh 17 Januari 2017.
- Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



Zulfiati, Heri Maria. 2014. *Pengaruh Pembelajaran IPS Berbasis ICT (Information and Communication Technology) dengan Aplikasi Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, Volume 1, Nomor 1, Maret 2014. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/view/2878>. Diunduh 17 Januari 2017.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG