



**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR
BERBASIS AUDIO-VISUAL PADA MUATAN IPS
DI KELAS IV SD NEGERI SEKARAN 2
KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

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

**Oleh
Bagas Probo Sunu
1401414228**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Muatan IPS di Kelas IV SD Negeri Sekaran 2 Kota Semarang”, karya :

nama : Bagas Probo Sunu
NIM : 1401414228
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Drs. Sa'atun Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Pembimbing



Dra. Sumilah, M.PD.
NIP. 195703231981112001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Muatan IPS di Kelas IV SD Negeri Sekaran 2 Kota Semarang” karya,

nama : Bagas Probo Sunu

NIM : 1401414228

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa tanggal 23 Juli 2019.

Semarang, 2019


Panitia Ujian,

Ketua,



Dr. Zaenul Rifai RC, M.Pd.
NIP 195908211984031001

Penguji I,




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

Sekretaris




Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji II



Drs. Susilo, M.Pd.
NIP 195412061982031004

Penguji III,



Dra. Sumilah, M.Pd.
NIP 195703231981112001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Bagas Probo Sunu

NIM : 1401414228

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

Judul : *Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual
Pada Muatan IPS di Kelas IV SD Negeri Sekaran 2 Kota Semarang*

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

Semarang, 2019

Peneliti

Bagas Probo Sunu
NIM 1401414228

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Kejujuran adalah modal utama dalam kehidupan, kebohongan adalah penyakit utama dalam kehidupan.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Orang tua saya, Bapak Sukandar dan Ibu Winarni yang senantiasa memberikan dukungan secara lahir dan batin.
2. Almamater saya, Jurusan PGSD Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pengalaman memperoleh ilmu selama 4 tahun sehingga saya bias menjadi pribadi yang lebih baik.

ABSTRAK

Sunu, Bagas Probo, 2019. *Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Muatan IPS di Kelas IV SD Negeri Sekaran 2 Kota Semarang. Skripsi.* Jurusan Guru Sekolah Dasar S1, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing, Dra. Sumilah, M.Pd. 319 halaman

Ditemukan data di SD Negeri Sekaran 2 Kota Semarang bahwa media dan sumber belajar pembelajaran IPS masih terbatas. Media yang tersedia untuk muatan IPS materi Rumah Adat Indonesia belum menyampaikan informasi secara lengkap dan guru hanya menggunakan buku siswa untuk penyampaian materi. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa masih ada yang di bawah KKM. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media kartu bergambar Rumah Adat Indonesia yang mendukung dalam pembelajaran IPS kelas IV. Dari permasalahan tersebut, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu ; (1) Bagaimana pengembangan media kartu bergambar ?; (2) Bagaimana kelayakan media kartu bergambar ?; dan (3) Bagaimana keefektifan media kartu bergambar ?

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang dikembangkan Sugiyono, dimodifikasi menjadi sembilan langkah. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif persentase, uji validitas, uji reliabilitas, dan N-gain. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri Sekaran 02 Kota Semarang dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang dalam kurun waktu bulan Desember 2018 sampai bulan Mei 2019.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; (1) media kartu bergambar yang dikembangkan adalah kartu berukuran 9x12 cm yang terbuat dari kertas Ivory dan dilengkapi dengan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. (2) kelayakan media kartu bergambar dilihat dari penilaian ahli materi 86% (sangat layak), ahli media 90% (sangat layak), (3) keefektifan media kartu bergambar dilihat dari hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan hasil belajar kognitif dari rata-rata 52 menjadi 76 dan memiliki peningkatan nilai signifikan N-gain 0,541. Diperkuat hasil angket tanggapan guru dan siswa uji skala besar memperoleh persentase 97,5% dan 100%,

Simpulan penelitian ini adalah media kartu bergambar layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi Rumah Adat Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Sekaran 02 Kota Semarang. Dalam penelitian ini, peneliti juga memberikan saran agar media kartu bergambar dapat dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, sehingga tingkat kebermaknaan dalam penggunaan media kartu bergambar ini semakin meningkat dengan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang.

Kata kunci: pengembangan, media kartu bergambar, hasil belajar IPS

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Muatan IPS di Kelas IV SD Negeri Sekaran 2 Kota Semarang”.Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini selesai atas bimbingan dan dukungan dari beberapa pihak, oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai R. C., M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian.
4. Dra. Sumilah, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Drs. H.A. Zaenal Abidin, M.Pd Dosen Penguji I yang telah memberikan perbaikan serta saran atas skripsi yang peneliti susun.
6. Drs. Susilo, M.Pd. Dosen Penguji II yang telah memberikan perbaikan serta saran atas skripsi yang peneliti susun.
7. Ngatini, S.Pd., Kepala SD Negeri Sekaran 02 Kota Semarang yang telah memberikan izin peneliti untuk melaksanakan penelitian.

8. Yunita Tiara Riski, S.Pd., guru kelas IV SD Negeri Sekaran 02 Kota Semarang yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Kusnadi, S.Pd., M.Si., Kepala SD Negeri Ngijo 02 Kota Semarang yang telah memberikan izin peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Sri Hartati, S.Pd., guru kelas IV SD Negeri Ngijo 02 Kota Semarang yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
11. Guru, staff, dan siswa kelas IV SD Negeri Sekaran 02 Kota Semarang dan SD Negeri Ngijo 02 Kota Semarang yang telah bersedia bekerjasama dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
12. Kakak-kakak saya, Farista Probo Siwi dan Hestu Probo Atmojo yang telah mendukung peneliti dalam melaksanakan penelitian.
13. Semua pihak yang telah membantu dan tidak bisa peneliti sebut satu-persatu.

Semoga bimbingan, dukungan, dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan dari Allah Swt. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1 Latar Belakang Masalah	1
1. 2 Identifikasi Masalah	9
1. 3 Pembatasan Masalah	9
1. 4 Rumusan Masalah	10
1. 5 Tujuan Penelitian.....	10
1. 6 Manfaat Penelitian.....	10
1. 7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2. 1 Kajian Teori.....	13
2.1.1 Hakikat Pengembangan.....	13
2.1.2 Hakikat Belajar.....	24
2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran	29
2.1.4 Hakikat Kartu Bergambar	44
2.1.5 Hakikat Media Audio-Visual	48
2.1.6 Pembelajaran IPS di SD	49
2. 2 Kajian Empiris.....	59
2. 3 Kerangka Berpikir	70

BAB III METODE PENELITIAN	74
3. 1 Desain Penelitian.....	74
3. 2 Tempat dan Waktu Penelitian	76
3. 3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	77
3. 4 Variabel Penelitian	79
3. 5 Definisi Operasional Variabel.....	80
3. 6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	81
3. 7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas	84
3.7.1 Uji Kelayakan.....	84
3.7.2 Uji Validitas	84
3.7.3 Uji Reliabilitas.....	87
3.7.4 Taraf Kesukaran Soal	89
3.7.5 Daya Pembeda.....	90
3. 8 Teknik Analisis Data.....	92
3.8.1 Teknik Analisis Data Awal	92
3.8.2 Teknik Analisis Data Produk	93
3.8.3 Teknik Analisis Data Akhir.....	96
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	100
4. 1 Hasil Penelitian	100
4.1.1 Perancangan Produk	100
4.1.2 Hasil Produk.....	108
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk	120
4.1.4 Analisis Data	131
4. 2 Pembahasan	139
4. 3 Implikasi Hasil Temuan	145
4.3.1 Implikasi teoritis	146
4.3.2 Implikasi praktis.....	147
4.3.3 Implikasi pedagogis	147
BAB V PENUTUP.....	150
5. 1 Simpulan	150
5. 2 Saran	151
DAFTAR PUSTAKA	152

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	75
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.....	79
Tabel 3.3 Analisis Validitas Soal Uji Coba	85
Tabel 3.4 Uji Realibilitas Instrumen Soal	88
Tabel 3.5 Hasil Analisis Indeks Kesukaran Instrumen Soal	89
Tabel 3.6 Hasil Analisis Daya Beda Butir Soal	91
Tabel 3.7 Hasil Analisis Soal yang Layak Pakai	91
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk.....	95
Tabel 3.9 Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa.....	96
Tabel 3.10 Kriteria Hasil Uji Coba Gain	98
Tabel 4.1 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru terhadap Media	100
Tabel 4.2 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa.....	102
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	113
Tabel 4.4 Revisi Desain Media Kartu Bergambar	115
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	116
Tabel 4.6 Revisi Validasi Ahli Materi	117
Tabel 4.7 Hasil Revisi Ahli Materi	117
Tabel 4.8 Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kecil.....	120
Tabel 4.9 Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Kelompok Kecil.....	122
Tabel 4.10 Hasil Angket Tanggapan Guru pada Skala Kecil	123
Tabel 4.11 Hasil Posttest dan Pretest pada Uji Kelompok Besar	125
Tabel 4.12 Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Kelompok Besar.....	128
Tabel 4.13 Hasil Angket Tanggapan Guru	129
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest pada Kelompok Kecil	130
Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest pada Kelompok Besar	131
Tabel 4.16 Hasil Uji t-test.....	132
Tabel 4.17 Hasil Uji N-Gain Kelompok Kecil.....	134
Tabel 4.18 Hasil Uji N-Gain Kelompok Besar	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah Model Penelitian dan Pengembangan Menurut Borg And Gall.....	15
Gambar 2.2 Langkah Model Penelitian dan Pengembangan Menurut Thiagarajan	15
Gambar 2.3 Langkah-Langkah Model Penelitian Dan Pengembangan Menurut Robert Maribe Branch	16
Gambar 2.4 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	32
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Menurut Sugiyono	74
Gambar 4.1 Jaring-jaring box kartu bergambar.	104
Gambar 4.2 Kartu bergambar bagian depan	106
Gambar 4.3 Kartu Bagian Belakang.	107
Gambar 4.4 Jaring-jaring box (tempat penyimpanan kartu).	108
Gambar 4.5 Contoh Desain kartu bergambar Rumah Adat di Indonesia.....	109
Gambar 4.6 Contoh Desain kartu soal.	110
Gambar 4.7 Kartu Petunjuk, kartu KD dan Indikator, serta Kartu Tujuan	111
Gambar 4.8 Desain kartu belakang kartu bergambar.....	111

DAFTAR BAGAN

Gambar 2.1 Langkah-Langkah Menemukan Potensi.....	17
Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir.....	72

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Belajar Uji Kelompok Kecil.....	121
Grafik 4.2 Hasil Belajar Uji Kelompok Besar	127
Grafik 4.3 Peningkatan Hasil Belajar Skala Kecil	135
Grafik 4.4 Peningkatan Hasil Belajar IPS	138

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	158
Lampiran 2 Instrumen Wawancara Guru	160
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru	162
Lampiran 4 Nilai UTS Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Sekaran 2.....	166
Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru	168
Lampiran 6 Lembar Angket Kebutuhan Guru	170
Lampiran 7 Hasil Angket Kebutuhan Guru	173
Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	175
Lampiran 9 Lembar Angket Kebutuhan Siswa.....	177
Lampiran 10 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa	180
Lampiran 11 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Materi	182
Lampiran 12 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Media.....	185
Lampiran 13 Lembar Angket Penilaian Ahli Materi	188
Lampiran 14 Lembar Angket Penilaian Ahli Media.....	193
Lampiran 15 Kriteria Penilaian Instrumen Ahli Materi.....	198
Lampiran 16 Kriteria Penilaian Instrumen Ahli Media	202
Lampiran 17 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru.....	210
Lampiran 18 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa	212
Lampiran 19 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa	213
Lampiran 20 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	216
Lampiran 21 Soal Uji Coba.....	218
Lampiran 22 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	227
Lampiran 23 Penilaian Soal Uji Coba.....	228
Lampiran 24 Contoh Hasil Soal Uji Coba	229
Lampiran 25 Analisis Instrumen Soal Uji Coba	238
Lampiran 26 Rekapitulasi Analisis Uji Coba Soal	240
Lampiran 27 Silabus	243
Lampiran 28 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	250
Lampiran 29 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest	278

Lampiran 30 Soal Pretest dan Posttest	280
Lampiran 31 Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest	287
Lampiran 32 Contoh Hasil Pretest	288
Lampiran 33 Contoh Hasil Posttest	295
Lampiran 34 Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest.....	302
Lampiran 35 Analisis Uji Normalitas	304
Lampiran 36 Analisis Uji t-test.....	310
Lampiran 37 Analisis Uji N-Gain	312
Lampiran 38 Surat Bukti Penelitian.....	313
Lampiran 39 Lembar Pernyataan Validasi.....	314
Lampiran 40 Dokumentasi.....	315

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal paling dasar yang harus dimiliki manusia dalam kehidupannya. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Undang-Undang tersebut bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian mantab dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, perlu adanya peningkatan proses pembelajaran mencakup peran guru, keaktifan siswa, dan hasil belajar. Peran guru di sekolah merupakan sebagai fasilitator siswa untuk mengembangkan potensi diri agar tercapainya tujuan pendidikan.

Pendidikan Nasional harus mampu menjamin pemerataan pendidikan. Pemerataan pendidikan diwujudkan dalam program wajib belajar. Menurut PP Nomor 47 Tahun 2008 tentang wajib belajar, program Wajib Belajar adalah program pendidikan minimal yang harus diikuti oleh warga negara Indonesia atas

tanggung jawab pemerintah dan pemerintah daerah. Selain program Wajib Belajar dan proses pembelajaran, kurikulum sebagai jantung pendidikan perlu dikembangkan dan diimplementasikan secara kontekstual untuk merespon kebutuhan manusia.

Gunawan (2014 : 7-8) menjelaskan bahwa kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip berikut :

1. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya.
2. Beragam dan terpadu
3. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
4. Relevan dengan kebutuhan kehidupan
5. Menyeluruh dan berkesinambungan.
6. Belajar sepanjang hayat.
7. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa Kurikulum pendidikan dasar dan menengah salah satunya wajib memuat Ilmu Pengetahuan Sosial. Sesuai dengan Undang-Undang tersebut, maka mata pelajaran IPS wajib diberikan kepada siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktivitas kehidupannya (Permendikbud No. 57 Tahun 2014). Mata pelajaran IPS bertujuan untuk menghasilkan warga negara yang

religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan budaya, serta berkomunikasi secara produktif.

Menurut Trianto (2013 : 124), IPS merupakan realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sejarah, sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Namun, pengertian IPS di jenjang pendidikan memiliki perbedaan makna yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik khususnya antara IPS untuk SD dengan IPS untuk SMP dan SMA. Pengertian IPS di jenjang pendidikan ada yang berarti nama mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu, dan ada yang berarti program pengajaran. Perbedaan ini dapat diidentifikasi dari pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang pendidikan.

Sapriya (2015 : 80) menyatakan, ada empat pendekatan untuk mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikir dalam IPS ialah kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis (*critical thinking*), kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*), dan kemampuan mengambil keputusan (*decision making*). Selain keempat pendekatan sebelumnya ada juga pendekatan inkuiri (*inquiry approach*). Pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan inkuiri dapat diterapkan pada semua jenjang dan kelas. Untuk siswa sekolah dasar pada kelas-kelas rendah dapat juga menggunakan pendekatan inkuiri ini melalui pembelajaran-pembelajaran yang sederhana.

Selain memahami hakekat materi dan pendekatan pembelajaran yang diajarkan, Guru juga harus mengembangkan kemampuan berpikir siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif. Asyhar (2012 : 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru berupaya untuk menampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Gerlach dan Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media pembelajaran yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya, berikut ciri-cirinya :

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Contohnya, media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu sebentar. Misalnya, proses perubahan ulat menjadi kepompong dapat dipercepat dengan teknik *time lapse* dalam media fotografi.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributive dari suatu media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan rangsangan pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Arsyad (2017 : 25) menyatakan bahwa media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi perinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Selain menarik, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan variasi yang membuat semakin antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satunya adalah media kartu bergambar. Kartu bergambar merupakan seperangkat kartu yang di dalamnya memuat gambar dengan keterangan.

Sukma (2016 : 246), menyatakan sebagai berikut.

Media kartu bergambar termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Selain itu media kartu bergambar juga berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau memperjelas fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Dalam Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha (2014 : 4), kelebihan dari penggunaan kartu gambar ini antara lain, bahannya murah dan mudah diperoleh, siswa dapat langsung menggunakannya, dapat menarik perhatian siswa, model pembelajaran akan lebih bervariasi.

Untuk membuat suasana kelas agar tidak pasif, guru harus bisa menguasai kondisi kelas dengan baik. Salah satunya dengan tampilan media yang inovatif serta interaktif. Sebagai penunjang media kartu bergambar maka guru harus menyampaikan materi pembelajaran secara audio-visual untuk menambah daya ketertarikan siswa serta membuat pemahaman siswa lebih optimal.

Menurut Asyhar (2012 : 73), media audio-visual terbagi menjadi dua macam, yakni : (1) Audio-visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber dan (2) Audio-visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Jika media kartu bergambar sebagai unsur gambar maka dibutuhkan penyampaian materi berupa suara yang berasal dari suatu perangkat elektronik.

Penelitian yang menunjang pemecahan masalah ini dilakukan oleh Ary Anggarawati, dkk tahun 2014 yang berjudul “Pengaruh *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar SD”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar dan siswa yang belajar secara konvensional pada mata pelajaran IPS ($t_{hit} = 3,20 > t_{=2,00}$). Dari rata-rata nilai gain skor ternormalisasi IPS yang belajar dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar lebih tinggi dari siswa yang belajar secara konvensional ($0,49 > 0,33$). Dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SD Negeri 26 Dandin Puri Tahun Pelajaran 2013/2014.

Penelitian lain yang menunjang juga dilakukan oleh Iis Daniati Fatimah tahun 2017 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Dengan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media kartu bergambar serta untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SDN Kranjangan 5 Jember setelah penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media kartu bergambar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dengan menggunakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Kranjangan 5 Jember yang berjumlah 30 siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan, mulai dari prasiklus, Siklus

I, dan Siklus II. Siswa termotivasi selama proses pembelajaran dengan model make a match dengan bantuan kartu bergambar, siswa lebih memahami contoh dari materi jenis-jenis pekerjaan. Selain itu, ketika siswa mencari pasangan mereka dituntut untuk sportif dan tidak membeda-bedakan suku maupun bahasa.

Penelitian selanjutnya tertuang dalam penelitian yang dilakukan E.B. Wasilah tahun 2012 yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum Ipa Melalui Penggunaan Media Kartu”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam menyimpulkan hasil praktikum IPA melalui penggunaan media kartu pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Tahunan. Penelitian tindakan kelas ini telah dilakukan pada semester genap 2011. Jangka waktu penelitian 3 bulan dari Januari sampai dengan Maret 2011. Sebagai subjek siswa kelas VIII F sejumlah 34 siswa. Selain itu, berdasarkan temuan observer, jumlah siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan praktikum mencapai 100%. Media kartu yang digunakan selama praktikum sangat menarik, sehingga memunculkan ide kreatif siswa dan membantu siswa menguasai keterampilan melakukan kegiatan praktikum. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menyimpulkan hasil praktikum dapat ditingkatkan dengan menggunakan media kartu.

Dari temuan di lapangan, peneliti menemukan permasalahan tentang kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran dalam muatan IPS di kelas IV SD Negeri Sekaran 2 Kota Semarang yang mengakibatkan kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan manfaat yang diperoleh dari media kartu bergambar berbasis audio-visual, maka tepat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dari latar belakang tersebut peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri Sekaran 2 Kota Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Sekaran 2 Kota Semarang, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1. Rata-rata nilai UTS IPS masih dibawah nilai rata-rata muatan pelajaran yang lain.
- 1.2.2. Sulitnya pemahaman siswa dalam pembelajaran SBdP.
- 1.2.3. Kurangnya pelatihan yang didapatkan oleh guru dalam penerapan Kurikulum 13.
- 1.2.4. Media pembelajaran yang digunakan masih konvensional sehingga partisipasi siswa kurang.
- 1.2.5. Siswa kurang lancar dalam mengungkapkan pendapat dalam pembelajaran.
- 1.2.6. Siswa yang sering tidak memperhatikan pembelajaran yang diberikan guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan media yang digunakan oleh guru masih konvensional, sehingga diperlukan sebuah media yang kreatif dan inovatif untuk pembelajaran IPS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut

- 1.4.1. Bagaimanakah pengembangan media kartu bergambar berbasis audio-visual pada pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri Sekaran 2 ?
- 1.4.2. Bagaimanakah kelayakan media kartu bergambar berbasis audio-visual pada pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri Sekaran 2 ?
- 1.4.3. Bagaimanakah keefektifan media kartu bergambar berbasis audio-visual pada pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri Sekaran 2 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.5.1. Mengembangkan media kartu bergambar berbasis audio-visual pada pembelajaran IPS kelas IV SD N Sekaran 2
- 1.5.2. Mengetahui kelayakan media kartu bergambar berbasis audio-visual pada pembelajaran IPS kelas IV SD N Sekaran 2
- 1.5.3. Mengetahui efektifitas media kartu bergambar berbasis audio-visual pada pembelajaran IPS kelas IV SD N Sekaran 2

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Media Kartu Bergambar dapat digunakan pada pembelajaran IPS materi Rumah Adat Indonesia di kelas IV SD Negeri Sekaran 2, serta memberikan kontribusi ilmu dalam bidang pendidikan, dan menjadi bahan masukan untuk

penelitian selanjutnya tentang pengembangan media kartu bergambar pada materi rumah adat Indonesia di kelas IV.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman siswa dalam materi rumah adat Indonesia dan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi guru

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dalam penggunaan media kartu bergambar. Sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif.

1.6.2.3 Bagi sekolah

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan kualitas pendidikan sekolah, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi peneliti

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media kartu bergambar dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa kartu bergambar berbasis Audio-Visual. Setiyorini (2013: 3), kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan hampir sama dengan karcis). Kartu bergambar atau lebih dikenal dengan nama *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang

mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu (Arsyad, 2009). Kartu bergambar ini biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran kertas. Gambar-gambar yang ada pada kartu bergambar merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Media kartu bergambar cocok untuk kelas dengan jumlah siswa sekitar 30 orang siswa.

Pada penelitian ini, didalam satu set media kartu bergambar berisi 47 lembar yang terdiri dari 34 kartu rumah adat, 10 lembar kartu soal, dan terdapat penambahan beberapa kartu yaitu KD, Indikator, tujuan pembelajaran, dan panduan. Judul-judul kartu tersebut meliputi 34 provinsi yang ada di Indonesia Cover kartu kuartet dicetak dengan kertas ivory 260 gram dan kertas untuk kartu kuartet adalah kertas ivory 230 gram. Ukuran masing-masing kartu adalah 9 x 12 cm

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Pengembangan

2.1.1.1 Pengertian Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian merupakan salah satu jenis metode yang dikenal dengan *Research dan Develompment (R&D)*. Borg and Galf (1988) dalam Sugiyono (2013:9) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2017:407), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sementara itu, Setyosari (2015: 276-277) mengemukakan bahwa langkah penelitian dan proses pengembangan terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, penelitian dan pengembangan adalah salah satu metode penelitian untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk-produk dan menguji kelayakan serta keefektifan produk tersebut yang kemudian digunakan dalam pendidikan.

2.1.1.2 Model Pengembangan

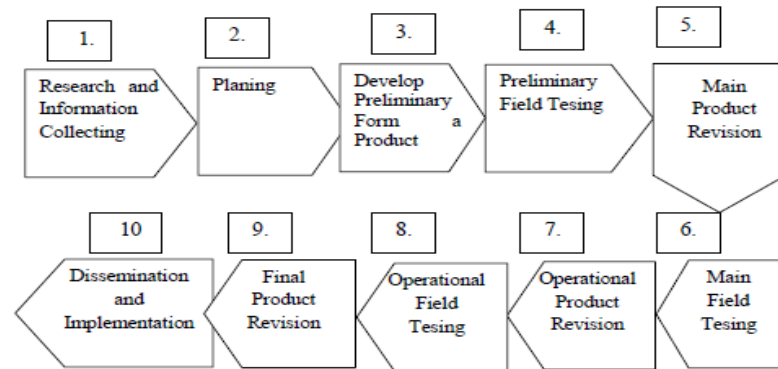
Sugiyono (2017:35-39) menyatakan bahwa terdapat beberapa model penelitian dan pengembangan dari berbagai ahli antara lain:

1. Borg and Gall

Borg and Gall (1989) dalam Sugiyono (2017: 35) mengemukakan bahwa sepuluh langkah dalam R&D yang dikembangkan oleh staf *Teacher Education Program at Far West Laboratory for Educational Research and Development*, dalam *minicourses* yang bertujuan meningkatkan keterampilan guru pada kelas spesifik. Sepuluh langkah tersebut yaitu: (a) *Research and Information collecting*, (b) *Planning*, (c) *Develop Preliminary Form a Product*, (d) *Preliminary Field Testing*, (d) *Main Product Revision*, (e) *Main Field Testing*, (f) *Operational Product Revision*, (g) *Operational Product Testing*. (h) *Final Product Revision*, (i) *Dissemination and Implementation*.

Langkah-langkah model penelitian pengembangan menurut Borg and Gall meliputi penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk hasil uji coba, uji coba lapangan utama, revisi produk yang siap dioperasikan (penyempurnaan produk hasil uji coba), uji pelaksanaan lapangan, revisi produk akhir, mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Berikut adalah langkah-langkah model penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall apabila dibagikan.

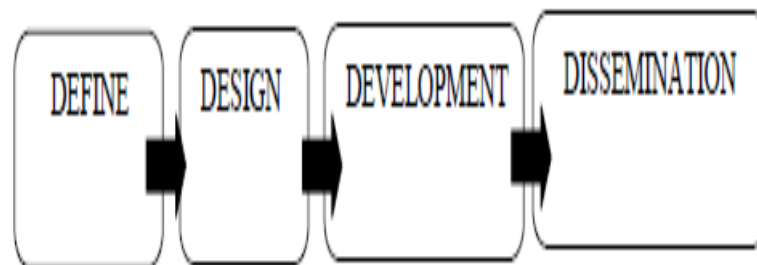


Gambar 2.1 Langkah-Langkah Model Penelitian dan Pengembangan Menurut Borg And Gall. (Sugiyono,2016:37)

2. Thiagarajan

Thiagarajan (1974) dalam Sugiyono (2017:36) mengemukakan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Development and Dissemination*.

Model pengembangan menurut terdapat Thiagarajan terdapat tiga langkah meliputi: pendefinisian, perancangan, pengembangan, diseminasi. Berikut adalah langkah-langkah model penelitian dan pengembangan menurut Thiারণ apabila dibuat bagan.



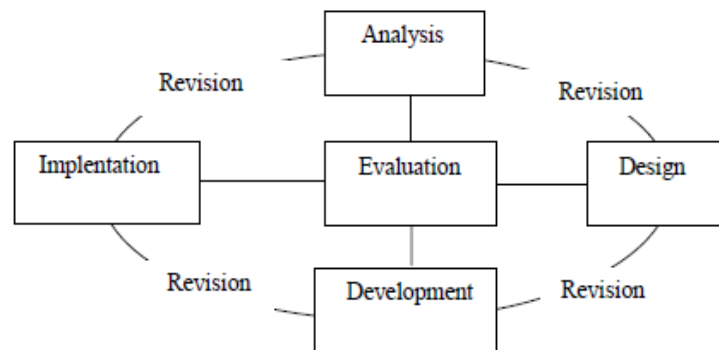
Gambar 2.2 Langkah-Langkah Model Penelitian dan Pengembangan Menurut Thiagarajan. (Sugiyono, 2016: 38)

3. Robert Maribe Branch (2009)

Dalam Sugiyono (2017: 35) menjelaskan bahwa Robert Maribe Branch (2009) mengembangkan *Instructional Design* (Desain Pembelajaran) dengan

pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation. Analysis.*

Langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Robert Maribe Branch yaitu perancangan produk, pembuatan dan pengujian produk, dan evaluasi produk. Berikut adalah langkah-langkah model penelitian dan pengembangan menurut Ro



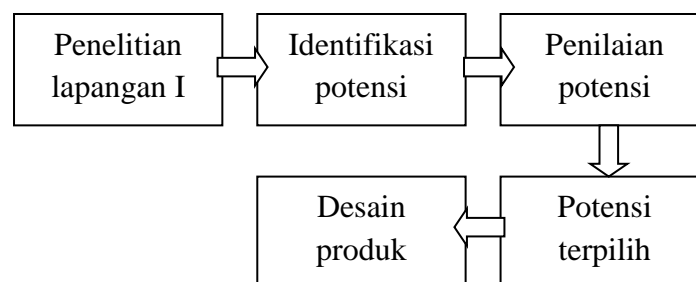
Gambar 2.3 Langkah-Langkah Model Penelitian Dan Pengembangan Menurut Robert Maribe Branch. (Sugiyono,2016:39)

4. Sugiyono

Menurut Sugiyono (2017, 408-409), terdapat 10 langkah-langkah penelitian dan pengembangan, yaitu:

1. Potensi dan masalah

Potensi dan masalah memiliki pengertian masing-masing. Menurut Sugiyono (2017:55), potensi adalah segala sesuatu yang memiliki kemampuan/ kapasitas untuk dikembangkan. Langkah-langkah dalam menemukan potensi ditunjukkan dalam bagan 2.1 berikut.



Bagan 2.1 Langkah-Langkah Menemukan Potensi (Sugiyono, 2017: 57)

Sedangkan masalah merupakan area yang menjadi perhatian peneliti, suatu kondisi yang ingin diperbaiki, atau suatu kesulitan yang ingin dieliminasi/ dihilangkan. Namun semua masalah belum tentu menjadi masalah penelitian dan pengembangan karena masalah dalam penelitian mempunyai kriteria tertentu. Dalam Sugiyono (2017: 87) menjelaskan bahwa masalah yang baik dalam penelitian dan pengembangan adalah baru, original, signifikan, *feasible*, memiliki nilai pasar, *beneficial*.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan inti dari setiap kegiatan penelitian.

3. Desain produk

Yaitu kegiatan melakukan perencanaan produk dengan memperhatikan keefektifan (mencapai tujuan), efisiensi (hemat bahan dan energi), praktis digunakan, dan penampilan menarik.

4. Validasi desain

Yaitu penilaian desain oleh tim ahli.

5. Revisi desain

Revisi desain dilakukan apabila para ahli telah menilai kelemahan-kelemahan dari produk yang dihasilkan. Apabila produk yang dihasilkan masih terdapat kelemahan maka peneliti harus melakukan perbaikan.

6. Uji coba produk

Produk yang telah direvisi oleh para ahli siap diujikan pada kelompok terbatas, pengujian ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan

informasi apakah produk yang telah dikembangkan lebih efektif dibandingkan produk pada umumnya.

7. Revisi produk

Uji coba produk ditemukan kekurangan, maka produk perlu diperbaiki lagi.

8. Uji coba pemakaian

Produk yang telah direvisi siap diujikan pada kelompok besar, pengujian ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi apakah produk yang telah dikembangkan lebih efektif dibandingkan produk pada umumnya.

9. Revisi produk

Uji coba produk ditemukan kekurangan, maka produk perlu diperbaiki lagi, sehingga diperoleh desain produk final.

10. Produksi massal

Penelitian ini menggunakan model yang diadaptasi dari model pengembangan menurut Sugiyono tersebut. Model ini dipilih karena sesuai dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu bersifat menganalisis kebutuhan, serta mengkaji keefektifan produk.

2.1.1.2 Kelebihan Model Pengembangan Sugiyono

Menurut Ainin (2013: 98-100) karakteristik penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Produk berbasis masalah

Produk yang dikembangkan tidak sembarang produk melainkan produk yang didesain sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran.

2. Uji coba produk

Untuk memperoleh produk yang layak guna, maka sebelum finalisasi produk dilakukan uji coba produk dan validasi untuk menentukan tingkat efektivitas produk yang dihasilkan.

3. Revisi produk

Produk yang dihasilkan tidak serta diaplikasikan begitu saja, melainkan harus diujicoba terlebih dahulu, baik kepada ahli, pengguna maupun uji lapangan. Dari uji coba peneliti memperoleh masukan dari berbagai pihak seperti ahli, dan pengguna media. Masukan dari berbagai pihak dijadikan bahan revisi produk agar produk yang dihasilkan efektif dan layak guna.

4. Tidak menguji teori

pada hakikatnya, penelitian pengembangan tidak untuk menguji teori, tetapi mengembangkan teori berupa produk pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

5. Kebermanfaatan produk untuk perbaikan

Kemanfaatan produk untuk perbaikan atau untuk peningkatan kualitas pembelajaran yang baik dari aspek proses maupun hasil merupakan esensi dari penelitian pengembangan.

Adapun langkah-langkah dalam model pengembangan Sugiyono memenuhi karakteristik penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Ainin tersebut sehingga model pengembangan Sugiyono sesuai diterapkan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan media kartu bergambar.

2.1.1.3. Alasan Pemilihan Model Pengembangan Sugiyono

Adapun alasan yang mendasari peneliti dalam memilih model Sugiyono dalam penelitian, yaitu menurut Ainin (2013:97) bahwa R&D digunakan untuk mengatasi masalah pendidikan, meningkatkan efektivitas belajar mengajar dan bukan untuk menguji teori. Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dalam bidang pendidikan.

Tujuan penelitian pengembangan pada dasarnya adalah untuk produk kreatif-inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan untuk memecahkan masalah pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menghasilkan produk media kartu bergambar.

Merujuk pendapat ahli, maka model pengembangan Sugiyono merupakan model pengembangan yang runtut dan detail serta menyertakan validasi dari ahli yaitu ahli materi dan ahli media, dan melakukan uji coba sebelum pemakaian sehingga penelitian dan produk yang dihasilkan pun produk yang layak dan teruji.

2.1.1.4. Teori Belajar yang Melandasi

Untuk membedakan antara teori pembelajaran dengan teori belajar bisa dengan cara melihat dari *posisional* teorinya, apakah berada pada tataran teori deskriptif atau preskriptif (Siregar dan Nara, 2011:23). Bruner (1989) mengemukakan bahwa teori pembelajaran adalah preskriptif dan teori belajar adalah deskriptif. Preskriptif karena tujuan utama teori pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal, sedangkan deskriptif karena tujuan utama teori belajar adalah menjelaskan proses belajar. Teori belajar menaruh perhatian pada hubungan antara variable-variabel yang menentukan hasil belajar. Sedangkan teori pembelajaran sebaliknya, teori ini menaruh perhatian pada bagaimana seseorang mempengaruhi orang lain agar terjadi proses belajar. Dengan

kata lain, teori pembelajaran berurusan dengan upaya mengontrol variable-variabel yang dispesifikasi dalam teori belajar agar dapat memudahkan belajar.

Dalam pendidikan ada berbagai teori belajar misalnya yang mendasarkan pada ilmu jiwa daya, tanggapan, asosiasi, *trial & error*, Medan, Gestalt, Behavioristik, Kognitif, Humanistik, Konstruktivistik, dan lainnya. Namun dalam uraian berikut dibatasi hanya yang relevan dengan penelitian ini, yaitu Teori Behavioristik.

1. Teori Belajar Behavioristik

Siregar dan Nara (2011:25) mengemukakan bahwa teori belajar behavioristik atau aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Sedangkan Rifa'i dan Anni (2012:89) menyatakan bahwa aspek penting yang dikemukakan oleh aliran behavioristik dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan tingkah laku) itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight*) tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respons. Untuk itu agar aktivitas belajar siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal, maka stimulus harus dirancang sedemikian rupa sehingga mudah direspons oleh siswa. Oleh karena itu siswa akan memperoleh hasil belajar apabila dapat mencari hubungan antara stimulus (S) dan respons (R) tersebut. Belajar menurut psikologi behavioristic adalah suatu control instrumental yang berasal dari lingkungan. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada faktor-faktor kondisional yang diberikan lingkungan. Beberapa ilmuwan yang termasuk pendiri sekaligus penganut behavioristic antara lain adalah Thorndike, Watson, Hull, Guthrie, dan Skinner.

Mula-mula teori ini dikembangkan oleh Pavlov (1927) dengan melakukan percobaan terhadap anjing. Pada saat seekor anjing diberi makanan dan lampu, keluarlah respons anjing itu berupa keluarnya air liur. Setelah berkali-kali diberikan perlakuan serupa maka pada saat hanya bel atau lampu dinyalakan, anjing tersebut mengeluarkan air liur. Makanan yang diberikan disebut perangsang tak bersyarat dan bel atau lampu menyertainya disebut perangsang bersyarat. Kemudian teori ini dikembangkan oleh Guthrie (1935-1942), ia berpendapat bahwa tingkah laku seseorang dapat diubah. Teori Guthrie berdasarkan atas model penggantian stimulus satu ke stimulus yang lain. Menurut Guthrie, stimulus tidak harus berbentuk kebutuhan biologis, karena hubungan antara stimulus dan respons cenderung bersifat sementara. Tiga metode perubahan tingkah laku yang dikemukakan Guthrie adalah (1) Metode respons bertentangan, (2) Metode membosankan, dan (3) Metode mengubah lingkungan.

Teori Behavioristik ini lebih lanjut dikembangkan oleh Watson (1970). Menurut Watson, stimulus dan respons tersebut harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (*observable*). Watson mengabaikan perubahan mental yang terjadi karena faktor yang tidak teramati tersebut tidak dapat menjelaskan apakah proses belajar sudah terjadi atau belum. Selanjutnya, Skinner mengembangkan teori ini. Menurutnya, suatu respons sesungguhnya juga menghasilkan sejumlah konsekuensi yang nantinya akan mempengaruhi manusia. Untuk memahami tingkah laku siswa secara tuntas, menurut Skinner perlu memahami hubungan antara satu stimulus dengan stimulus lainnya, memahami respons itu sendiri, dan berbagai konsekuensi yang diakibatkan oleh respons tersebut.

2. Teori konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme dalam Sardiman, (2011, 37), belajar sebagai proses pembentukan (kontruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seseorang guru kepada orang lain (siswa). Sementara Piaget (1971) dalam Siregar mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalamannya, proses pembentukan berjalan terus menerus dan setiap kali terjadi rekonstruksi karena adanya pemahaman yang baru.

Pembentukan pengetahuan harus dilakukan oleh siswa. Siswa harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari tetapi yang paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar siswa itu sendiri, sedangkan peranan guru dalam belajar konstruktivisme berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Guru tidak mentransferkan pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan dituntut untuk lebih memahami jalan pikiran atau cara pandang siswa dalam belajar.

Dalam hal sarana belajar, pendekatan konstruktivisme menekankan bahwa peranan utama dalam kegiatan belajar adalah aktivitas siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui bahan, media pembelajaran, peralatan, lingkungan, fasilitas lainnya yang disediakan untuk membantu pembentukan tersebut.

2.1.2. Hakikat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Menurut Slameto (2015: 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 lingkungannya.

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang. Oleh karena itu dengan menguasai konsep dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis.

Menurut Sutikno (2013: 3) belajar adalah suatu proses yang diusahakan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari berbagai pengertian tentang pengertian belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas psikis seseorang yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen.

2.1.2.2 Unsur-unsur belajar

Dalam Sutikno (2013: 5-6), mengemukakan adanya tujuh unsur utama dalam proses belajar, yaitu:

1. Tujuan

Belajar dimulai karena adanya sesuatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini muncul untuk memenuhi sesuatu kebutuhan.

2. Kesiapan

Untuk dapat melakukan perbuatan belajar dengan baik anak atau individu perlu memiliki kesiapan, baik kesiapan fisik dan psikis. Kesiapan yang berupa kematangan untuk melakukan sesuatu, maupun penguasaan pengetahuan dan kecakapan-kecakapan yang mendasarinya.

3. Situasi

Kegiatan belajar berlangsung dalam suatu situasi belajar. Dalam situasi belajar ini terlihat tempat, lingkungan sekitar, alat dan bahan yang dipelajari, orang-orang yang turut bersangkutan dalam kegiatan belajar serta kondisi siswa yang belajar.

4. Intreprestasi

Dalam menghadapi situasi, individu mengadakan interprestasi, yaitu melihat hubungan diantara komponen-komponen situasi belajar, melihat makna dari hubungan tersebut dan menghubungkannya dengan kemungkinan pencapaian tujuan.

5. Respon

Berpegang kepada hasil dari interpretasi apakah individu mungkin atau tidak mungkin mencapai tujuan yang diharapkan, apabila tidak memberikan respon.

6. Konsekuensi

Setiap usaha akan membawa hasil, akibat atau konsekuensi entah itu keberhasilan ataupun kegagalan, demikian juga dengan respon atau usaha belajar siswa.

7. Reaksi terhadap kegagalan

Selain keberhasilan, kemungkinan lain yang diperoleh siswa dalam belajar adalah kegagalan. Peristiwa ini akan menimbulkan perasaan sedih dan kecewa.

2.1.2.3 Prinsip-prinsip Belajar

Slameto (2015: 27-28), prinsip-prinsip belajar yaitu:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - a. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
 - b. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
 - c. Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
2. Sesuai hakikat belajar

- a. Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
 - b. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan discovery.
 - c. Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan response yang diharapkan.
3. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari
- a. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa udah menangkap pengertiannya.
 - b. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
4. Syarat keberhasilan belajar
- a. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
 - b. Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Berdasarkan uraian tentang prinsip-prinsip belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda-beda tergantung usaha yang dilakukan setiap peserta didik.

2.1.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Sutikno (2013: 15), peristiwa belajar yang terjadi pada diri peserta didik dapat diamati dari perbedaan perilaku sebelum dan setelah berada di dalam

peristiwa belajar. Adanya kinerja peserta didik itu tidak berarti bahwa peserta didik telah melaksanakan kegiatan belajar, sebab yang dipentingkan dalam makna belajar adalah adanya perubahan tingkah perilaku setelah peserta didik melaksanakan kegiatan belajar. Untuk mengetahui perbedaan tersebut harus terlebih dahulu dilakukan pengukuran mengenai kemampuan yang telah dan yang baru dimiliki peserta didik.

Faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Oleh karena itu kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar. (Sutikno,2013: 15)

Sama kompleksnya pada kondisi internal adalah kondisi eksternal yang ada di lingkungan peserta didik. Beberapa faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (respon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Dari uraian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar tidak hanya dari dalam (internal), tetapi harus mempertimbangkan faktor eksternal.

2.1.3. Hakikat Media Pembelajaran

2.1.3.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari perantara (medium). Media berasal dari bahasa Latin medium (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Tujuan dari media sendiri adalah Tanpa media, pembelajaran sebagai proses komunikasi antara guru dan siswa tidak akan berlangsung secara optimal (Daryanto, 2013:4). Media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan. Selain itu media juga dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa (Azhar Arsyad, 2009:16). Menurut Barlo dalam Miarso (1984), Media merupakan proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama, yakni pengirim atau sumber pesan, perantara, dan penerima. (Asyhar, 2012:5)

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Menurut Munadi (2008), proses komunikasi dalam pendidikan terjadi karena adanya rencana dan tujuan yang diinginkan. Komunikasi antar pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran diefektifkan dengan menggunakan media. Jadi pembelajaran itu sendiri adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. (Asyhar, 2012:8)

Dari pengertian media dan pembelajaran yang sudah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang diharapkan kondusif. Media pembelajaran

diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain: (1) bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa, dan tidak bersifat verbalistik, (2) metode pembelajaran lebih bervariasi, (3) siswa menjadi lebih aktif melakukan beragam aktivitas, (4) pembelajaran lebih menarik, (5) mengatasi keterbatasan ruang. (Trianto, 2013: 75)

Menurut Nurseto (2011:20) perlu dikemukakan pula bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (feedback). Berdasarkan uraian di atas maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.

Dari beberapa pengertian beberapa ahli tentang media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendukung proses pembelajaran yang bertujuan untuk menghantarkan pesan atau materi pelajaran baik berupa pengetahuan keterampilan dari guru kepada peserta didik di dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami apa yang disampaikan.

Penggunaan Media Pembelajaran dalam praktiknya harus memperhatikan pengetahuan, ketrampilan, perubahan sikap dan perilaku. Karena itu semua berhubungan dengan perkembangan anak yang menyangkut kesiapan mereka dalam menerima pembelajaran. Menurut Bruner (1966:10-11) ada 3 tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).

Tahap Pengalaman langsung (*enactive*) dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan siswa dengan langsung contohnya memahami arti kata berjalan dipahami dengan melakukan berjalan secara langsung oleh mereka. Selanjutnya pada tahap *iconic* kata berjalan dipahami siswa dari gambar atau film yang disajikan, sehingga secara langsung siswa melihat penggambaran dari kata berjalan, pada tahap ketiga yaitu *symbolic* siswa membaca kata berjalan dan mencocokkan pada gambar atau pengalamannya berhubungan dengan berjalan.

Tingkatan proses belajar diatas secara rinci digambar oleh Dale (1969) sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam symbol symbol tertentu. Dan siswa menafsirkan symbol symbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale's Cone of Experience (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut pengalaman ini merupakan elaborasi yang rinci dari 3 konsep tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruener yang sudah dijelaskan sebelumnya. Hasil belajar siswa diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan pada lingkungan sekitar melalui benda tiruan, baru menuju kepada lambang verbal (Abstrak). Jika dijelaskan, semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Tetapi yang terpenting bahwa urutan urutan proses belajar yang ada pada kerucut pengalaman Dale harus dimulai dari pengalaman langsung, akan tetapi pada pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar siswa.

Dasar pengembangan kerucut di bawah ini menggambarkan tingkat keabstrakan –jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung yang didapat siswa akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terdapat dalam pengalaman tersebut.



Gambar 2.4. Kerucut pengalaman Edgar Dale

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang.

2.1.3.2. Fungsi Media Pembelajaran

Daryanto (2016: 8-9) media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran. Sebagai strategi, media pembelajaran memiliki banyak fungsi, sebagaimana diuraikan dibawah ini:

1. Media sebagai sumber belajar

Artinya melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa.

2. Fungsi semantik

Semantik berkaitan dengan "*meaning*". Atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Ketika belajar bahasa asing, tentu kita mempelajari istilah baru. Melalui media kamus, glossari, dan lain-lain dapat menambah perbendaharaan kata dan istilah.

3. Fungsi manipulatif

Adalah media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi ini seringkali dibutuhkan oleh para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil atau terlalu berbahaya bagi peserta didik.

4. Fungsi fiksatif

Adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.

5. Fungsi distributif

Berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau keadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah yang besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

2.1.3.3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran yang disebut dengan media pengajaran oleh Sudjana dan Rivai (2011: 2-3) dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan

dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;

4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Alasan kedua adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa yang mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Asyhar (2012: 40) adalah sebagai berikut:

1. Dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas.
2. Peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
3. Dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.
4. Menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik.
5. Dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
6. Dapat menambah kemenarikan tampilan materi.
7. Dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut.
8. Dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
9. Dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran.

Dari uraian tentang pengertian media pembelajaran, prinsip pemilihan media, fungsi media pembelajaran, dan manfaat media pembelajaran peneliti memilih menggunakan media visual dalam hal ini yaitu media kartu bergambar. Media visual hanya mengandalkan indera penglihatan. Dalam memilih media kartu bergambar peneliti sudah mempertimbangkan berbagai aspek. Dengan menggunakan media kartu bergambar diharapkan siswa dapat lebih dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru

2.1.3.4. Jenis Media Pembelajaran

Asyhar (2012: 44-45) mengemukakan media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media tersebut:

1. Media visual

Jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, peta, gambar, dan poster. (b) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar.

2. Media audio

Jenis media yang digunakan dalam pembelajaran hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera pendengaran. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi-

bunyian, musik, bunyi tiruan, dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, dan CD player.

3. Media audio-visual

Jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV, dan lain-lain.

4. Multimedia

Media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Berdasarkan uraian jenis-jenis media pembelajaran tersebut, akan mempermudah guru dalam memilih media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.3.4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Daryanto (2016: 19) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi dua, yaitu:

1. Media pembelajaran dua dimensi

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

2. Media pembelajaran tiga dimensi

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula nerwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013: 3), mengklasifikasikan media sebagai berikut :

1. Media dua dimensi.

Yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Berbentuk lembaran dua sisi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau doagram, poster, kartu, komik, dan lain-lain. Media dua dimensi juga disebut media grafis.

2. Media tiga dimensi

Dapat dilihat lebih daru dua sisi yaitu dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama, dan lain-lain.

3. Media proyeksi

Informasi yang tersaji dapat bergeral dengan alat proyeksi seperti slide, film strips, penggunaan OHP, dan lain-lain.

Menurut Arsyad (2016: 13-14) tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Berikut merupakan kerucut pengalaman Edgar Dale. Dasar pengembangan kerucut tersebut bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pembelajaran atau pesan.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi (Arsyad 2014: 33-35) dibagi kedalam dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi muktahir.

1) Pilihan Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi *opaque* atau tak tembus pandang, proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*)
- b. Visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu)
- c. Audio (rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*)
- d. Penyajian Multimedia (slide plus suara/tape, *multi-image*)
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video)
- f. Cetak (buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas atau *hand-out*)
- g. Permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan)
- h. Realia (model, *specimen*, manipulatif dapat berupa peta atau boneka)

2) Pilihan Media Teknologi Muktahir

- a. Media berbasis telekomunikasi (telekonferen, kuliah jarak jauh)
- b. Media berbasis mikroprosesor (*Computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelegen, interaktif, *hypermedia*, *compact disc*)

Berdasarkan uraian tentang jenis – jenis media maka dapat dijelaskan lebih rinci bahwa proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengelolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan (Arsyad, 2014: 11).

Tingkat pemahaman siswa dapat dilihat dari segi gaya belajarnya. Menurut Subini (2014:12) gaya belajar adalah cara seseorang merasa mudah, nyaman, dan aman saat belajar, baik dari sisi waktu maupun secara indera. Gaya belajar dikelompokkan menjadi tiga sebagai berikut.

1) Visual Learning (Gaya Belajar Visual)

Visual learning adalah gaya belajar dengan cara melihat sehingga mata memegang peranan penting. Gaya belajar secara visual dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi seperti melihat gambar, diagram, peta, poster, grafik dan sebagainya.

2. Auditory Learning (Gaya Belajar Auditori)

Gaya belajar auditori yaitu gaya belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan memanfaatkan indera telinga. Oleh karena itu, mereka sangat mengendalikan telinganya untuk mencapai kesuksesan

belajar. Misalnya, dengan cara mendengar seperti ceramah, radio, berdialog, dan berdiskusi.

3. Kinesthetic Learning (Gaya Belajar Kinestetik)

Gaya belajar kinestetik merupakan cara belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan melakukan pengalaman, gerakan, dan sentuhan. Selain itu, belajar secara kinestetik berhubungan dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung.

Berdasarkan macam – macam gaya belajar yang telah dijabarkan maka dapat disimpulkan bahwa gaya belajar mempengaruhi pemahaman siswa dan hasil belajar siswa. Menurut Arsyad (2014: 12) belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas – tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan – hubungkan fakta dan konsep. Di lain pihak, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurut – urutan (sekuensial).

Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Para ahli memiliki pandangan searah mengenai hal itu. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Arsyad, 2014: 10). Sementara itu, Dale (1969) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang sekitar 75% melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12 %. Selain itu, menurut Elpira dan Anik

Ghufron (2015: 95) menunjukkan bahwa pengetahuan seseorang diperoleh dari pengalaman pendengaran 11%, pengalaman penglihatan 83%. Sedangkan kemampuan daya ingat yaitu berupa pengalaman apa yang dilihat.

2.1.3.5. Prinsip Pemilihan Media

Sadiman (2014: 82-85) memberikan lima prinsip secara umum pemilihan media adalah sebagai berikut:

1. Kesesuaian

Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik.

2. Kejelasan sajian

Beberapa jenis media dan sumber belajar dirancang hanya mempertimbangkan ruang lingkup materi pembelajaran, tanpa memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya sama sekali. Penilaian tentang kemudahan sajian sebuah media sangat tergantung pada kondisi dan sosio-kultural siswa, serta pengalaman empirik guru. Jadi, bisa berbeda antara satu sekolah dengan sekolah ditempat lain.

3. Kemudahan akses

Kemudahan akses menjadi salah satu prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Jika sudah tersedia apakah media tersebut diakses atau tidak, dan lain-lain.

4. Keterjangkauan

Keterjangkauan disini berkaitan dengan aspek biaya besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk mendapatkan media adalah salah satu faktor yang perlu di pertimbangkan.

5. Ketersediaan

Ketersediaan suatu media perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pada saat kita hendak mengajar dan dalam rancangan telah disebutkan macam atau jenis media yang akan dipakai, maka kita perlu mengecek ketersediaan media tersebut.

6. Kualitas

Dengan pemilihan media pembelajaran, kualitas media hendaklah diperhatikan. Sebaiknya, dipilih media yang berkualitas tinggi.

7. Ada alternatif

Jika media yang diarpakan tidak diperoleh dengan alasan tidak tersedia atau sulit dijangkau, maka menggunakan media alternatif. Sebagai tenaga pendidik profesional, guru perlu kreatif dan inovatif dalam melakukan pemilihan dan pengadaan media pembelajaran.

8. Organisasi

Pertimbangan lain yang juga tidak bisa diabaikan adalah dukungan organisasi.

9. Kebaruan

Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi murid.

10. Berorientasi siswa

Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa. Artinya perlu dipertimbangkan keuntungan dan kemudahan apa yang diperoleh siswa dengan media tersebut.

Uraian tentang prinsip pemilihan media pembelajaran diatas, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang akan di gunakan, yaitu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan aspek-aspek lain.

2.1.4. Hakikat Media Kartu Bergambar

2.1.4.1. Pengertian Media Kartu Bergambar

Salah satu media yang dapat digunakan dalam mempelajari materi rumah adat adalah media kartu bergambar. Media Kartu bergambar atau lebih dikenal dengan nama *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu (Arsyad, 2009). Media Kartu bergambar ini biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran kertas. Gambar-gambar yang ada pada media kartu bergambar merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Media kartu bergambar cocok untuk kelas dengan jumlah siswa sekitar 30 orang siswa.

Prinsip media visual, khususnya media kartu bergambar ialah gambar harus terlihat jelas, sederhana, dan padu. Jelas, dimaksudkan agar gambar memiliki kualitas yang baik saat dilihat oleh seluruh siswa. Sederhana, dimaksudkan bahwa

gambar tidak boleh terlalu rumit sehingga para siswa mengalami kebingungan akan ditekankan ke grafis yang mana ia akan membuat kalimat. Sementara itu, padu dimaksudkan bahwa jika terdapat beberapa gambar dalam satu kartu, maka gambar harus terjalin dengan baik dan membentuk satu kegiatan atau satu tema.

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan dengan menggunakan media kartu gambar dalam menyusun kalimat ialah :

- a) Kartu gambar dikocok dan dibagikan kepada setiap kelompok siswa sampai habis, kalau ada sisa diletakkan.
- b) Guru menyuruh satu kelompok siswa untuk membuka kartu yang dipunya sebagai dasar permulaan permainan.
- c) Siswa membuka kartu yang dipegangnya sambil menjelaskan apa yang terdapat dalam kartu tersebut.
- d) Siswa lain boleh menambahkan penjelasan yang terkait dengan kartu yang telah dibuka.
- e) Kemudian, kelompok lain melakukan hal yang sama
- f) Guru memberi penguatan tentang materi rumah adat.

2.1.4.2. Penerapan Media Kartu Bergambar

Penerapan media Kartu Bergambar pada pembelajaran IPS di SD didasarkan dari hasil identifikasi masalah yang ditemukan pada SDN Sekaran 2 mengenai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS yang kemudian dilakukan pembatasan masalah, hingga difokuskan pada masalah penggunaan media pembelajaran. Penerapan media kartu bergambar berbasis audio-visual yang bertujuan agar penyajian materi rumah adat dalam media lebih menarik. Dengan

adanya media tersebut harapannya siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan meraih hasil belajar yang optimal.

2.1.4.3. Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Media Kartu Bergambar

Kamil, dkk (2013:2) mengemukakan, secara fisik kartu bergambar memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) praktis, mudah dibawa kemana-mana, (2) mudah dalam penyajiannya, (3) mudah dimainkan dimana saja, (4) mudah disimpan, (5) dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil, dan (6) selain guru, peserta didik juga dapat secara aktif dilibatkan di dalam penyajiannya.

Selain kelebihan secara fisik, media kartu bergambar memiliki kelebihan dari pada media-media yang lain, diantaranya media ini selain sebagai suatu permainan yang menyenangkan, media ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak siswa, karena terjalinnya interaksi antar siswa, karena terjalinnya interaksi antar siswa di dalam permainan tersebut, serta membantu siswa dalam menemukan gagasan atau ide tulisan yang sistematis, membantu dan memudahkan guru dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Sedangkan kelemahan media kartu bergambar yaitu: (1) hanya mengeksploitasi indra penglihatan, (2) ukuran terbatas untuk kelompok besar, (3) terlalu kompleks sehingga kurang efektif dalam pembelajaran, (4) menciptakan suasana sedikit ribut saat proses penggunaan, dan (5) media mudah rusak karena terbuat dari kertas dan karton.

2.1.4.4. Solusi Pemecahan Masalah Penggunaan Media Kartu Bergambar

Untuk mengatasi masalah dalam pembuatan media kartu bergambar tersebut dapat diantisipasi dengan membuat desain yang sederhana namun tetap

menarik perhatian siswa sehingga siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran dengan media kartu bergambar. Saat permainan kartu bergambar, peneliti akan membuat sebuah aturan agar siswa tetap kondusif didalam kelas.

Dan untuk mengatasi bahan cetak yang mudah rusak maka dalam pembuatan media kartu bergambar ini peneliti akan menggunakan bahan dengan kualitas yang bagus serta jumlah kartu yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga siswa tidak malas dalam mempelajari materi yang dikemas dalam sebuah permainan kartu bergambar.

2.1.4.5. Alasan Pemilihan Media Kartu Bergambar

Menurut Sadiman (2014: 29-31) media kartu bergambar memiliki kelebihan antara lain bersifat konkrit, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dapat memperjelas suatu masalah dan harganya lebih murah. Menurut Retnaningsih (2017:302) ditinjau dari keawetannya, kartu bergambar akan bertahan lama karena terbuat dari bahan ivory yang tebal. Dilihat dari desainnya, media kartu bergambar ini lebih menarik karena memadukan beberapa warna dan gambar yang disukai anak-anak.

Menurut Khotimah (2014: 1), Media permainan kartu bergambar merupakan salah satu jenis kartu mainan anak yang nantinya akan didesain berisikan materi pelajaran. Media kartu bergambar sebagai media pembelajaran yang dipilih karena media ini dapat digunakan sebagai permainan yang dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, santai namun tetapi memiliki suasana belaja yang kondusif. Maka secara tidak langsung siswa dapat memantapkan materi ajar melalui permainan yang mereka lakukan.

Pemilihan media kartu bergambar ini juga dipilih karena belum banyak dijumpai kartu yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak melalui permainan. Kegiatan anak yang menyenangkan dan menggembirakan bagi anak melalui bermain akan menciptakan situasi yang nyaman bagi anak untuk belajar. Menurut Desmita (2013: 141), permainan memiliki 3 fungsi utama salah satunya fungsi kognitif. Fungsi kognitif permainan membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkungannya mempelajari objek-objek disekitarnya dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Anak tidak serta merta menguasai pengetahuan karena faktor kematangan, tetapi lebih karena adanya interaksi aktif dengan lingkungan. Dengan demikian maka media kartu bergambar tersebut digunakan melalui permainan sederhana sehingga melalui bermain anak juga dapat berinteraksi satu sama lain.

2.1.5. Hakikat Media Audio-Visual

2.1.5.1. Pengertian Media Audio-Visual

Menurut Arsyad (2011:9), belajar dengan menggunakan indra ganda (audio visual), yaitu indra pendengaran dan penglihatan akan memberikan keuntungan bagi siswa karena siswa akan lebih banyak belajar daripada jika materi pelajaran disajikan dengan stimulus pandang saja atau dengar saja. Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2011:21-23) mengemukakan beberapa kelebihan media audio visual sebagai berikut. Pertama, menyampaikan pelajaran menjadi lebih baku. Kedua, pembelajaran menjadi lebih menarik. Ketiga, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan. Keempat, lama waktu pembelajaran dapat disingkat. Kelima, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.

Keenam, pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan. Ketujuh, sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan. Kedelapan, peran guru dapat berubah ke arah yang positif.

Dalam penelitian ini, media audio-visual berupa VCD film digunakan sebagai media pembantu pembelajaran. Artinya, dalam proses pembelajaran, media audio visual berupa VCD film digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam memahami materi Rumah Adat. Media audio-visual ini bertujuan untuk membantu pemahaman siswa sebelum memasuki penerapan media kartu bergambar.

2.1.6. Pembelajaran IPS di SD

2.1.6.1. Pengertian IPS di SD

Gunawan (2016 : 17) menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial, maupun ilmu pendidikan. *Sosial Science Education* (SSEC) dan *National Council for Social Studies* (NCSS), menyebut IPS sebagai “*Social Science Education*” dan “*Social Studies*”. Dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.

Menurut Ali Imran Udin, Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu ilmu social yang disederhanakan untuk tujuan tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Sedangkan menurut Numan Soemantri, Ilmu pengetahuan social merupakan gabungan dari unsur unsur geografi, sejarah, ekonomi, dan hukum politik, kewarganegaraan, IPS bahkan juga bidang humaniora, pendidikan

dan agama. Abu ahmadi mengatakan bahwa Ilmu pengetahuan social adalah bidang study yang merupakan paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial.

Menurut Susanto (2016 : 137), IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini.

Dari berbagai pendapat mengenai IPS dapat disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

2.1.6.2. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Susanto (2016: 145), menyatakan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS ialah mengembangkan potensi peserta didik 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.

Trianto (2013: 145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
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 mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat

Sejalan dengan tujuan tersebut, tujuan pendidikan IPS menurut Gunawan (2016: 18) yaitu “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Menurut Gunawan (2016: 18) merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan.

Ada empat tujuan pendidikan IPS, yaitu *knowledge*, *skill*, *attitude*, dan *value*. Pertama *knowledge*, sebagai tujuan utama pendidikan IPS yaitu membantu para siswa sendiri untuk mengenal diri mereka sendiri dan lingkungannya. Dan mencakup geografi, sejarah, politik, ekonomi, dan sosiologi psikologi. Kedua *skills*, yang mencakup keterampilan berpikir (*thinking skills*). Ketiga *attitudes*, terdiri dari tingkah laku berpikir (*intellectual behaviour*) dan tingkah laku sosial (*social behaviour*). Keempat *value*, yaitu nilai yang terkandung di dalam masyarakat yang diperoleh dari lingkungan masyarakat maupun lembaga pemerintah, termasuk didalamnya nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antarbangsa, dan ketaatan kepada pemerintah dan hukum.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS yaitu membekali anak atau peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sosial dan dapat memecahkan masalah-masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat.

2.1.6.3. Ruang Lingkup IPS di SD

Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah terutama tentang ruang lingkup materi IPS yaitu:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan
 - a. Wilayah geografis tempat tinggal bangsa Indonesia.
 - b. Konektivitas dan interaksi sosial kehidupan bangsa di wilayah negara Indonesia.

2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan

Perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dari masa penjajahan, masa pergerakan kemerdekaan sampai awal reformasi dalam menegakkan dan membangun kehidupan berbangsa dan bernegara.

3. Sistem sosial dan budaya

Norma, lembaga, dan politik dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia.

4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Kehidupan perekonomian masyarakat dan negara Indonesia sebagai perwujudan rasa nasionalisme.

2.1.6.4. Pembelajaran IPS di SD

Mata pelajaran IPS sudah diberikan sejak siswa berada pada jenjang sekolah dasar. Masa sekolah dasar merupakan usia yang paling tepat untuk menanamkan berbagai ilmu, termasuk ilmu-ilmu sosial yang akan membekali siswa dalam menghadapi tantangan kehidupan di masa yang akan datang.

Karakteristik pembelajaran IPS di SD dapat dilihat dari materi yang disampaikan. Hidayati, dkk (2008: 1.26) menyatakan bahwa ada lima macam sumber materi IPS, antara lain:

1. Segala sesuatu yang ada dan terjadi di sekitar anak dalam lingkup sempit sampai luas dengan berbagai permasalahannya
2. Kegiatan manusia
3. Lingkungan geografi dan budaya
4. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah dan tokoh-tokohnya

5. Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Hidayati, dkk (2008: 1.28) mengatakan bahwa strategi penyampaian pengajaran IPS didasarkan pada suatu tradisi yaitu materi disusun dalam urutan anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara dan dunia. Artinya bahwa pertama anak dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkungan tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas. Menurut (Anon,2013: 133) pembelajaran IPS diarahkan pada fakta-fakta yang bersifat kontekstual agar siswa yang mempelajari IPS dapat dengan mudah memahaminya sehingga hasil belajar IPS dapat tercaai sesuai standar minimal hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD mengacu pada aspek kehidupan nyata peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya.

2.1.6.5. Metode Pembelajaran IPS di SD

Menurut Susanto (2016: 157), dalam memilih metode pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD) guru diharapkan memperhatikan prinsip-prinsip berikut:

1. Berpusat pada peserta didik agar mencapai kompetensi yang diharapkan.
2. Pembelajaran dilakukan dengan sudut pandang adanya keunikan individual setiap siswa.

3. Pembelajaran dilakukan secara bertahap dan terus menerus menerapkan prinsip pembelajaran tuntas sehingga mencapai ketuntasan yang ditetapkan.

2.1.6.6. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS di Kelas IV SD

Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual yaitu “Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (indirect teaching), yaitu melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah; dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut. Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan dirumuskan sebagai berikut ini :

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya

<p>berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan</p>	<p>alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan</p>
---	---

<p>logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.</p>
---	---

2.1.6.7. Evaluasi Pembelajaran IPS di SD

Dalam penelitian yang dilakukan di SD Negeri Sekaran 2 ini, peneliti menggunakan data awal berupa nilai Ulangan Tengah Semester kelas IV semester

Genap Tahun Ajaran 2018/2019. Dari data tersebut diperoleh fakta bahwa masih banyak siswa kelas IV SD Sekaran 2 yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Ulangan Tengah Semester tersebut dilaksanakan untuk mengetahui pemahaman siswa kelas IV SD Negeri Sekaran 2 dalam materi IPS di SD. Untuk instrument soal UTS guru menggunakan soal objektif, yaitu soal pilihan ganda dan isian. Dan berikut nilai UTS siswa kelas IV SD Negeri Sekaran 2 :

No.	Nama Siswa	Nilai	Predikat
1	Arya Dwi Saputra	70	C
2	Alika Maulani	76	C
3	Andromeda Bintang Bimasakti	75	C
4	Bhekti Ade Febriyan	74	C
5	Billy Pratama Ardyansyah	78	B
6	Choirunisa	75	C
7	Dewa Roja Perkasa	79	B
8	Dimas Hafidz Raditya	73	C
9	Dinar Akbar Maulana	72	C
10	Dwi Nur Hidayat	70	C
11	Keysa Navella Putri Aryani	77	C
12	Lanjar Fio Syahputra	77	B
13	Mesya Linawati	82	B

14	Moya Putri Purwadi	81	B
15	Muhammad Ariel Zildan	78	B
16	Muhammad Faiz An-Nadzif	71	C
17	Nabila Gini Sumunarsih	76	C
18	Nabilla Septi Ramdhani	78	B
19	Nuzulia Ramadani	78	B
20	Permana Adi Winatra	69	C
21	Rafel Alif Candra	80	B
22	Talitha Agista Raissya Fritzie	81	B
23	Taufik Nur Ikhsan	77	B
24	Tiyo Yudi Ardian Sani	74	C
25	Alif Mareno	74	C
26	Aprilia Eva	73	C
27	Wildan Putra Ardiansyah	68	C
28	Melkior Brillian Philips	76	C

2.2 Kajian Empiris

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan yang menjadi penunjang dalam penelitian ini. Penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dalam variabel media maupun materi yang diteliti dengan penelitian ini. Adapun penelitian sebelumnya antara lain :

Penelitian yang dilakukan oleh Ary Anggarawati, dkk tahun 2014 yang berjudul “Pengaruh *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar SD”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar dan siswa yang belajar secara konvensional pada mata pelajaran IPS ($t_{hit} = 3,20 > t_{=2,00}$). Dari rata-rata nilai gain skor ternormalisasi IPS yang belajar dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar lebih tinggi dari siswa yang belajar secara konvensional ($0,49 > 0,33$). Dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SD Negeri 26 Dangin Puri Tahun Pelajaran 2013/2014.

Penelitian yang dilakukan oleh Iis Daniati Fatimah tahun 2017 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Dengan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media kartu bergambar serta untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SDN Kranjangan 5 Jember setelah penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media kartu bergambar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dengan menggunakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Kranjangan 5 Jember yang berjumlah 30 siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan, mulai dari prasiklus, Siklus I, dan Siklus

II. Siswa termotivasi selama proses pembelajaran dengan model make a match dengan bantuan kartu bergambar, siswa lebih memahami contoh dari materi jenis-jenis pekerjaan. Selain itu, ketika siswa mencari pasangan mereka dituntut untuk sportif dan tidak membeda-bedakan suku maupun bahasa.

Penelitian yang dilakukan E.B. Wasilah tahun 2012 yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum Ipa Melalui Penggunaan Media Kartu”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam menyimpulkan hasil praktikum IPA melalui penggunaan media kartu pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Tahunan. Penelitian tindakan kelas ini telah dilakukan pada semester genap 2011. Jangka waktu penelitian 3 bulan dari Januari sampai dengan Maret 2011. Sebagai subjek siswa kelas VIII F sejumlah 34 siswa. Selain itu, berdasarkan temuan observer, jumlah siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan praktikum mencapai 100%. Media kartu yang digunakan selama praktikum sangat menarik, sehingga memunculkan ide kreatif siswa dan membantu siswa menguasai keterampilan melakukan kegiatan praktikum. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menyimpulkan hasil praktikum dapat ditingkatkan dengan menggunakan media kartu.

Penelitian yang dilakukan Winda Astuti, dkk tahun 2013 yang berjudul “Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jamur Di Sma”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa pada materi jamur di kelas X SMANegeri 1 Ketapang. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semudengan rancangan Control-Group Pre-Test—Post-Test Design. Sampel

penelitian adalah kelas X D (kelas eksperimen) dan kelas X C (kelas kontrol) tahun ajaran 2012/2013. Hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai post-test siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan effect size (ES) diperoleh nilai sebesar 1,45 dengan kriteria tinggi dan berpengaruh sebesar 42,65% terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media kartu bergambar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi jamur di kelas X SMA Negeri 1 Ketapang.

Penelitian yang dilakukan oleh Imam Shodiqin, dkk pada tahun 2014 yang berjudul “Improving Students’ Pronunciation By Listening To The Audio Visual And Its Transcription Of The Narrative Text”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengucapan siswa dengan mendengarkan audio visual dan transkripsi teks narasi siswa kelas delapan SMP S Khatulistiwa Jungkat pada tahun akademik 2013/2014. Penulis menerapkan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari tiga siklus. Subyek penelitian ini adalah siswa tahun kedua kelas delapan SMP S Khatulistiwa Jungkat. Mereka terdiri dari 23 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, angket, catatan lapangan, dan tape recorder. Media audio visual dan transkripsi yang meningkatkan pengucapan siswa dalam setiap siklus dan proses belajar dan mengajar pengucapan. Audio visual yang dimainkan beberapa kali dan siswa mengulanginya dengan membaca transkripsi teks naratif berdasarkan audio. Transkripsi telah ditambahkan dengan simbol untuk membantu para siswa untuk membaca teks berdasarkan audio. Pengulangan audio dan transkripsi teks naratif membantu siswa untuk meningkatkan pengucapan mereka. Audio visual dan transkripsi membantu dan mendorong siswa untuk belajar

pengucapan dengan efektif. Kesimpulannya, audio visual dan transkripsi membantu meningkatkan pengucapan murid-murid.

Penelitian yang dilakukan oleh Johra, dkk pada tahun 2014 yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Tentang Penjumlahan Dengan Media kartu Bergambar”. Tujuan penelitian ini adalah. a. Mengetahui peningkatan kemampuan guru terhadap hasil belajar siswa di kelas IB semester 1 Sekolah Dasar Negeri 05 Kendawangan Kabupaten Ketapang pada mata pelajaran Matematika. b. Mengetahui peningkatan kemampuan guru merencanakan pembelajaran matematika tentang penjumlahan bilangan cacah dengan media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa di kelas 1B Sekolah Dasar Negeri 05 Kendawangan ?. c. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika tentang penjumlahan bilangan cacah dengan media kartu bergambar di kelas IB Sekolah Dasar Negeri 05 kendawangan kabupaten ketapang ?. Penelitian ini menggunakan deskriptif dengan bentuk penelitian tindakan kelas, dan sifat penelitiannya kolaborasi dengan mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas I. Hasil penelitian tentang hasil belajar siswa pada siklus I dengan jumlah rata-rata 69,09 dan pada siklus II meningkat terbukti dengan jumlah rata-rata 80,45.

Penelitian yang dilakukan oleh Izhar pada tahun 2016 yang berjudul “Skenario Pembelajaran Aktif, Kreatif, Dan Menyenangkan Dalam Mengembangkan Kemampuan Siswa Menulis Kalimat Melalui Pemanfaatan Media Kartu Bergambar”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam sebuah scenario pembelajaran dengan pemanfaatan

media kartu pembelajaran dalam materi menulis kalimat. Media kartu bergambar yang penulis terapkan dalam pembelajaran adalah media kartu bergambar yang simetris berukuran 6x9 cm. Dalam pembelajarannya, penulis meminta siswa menyiapkan sendiri media kartu bergambar hasil dari menggambar atau hasil dari menempel pada kartu dengan ukuran yang ditentukan. Masing-masing siswa menyiapkan minimal 2 atau 3 buah kartu bergambar. Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan dengan menggunakan media kartu gambar dalam menyusun kalimat ialah :

- (1) Media Kartu gambar dikocok dan dibagikan kepada setiap peserta sampai habis, kalau ada sisa diletakkan.
- (2) Satu kartu dibuka sebagai dasar permulaan permainan.
- (3) Pemain membuka kartu yang dipegangnya sambil mengucapkan kalimat yang berkaitan dengan kedua gambar.
- (4) Pemain dianggap sah jika kalimat yang dibuat logis, baik dan benar.
- (5) Pemain yang kartunya habis terlebih dahulu dianggap sebagai pemenangnya

Penelitian yang dilakukan oleh Subur Maroha, dkk pada tahun 2013 yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Di Smpn 19 Padang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio-visual terhadap keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas VII di SMP Negeri 19 Padang. Data yang diambil peneliti merupakan hasil dari tes akhir yang dilakukan. Data tersebut dikumpulkan dengan memberikan tes menulis cerpen dengan menggunakan media audio-visual dan tanpa menggunakan media audio-visual. Hipotesis diuji oleh rumus uji-t. hasilnya menunjukkan bahwa, 1) rata-rata

nilai keterampilan menulis cerpen siswa yang diuji adalah 72,53; 2) rata-rata nilai keterampilan menulis cerpen siswa dalam kelompok control adalah 62,04; dan 3) menurut hasil uji-t, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media audio-visual terhadap keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas VII di SMP Negeri 19 Padang.

Penelitian yang dilakukan Rahmah Novianti pada tahun 2013 yang berjudul “Pengaruh Permainan Kartu Bergambar Dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan”. Tujuan penelitian ini adalah memahami pengaruh efek dari permainan kartu dan kecerdasan linguistik terhadap keterampilan membaca permulaan. Permainan yang digunakan dalam penelitian adalah permainan kartu terdiri dari, pertama: sebuah gambar dan kata, kedua: gambar dan huruf. Kecerdasan Linguistik dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, linguistik di tingkat tinggi dan bahasa tingkat rendah. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pengobatan dengan tingkat 2x2. Oleh karena itu, analisis data menggunakan ANAVA dua cara dan Uji-t. Hasil penelitian ini adalah: 1) ada perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan seorang anak pada awal keterampilan membaca, antara anak yang diberikan permainan kartu kata dengan anak yang diberikan permainan kartu huruf, 2) tindakan antara permainan kartu dan kecerdasan linguistik dalam keterampilan membaca permulaan, 3) pada anak-anak yang memiliki kecerdasan linguistik yang tinggi, keterampilan membaca dimulai diberi permainan kartu gambar dan kata dibandingkan dengan kelompok anak yang diberikan permainan kartu gambar dan huruf, 4) pada anak-anak yang memiliki kecerdasan linguistik rendah, keterampilan membaca dimulai lebih tinggi diberikan permainan kartu gambar dan huruf dibandingkan dengan kelompok anak yang

diberikan kartu gambar dan kata. Temuan menyebabkan rekomendasi untuk menggunakan permainan kartu untuk membantu anak-anak dalam keterampilan membaca permulaan. Orang tua dan guru harus tahu tentang kemampuan anak-anak sebelum mengajar anak-anak membaca, sehingga dapat menggunakan kartu permainan propearly.

Penelitian yang dilakukan Jupriyanto yang berjudul “Mendeskripsikan Daur Hidup Organisme Dengan Media Kartu Bergambar Aspek Kemandirian Belajar Siswa”. Pendidikan program khusus merupakan suatu pendekatan pendidikan yang inovatif dan strategis untuk memperluas akses pendidikan bagi semua anak berkebutuhan khusus termasuk anak penyandang cacat. Adanya sekolah dasar program khusus dapat menjadikan siswa berkebutuhan khusus menjadi terisolir dan merasa didiskriminasikan di dalam pembelajaran di sekolah, karena setiap anak mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan. Pembelajaran mendeskripsikan daur hidup dengan media kartu bergambar dilihat dari kemandirian belajar siswa SD program khusus diharapkan dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam pembelajaran IPA berdasarkan aspek kebahasaan melalui materi daur hidup dan mendeskripsikannya.

Penelitian yang dilakukan Anjar Purba Asmara pada tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid”. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menyusun media audio visual tentang praktikum pembuatan koloid sebagai media pembelajaran mandiri bagi siswa SMA/MA dan mengetahui kualitas media yang telah disusun. Penyusunan media ini melibatkan dua orang ahli media dan tiga orang peer reviewer. Instrumen penelitian ini berupa angket yang berisi aspek dan

kriteria penilaian kualitas media. Penilaian dilakukan oleh reviewer yang terdiri dari lima orang guru kimia SMA unggulan. Hasil penelitian ini berupa media audio visual yang disimpan dalam CD. Media pembelajaran ini terdiri dari dua jenis praktikum, yaitu: pembuatan koloid secara dispersi dan pembuatan koloid secara kondensasi. Berdasarkan penilaian reviewer 1, media ini mempunyai kualitas baik (B) dengan skor rata-rata 138,5. Berdasarkan penilaian reviewer 2, media ini mempunyai kualitas sangat baik (SB) dengan skor rata-rata 128,333. Pengujian penggunaan media ini dalam pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual lebih berhasil dari pada pembelajaran tanpa media ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Indah Setiyorini pada tahun 2013 yang berjudul “Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan kartu kuartet, mendeskripsikan efektifitas penggunaan media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jajartunggal III/452 Surabaya yang berjumlah 36 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain teknik observasi dan tes. Pada kegiatan pembelajaran aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap siklus dengan skor rata-rata siklus I 67,85%, siklus II 78,57% dan pada siklus III 98,85%. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus dengan skor rata-rata siklus I 66,67%,

siklus II 77,27% dan pada siklus III 87,87%. Pada pengamatan hasil belajar aspek kognitif siswa juga mengalami peningkatan dengan skor rata-rata pada siklus I 66,67%, siklus II 72,22% dan pada siklus III 91,66%. Selain itu, dari hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar aspek afektif siswa, dan psikomotor siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Linda Noviyanti, dkk pada tahun 2013 yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Kartu Bergambar Berbentuk Pop Up Card Pada Pembelajaran Siswa Smp”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pop up card dalam pembelajaran materi organisasi kehidupan di sekolah ini. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik purposive sampling. Metode yang digunakan ialah metode “True Experimental Design” bentuk “Pretest-Posttest Only Control Design”. Data yang diambil adalah data hasil belajar siswa, aktivitas siswa, tanggapan siswa dan tanggapan guru. Berdasarkan hasil uji t perbedaan mean antara pretest posttest diperoleh $t_{hitung} = 1.679$ dan $t_{tabel} = 1.671$, untuk $t > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen mencapai ketuntasan 93,94%, sedangkan kelas kontrol 78,13%. Aktivitas siswa kelas eksperimen, 72,7% siswa pada pertemuan pertama dan 84,8% siswa pada pertemuan kedua tergolong aktif dan sangat aktif. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan, penggunaan kartu pop up card efektif dalam pembelajaran sistwm organisasi kehidupan di SMP N 3 Pabelan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ika Permata Sari, dkk pada tahun 2015 yang berjudul “Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fisika Smk Negeri Di Kabupaten Jember”. Penelitian ini

bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa yang diberi model PBL berbantuan kartu bergambar dan yang tidak diberi PBL berbantuan kartu bergambar dan mengetahui respon siswa dalam penerapan model PBL berbantuan media kartu bergambar. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *pretest-posttest* kelompok kontrol. Hasil dari pengumpulan data dianalisis dengan pemaparan deskriptif dan statistik. Berdasarkan analisis, dapat disimpulkan bahwa, 1) kemampuan berpikir kritis siswa yang diberi model PBL berbantuan kartu bergambar secara umum sama dengan siswa yang tidak diberi perlakuan tersebut; 2) ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa yang diberi model PBL berbantuan kartu bergambar dan yang tidak diberi; dan 3) Model PBL berbantuan kartu bergambar mendapat respon baik oleh siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Umi Arsiyati pada tahun 2012 yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa Kelas Ii Sdn Margorejo IV Surabaya”. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam menulis deskripsi, dan mendeskripsikan kendala yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar dan cara mengatasinya. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Subyeknya adalah guru dan siswa kelas II SDN Margorejo IV Surabaya yang berjumlah 40 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan catatan lapangan. selama menggunakan media kartu bergambar, keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai siklus I adalah 90,62% dan siklus II meningkat menjadi 93,75%. Nilai

ketercapaian pelaksanaan pembelajaran siklus I rata-rata 82,9 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 93,7. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan nilai ketuntasan klasikal 77,5% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 92,5%. Kendala yang ditemukan dapat diatasi oleh peneliti dengan baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar menulis deskripsi siswa kelas II SDN Margorejo IV Surabaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Hanum Hanifa Sukma yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan”. Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian dan pengamatan yang peneliti peroleh selama kegiatan pelaksanaan siklus I dan siklus II terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam membaca. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perolehan kemampuan siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri Kleco Surakarta. Hasil belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca adalah sebagai berikut: Nilai rata-rata siswa 65,36 dengan ketuntasan klasikal 63,33%. Siswa yang mendapat nilai di bawah 70 (KKM) sebanyak 11 siswa atau 36,66% dan siswa yang mendapat nilai di atas 70 (KKM) sebanyak 19 siswa atau 63,33%. Berdasarkan hasil tes membaca permulaan pada siklus I selama dua kali pertemuan, dapat diketahui nilai pembelajaran membaca permulaan kelas 1 SD Negeri Kleco seperti di bawah ini: Nilai rata-rata siswa 67 dengan ketuntasan klasikal 75%. Siswa yang mendapat nilai di bawah 70 (KKM) sebanyak 8 siswa atau 25% dan siswa yang mendapat nilai di atas (KKM) sebanyak 22 siswa atau 75%. Nilai tertinggi yaitu 92 dan nilai terendah 50. Nilai rata-rata pertemuan I dan pertemuan II 70,96 dengan ketuntasan klasikal 85%. Siswa yang mendapat nilai di bawah 70 (KKM) sebanyak

4 siswa atau 15% dan siswa yang mendapat nilai di atas 70 (KKM) sebanyak 26 siswa atau 85 %. Nilai tertinggi yaitu 92 dan nilai terendah 50. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus berdasarkan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal. Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa yang memperoleh nilai di atas 70 (KKM) meningkat setelah diadakan tindakan siklus I dan siklus II. Hal ini membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media kartu bergambar telah berhasil dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

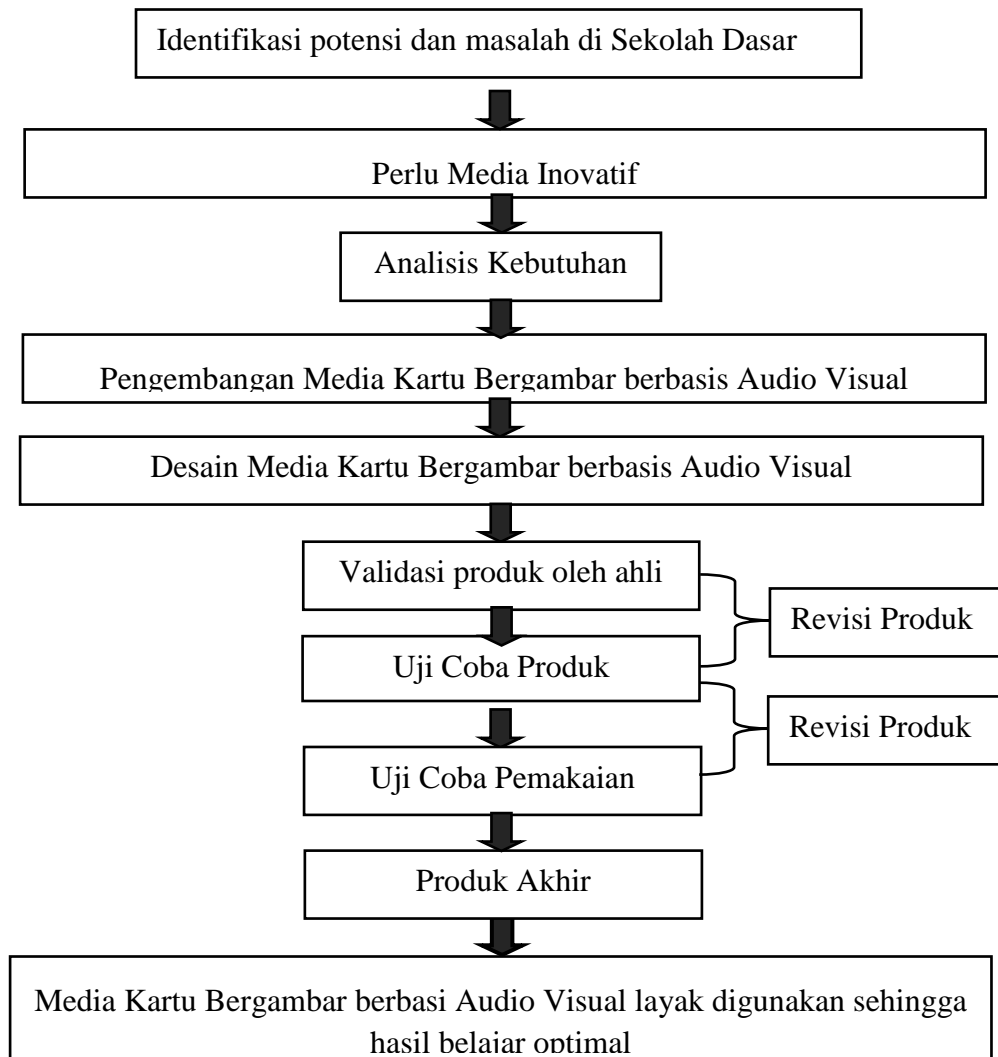
2.3 Kerangka Berpikir

Pelaksanaan pembelajaran muatan IPS pada kelas IV SDN Sekaran 2 perlu didukung dengan adanya media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Hal ini muncul karena ada beberapa faktor yang berasal dari guru, siswa, dan materi muatan pelajaran tersebut. Kerangka berpikir penelitian ini digambarkan dalam bentuk bagan untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran hingga pemecahan masalah yang akan di ambil. Peneliti melakukan proses analisis kebutuhan terlebih dahulu berdasarkan data hasil observasi berupa wawancara, dan dokumen sehingga diperoleh permasalahan yang membutuhkan pengembangan dalam menggunakan media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan permainan kartu biasa untuk dikembangkan menjadi Media Kartu Bergambar berbasis Audio-Visual.

Peneliti melakukan perancangan desain yang selanjutnya akan divalidasi dulu oleh tim ahli, kemudian dilakukan pembuatan Media Kartu Bergambar berbasis Audio-Visual, yang hasilnya akan diuji cobakan kepada sampel yang telah

ditetapkan oleh peneliti pada kelas IV SDN Sekaran 2. Setelah hasil ujicoba dianalisis dan media pembelajaran dirasa layak digunakan pada muatan IPS materi rumah adat Indonesia, selanjutnya diharapkan dengan adanya media tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa yang maksimal.

Hasil penelitian yang telah dilakukan harapannya dapat dijadikan referensi penelitian berikutnya yang mungkin akan dilakukan di lain waktu. Untuk menggambarkan kerangka berfikir penelitian ini akan ditampilkan dalam bagan sebagai berikut



Bagan 2.2 Alur Kerangka Berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan kartu bergambar berbasis Audio-Visual pada pembelajaran IPS, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media kartu bergambar berbasis Audio-Visual berhasil dikembangkan dengan mengadaptasi 8 dari 10 langkah tahap pengembangan model Sugiyono meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain produk, 5) revisi desain produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, dan produk akhir.
2. Media kartu bergambar berbasis Audio-Visual dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media dengan kriteria layak dengan perolehan persentase penilaian oleh ahli media 95%, dan penilaian kelayakan ahli materi 85%.
3. Media kartu bergambar berbasis Audio-Visual dinilai efektif terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Sekaran 02 Kota Semarang dengan memperoleh indeks *gain* sebesar 0,314 dalam kriteria sedang pada kelompok kecil dan 0,541 dalam kriteria sedang pada kelompok besar.

5.2 Saran

Saran yang dapat direkomendasikan dari hasil penelitian ini:

1. Hasil pengembangan media kartu bergambar ini dapat dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, sehingga tingkat kebermaknaan dalam penggunaan media kartu bergambar ini semakin meningkat dengan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang.
2. Guru dan siswa dapat menggunakan media kartu bergambar sesuai dengan panduan penggunaan media kartu bergambar agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.
3. Sekolah sebaiknya dapat menambah fasilitas terutama penggunaan media pembelajaran IPS sehingga siswa tidak merasa kesulitan dalam memahami materi IPS yang materinya cukup luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur dan Kuspriyanto. 2015. *Pengembangan Media Kartu Bergambar Geografi pada Sub Materi Pokok Kegiatan Pertanian, kegiatan Pertambangan, Serta Kegiatan Industri dan jasa Mata Pelajaran Geografi Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo.*
- Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Referensi Jakarta.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gavamedia.
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Meita Candra. 2015. *Pengembangan Permainan Kartu Bergambar Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jual Beli untuk Siswa Kelas III Semester 2 SD Gugus II Kecamatan Kedungkandang Kota Malang.*
- Fatimah, dkk. 2012. *Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Ragam Alat Musik.*
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS.* Bandung: Alfabeta.
- Hidayati., Mujinem., & Senen, Anwar. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Pustaka Setia.

- Handayani, Nuri. 2016. Pengembangan media Kartu Bergambar Pembelajaran Budaya Indonesia untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan Vol. VI Nomor 1 Tahun 2017*.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press
- Kamil, Rahmat Insan, dkk. 2012. Penggunaan Media Permainan Kartu Bergambar Dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit Purwa.
- Kasmadi dan Nia Siti. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Khotimah, Yunita dan Susanti. 2014. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media Kartu Bergambar dan Tanpa Menggunakan Media Kartu Bergambar*.
- Kusnandi, C. & Sutjipto, B. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mardati, Asih dan Muhammad Nur Wangid. 2015. *Pengembangan Media Permainan Kartu Bergambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I SD*.
- Marta, Rusdial. 2017. *Lembaran Ilmu Kependidikan*. Universitas Negeri Semarang
- Mulyono, dkk. 2015. Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*.
- Munandi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi(GP Press Group).
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*.
- Novianti, Rahmah. 2013. *Pengaruh Permainan Kartu Bergambar dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan*.

- Paksi, Hendik Pandu. 2015. *Pengembangan Media Visual pada Bidang Studi PKN Kelas IV Sekolah Dasar untuk Membantu Siswa Menunjukkan Sikap Positif terhadap Pengaruh Globalisasi yang Terjadi di Lingkungannya*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Pedoman Pembelajaran Tematik.
- Prasetya, Yulia eka dan Siti Khabibah. 2016. Pengembangan Media Permainan Kartu Bergambar dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Vol. 1 No. 5*.
- Purwanto, N.(2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Retnaningsih, Ika. 2017. Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak usia dini Edisi 3 Tahun ke-6 2017*.
- Sadiman, Arief, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, Intan Puspita, dkk. 2013. Pengembangan Media Kartu Bergambar pada Materi Asam Basa untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)-Vol2. No.1 (1-10)*.
- Setiyorini, Indah dan M. Husni Abdullah. 2012. Penggunaan Media Permainan Kartu Bergambar pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216*.

- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sobandi, Ahmad Dede, dkk. 2015. *Penggunaan Media Bergambar Cerdas Dalam meningkatkan Hasil Belajar*.
<http://bayulikids.blogspot.co.id/2015/06/penggunaan-media-bergambar-cerdas-dalam.html> (diunduh 14 Januari 2019).
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukri, Yuni Faryanti dan Farida Indriani. 2017. Pengembangan Media Kartu Bergambar dengan Teknik Think Pair Share Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar di Palopo. *Jurnal Publikasi Pendidikan Vol 7 Nomor 3*.
- Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sutikno, Sobri. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica Lombok.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Taufiq, Muhamad, dkk. 2016. Media *Electronic Portofolio* untuk Meningkatkan Trend Prestasi Belajar Mahasiswa. *Unnes Science Educational Journal*.
- Tim Dosen. 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNNES.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat 1.

Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi.

Wasilah, E. B. 2012. Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum IPS Melalui Penggunaan Media Kartu. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*.