



**KEEFEKTIFAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*(PjBL)
BERBANTUAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL
BELAJAR MUATAN PEMBELAJARAN IPS KELAS V SDN
GUGUS KEMBANG JOYO PATI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

Oleh

Eva Musmala Dewi N

1401415326

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

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “ Keefektifan Model Project Based Learning Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati ” karya,

Nama : Eva Musmala Dewi Narto

NIM : 1401415326

Program Studi : S1 PGSD

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi

Semarang, 29 Mei 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Drs. Isa Anisori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, which appears to read "Munisah", written over a horizontal line.

Dra. Munisah, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195506141988032001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “ Keefektifan Model Project Based Learning Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati” karya,

Nama : Eva Musmala Dewi Narto

NIM : 1401415326

Progrm Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, Tanggal 26 Juni 2019

Semarang 26 Juni 2019

Panitia Ujian Skripsi,

Sekretaris,



Dra. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Penguji 1,

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd
NIP. 196203121988032001

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP 195905111987031001

Penguji 2

Dra. Sumilah, M.Pd
NIP. 195703231981112001

Penguji III

Dra. Munisah, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195506141988032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Eva Musmala Dewi Narto

NIM : 1401415326

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Keefektifan Model Project Based Learning Berbantuan Media
Visual Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas V
SDN Gugus Kembang Joyo Pati.

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

Semarang, 29 Mei 2019

Peneliti,



Eva Musmala Dewi Narto

NIM. 1401415326

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Pendidikan adalah tiket ke masa depan. Hari esok dimiliki oleh orang-orang yang mempersiapkan dirinya sejak hari ini. *–Malcolm X–*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Gunarto dan Ibu Musrifah.

ABSTRAK

Narto, Eva Musmala D.2019. *Keefektifan Model Project Based Learning Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati.* Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Mu'nisah, M.Pd. 376 halaman

Muatan pembelajaran IPS sebagai salah satu bidang studi pokok di SD berperan dalam mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan agar menjadi warga negara yang baik. Hasil prapenelitian di SDN Gugus Kembang Joyo Pati menunjukkan pembelajaran muatan pembelajaran IPS kurang menarik bagi siswa sehingga pencapaian ketuntasan klasikal lebih rendah daripada mupel yang lain. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media visual terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *quasi experimental*. Prosedur penelitian menggunakan *non equivalent control group design*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati. Teknik pengambilan sampel adalah *Cluster random sampling* dengan SDN Pati Wetan 01 sebagai kelas uji coba, SDN Pati Wetan 02 sebagai kelas kontrol dan SDN Pati Wetan 03 sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa *pretest-posttest* dan nontes berupa, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, homogenitas, uji t, dan uji N-gain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media visual efektif digunakan pada muatan pembelajaran IPS materi peran ekonomi dalam menyejahterakan kehidupan masyarakat kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli materi dengan skor $52 = 92,86\%$ kriteria sangat layak. Hasil uji t sebesar $t_{hitung} = 2,36 > t_{tabel} = 1,703$, sehingga H_0 diterima. Hasil uji N-gain kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol ($0,66 > 0,136$) kriteria sedang. Observasi aktivitas siswa menunjukkan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol ($78,5\% > 71,75\%$)

Simpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Project based learning* berbantuan media visual efektif digunakan pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati. Saran agar pembelajaran mupel IPS menggunakan model pembelajaran inovatif seperti model *Project Based Learning* didukung media yang menarik siswa guna mencapai hasil belajar yang optimal .

Kata kunci : hasil belajar; media visual; mupel IPS; *project based learning*

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Keefektifan Model *ProjectBased Learning* Berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati". Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Mu'nisah, M.Pd., Dosen Pembimbing Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
5. Dra Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Dosen penguji I Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
6. Dra. Sumilah, M.Pd., Dosen penguji II Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
7. Zajuli, S.Pd., Sumiyati, S.Pd. SD., Ahmad Syaifuddin, S.Pd., Kepala SDN Gugus Kembang Joyo Pati;
8. Farida S.Pd. SD, guru kelas V SDN Pati Wetan 01;
9. Enny Rydiastuti. S.Pd. SD guru kelas V SDN Pati Wetan 02;

10. Devi Frtistiana A, S.Pd.SD guru kelas V SDN Pati Wetan 03;

11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan berkah dan pahala dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Eva Musmala Dewi Narto



NIM. 1401415326

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING..... | ii |
| PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI..... | iv |
| PERNYATAAN KEASLIAN..... | iii |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| PRAKATA..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| Identifikasi Masalah..... | 12 |
| Pembatasan Masalah | 12 |
| Rumusan Masalah | 12 |
| Tujuan Penelitian | 13 |
| Manfaat Penelitian | 13 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 15 |
| 2.1 Kajian Teoritis..... | 15 |
| 2.1 Hakikat Belajar | 15 |
| 2.2 Pengertian Belajar..... | 15 |
| 2.3 Pengertian Pembelajaran | 16 |
| 2.1.4 Pembelajaran Efektif | 18 |
| 2.1.5 Teori –Teori Belajar Modern..... | 20 |
| 2.1.6 Teori Belajar Pengembangan Kognitif Piaget..... | 20 |
| 2.1.7 Teori Konstruktivisme | 20 |
| 2.2 Hasil Belajar | 22 |
| 2.2.1 Hasil Belajar Objek Penelitian..... | 22 |

| | | |
|---------------------------------|--|----|
| 2.3 | Model Pembelajaran | 25 |
| 2.3.1 | Macam-macam Model Pembelajaran | 25 |
| 2.3.2 | Model Project Based Learning | 30 |
| 2.3.2.1 | Pengertian Model <i>Project Based Learning</i> | 30 |
| 2.3.2.2 | Langkah-langkah model <i>Project Based Learning</i> | 31 |
| 2.3.2.3 | Kelebihan Model <i>Project Based Learning</i> | 33 |
| 2.3.2.4 | Kelemahan Model <i>Project Based Learning</i> | 35 |
| 2.3.2.5 | Implementasi Model Project Based Learning dalam Muatan Pembelajaran IPS | 37 |
| 2.4 | Media | 39 |
| 2.4.1 | Pengertian Media | 39 |
| 2.4.2 | Media Pembelajaran | 40 |
| 2.4.3 | Fungsi Media Pembelajaran | 40 |
| 2.4.4 | Manfaat Media Pembelajaran | 46 |
| 2.4.5 | Jenis-jenis Media | 48 |
| 2.4.6 | Kriteria Pemilihan Media | 49 |
| 2.4.7 | Media Visual..... | 51 |
| 2.4.8 | Kelebihan Media Visual | 53 |
| 2.5 | Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar | 54 |
| 2.5.1 | Pengertian Pembelajaran IPS | 54 |
| 2.5.2 | Tujuan Pembelajaran IPS | 56 |
| 2.5.3 | Karakteristik IPS SD..... | 57 |
| 2.5.4 | Strategi Penyampaian Pembelajaran IPS | 59 |
| 2.5.4 | Ruang Lingkup IPS | 61 |
| 2.6 | Keefektifan Model <i>Project Based Learning</i> | 64 |
| 2.7 | Kajian Empiris | 65 |
| 2.8 | Kerangka Berpikir | 72 |
| 2.9 | Hipotesis Penelitian | 74 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | 75 |
| 3.1 | Desain Penelitian..... | 75 |
| 3.1.1 | Pendekatan Penelitian | 75 |

| | |
|---|------------|
| 3.1.2 Desain Eksperimen | 76 |
| 3.1.3 Prosedur Penelitian | 78 |
| 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian | 79 |
| 3.3 Populasi dan Samel Penelitian | 80 |
| 3.4 Variabel Penelitian | 82 |
| 3.5 Definisi Operasional Variabel..... | 83 |
| 3.6 Teknik dan Instrumen pengumpulan Data | 83 |
| 3.7.1 Instrumen tes | 83 |
| 3.7.2 Instrumen nontes | 86 |
| 3.7.3 Uji Validitas Instrumen | 87 |
| 3.7.4 Uji Reliabilitas Instrumen | 90 |
| 3.7.5 Taraf Kesukaran | 90 |
| 3.7.6 Daya Pembeda | 92 |
| 3.7.7 Uji Prasyarat | 93 |
| 3.8 Teknik Analisis Data..... | 96 |
| 3.8.1 Teknik Analisis Data Awal | 96 |
| 3.8.2 Penerapan Model Project Based Learning | 96 |
| 3.8.3 Penentuan Instrumen Tes | 98 |
| 3.9 Uji Keefektifan Model <i>Project Based Learning</i> | 101 |
| 3.9.1T-Test | 101 |
| 3.9.2 Uji Peningkatan Hasil Belajar | 102 |
| 3.9.3 Analisis Data Deskriptif | 103 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 105 |
| 4.1 Hasil Penelitian | 105 |
| 4.1.1 Hasil Penilaian Kelayakan Materi..... | 105 |
| 4.1.2 Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran | 111 |
| 4.1.3 Analisis Data Awal | 113 |
| 4.1.4 Analisis Tes Akhir | 116 |
| 4.1.4.1 Uji Normalitas | 116 |
| 4.1.4.2 Uji Homogenitas | 117 |
| 4.1.4.3 Uji Hipotesis | 118 |

| | |
|--|-----|
| 4.2 Pembahasan | 122 |
| 4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian | 122 |
| 4.2.1.1 Hasil <i>Postest</i> kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 124 |
| 4.2.1.2 Hasil <i>Postest</i> kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 126 |
| 4.2.1.3 Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media Visual Mupel IPS | 126 |
| 4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian | 135 |
| BAB V PENUTUP..... | 138 |
| 5.1 Simpulan | 138 |
| 5.2 Saran | 139 |
| DAFTAR PUSTAKA | 140 |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 1.1 Persentase Hasil Belajar SDN Gugus Kembang Joyo | 7 |
| Tabel 2.5 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mupel IPS | 63 |
| Tabel 3.3 Populasi siswa kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati | 80 |
| Tabel 3.4 Sampel Siswa kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati | 81 |
| Tabel 3.5 Definisi Operasional Variabel | 83 |
| Tabel 3.7 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba | 89 |
| Tabel 3.6 Taraf Kesukaran | 92 |
| Tabel 3.7 Daya Pembeda..... | 93 |
| Tabel 3.8 Kriteria Hasil Pengamatan Penerapan model | 98 |
| Tabel 3.9 Instrumen Uji Coba..... | 98 |
| Tabel 3.9 Kriteria Nilai N-gain | 102 |
| Tabel 3.10 Kriteria nilai Rata-rata N-Gain | 103 |
| Tabel 3.11 Presentase Kriteria Aktivitas Siswa | 104 |
| Tabel 4.1 Ketentuan Penilaian Akhir Materi | 106 |
| Tabel 4.2 Hasil evaluasi oleh Ahli Materi | 107 |
| Tabel 4.3 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran | 112 |
| Tabel 4.4 Uji Normalitas..... | 114 |
| Tabel 4.5 Uji Homogenitas | 115 |
| Tabel 4.6 Uji Normalitas Pretest..... | 116 |
| Tabel 4.7 Uji Homogenitas | 117 |
| Tabel 4.8 Hasil Observasi Penerapan Model PjBl..... | 118 |
| Tabel 4.9 Pengamatan Aktivitas Siswa..... | 119 |
| Tabel 4.10 Uji Hipotesis Kedua T-test..... | 120 |
| Tabel 4.11 Hasil Uji N-Gain | 121 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berfikir | 73 |
| Gambar 3. <i>Nonequivalent Control Design</i> | 77 |
| Gambar 4.1 Diagram Uji Kelayakan Materi | 111 |
| Gambar 4.2 Perbedaan Aktivitas Siswa | 119 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1 Media Visual | 146 |
| Lampiran 2 Kisi-kisi Soal Uji Coba | 149 |
| Lampiran 3 Soal Uji Coba..... | 152 |
| Lampiran 4 Kunci Jawaban Soal Uji Coba | 160 |
| Lampiran 5 Pedoman Penskoran Soal Uji Coba | 161 |
| Lampiran 6 Hasil Tes Uji Coba | 162 |
| Lampiran 7 Skor Uji Coba | 164 |
| Lampiran 8 Analisis Hasil Uji Coba | 165 |
| Lampiran 9 Daya Pembeda | 168 |
| Lampiran 10 Tingkat Kesukaran & Reliabilitas | 172 |
| Lampiran 11 Uji N-Gain Kelas Eksperimen & Kontrol | 177 |
| Lampiran 12 Soal Pretest- Postest | 181 |
| Lampiran 13 Kunci Jawaban Soal Pretest-Postest | 188 |
| Lampiran 14 Daftar Nilai Pretest -Postest | 189 |
| Lampiran 15 Skor Pretest Tertinggi dan Terendah | 190 |
| Lampiran 16 Skor Pretest- Postest Kelas Kontrol..... | 191 |
| Lampiran 17 Uji Normalitas Pretest | 192 |
| Lampiran 18 Uji Homogenitas Pretest..... | 193 |
| Lampiran 19 Uji Normalitas Postest..... | 194 |
| Lampiran 20 Uji Homogenitas Postest | 195 |
| Lampiran 21 Silabus Pembelajaran Eksperimen | 196 |
| Lampiran 22 Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol | 270 |
| Lampiran 23 Pembagian Kelompok Belajar Eksperimen | 335 |
| Lampiran 24 Data Lembar Kerja Siswa Eksperimen | 337 |
| Lampiran 25 Nilai Evaluasi Eksperimen | 338 |
| Lampiran 26 Kisi-Kisi Instrumen | 339 |
| Lampiran 27 Lembar Observasi Model PjBL Eksperimen | 342 |
| Lampiran 28 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Eksperimen | 346 |
| Lampiran 29 Lembar Aktivitas Siswa Kelas Kontrol | 351 |

Lampiran 30 Dokumentasi Penelitian..... 354

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hal utama bagi manusia. Pendidikan dimulai sejak dalam kandungan yang disebut pendidikan prenatal atau sebelum lahir oleh ibu. Pendidikan prenatal menggunakan cara komunikasi yang halus seperti interaksi langsung mengajak berbicara dan beberapa menggunakan cara fisik seperti berolahraga, mendengarkan musik dan sebagainya yang dilakukan oleh ibu. Hingga lahir ke dunia, sampai meninggalkan dunia, manusia akan terus menerus melakukan kegiatan belajar secara langsung maupun tidak langsung. Hasil dari pendidikan akan merubah cara orang menjalankan kehidupannya, perubahan pemikiran, dan cara pandang seseorang sebagian maupun keseluruhan. Pendidikan juga berpengaruh pada cara bersosialisasi dengan lingkungan sekitar baik alam, budaya, maupun sosial bermasyarakat.

Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Muatan pembelajaran yang diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tidak akan terlepas dari kurikulum yang digunakan. Berdasarkan Peraturan Pemerintah nomor 13 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 ayat 16 bahwa, kurikulum merupakan seperangkat rancangan dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Pada pasal 77B ayat 1 menyebutkan bahwa struktur kurikulum terdiri

dari Kompetensi Inti, Kompetensi dasar, Muatan pembelajaran atau bisa disingkat (MupeI)

Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Ketercapaian kompetensi kelulusan adalah diukur dengan menggunakan penilaian. Penggunaan standar penilaian didasarkan pada Permendikbud nomor 23 tahun 2016 pasal 1 (2) mengatakan bahwa penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi capaian peserta didik untuk mengukur pencapaian hasil belajar.

Muatan pembelajaran untuk siswa sekolah tingkat dasar, terdiri dari Matematika, IPA, IPS, PPKn, Seni Budaya dan Prakarya, dan Bahasa Indonesia menurut Permendikbud No.21 tahun 2016 tentang Standar Proses.

Muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu rumpun ilmu yang tidak berdiri sendiri. IPS merupakan muatan pembelajaran pokok di sekolah dasar, tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 771 ayat (1) menyebutkan bahwa struktur Kurikulum SD/MI, SDLB atau

bentuk lain yang sederajat terdiri atas beberapa muatan pembelajaran salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Bahan kajian IPS antara lain: Ilmu Bumi; sejarah ekonomi; kesehatan; dan sebagainya.

Susanto (2013:143) muatan pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi untuk mengkaji manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan diajarkannya IPS tentang kehidupan masyarakat pada siswa dilakukan secara sistematis. Dengan demikian peranan IPS sangat diperlukan untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya dimasa mendatang sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan tersebut menghendaki tanggung jawab yang berat kepada guru untuk menggunakan bermacam-macam pemikiran dan mengguras seluruh energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik kepada peserta didik. Hidayati (2008:1-5) kerangka kerja *sosial stuidies* dalam mengkaji atau mempelajari gejala dan masalah sosial tidak menekankan pada akademis-teoritis namun lebih kepada bidang praktis. Berikut adalah karakteristik IPS ditinjau dari materinya. Materi IPS didapatkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat dan lingkungan sekitar. Ada lima macam sumber materi IPS antara lain; (1) segala sesuatu yang terjadi disekitar anak dimulai dari lingkungan keluarga, sekolah, desa, sampai lingkungan luas negara dan dunia; (2) Kegiatan manusia misalnya, mata pencaharian, pendidikan, hobi, transportasi; (3) Lingkup geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat pada lingkungan anak dari jarak terdekat hingga jarak terjauh; (4) Kehidupan masa lampau, perkembangan

kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh;(5) anak sebagai sumber pengetahuan meliputi berbagai segi dari makanan, pakaian, dan keluarga. Dengan demikian, masyarakat dan lingkungannya merupakan sumber materi IPS .

Salah satu cara guru untuk mengajarkan IPS dengan baik, adalah dengan menggunakan model yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Fauziyah (2016 :19) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas. Artinya model pembelajaran adalah suatu rancangan yang digunakan guru untuk melakukan pembelajaran di kelas. Model Pembelajaran yang disarankan oleh Permendikbud No.22 th.2016 tentang Pelaksanaan Pembelajaran menyatakan bahwa:

Untuk memperkuat pendekatan ilmiah dalam pembelajaran di kelas diperlukan penerapan pembelajaran berbasis penelitian/penyinkupuan (*dsicovery / inquiry learning*) dan untuk mendorong kemampuan peserta didik menghasilkan karya kontekstual, individual maupun kelompok disarankan menggunakan pendidikan pembelajaran berbasis pemecahan masalah (PBL dan PjBL).

Model pembelajaran akan lebih efektif jika memanfaatkan media visual (gambar) untuk membantu dan mempermudah penyampaian materi sehingga model pembelajaran menjadi lebih efektif. Arsyad (2017: 89) media visual dirasa mampu membuat pemahaman siswa lebih baik dan dapat mempertajam ingatan siswa pada materi yang disampaikan.

Ahmad Susanto (2013:5) secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah peningkatan kemampuan yang ditandai dengan perubahan peserta didik setelah melalui kegiatan belajar dan dapat diukur karena belajar merupakan

suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, guru biasanya merumuskan tujuan belajar dengan berbagai kriteria yang harus dicapai. Anak yang berhasil dalam proses belajarnya adalah ia yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Permendikbud No. Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar menyatakan bahwa standar kompetensi kelulusan merupakan persyaratan yang harus dimiliki siswa dalam kemampuan kelulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan ketrampilan. Hal ini relevan pendapat Sudjana (2016:22) menyatakan bahwa klasifikasi hasil belajar siswa mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil refleksi diri peneliti pada kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN Pudukpayung 02, yang dilaksanakan pada tanggal 30 Juli – 14 September 2018, peneliti menemukan masalah-masalah yang ada pada saat melaksanakan kegiatan tersebut. Banyak kendala yang timbul selama melakukan praktik pengalaman lapangan, kemudian peneliti telah simpulkan hasil refleksi terkait masalah saat kegiatan praktik pengalaman mengajar di SDN Pudukpayung 02 antara lain, manajemen waktu dan manajemen kelas kurang maksimal, penggunaan media yang kurang mampu diserap oleh anak, juga penerapan model pembelajaran yang digunakan belum optimal menggali kreatifitas anak untuk memecahkan masalahdalam pembelajaran dan menyebabkan anak belum bisa menyimpulkan konsep suatu materi yang diajarkan dan kesalahan metode yang digunakan saat pembelajaran IPS sehingga

pembelajaran menjadi tidak optimal. Setelah menemukan kendala yang terjadi, peneliti kemudian melakukan *teratment* dan berhasil melakukan perubahan untuk mengatasi kendala tersebut dengan cara memperbaiki kegiatan pembelajaran menerapkan model inovatif dan penggunaan media yang menarik bagi siswa. Namun, ketercapaian tersebut masih belum maksimal dikarenakan waktu yang singkat pada kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan.

Mengartikan hasil refleksi diri tersebut, peneliti melakukan observasi dan wawancara sebagai pengumpulan data prapenelitian di kelas V di SDN Gugus Kembang Joyo Pati, untuk menggali lebih dalam permasalahan yang terjadi. Hasil observasi dan wawancara di SDN Gugus Kembang Joyo Pati, ada beberapa kendala dalam kegiatan pembelajaran, antara lain menjadi sebuah kebiasaan bagi siswa dalam pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, guru sebagai senter utama pembelajaran, berbagai model yang telah diterapkan saat pembelajaran namun belum menuju ke model pembelajaran model inovatif, model inovatif yang dimaksud adalah model pembelajaran yang mengutamakan partisipasi aktif siswa maka, pembelajaran harus berpusat pada siswa (*student centered design*) yang bertujuan untuk mengkontruksikan pemahaman pengetahuan mandiri oleh siswa (Fathurrohman, 2016:29). Selanjutnya, penggunaan media pembelajaran belum sepenuhnya optimal menyebabkan keaktifan siswa untuk berpikir kritis belum maksimal, dan yang terakhir adalah hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS masih tampak tertinggal dengan beberapa muatan pembelajaran yang lain. Permasalahan tersebut

ditunjukkan dengan data hasil belajar siswa berdasarkan nilai ulangan semester pelajaran IPS semester ganjil tahun 20017/2018 sebagai berikut.

Tabel 1.1 Persentase hasil belajar Muatan Pembelajaran IPS SDN

Gugus Kembang Joyo Pati

| NO | NAMA SEKOLAH | KKM | JUMLAH SISWA | |
|----|-------------------|-----|--------------|--------------|
| | | | TUNTAS | TIDAK TUNTAS |
| 1 | SDN PATI WETAN 01 | 75 | 24 (75%) | 12 (25%) |
| 2 | SDN PATI WETAN 02 | 75 | 18 (51%) | 10 (49%) |
| 3 | SDN PATI WETAN 03 | 75 | 12 (50%) | 12 (50%) |
| 4 | SDN KALIDORO | 75 | 10 (40%) | 14 (60%) |
| 5 | SDN SARIREJO 01 | 75 | 6 (30%) | 12 (70%) |
| 6 | SDN SARIREJO 02 | 75 | 8 (40 %) | 13 (60%) |
| | Rata-rata | | 47% | 53% |

Berdasarkan tabel 1.1 di dapatkan bahwa di SDN Pati Wetan 01 kelas V dengan KKM 75, 24 (75%) siswa tuntas dan 12 (25%) siswa tidak tuntas, SDN PatiWetan 02 sebanyak 18 (51%) siswa mencapai kriteria tuntas dan 10 (49%) siswa tidak mencapai ketuntasan, SDN Pati Wetan 03 dengan KKM 75 terdapat 12 (50%) siswa mencapai ketuntasan dan 12 (50%) siswa belum mencapai ketuntasan, SDN Kalidoro dengan KKM 75 sebanyak 10 (40%) siswa mencapai ketuntasan dan 14(60%) siswa belum mencapai ketuntasan, SDN Sarirejo dengan KKM 75 sebanyak 6 siswa (30%) siswa mencapai ketuntasan dan 12(70%) siswa belum mencapai ketuntasan, SDN Sarirejo 02 dengan KKM 75 sebanyak 8 (40%)

siswa mencapai ketuntasan dan 13(60%)siswa belum mencapai ketuntasan. Sehingga rata-rata presentase ($47\% < 53\%$) ketidak tuntas hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPS lebih besar dari siswa yang hasil belajarnya tuntas pada mupel IPS.

Beberapa penelitian sejenis yang telah dilakukan Penelitian yang dilakukan oleh Utami Tri *dkk* (2018) Vol.2, No.6 (541-552) p-ISSN 2614-7254 dalam Jurnal Mitra Pendidikan. Dengan judul “ Penerepan Model Pembelajaran *Project Bsed Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD” Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian dikatakan bahwa diperoleh peningkatan kreatifitas pad pra 48,2% (tidak kreatif), lalu pada siklus I menjadi 75.1% (cukup kreatif), dan meningkat pada siklus II menjadi 84.8% (kreatif). Selain peningkatan kreativitas diperoleh pula peningkatan hasil belajar siswa *pra siklus* diperoleh presentase 36,36%, meningkat pada siklus I presentase menjadi 72,73%, dan presentase pada siklus II menjadi 90,91%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran Project Based Learning mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri Manggihan

Penelitian dilakukan oleh Lawe Y. (2018) Vo.2, No.1 dalam *journal of Education Technology* dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Lembar Kerja Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD” jenis penelitian menggunakan eksperimen semu. Hal ini di lihat dari perbedaan rata-rata skor hasil belajar IPA pada siswa antara kelompok eksperimen (23,78) dengan kelompok kontrol (21,69). Berdasarkan analisis data uji-t $> t$ tabel dengan

derajat kebebasan (df) + $n_1+n_2-2=46$ dan taraf signifikan 5%. Rata-rata hasil belajar IPA kelompok eksperimen lebih besar dari rata-rata hasil belajar IPA kelompok kontrol yaitu $23,78 > 21,69$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek berbantuan LKS berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di Gugus II Kecamatan Golewa Barat Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian dilakukan oleh Ardiantari Novi (2015) Vol.3, No. 1 dengan judul “Penerapan Pendekatan Saintifik Dengan Penilaian Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Pengetahuan Matematika Tema Cita-Citaku Siswa Kelas IVB SDNegeri8 Pemecutan” jenis penelitian menggunakan penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase rata-rata kemampuan pemecahan masalah 17,4% dari 63,2% pada siklus I menjadi 80,6% pada siklus II. Peningkatan persentase rata-rata hasil belajar pengetahuan matematika 8,6% dari 73,7% pada siklus I menjadi 82,3% pada siklus II. Selanjutnya peningkatan ketuntasan klasikal 20% dari 62,5% pada siklus I menjadi 82,5% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan pendekatan saintifik dengan penilaian proyek dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar pengetahuan matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosidah Ani (2015) Vol.2 No.2 dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Visuaal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS” jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan Nilai rata-rata kelas siswa

sebelum pemberian tindakan kelas diperoleh nilai 52,19 sedangkan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 35,48%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa adalah 61,60 sedangkan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 45,15%. dan pada siklus II nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa adalah 82,45 sedangkan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 91,93%. Kesimpulan, penerapan pembelajaran *Media Pembelajaran Visual* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Andita Surya P. (2018) Vol. 6 No. 1 (41-54) ISSN: 2337-9227. Dengan judul “Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor Salatiga”. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan memberi perlakuan siklus sebanyak dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)* mengalami peningkatan. Pra siklus ketuntasan belajar siswa sebesar 46% lalu meningkatkan sebesar 72% pada siklus 1 dan meningkat pada siklus 2 sebesar 92% ketuntasan belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran menggunakan *Project Based Learning* berhasil meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa kelas IIIA SD Negeri Sidorejo Lor Salatiga.

Penelitian yang dilakukan oleh Suranti Ni M.Y. dkk (2016) Vol.2, No.2 ISSN. 2407-6902 dengan judul “Pengaruh model *Project Based Learning* Berbantuan Visual Terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik pada Materi Alat-

Alat Optik”. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuasi eksperimen dengan desai penelitian menggunakan *utreated control group design with pretest and posttest*. hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan skor 46% dan kelas kontrol 40,97% yang dibuktikan pada perhitungan statistik uji hipotesis (uji-t). Uji-t yang digunakan adalah uji-t *polled varian*. Hasil uji statistik (uji-t) menunjukkan nilai t hitung = 2.25. Harga ini lebih besar dari harga ttabel = 2.00 pada taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan konsep peserta didik yang diberikan perlakuan model *project based learning* berbantuan media virtual lebih baik dari pada peserta didik yang belajar dengan menggunakan model konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Adi Sifa dalam jurnal Pendidikan Dasar 2017, judul “ Peningkatan Ketsampilan *Fluency* Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” mengatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan keterampilan berpikir *fluency* pada siswa kelas V Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2017/2018. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan keterampilan berpikir *fluency* siswa kelas V Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2017/2018.

Dari latar permasalahan tentang muatan pembelajaran IPS tersebut, maka peneliti bermaksud mengetahui keefektifan penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media visual pda muatan pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas V melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan

Model *Project Based Learning* (Pjbl) Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati”

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti saat Praktik Pengalaman Lapangan, hasil refleksi diri, dan penelitian awal menggunakan cara observasi dan wawancara, ditemukan masalah sebagai berikut: (1) Siswa terbiasa dengan metode ceramah oleh guru atau *teacher center*, (2) guru telah menerapkan berbagai metode dan model pembelajaran namun belum menerapkan model pembelajaran yang *inovatif* (3) kurangnya pemanfaatan sarana seperti LCD dan media di kelas menyebabkan keaktifan dan pemikiran kritis siswa belum terlihat secara maksimal ; (4) Hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam maka dari beberapa hasil identifikasi masalah, poin ke 2 dan ke 3, yaitu guru telah menerapkan berbagai metode dan model pembelajaran namun belum sering menerapkan model pembelajaran inovatif dan kurangnya pemanfaatan sarana dan prasaran yang mendukung dan media di kelas menyebabkan keaktifan dan pemikiran kritis siswa belum terlihat secara maksimal.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media visual dalam pembelajaran IPS kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati?

2. Apakah model *Project Based Learning* berbantuan media visual efektif digunakan untuk muatan pembelajaran IPS kelas V Gugus SDN Kembang Joyo Pati?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media visual muatan pembelajaran PS kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati
2. Menguji keefektifan model *Project Based Learning* berbantuan media visual muatan pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu.

- a. Memberikan manfaat bagi keefektifan pembelajaran kelas V menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*
 - b. Memberikan manfaat bagi pembelajaran IPS kelas V dengan menggunakan model yang belum diterapkan agar menjadi referensi kegiatan pembelajaran yang efektif.
 - c. Memberikan manfaat bagi pembelajaran dengan menggunakan media visual agar kegiatan pembelajaran menyenangkan
2. Manfaat Praktis
 3. Bagi guru

Sebagai referensi dan rujukan guru untuk mengembangkan model yang berorientasi kepada siswa agar berfikir kritis dalam materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat

4. Bagi siswa

Memberikan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Mengenai materi Lingkungan dan Sekitar.

5. Bagi sekolah

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan kontribusi bagi sekolah untuk meningkatkan pembelajaran penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dan dapat pula digunakan oleh muatan pembelajaran lain.

6. Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti untuk dapat menggunakan model pembelajaran yang nantinya diterapkan pada siswa untuk mencapai keefektifan pembelajaran materi Lingkungan dan Sekitar serta dapat menambah pengalaman peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.2 Pengertian Belajar

Belajar menurut Slameto (2015: 11) mengatakan bahwa belajar bukanlah suatu proses mengubah sifat dasar manusia, namun untuk mengubah kurikulum sekolah sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah. Selanjutnya, Bruner mengklasifikasikan proses belajar menjadi tiga tahap yaitu, *enactive, iconic dan symbolic* yang masing-masing memiliki keterkaitan satu sama lain dalam tahapan proses penangkapan konsep yang disampaikan.

Kegiatan belajar menurut Ifa Nurchayanti (2016: 29) mengatakan bahwa manfaat kegiatan belajar adalah mengetahui kecenderungan proses psikologis, yang terjadi pada manusia. Menurut Anitah (2010 :1.3), belajar merupakan suatu proses berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman yang dilalui sendiri maupun berasal dari orang lain. Adapun belajar memiliki konsep pengertian yaitu kegiatan interaksi guru dan peserta didik.

Proses belajar bertujuan untuk membantu peserta didik dalam aktivitas belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan agar efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar dapat tercapai optimal (Hanung Wicaksono 2015:58)

Hamdani (2010: 17) menyebutkan bahwa kegiatan belajar merupakan karakter alamiah yang pasti dimiliki oleh manusia. Dengan karakter alami yang

dimiliki tersebut, mampu menjelaskan perbedaan manusia dengan makhluk ciptaan lainnya.

Alin Yuliana (2014:2) dalam jurnal *Joyful Learning Journal* mengungkapkan bahwa menurut Bell-Gredler, belajar merupakan proses yang dikerjakan secara sadar oleh seseorang guna mengembangkan kemampuan, sikap, dan ketrampilan.

Prinsip-prinsip belajar yang diyakini ialah melaksanakan sesuatu untuk merubah perilaku seseorang sehingga dalam kegiatan proses belajar seseorang membutuhkan berbagai jenis aktivitas (Ifa Nurchayati, 2015:142).

Dari beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dan dalam keadaan sadar dengan mengkoordinasikan antara akal dan emosi untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru yang termasuk kedalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun bertindak dengan hasil belajar yang ingin dicapai.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Sanjaya (2008: 9) mengemukakan bahwa perancangan pembelajaran mengarah pada proses penerjemahan kurikulum yang berlaku, namun berbeda pada desain pembelajaran yang menekankan pada merancang program pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa.

Aliran Behavioristik mengemukakan, pengertian pembelajaran merupakan usaha guru membentuk kebiasaan yang ingin dicapai dengan

menyediakan kebutuhan yang menunjang seperti lingkungan yang aman dan fasilitas yang cukup. Aliran kognitif berpikiran bahwa pembelajaran sebagai cara agar siswa berpikir, mengetahui, dan merasakan hal dipelajari. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered design*), *dikarenakan* sasaran pembelajaran yang dituju adalah menciptakan gagasan ilmiah setelah siswa melakukan interaksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi yang ada di sekitarnya (Hamdani,2010:23).

Sanjaya (2006:96) membedakan konsep mengajar menjadi dua macam, yaitu: (1) mengajar sebagai proses menyampaikan materi pelajaran; dan (2) mengajar sebagai proses mengatur lingkungan. *Pertama*, mengajar sebagai proses penyaluran materi pembelajaran dari guru kepada siswa. *Kedua*, mengajar juga dianggap sebagai proses mengatur lingkungan. Pada konsep ini, mengajar dianggap penting adalah belajarnya siswa. Dengan kata lain,yang dianggap penting dalam mengajar adalah proses mengubah perilaku. Dalam konteks ini, mengajar tidak ditentukan pada waktu pembelajaran serta kelayakan materi yang di sampaikan, tetapi yang dilihat merupakan dampak atau akibat dari proses pembelajaran itu sendiri.

Dari beberapa definisi pembelajaran yang telah dipaparkan, sebagian besar para ahli bahwa pembelajaran adalah aktifitas kompleks yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan lingkungan kondusif agar siswa mau melakukan proses belajar. Istilah aktivitas kompleks tidak dapat diartikan hanya kegiatan penyaluran pengetahuan dalam bentuk lisan dan tertulis saja, melainkan kegiatan menciptakan suasana belajar agar siswa dapat belajar secara aman dalam

membimbing siswa dalam belajar, memotivasi siswa untuk belajar, dan melakukan penilaian terhadap capaian dari kegiatan belajar yang telah dilakukan.

2.1.4 Pembelajaran Efektif.

Hubungan timbal balik yang terjadi antara guru dan siswa dengan baik merupakan suatu kegiatan yang harus terjadi, yang nantinya disebut interaksi. Interaksi yang terjadi di sekolah antara lain, hubungan timbal balik antara guru dan siswa, siswa dan guru, dan siswa dengan siswa lainnya. Dari kegiatan interaksi yang baik tersebut berdampak pada proses pembelajaran akan menjadi nyaman dengan suasana yang tenang, menyenangkan, dan aman. Kondisi yang demikian menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif.

Pembelajaran efektif merupakan takaran atau tingkat ketuntasan guru dalam kegiatan pengelolaan kelas (Susanto: 2013:53). Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya. Sebab dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik segi fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan semangat belajar yang tinggi, juga percaya diri sendiri.

Dari segi hasil pembelajaran, dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Lebih lanjut, proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas

apabila masukan merata, menghasilkan *output* yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat, dan pembangunan.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa yang belajar dengan pendekatan pemecahan masalah lebih baik daripada siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada tingkat ketuntasan tertentu. Ketuntasan belajar siswa hendaknya disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan di sekolah.

Untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif, maka perlu diperhatikan beberapa aspek, diantaranya: (1) Guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis; (2) Proses pembelajaran harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan adanya penyampaian materi oleh guru secara tertib menggunakan berbagai variasi di dalam penyampaian baik itu media, metode, suara maupun gerak; (3) lama proses belajar mengajar berlangsung digunakan secara efektif; (4) Motivasi mengajar guru dan motivasi belajar siswa cukup tinggi; (5) Hubungan interaktif antara guru dan siswa dalam kelas baik sehingga setiap terjadi kesulitan belajar dapat segera diatasi. Demikian rupa kelima aspek pembelajaran dikatakan efektif apabila dapat terlaksana dengan baik, maka akan terwujud sebuah pembelajaran yang efektif.

Nurmalis (2015:68) mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran dapat di raih secara optimal oleh siswa jika guru dapat mengoptimalkan efektifitas strategi pembelajaran, yang maknanya penyampaian materi harus terorganisir secara baik dan tepat kepada siswa.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar efektif terjadi jika siswa dan guru mampu bersinergi dengan baik. Guru tentunya wajib merencanakan terlebih dahulu pembelajaran yang akan dilaksanakan, tujuan yang ingin dicapai dan metode yang dibutuhkan serta strategi mengajar. Untuk siswa, hasuslah memiliki sikap seorang yang ingin tahu (kritis)dan bersikap baik saat pembelajaran berlangsung sehingga, pembelajaran menjadi nyaman dan efektif.

2.1.5 Teori –Teori Belajar Modern yang Melandasi Model Pembelajaran

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar.

2.1.6 Teori Belajar Pengembangan Kognitif Piaget

Mudjiono (2009:13) Teori Perkembangan Piaget mewakili konstruktivisme, yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses diawali dari anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman kesadaran melalui pengalaman dan interaksi-interaksi mereka. Menurut teori Piaget, setiap individu mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif yaitu Sensorimotor (lahir sampai 2 tahun), pra-operasional (2 sampai 7 tahun, operasional konkret (7 sampai 11 tahun), Operasional Formal (11 tahun sampai dewasa).

2.1.7 Teori Belajar Belajar Konstruktivisme

Menurut teori konstruktivis ini, prinsip yang paling utama dalam psikologi pendidikan adalah bahwa siswa harus menciptakan sendiri pengetahuan

di dalam benaknya. Guru, sebagai fasilitator dapat memberikan kemudahan untuk proses ini dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar serta secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Diibaratkan, guru dapat memberikan siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi dengan catatan yang dibuat siswa sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut (Nur, 2002 dalam Trianto, 2007: 14). Sardiman (2016:37) mengatakan bahwa dalam teori belajar aliran Konstruktivisme, belajar merupakan proses aktif dari si subjek belajar untuk merekonstruksi merupakan proses aktif dari siswa untuk membangun suatu makna dari pengalaman-pengalaman kegiatan belajar.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa teori pembelajaran yang melandasi model pembelajaran *Project Based Learning* atau model pembelajaran berbasis proyek adalah teori belajar Konstruktivisme karena teori ini mengedepankan pembelajaran *student centre design*, yang hasil *ouputnya* adalah siswa mampu berpikir kritis dan memiliki pemikiran yang luas yang dapat memberikan pemahaman yang tinggi dari hasil pemikirannya sendiri, namun tak lepas dari pengawasan guru sebagai fasilitator dan evaluator.

Dari beberapa pendapat ahli mengenai teori belajar yang telah dipaparkan, tujuan dipaparkannya teori tersebut adalah menjelaskan beberapa teori yang melandasi penelitian keefektifan model *Project Based Learning*. Teori belajar yang sesuai pada model *Project Based Learning* adalah teori belajar Konstruktivisme, yang mendukung siswa untuk membangun pemahaman pengetahuan secara mandiri.

2.2 Hasil Belajar

Menurut Kratwohl dan Anderson yang merevisi taksonomi Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik. Domain kognitif pada kata kerja (taksonomi revisi) menjadi (1) mengingat (*remember*); (2) memahami (*understand*); (3) mengaplikasikan (*apply*); (4) menganalisis (*analyze*); (5) mengevaluasi (*evaluate*); dan (6) mencipta (*create*). Psikomotor juga mencakup ketrampilan produktif, sosial, magerial, dan intelektual.

Yang harus diingat dari uraian tersebut, bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif.

2.2.1 Hasil Belajar Sebagai Objek Penelitian

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa didapat setelah mereka melakukan proses pembelajaran Hasil belajar siswa dapat dilihat dalam tiga macam ranah yaitu; ranah intelektual dan pengertian, ketrampilan dan kebiasaan, dan cita-cita dan sikap. Sedangkan Gagne membagi hasil belajar ke dalam lima kategori antara lain; (1) informasi verbal, (2) keterampilan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap, dan (5) keterampilan motoris. Kemudian pada SISDIKNAS (2004) rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi yang dikemukakan oleh Bloom. Bloom membanginya menjadi tiga ranah yaitu afektif, psikomotor, dan kognitif (Sudjana, 2009:22).

(a) Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Ranah kognitif ini dibagi ke dalam beberapa tingkatan yakni menurut taksonomi bloom yang telah direvisi oleh Krathwol dan Anderson mencakup 6 klasifikasi dalam domain kognitif yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Pada ranah kognitif, penyusunan instrumen penilaiannya termasuk tingkat yang paling rendah. Namun, jenis itu akan menjadi prasyarat bagi tipe atau jenis penyusunan instrumen hasil belajar berikutnya.

(b) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Penilaian sikap pada seorang peserta didik dapat dilihat dari perubahan tingkahlaku setelah mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa mungkin lebih menguasai pembelajaran yang berhubungan langsung dengan praktek dan lemah pada tingkat pengetahuannya maupun sebaliknya. Pada situasi tersebut, guru tidak boleh mengabaikan salah satu karakteristik yang menonjol dan melupakan yang lemah pada penilaiannya.

Ada beberapa jenis katagori ranah afektif dari kategori afektif sederhana hingga kategori afektif tinggi atau kompleks antara lain; (1) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar berbentuk masalah, gejala dan sebagainya; (2) *Responding* atau jawaban, yaitu bentuk respon dari sebuah stimulus dari luar; (3) *Valuing* (penilaian) peserta didik mampu menerima nilai-nilai dan kepercayaan hasil dari bentuk respon yang diterima; (4) *Organisasi*, adalah pengembangan dari nilai kedalam satu sistem didalamnya memuat konsep tentang suatu nilai, organisasi sistem pada suatu nilai, dan sebagainya.; (5) *Karakteristik nilai atau internalisasi nilai*, adalah gabungan

dari semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh semua orang, yang memengaruhi pola kepribadian tingkah lakunya.

(c) Ranah Psikomotoris

Hasil belajar Psikomotoris peserta didik akan tampak pada kemampuan dan kreatifitas pada individu. Sudjana membagi menjadi enam klasifikasi ketrampilan diantaranya, gerakan refleks, keterampilan pada gerakgerak dasar, kemampuan perseptual, kemampuan auditif, kemampuan bidang fisik, kemampuangerakan-gerakan skill dan yang terakhir adalah kemampuan komunikasi ekspresif dan interpretatif. Ketercapaian atau ketuntasan belajar siswa dapat diperoleh dengan penggunaan alat ukur penilaian yang menyatakan keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Dari paparan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada objek penilaian yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris. Ketiga ranah tersebut saling berkesinambungan atau terkait satu sama lain. Sebagai contoh apabila peserta didik yang telah menguasai secara maksimal ranah kognitif atau memiliki pemahaman yang kuat terhadap suatu pembelajaran maka otomatis perilaku dari peserta didik tersebut akan berubah sebagai hasil pengalaman belajar yang dilakukan.

Hasil belajar yang akan digunakan oleh peneliti ini adalah hasil belajar materi Peran kegiatan ekonomi dalam menyejahterakan masyarakat dengan membandingkan hasil pretest dan posttest.

2.3 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi pembelajaran, metode pembelajaran, maupun prosedur pembelajaran. Ciri-ciri tersebut ialah : (1) Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; (2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); (3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan (4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajarannya itu dapat tercapai (Kardi dan Nur, 2000:9)

Fitriyaningsih (2017:44) menjelaskan bahwa pemilihan model secara tepat maka perlu diperhatikan berbagai aspek yang meliputi fasilitas, kondisi siswa, media yang tersedia, sifat materi bahan ajar dan keadaan guru tersebut.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran perlu diterapkan di kegiatan pembelajaran untuk merencanakan pelaksanaan pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2.3.1 Macam-macam Model Pembelajaran

Pembelajaran suatu pokok materi yang akan dilaksanakan harus memilih model yang cocok dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berikut ini

beberapa macam model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS antara lain.

(1) *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Pendekatan CTL, merupakan konsep yang mengkaitkan konsep belajar antara materi pembelajaran dan situasi dunia nyata siswa. Hal ini akan mendorong siswa membentuk konsep dan pemahaman sendiri tentang pengetahuan yang dimiliki dari pengalaman pribadi dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai seorang anak dalam keluarga maupun sebagai siswa di sekolah.

Karakteristik CTL yaitu, kerjasama, menyenangkan, pembelajaran terintegrasi, menggunakan berbagai sumber dan media yang berasal dari apa dan dimana saja di sekitar siswa, laporan kepada orang tua tidak hanya berupa rapor, tetapi dapat berupa hasil karya siswa.

(2) *Cooperative Learning*

Model *Cooperative Learning* atau yang sering disebut dengan kooperasi, memiliki makna etimologi kerjasama. Pembelajaran yang menggunakan model kooperatif maka pembelajaran tersebut difokuskan pada pertukaran informasi terstruktur antar siswa satu dengan lain. Di kelas yang menggunakan model Kooperatif, siswa akan belajar bersama kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa heterogen (Trianto, 2007: 41). Tujuan pembelajaran kooperatif adalah siswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat berguna bagi kehidupan luar sekolah.

(3) *Karyawista*

Pengertian model karya wisata menurut Hidayati (2008: 7-34) memberi batasan karyawisata sebagai kegiatan belajar mengajar dengan mengunjungi obyek yang ada hubungannya dengan materi pembelajaran tertentu. Penerapan model karyawisata tidak selalu berkaitan dengan mengunjungi suatu tempat yang bernilai dengan menempuh waktu berjam-jam, menghabiskan waktu sehari-hari dan menghabiskan biaya yang besar. Guru, sebaiknya mengetahui terlebih dahulu hakikat tujuan dari karyawisata, kelebihan dan kelemahannya, serta memilah materi yang tepat dan cocok untuk dikembangkan dengan karyawisata. Selain itu, guru juga harus memerhatikan dari sudut siswa seperti apakah siswa mempunyai minat dan perhatian terhadap materi yang dipilih, memiliki antusias untuk mempelajarinya dengan cara lihat sendiri, dan apakah nantinya siswa akan menemukan hal yang menarik sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

(4) Bermain Peran

Model *Role Playing* tidak akan terlepas dari metode sosiodrama sebab keduanya dapat diterapkan pada muatan pelajaran IPS. *Role Playing* merupakan yang digunakan pembelajaran untuk memahami peranan, sikap, tingkah laku serta nilai dengan tujuan penghayatan, mencari sudut pandang dan cara berpikir orang lain (Hidayati, 2008: 7-36). Manfaat dari bermain peran adalah siswa mampu memahami cara pandang, cara berpikir orang lain yang diinterpretasikan dengan caranya sendiri, melihat nilai dari suatu peran yang dijalani, mempertajam panca indera untuk mengembangkan kepekaan terhadap sosial, melatih anak untuk mengendalikan emosinya, sehingga bermanfaat untuk siswa memecahkan

masalah, berfikir kritis tepat dan cepat, mampu menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mandiri.

(5) Diskusi

Diskusi merupakan kegiatan komunikasi dua pihak dengan membuat kotak mata satu sama lain yang didalamnya terdapat kegiatan saling berbagi gagasan maupun pendapat Trianto (:2011:117). Diskusi pembelajaran pelaku diskusi bisa guru dengan siswa, atau siswa dengan siswa lain. Model diskusi kelas ini memiliki keunggulan yaitu pada aspek kognitif. Pada hakikatnya, model diskusi kelas ini merupakan pokok dari suatu model pembelajaran yang mempunyai manfaat untuk menciptakan kondisi belajar yang positif. Selain itu, adapula model-model pembelajaran yang inovatif antara lain.

(a) Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL)

Istilah pembelajaran berbasis proyek merupakan istilah pembelajaran yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *Project Based Learning* menurut Trianto (2014) *PJBL* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksikan belajar mereka sendiri dan puncaknya menghasilkan produk/karya siswa yang bernilai realistik. Sedangkan Hesnawai (2015) mengatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek sebagai kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penekanan terletak pada hasil/produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat sampai mempresentasikannya berdasarkan pengalaman mereka.

Rizka S. (2014:74) dalam jurnal *Mathematics Education and Research* menyatakan bahwa pada sintaks PjBL yang dilakukan oleh siswa yaitu kegiatan perencanaan, pengamatan, pereapan, dan penyampaian informasi yang didapat oleh siswa pada saat proyek etnomatematika.

(b) Model Pembelajaran Pengajaran Langsung *Direct Instruction*

Model pengajaran langsung adalah model dengan pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses pembelajaran yang terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, langkah demi langkah. Trianto (2011 : 30) mengungkapkan bahwa pembelajaran langsung dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktek, dan kerja kelompok. Pembelajaran langsung digunakan untuk mentransformasikan informasi dari guru ke pada siswa secara langsung. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin.

(c) Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Trianto (2011:135) menyatakan bahwa *discovery* merupakan bagian dari Inkuiri atau sebaliknya *discovery* merupakan inkuiri yang diperluas secara mendalam. Subroto (2009:178). Metode penemuan (*discovery*) diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pembelajaran, perseorangan, manipulasi objek dan percobaan sebelum mencapai generalisasi. Sehingga metode penemuan (*discovery*) merupakan komponen dari praktik pembelajaran yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif.

Dari pemaparan beberapa model pembelajaran tersebut, model pembelajaran yang direkomendasikan oleh kurikulum tiga belas ada tiga model yaitu, model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dan model penemuan (*Discovery Learning*). Setelah mempelajari model-model tersebut, dan disesuaikan dengan rekomendasi penerapan model pada K13, maka peneliti memilih menggunakan model berbasis Proyek untuk penelitian yang dilaksanakan.

2.3.2 Model Pembelajaran *Project Based Learning*

2.3.2.1 Pengertian Model *Project Based Learning*

Susan M Land (2000:45) Pembelajaran menggunakan pendekatan *Project Based Learning* mendorong mutu pembelajaran melalui investigasi siswa secara langsung. Siswa mencari solusi untuk menyelesaikan masalah dengan cara merumuskan sendiri pertanyaan untuk dicari jalan keluarnya, merencanakan, mengumpulkan informasi, dan menganalisis informasi yang didapat, juga membangun sendiri penyelesaian hasil dari buah pemahamannya.

Fathurrohman (2015:118) model pembelajaran *project based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas siswa untuk memecahkan masalah dengan menerapkan ketrampilan meneliti, menganalisis, membuat, hingga mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

Ruiziani (2016:42) menyimpulkan, model pembelajaran *project based learning* dapat memberikan respon atau tanggapan yang baik pada siswa, karena dapat membantu siswa dalam berpikir kritis, aktif dalam diskusi.

Model *Project Based learning* (PjBL) dan *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan keaktifan siswa dan terlibat langsung dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah serta meningkatkan keterampilan proses siswa. (Murniyati, 2016:45)

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat kepada siswa (*Student Centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator (Anindita 2018:45)

Dari pendapat tersebut, maka dapat kita simpulkan bahwa model *Project Based Learning* ialah proses pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk melakukan suatu proyek pemecahan masalah disekitarnya kemudian dievaluasi bersama dengan siswa lain dan guru. Implementasi model *Project Based Learning* memberikan peluang yang luas kepada siswa untuk membuat keputusan memilih topik, melakukan penelitian, dan menyelesaikan sebuah proyek tertentu. Para siswa bekerja secara nyata, secara berkelompok dan seolah-olah sedang menerapkan strategi pemecahan masalah yang terjadi secara nyata dan realistis.

2.3.2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Abidin (2013:172) Tahapan *Project Based Learning* adalah sebagai berikut: (1) Praprojek, pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan guru diluar jam pembelajaran, pada tahap ini guru merancang deskripsi proyek, menentukan

pijakan proyek, menyiapkan media dan berbagai sumber belajar, dan menyiapkan kondisi pembelajaran; (2) Fase 1 Mengidentifikasi masalah, pada tahap ini siswa melakukan pengamatan terhadap obyek tertentu. Berdasarkan pengamatannya siswa mengidentifikasi masalah dan membuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan; (3) Fase 2 Membuat desain dan jadwal pelaksanaan proyek, pada tahap ini siswa secara kolaboratif baik dengan anggota kelompok ataupun dengan guru mulai merancang proyek, dan melakukan aktivitas persiapan lainnya; (4) Fase 3 Melaksanakan penelitian, tahap ini siswa melakukan kegiatan penelitian awal sebagai model dasar bagi produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan penelitian tersebut siswa mengumpulkan data dan selanjutnya menganalisis data tersebut sesuai dengan teknik analisis data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan ; (4) Fase 4 menyusun draf /*prototipe* produk Pada tahap ini siswa mulai membuat produk awal sebagaimana rencana dan hasil penelitian yang dilakukannya; (5) Fase 5 Mengukur, Menilai, dan memperbaiki produk, pada tahap ini siswa melihat kembali produk awal yang dibuat, mencari kelemahan, dan memperbaiki produk tersebut. Dalam praktiknya, kegiatan mengukur dan menilai produk dapat dilakukan dengan meminta pendapat atau kritik dari anggota kelompok lain ataupun pendapat guru ; (6) Fase 6 *Finalisasi dan Publikasi Produk* Pada tahap ini siswa melakukan *finalisasi* produk. Setelah diyakini sesuai dengan harapan, produk dipublikasikan. Kemudian ada pascaprojek, Pada tahap ini guru menilai, memberikan penguatan, masukan, dan saran perbaikan atas produk yang telah dihasilkan siswa .

Pembelajaran berbasis proyek pada pemecahan masalah terdiri dari 5 langkah utama dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan suatu masalah dan diakhiri dengan penyajian produk kemudian di evaluasi dengan menganalisis hasil kerja siswa. Tahapan sintaks PjBL menurut Trianto (2011:71) antara lain; Tahap-1 Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah; Tahap- 2 Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut; Tahap-3 Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah; Tahap-4 Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya; Tahap 5 Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Dari penjelasan tersebut, penelitian ini menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* Trianto (2015:) yaitu penyajian masalah; membuat perencanaan; menyusun penjadwalan; memonitor pembuatan proyek; melakukan penilaian; dan evaluasi dengan pertimbangan langkah tersebut lebih mudah diterapkan pada kelas eksperimen; publikasi produk.

2.3.2.3 Kelebihan Model *Project Based Learning*

Sani (2015:177) menjabarkan beberapa keuntungan menggunakan model *Project Based Learning* sebagai berikut: (1) Meningkatkan motivasi siswa

untuk belajar dan mendorong mereka melakukan pekerjaan penting; (2) Meningkatkan kemampuan siswa menyelesaikan masalah; (3) Membuat siswa lebih aktif menyelesaikan permasalahan siswa yang kompleks; (4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerjasama; (5) Mendorong siswa mempraktikkan ketrampilan berkomunikasi; (6) Memberikan pengalaman kepada siswa mengelola sumber daya; (7) Memberikan pengalaman kepada siswa mengorganisasikan proyek, mengalokasikan waktu, dan mengelola sumberdaya seperti peralatan dan bahan untuk menyelesaikan tugas ; (8) Memberikan kesempatan belajar bagi siswa untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata; (9) Melibatkan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk.

Alasan lain mengenai kelebihan penerapan model *Project Based Learning* dalam jurnal pendidikan oleh Munisah Vol.8 No. 2 adalah model *Project Based Learning* sepenuhnya mendukung siswa menjadi peserta didik yang menyelesaikan tugas secara mandiri dengan bertanggungjawab menyelesaikan tugas-tugas yang kompleks.

Keuntungan pembelajaran berbasis proyek Moursung Wena, (2014:147) yaitu; (1) *Increased motivation* (meningkatkan motivasi belajar siswa). Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat dibuktikan dari beberapa laporan penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek yang menyebutkan bahwa siswa sangat tekun, berusaha keras untuk menyelesaikan proyek, siswa merasa lebih bergairah menyelesaikan proyek yang mereka kerjakan saat pembelajaran, dan berkurangnya keterlambatan siswa dalam

kehadiran; (2) *Increase problem-solving ability* (meningkatkan kemampuan siswa memecahkan masalah). Beberapa sumber menyatakan bahwa lingkungan belajar pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih aktif pembelajaran dan dapat menjadikan siswa memecahkan masalah yang lebih rumit; (3) *Improved library research skills* (meningkatkan ketrampilan siswa mencari dan mendapatkan informasi). Ketrampilan siswa untuk mencari dan mendapat informasi akan meningkat bilamana pembelajaran berbasis proyek memprasyaratkan siswa memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi secara cepat. (4) *Increased accurate skills* (meningkatkan kemampuan kecermatan mengorganisasi proyek) ketrampilan komunikasi dapat berkembang dan mempraktekannya melalui kerja kelompok dalam proyek; (5) *Increased resources-management skills* (meningkatkan kemampuan mengelola sumberdaya) pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan dengan baik memberikan siswa pembelajaran praktek menjalankan proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Fathurrohman (2015: 122-123) menyebutkan beberapa kelebihan pembelajaran berbasis proyek diantaranya yaitu.: (1) pengetahuan dan ketrampilan yang baru diperoleh dari pembelajaran; (2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran; (3) Menjadikan siswa lebih aktif memecahkan masalah yang kompleks dengan membuat produk yang berupa barang dan jasa; (4) Mengembangkan ketrampilan siswa mengolah sumber daya yang ada; (5) Meningkatkan kerjasama siswa khususnya yang bersifat kelompok; (6) Siswa membuat keputusan dan kerangka kerja; (7) Terdapat masalah yang

pemecahannya belum ditentukan; (8) Siswa merencanakan proses untuk mencapai hasil; (9) Siswa bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola hasil yang didapat; (10) Siswa melakukan evaluasi secara kontinu; (10) Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya; (11) Kelas memiliki suasana yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

Daryanto (2014) mengemukakan bahwa faktor internal dan eksternal yang menjadikan nilai siswa dibawah KKM dapat diatasi dengan cara membantu siswa memahami konsep melalui pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)

Dari beberapa kelebihan model pembelajaran *project Based Learning*, dapat disimpulkan bahwa model tersebut baik diterapkan untuk siswa karena saat pembelajaran mereka menjalankan proyek, dibutuhkan ketrampilan untuk menyelesaikannya. Pembelajaran ini dapat membuat siswa memecahkan masalah yang lebih rumit sehingga siswa dapat menjadi aktif saat pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa lebih optimal.

2.3.2.4 Kelemahan Model *Project Based Learning*

Sani (2017:177) menjelaskan kelemahan model *Project Based Learning* antara lain: (1) Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah ; (2) Membutuhkan biaya yang cukup ; (3) Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar; (4) Membutuhkan fasilitas, peralatan dan bahan memadai; (5) Tidak sesuai untuk siswa yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan; (6) Kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok.

Untuk meminimalisir kelemahan dan membuat solusi untuk kelemahan tersebut, peneliti berpendapat apabila waktu yang kurang cukup, maka gagasan proyek dapat dilakukan pada waktu istirahat sembari beristirahat, siswa terus melakukan pembelajaran yang menyenangkan kemudian untuk menekan biaya, maka guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sudah ada dengan sedikit modifikasi. Gagasan proyek yang kreatif dan menyenangkan serta pemanfaatan media mampu membuat siswa tertarik untuk bekerja sama, untuk itu peran guru sangat penting meningkatkan stimulus siswa dalam pemanfaatan model *ProjectBased Learning*.

2.3.2.5 Implementasi Model Project Based Learning dalam Muatan Pembelajaran IPS

Implementasi model *project based learning* berbantuan media visual dalam muatan pembelajaran IPS pada siswa kelas V Gugus Kembang Joyo Pati. Model *project Based learning* digunakan sebagai alat bantu mengatasi kesulitan siswa memahami dan mengingat materi dalam muatan pembelajaran IPS. Penerapan model *project Based Learning* dapat melatih siswa berpikir aktif, kreatif, dan kritis didasarkan pada pengalaman menyelesaikan proyek sehingga berdampak pada pemahaman siswa menjadi optimal.

Langkah-langkah penerapan model *Project Based Learning* menurut Sani (186) sebagai berikut: (1) Siswa ditampilkan sebuah permasalahan dan diberikan kesempatan untuk bertanya. Kemudian siswa diberikan proyek yang berkaitan dengan apa yang ditampilkan guru; (2) Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok kecil, selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah

yang akan dilakukan untuk menjamin keberhasilan proyek; (3) Siswa dan guru berdiskusi untuk menentukan batas waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan proyek; (4) Guru menyediakan fasilitas yang dibutuhkan siswa dalam mengerjakan proyek dan memonitor kemajuan proyek yang dibuat oleh masing-masingkelompok dan memberikan saran jika diperlukan; (5) Masing-masing kelompok menampilkan di depan kelas. Guru melakukan penilaian terhadap proyek yang ditampilkan siswa ; (6) Siswa diberi kesempatan untuk merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan dan menyampaikan persepsi.

Kuntungan kolaborasi kelompok selama pembuatan proyek membuat siswa memiliki perkembangan sikap berani mengungkapkan pendapat, memberi Media gambar dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, dapat memvisualkan konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik. pendapat, mau mengakui kekeliruan pendapat, dan menerima kehadiran orang lain sebagai anggota kelompok (Tasiwan 2018:48)

Dari uraian yang dipaparkan mengenai langkah-langkah model *Project Based Learning* yaitu pemunculan masalah, penugasan proyek, perencanaan *timline* pelaksanaan proyek, monitoring, dan evaluasi. Peneliti akan menerapkan langkah-langkah tersebut sesuai sintaks pembelajaran kelas eksperimen dan akan dituangkan dalam instrumen penelitian sebagai indikator penilaian.

2.4 Media

2.4.1 Pengertian Media

Media adalah jembatan penghubung satu hingga beberapa sumber informasi ke penerima informasi, contohnya adalah radio, televisi, internet, dan lain sebagainya. Selain alat, media yang merupakan perantara dapat berupa penyampaian informasi oleh manusia, misalnya seorang guru akan mengumumkan pengumuman ulangan kepada siswa di papan pengumuman maka papan pengumuman merupakan media bagi guru (Wina, 2012:58)

Arsyad (2009:3) Kata media berasal dari Bahasa Latin dari kata *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi untuk membuat siswa dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sebagainya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Dari pengertian media yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan

bahwa media dapat berbentuk fisik, yang kegunaannya adalah membantu proses belajar agar siswa lebih menangkap pesan yang diajarkan dengan mendorong siswa menjadi lebih fokus terhadap materi sehingga pembelajaran efektif sesuai dengan yang diharapkan oleh guru dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran disebut media pembelajaran

2.4.2 Media Pembelajaran

Rosidah (2016:123) dalam dunia pendidikan tentu kita mengenal media pembelajaran, media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai semua alat yang dapat dipakai untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran seperti radio, internet, majalah, dan sebagainya. Maka perbedaan antara media secara umum dan media pembelajaran terletak pada pesan atau isi yang ingin di sampaikan (Wina, 2012 :59)

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian konsep materi, serta inti dari pembelajaran secara langsung (Hasmina Hasan, 2016: 25).

2.4.3 Fungsi Media Pembelajaran

Suatu pembelajaran akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal seperti yang digambarkan oleh Edgar Dale. Maka media pembelajaran dihadirkan untuk memfasilitasi siswa menuju peningkatan pemahaman. Fungsi media pembelajaran menurut Suryani (2018: 10) terdiri dari fungsi semantik, manipulatif, gikisasi, distributif, sosiokultural, dan psikologis.

1. Fungsi media sebagai Semantik

Semantik memiliki arti suatu kata atau istilah dapat berupa istilah dalam simbol yang sering dijumpai dalam muatan Kimia, Biologi. Media, dalam fungsi semantiknya dapat menjelaskan suatu istilah yang rumit dan menguraikannya sehingga mampu mengatasi masalah yang rumit atau mengkonkretkan istilah dalam simbol yang abstrak. Sebagai contoh media gambar, foto atau video dapat digunakan untuk membantu menjelaskan unsur-unsur kimia untuk meminimalisir kesalahan saat penyampaian menggunakan bahasa verbal..

2. Fungsi media sebagai Manipulatif

Media berfungsi sebagai manipulatif artinya media bermaksud untuk memanipulasi benda, suatu gejala, tujuan, dan sasarannya. Dicontohkan misalnya suatu penyebab kejadian gempa bumi yang telah terjadi beberapa tahun sebelumnya dapat dijelaskan menggunakan media video sehingga dalam hal ini media berfungsi memanipulasi menggambarkan suatu kejadian maupun benda yang tidak dapat terjangkau secara langsung.

3. Fungsi Media Sebagai Fiksatif

Fungsi fiksatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yaitu kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi. contoh adalah video pidato proklamasi Republik Indonesia pada siswa.

4. Fungsi Media Sebagai Sosiokultural

Fungsi media pembelajaran dilihat dari sosiokultural, yaitu mengatasi hambatan sosio kultural antar peserta komunikasi pembelajaran. Bukan hal yang mudah untuk memahami para siswa yang memiliki jumlah yang cukup banyak (paling tidak dalam satu kelas berjumlah 40 orang). Masing masing memiliki karakteristik yang berbeda-beda apalagi dihubungkan dengan adaptasi, keyakinan, lingkungan, pengalaman, dan lain lain. Sedangkan dari pihak lain, kurikulum dan materi ajar ditentukan dan dilakukan secara sama untuk setiap siswa. Tentunya guru akan menghadapi kesulitan terlebih guru harus mengatasinya sendiri. Apalagi bila latar belakang dirinya (guru) baik adat, budaya, lingkungan, dan pengalaman yang berbeda dari para siswannya. Hal ini dapat di atasi dengan media pembelajaran, karena media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

5. Fungsi Psikologis

Fungsi media secara Psikologis memiliki beberapa fungsi antara lain; fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi imajinatif, fungsi psikomotorik, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.

a. Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya sel penghambat ini, para siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan

yang dianggapnya menarik dan membuat rangsangan yang lainnya dengan demikian, media belajar yang tepat guna adalah media belajar yang menarik dan memfokuskan siswa. Dalam psikologi komunikasi, fenomena ini terjadi ketika kita memperhatikan rangsangan tertentu sambil membuang rangsangan yang lainnya disebut perhatian selektif (*selectiv attention*). Contoh saat pembelajaran IPA tentu terasa sangat membosankan jika hanya sekedar menyampaikannya secara teori.

b. Fungsi afektif

Fungsi afektif yaitu menggugah perasaan, emosi, dan tingkatan penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Setiap orang memiliki gejala batin jiwa yang berisikan kualitas karakter dan kesadaran. Ia berwujud pencurahan perasaan minat, dan sikap penghargaan, nilai-nilai, atau perangkat emosi dan kecenderungan kecenderungan batin. Media pembelajaran yang tepat guna dapat meningkatkan sambutan dan penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu. Sambutan dan penerimaan tersebut berupa kemauan, dengan adanya media pembelajaran, terlihat pada diri siswa kesediaan untuk menerima beban pelajaran, dan untuk itu perhatiannya akan tertuju pada pembelajaran yang di ikutinya. Hal lain dari penerimaan itu adalah munculnya tanggapan yaitu partisipasi siswa dalam keseluruhan proses pembelajaran siswa secara suka rela. Hal ini merupakan relaksasi siswa terhadap rangsangan yang di terimannya. Apabila siswa tersebut di lakukan dengan terus menerus, maka tidak menutup kemungkinan jiwannya melakukan penilaian dan penghargaan terhadap nilai-nilai atau norma-norma yang di perolehnya. Pada tingkat tertentu nilai nilai atau

norma-norma itu akan di terimannya dan di yakininnya. Kemudian terjadilah pengorganisasian nilai-nilai, norma-norma, kepercayaan, ide, dan sikap yang menjadi sistem batin yang konsisten yang di sebut dengan karakteristik.

c. Fungsi kognitif

Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk yang mewakili objek-objek yang di hadapi, baik objek berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa. Objek-objek itu di dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang, yang dalam psikologi semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental. Belajar melalui kegiatan seperti darmawisata, siswa mampu menceritakan pengalamannya selama melakukan kegiatan itu kepada temannya. Tempat-tempat yang ia kunjungi selama berdarmawisata tidak di bawa pulang, dirinya sendiri juga tidak hadir di tempat darma wisata itu saat ia bercerita pada temannya tersebut. Tetapi semua pengalaman tercatat di dalam benaknya. Dalam bentuk gagasan-gagasan dan tanggapan-tanggapan. Gagasan dan tanggapan itu di tuangkan dalam kata-kata yang di sampaikan kepada temannya yang mendengarkan ceritanya. Dengan demikian pengalaman selama berkunjung ke tempat darma wisata di wakikan dalam bentuk gagasan atau tanggapan yang kedua dalam bentuk mental. Jelaslah kirannya, media pembelajaran itu telah andil dalam mengembangkan kognitif siswa. Semakin banyak ia di hadapkan dengan objek-objek akan semakin banyak pula pikiran dan gagasan yang dimilikinya, atau semakin kaya dan luas pikiran kognitifnya.

d. Fungsi imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinatif siswa. Imajinatif dalam kamus lengkap psikologi adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris. Imajinatif ini mencakup penimbunan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana di masa mendatang, atau dapat pula mengambil bentuk fantasi (khayal). Misalnya guru memberikan gambar tentang peristiwa tanah longsor. Tentu secara otomatis anak akan berpikir dan berimajinasi kenapa peristiwa tersebut bisa terjadi.

e. Fungsi motivasi

Motivasi merupakan seni yang mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian motivasi merupakan usaha dari pihak luar adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan, menggerakkan siswanya untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru dapat memotivasi siswanya dengan cara membangkitkan minat belajarnya dan dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan. Harapan akan tercapainya hasrat dan tujuan dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan guru kedalam diri siswa. Salah satu pemberian harapan itu yakni dengan cara memudahkan siswa, bahkan yang dianggap lemah sekalipun dalam memahami dan menerima isi pelajaran yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna (Wina, 2012: 75)

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar (2012:29-40) adalah: (1) sebagai sumber belajar, yaitu penyalur, penyampai, (2) fungsi sematik, yaitu berfungsi memperjelas arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol; (3) fungsi fiksatif,

meliputi kemampuan media untuk menyimpan, menangkap, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai keperluan; (4) fungsi manipulatif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menampilkan kembali suatu objek atau kejadian dengan bermacam-macam cara, teknik dan bentuk; (5) Fungsi distributif, yaitu dalam sekali penampilan suatu objek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang sangat besar dalam kawasan yang luas; (6) fungsi psikomotorik adalah fungsi media dalam meningkatkan keterampilan fisik peserta didik; (7) fungsi psikologis, yakni fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan/ emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi (mendorong peserta didik membangkitkan minat belajar); (8) fungsi sosio-kultural, media berfungsi memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada peserta didik.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat beragam fungsi media pembelajaran bagi pembelajaran. Media akan memiliki fungsi dan bernilai apabila media tersebut dipilih sesuai dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan diraih.

2.4.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran bermanfaat untuk membuat pembelajaran lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa (Rivai, 1991) manfaat media pembelajaran dapat dirasakan oleh guru dan siswa sebagai berikut.

a. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah.

- (1) Membantu menarik perhatian siswa untuk belajar.
 - (2) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pembelajaran yang sistematis.
 - (3) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian muatann pembelajaran
 - (4) Membantu menyajikan materi lebih konkret untuk muatan pembelajaran yang abstrak seperti matematika, kimia, dsb.
 - (5) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan.
 - (6) Membangkitkan kepercayaan diri siswa
- b. Manfaat media Pembelajaran bagi siswa
- (1) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar
 - (2) Memotivasi siswa untuk belajar di kelas maupun secara mandiri
 - (3) Memudahkan siswa memahami materi yang disajikan
 - (4) Memberikan suasana yang menyenangkan sehingga dapat lebih fokus terhadap pembelajaran
 - (5) Memberikan siswa kesadaran untuk memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui visualisasi yang disajikan

Sanjaya (2012:73) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih menarik sehingga membentuk siswa bersija positif selama pembelajaran berlangsung.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran begitu positif untuk siswa dan pembelajaran. Maka sangat dianjurkan unntuk mmenfaatkan media sesuai kebutuhan agar kreativitas

siswa dapat meningkat optimal, dan tidak harus media yang rumit untuk menarik perhatian dan fokus siswa selama pembelajaran.

2.4.5 Jenis-Jenis Media

Arsyad (2011) mengategorikan dua jenis media yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Contoh media tradisional audio seperti rekaman piringan; visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi, dan radio; cetak seperti buku teks, modul, workbook, dan majalah; permainan seperti teka-teki, simulasi, permainan papan; Realita, seperti model, spesimen (contoh) dan manipulatif. Media teknologi mutakhir contohnya adalah media berbasis telekomunikasi seperti *teleconference*, kuliah jarak jauh dan media berbasis mikroprosesor seperti *Computer-Assisted Instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif *Hypermedia*, *compact (video) disc*.

Aqib (2014:52) mengelompokan media kedalam tiga jenis, yaitu: (1) media grafis (simbol-simbol komunikasi visual, misalnya gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik/*graphs*, kartun, poster, peta/*globe*, papan flannel, dan papan buletin); (2) media audio (dikaitkan dengan indra pendengaran, misalnya radio dan alat perekam pita magnetik); (3) multimedia (dibantu proyektor LCD, misalnya file program komputer multimedia). Menurut Ahmadi, dkk (2017:128) media pembelajaran dapat berupa perangkat keras (hardware) seperti televisi dan koran ataupun perangkat lunak (software) yaitu media yang disajikan melalui perangkat keras seperti laptop atau televisi.

Selain itu jenis media juga terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, berbasis visual, audio-visual, dan media komputer (Suryani, 2018 : 78)

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah media komik digital yang termasuk pada jenis multimedia, karena media tersebut melibatkan lebih dari satu jenis media dan indera yang meliputi visual diam, visual gerak, audio, dan teks..

2.4.6 Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan media adalah tahap awal yang harus dilakukan oleh guru, pemilihan media pembelajaran harus dipilih dengan menyesuaikan berbagai pertimbangan seperti kesesuaian materi, kelayakan media dan lain-lain. Karena media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan yang penting kedudukannya saat pembelajaran menggunakan media (Arsyad, 2016)

Kriteria pemilihan media yang baik menurut Suryani (2018) adalah sebagai berikut.

1. Sesuai dengan tujuan

Media pembelajaran yang digunakan disesuaikan berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan mengacu setidaknya dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran yang akan digunakan tepat sasaran dengan tujuan pembelajaran. Cara yang dapat digunakan dalam menyusun media sesuai tujuan adalah guru harus mengerti betul apa tujuan media yang akan digunakan. Contohnya, jika guru ingin membelajarkan cara mengetik komputer maka guru akan mengunduh aplikasi *MS. Word* karena aplikasi tersebut digunakan dalam hal pengetikan teks.

2. Tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi.

Penyajian media pembelajaran hendaknya disesuaikan pada tingkat pemahaman siswa, kebutuhan dan kemampuan pemahaman siswa. Oleh sebab itu pendampingan guru setidaknya dalam pengoperasian media agar pemahaman siswa sama. Contoh pada pembelajaran matematika, mengenai konsep dasar penjumlahan disajikan media video. Kemudian guru membantu siswa dalam menjawab soal penjumlahan dengan media video tersebut dengan menjelaskan tahapan-tahapan penjumlahan.

3. Praktis, luwes, dan bertahan

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal, baru, dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan di sekitar sekolah dan sesuatu disekitar yang tepat guna lebih baik dari pada media pembelajaran yang rumit. Salah satu pertimbangan memilih media adalah sederhana dan praktis, mudah dalam penggunaan, dapat bertahan lama, dan harga terjangkau. .

4. Guru mampu dan terampil menggunakan media

Guru haru mampu mengoperasikan media terlebih dahulu sebelum dicobakan kepada siswa. Nilai dan kemanfaatan media ditentukan oleh bagaimana ketrampilan guru menggunakan media yang dipilih.

5. Pengelompokkan Sasaran

Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah media yang dapat diterima secara umum oleh siswa meskipun kemampuan mereka berbeda-beda. Namun, tidak selamanya siswa akan bisa paham dengan media

pembelajaran yang di samaratakan. Guru harus menganalisis pemilihan media yang tepat sasaran bagisiswa yang heterogen, misalnya membedakan pemberian media bagi kelompok dan individu, pemberian media di sesuaikan dengan latar belakang siswa seperti latar belakang ekonomi, budaya, sosial dan lain-lain

6. Mutu Teknis

Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran memiliki standar tertentu agar layak digunakan, dalam hal ini guru harus dapat menentukan standar untuk produk tertentu agar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media terdapat beberapa faktor antara lain, media harus sesuai tujuan, tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi; praktis dan luwes; guru mampu menggunakan media; pengelompokkan sasaran; dan mutu teknis. Media yang baik yang dipilih harus mempertimbangkan kesesuaian dan ketepatan penggunaan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan meminimalisir pemahaman luar oleh siswa saat pembelajaran menggunakan media.

2.4.7 Media Visual

Media visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan mempertajam ingatan. Media gambar dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat mengkoneksikan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media gambar sebaiknya ditempatkan pada konteks yang

bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan adanya proses penyerapan informasi. Media visual dapat berupa: (a) gambar *representatif* seperti foto, lukisan yang menunjukkan visual suatu benda, (b) *diagram* yang melukiskan hubungan-hubungan konsep organisasi, dan struktur isi material, (c) *peta* yang menampilkan hubungan antara unsur-unsur dalam isi materi.

Media gambar dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, dapat memvisualkan konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik (Yenimar, 2017:45). Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif suatu media berbasis visual antara lain : (1) Usahakan visual itu sederhana mungkin dengan menggunakan gambar, garis, karton, bagan, dan diagram; (2) Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdaat teks) sehingga pembelajarna dapat terlaksana dengan baik; (3) Guna mengorganisasi informasi; (4) Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat; (5) Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan siswa;(6) Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.; (7) Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual; (8) Visual yang diproyeksikan harus dapatterbaca dan mudah dibaca; (9) Unsur-unsur pesan dalam visual harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi pada siswa; (10) Warna harus realistik (Arsyad 2009: 5).

Yenimar (2017:45) pada jurnal Pendidikan Indonesia mengungkapkan bahwa penggunaan media jenis gambar dalam pembelajaran IPS pada siswa sekolah dasar dapat membantu menggambarkan konsep yang ingin diutarakan oleh anak.

Dari uraian yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa media visual merupakan media pembelajaran yang dapat ditampilkan bentuk-bentuk media visual berupa poster, gambar, grafis dan grafik dengan ketentuan-ketentuan memenuhi syarat tampilan yang baik.

2.4.8 Kelebihan Media Visual

Media visual akan lebih efektif apabila diempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan mediatersebut untuk meyakinkan adanya proses informasi (Arsyad, 2016) kelebihan media visual adalah sebagai berikut.

- a. Lebih menarik karena ada gambar sehingga memberikan pengalaman yang nyata untuk siswa
- b. Materi lebih mudah diingat dengan visual peta konsep, dan singkatan
- c. Media visual dapat memperlancar pemahaman misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi.
- d. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat menghubungkan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata

Sebaliknya, terdapat pula kekurangan media visual antara lain.

- a. Akan terjadi kesulitan jika siswa mengalami masalah pada indra penglihatan

- b. Siswa tidak memahami gambar jika gambar tidak jelas atau tidak sama dengan bentuk nyatanya
- c. Tidak dapat melayani siswa dengan gaya belajar auditif dan kinestetik
- d. Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat gambar dan keterampilan khusus menyajikan gambar sesuai wujud aslinya.

2.5 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

2.5.1 Pengertian Pembelajaran IPS

Perjalanan panjang kajian *social studies* yang melatar belakangi IPS sebagai rumpun ilmu sosial tidak terlepas dari organisasi *National Council for the Social Studies (NCSS)* para tokoh *social studies* dunia salah satunya Barr dkk dalam Winata Putra (2010:1.4) mengatakan bahwa studi sosial adalah integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk kepentingan pembelajaran dalam pendidikan kwanegaraan.

Munisah (2018:182) dalam jurnal Kreatif mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah ialah salah satu muatan pelajaran akademis yang disusun guna menumbuhkan rasa cinta pada lingkungan sebagai warga negara Indonesia.

Ayu Faridha (2015:9) dalam jurnal Joyful Learning Journal mengungkapkan bahwa ilmu yang mempelajari kehidupan manusia dengan mengklasifikasikan hubungan timbal balik manusia dengan orang lain dalam suatu kelompok merupakan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Visi, misi, dan strategi baru *social studies* yang dikemukakan oleh Winata putra (2010:1.11) program studi sosial dalam pendidikan persekolahan

memberi dasar bahwa pendidikan studi sosial memiliki dua alternatif, yakni bersifat monodisipliner dan multidisipliner. Program studi sosial sebagai wadah untuk membantu siswa membangun pengetahuan kemudian yang akan terjadi ialah siswa nantinya berperan aktif sebagai pembangun pengetahuan melalui cara pandang secara akademik terhadap realita.

Jurnal penelitian oleh Kurniana Bektiningsih (2016:181) dalam jurnal Kreatif September 1 menjelaskan bahwa, muatan pelajaran IPS dirancang guna meningkatkan pemahaman dan kemampuan analisis, pada keadaan sosial masyarakat dalam menapaki kehidupan bermasyarakat yang dinamis, disusun secara sistematis komprehensif, terintegrasi dalam proses pembelajaran ke arah pendewasaan, dan keberhasilan kehidupan bermasyarakat.

Hidayati (2008:1-5) kerangka kerja *sosial studies* mengkaji atau mempelajari gejala dan masalah sosial tidak menekankan pada akademis-teoritis namun lebih kepada bidang praktis. Berikut adalah karakteristik IPS ditinjau dari materinya. Materi IPS didapatkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat dan lingkungan sekitar. Ada lima macam sumber materi IPS antara lain; (1) segala sesuatu yang terjadi disekitar anak dimulai dari lingkungan keluarga, sekolah, desa, sampai lingkungan luas negara dan dunia; (2) Kegiatan manusia misalnya, mata pencaharian, pendidikan, hobi, transportasi; (3) Lingkup geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat pada lingkungan anak dari jarak terdekat hingga jarak terjauh; (4) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkunganterdekat sampai yang terjauh;(5) anak sebagai sumber pengetahuan

meliputi berbagai segi dari makanan, pakaian, dan keluarga. Dengan demikian, masyarakat dan lingkungannya merupakan sumber materi IPS .

Ani Rosidah (2017 : 123) Pengetahuan sosial berisi berbagai tujuan pokok pembelajaran yaitu, (a) mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;(b) mempunyai rasa ingin tahu yang kritis terhadap suatu masalah dan dapat mengatasi masalah dengan baik ; (c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai sosial bermasyarakat;(d) dapat bekerjasama dengan kelompok masyarakat majemuk.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *social studies* sebagai bidang kajian dasar yang telah menjadi rujukan dan ontologi bagi dunia persekolahan termasuk sebagai acuan sistem pendidikan nasional untuk menyusun kurikulum mengenai pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

2.5.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan kepekaan sosial peserta didik dalam lingkungan masyarakat, dapat memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari baik masalah individu ataupun masyarakat, dan memiliki mental positif dalam setiap masalah yang dihadapi. (Susanto, 2016:145). Tujuan utama IPS yaitu mengembangkan dan memperkaya peserta didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya, melatih anak dalam menempatkan diri di lingkungan masyarakat, dan menjadikan negaranya menjadi lebih tempat hidup yang lebih baik (Taneo, 2010:27). Menurut Gunawan (2016:48), pembelajaran IPS bertujuan untuk membentuk warga negara agar memiliki kemampuan sosial dan prinsip dalam berkehidupan di masyarakat,

memiliki kekuatan fisik dan lingkungan sosial sehingga menjadi warganegara yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan untuk membentuk tenaga ahli di bidang ilmu sosial.

Sedangkan menurut Yustisia dalam Munisah, Arini dkk (2018:191) tujuan utama IPS yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah lingkungan yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat dan lingkungan. Oleh karena itu, perlu adanya melatih sikap siswa agar menjaga sekolah menjadi sekolah yang hijau, asri, rindang, indah, dan bersih.

Berdasarkan penjabaran para ahli dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS yaitu mengembangkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik dalam menghadapi masalah sosial yang ditemukan di kehidupan sehari-hari sehingga menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

2.5.3 Karakteristik IPS SD

Muatan pelajaran IPS terintegrasi dengan ilmu-ilmu sosial lainnya. Karena IPS merupakan perpaduan dari ilmu-ilmu sosial maka IPS mempunyai karakteristik tersendiri dari muatan pelajaran lainnya. Untuk membahas karakteristik IPS, alangkah baiknya jika mengacu pada materi IPS dan strategi cara penyampaian materi tersebut.

Ani Rosidah (2016:123) dalam jurnal Cakrawala Pendas mengungkapkan bahwa pengetahuan sosial berisi berbagai tujuan pokok pembelajaran antara lain:

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

1. Materi IPS

Materi IPS pada hakekatnya memahami dan menganalisis kegiatan interaksi manusia (individu) dengan masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Seperti yang dikemukakan oleh Hidayati (2008:1-26) ada 5 macam sumber materi IPS antara lain; (1) segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan, sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai masalahnya; (2) kegiatan manusia misalnya, mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi; (3) lingkungan Geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh; (4) kehidupan masa lampau, perkembangan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian yang besar; (5) anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga. Dengan demikian, masyarakat dan lingkungan selain menjadi sumber materi IPS sekaligus juga menjadi laboratoriumnya.

2. Strategi Pembelajaran IPS

Strategi pembelajaran IPS, didasarkan pada hal yang sempit (khusus) ke hal yang cakupannya lebih luas (umum), misalnya anak biasanya akan dikenalkan terlebih dahulu mengenai lingkungan keluarga kemudian meluas ke masyarakat dan lingkungan sehari-hari kemudian kota, region, negara dan kemudian berkembang untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

2.5.4 Strategi Penyampaian Pembelajaran IPS

Fahreza (2017 : 38) Pemilihan strategi pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan mutu pembelajaran siswa. Apabila siswa dilibatkan dalam proses belajar mengajar maka sikap apatis, menolak dan tingkah laku yang menyimpang akan berkurang, sebaliknya akan menimbulkan kegirangan dan kegairahan belajar dan membuat siswa untuk dapat berpikir secara kritis dan juga leluasa dalam berkomunikasi.

Macam-macam strategi pembelajaran IPS a. Pembelajaran Kemampuan Berpikir

Penanaman konsep merupakan penunjang kemampuan berpikir siswa, Konsep merupakan keadaan lingkungan (abstraksi) dari kesamaan dari jumlah benda atau fenomena. Contoh konsep yakni tanah, sungai, gunung, uang, cuaca dan lain-lain. Pengajaran konsep mengembangkan kemampuan kognitif dari yang terendah sampai tingkat tinggi

b. Strategi Pembelajaran Kemampuan Proses melalui Pemecahan Masalah (Problem Solving)

Dalam pengajaran IPS SD kelas di persekolahan guru dapat mendorong siswa untuk belajar memecahkan masalah dengan menggunakan metode pendekatan pemecahan masalah (problem solving). Dengan cara pendekatan akan

terjalin sebuah komunikasi yang baik antara guru dengan siswa sehingga antara guru dan siswa tidak ada pembatas. Yang mana jika tidak ada pembatas antara guru dan siswa akan dengan mudah untuk mencari atau mengetahui jalan keluar dari suatu permasalahan.

c. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif pembelajaran yang menghendaki siswa belajar secara bersama-sama, saling membantu satu sama lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya.

d. Pembelajaran Nilai

Bermain Peran adalah suatu proses belajar di mana siswa melakukan sesuatu yang dilakukan orang lain (S.Hamid Hasan, 1996: 265). Dalam proses belajar bermain peran siswa diajak untuk berpikir, berperan, dan bertindak bukan sebagai dirinya tetapi sebagai orang lain.

e. Pembelajaran Peta dan Globe

Pembelajaran ketrampilan peta dan globe merupakan salah satu metode dalam pembelajaran geografi. Namun, pembelajaran ini tidak hanya menunjang pembelajaran geografi saja, pembelajaran sejarah, pendidikan kewarganegaraan, sosiologi bahkan Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran ini siswa diharapkan mampu membaca dan menunjukkan tempat serta analisa dalam peta dan grafik. Kita ketahui peta tidak hanya menunjukkan lokasi satu daerah namun, dalam peta memiliki segudang informasi mengenai penduduk, tempat wisata, pertambangan dan lain-lain.

f. Pembelajaran Aksi Sosial

Newmann (1975:8) model pembelajaran aksi sosial merupakan pola dan aktivitas belajar siswa baik di dalam atau dengan kelompok yang dilakukan dengan keterlibatan masyarakat sebagai aktivitas di mana siswa mendemonstrasikan kepeduliannya terhadap masalah-masalah sosial. Misalnya menyelenggarakan studi, partisipasi kerja secara sukarela, aktif mengadakan pendampingan di dalam atau di luar sekolah, dan aktivitas nyata siswa untuk mempengaruhi kebijakan public di masyarakat yang dilakukan di luar sekolah. Nasution (1997:179): model pembelajaran aksi social sebagai suatu teknik mengajar guna membantu anak didik mengembangkan kompetensi social atau kewarganegaraan, sehingga dapat melibatkan diri secara aktif dalam perbaikan masyarakat.

2.5.5 Ruang Lingkup IPS

Gunawan (2016:51) ruang lingkup muatan pelajaran IPS melingkupi aspek: (1) Manusia, tempat, dan lingkungan; (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) Sistem sosial dan budaya; (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan; (5) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan; (6) IPS SD sebagai Pendidikan Global, artinya; mendidik siswa akan kebinekaan bangsa, budaya dan peradaban didunia; menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa; menanamkan kesadaran semakinterbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; mengurangi kemiskinan, kebodohan dan kerusakan lingkungan.

Menurut Permendikbud nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi ruang lingkup PS meliputi aspek-aspek, yaitu manusia, tempat, dan lingkungan.

Kaitannya dengan hubungan sosial-geografi, ketiga aspek tersebut tidak dapat dipisahkan karena selalu berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari, waktu, keberlanjutan, dan perubahan. Kaitannya dengan sejarah, ruang lingkup IPS meliputi semua masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang dengan berbagai perkembangan yang ada, sistem sosial dan budaya. Kaitannya dengan politik-budaya, ruang lingkup IPS mencakup berbagai struktur sosial di masyarakat dan juga hasil dari interaksi manusia dan lingkungan budayanya, dan perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Kaitannya dengan ekonomi, ruang lingkup IPS juga mencakup berbagai kegiatan manusia utamanya dalam memenuhi kebutuhan dan kesejahteraannya.

Peraturan Permendikbud no.37 tahun 2018 materi muatan pelajaran IPS ke dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar lampiran 10, diterapkan dalam pembelajaran. Penjabaran Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sebagai berikut.

Tabel 2.5 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mupel IPS kelas V.

| KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN) | KOMPETENSI INTI 4 (KETRAMPILAN) |
|--|--|
| 3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, disekolah, dan ditempat bermain. | 4. Menyajikan pengetahuan faktual, konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia. |
| KOMPETENSI DASAR | KOMPETENSI DASAR |
| 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kebutuhan ekonomi, sosial, budaya komunikasi, serta transportasi. | 4.1 menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi. |
| 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia | 4.2 menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia |
| 3.3 menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa | 4.3 menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa |

| | |
|--|--|
| 3.4 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya mempertahankan kedaulatannya | 4.4 menyajikan hasil identifikasi mengenai h faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya mempertahankan kedaulatannya |
|--|--|

(Lampiran Permendikbud No. 37 tahun 2018)

Berdasarkan pembagian Kompetensi dasar kelas V diatas peneliti melakukan penelitian pada KD 3.3 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia dan 4.3 menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. penelitian ini dibatasi dengan pemilihan KD 3.3 dan 4.3 tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan masyarakat Tema 8. Perubahan Suhu, Subtema 1. Perpindahan Kelas V. Pemilihan Tema materi tersebut, berdasarkan pemikiran peneliti, bahwa pembelajaran materi tersebut maka diperlukan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media visual akan meningkatkan pemahaman siswa, sehingga capaian pembelajaran akan optimal.

2.6 Keefektifan Model *Project Based Learning*

Winarto (2018) mengatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang menyajikan berbagai situasi masalah yang autentik dan bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan.

Penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran dikatakan dapat mengefektifkan pembelajaran karena model *Project Based Learning*

mengharuskan siswa aktif dalam kegiatan pemecahan masalah secara ilmiah yang dilakukan dengan melaksanakan suatu proyek bersama (Murniyati, 2018:2)

Salah satunya adalah penerapan model *Project Based Learning* yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas 3 SD Negeri Manggihan dalam penelitian yang dilakukan oleh Tri Utami (2018).

Dari uraian singkat yang dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Project Based Learning* mampu mengefektifkan pembelajaran karena Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang komprehensif dimana peserta didik terlibat dalam kegiatan penyelidikan yang berkelanjutan. Dalam pembelajaran menggunakan *model Project Based Learning*, seluruh proses yang dilakukan siswa akan dinilai maka peningkatan hasil belajar siswa akan tercapai tidak hanya ranah pengetahuan namun akan tampak pada ranah sikap dan ketrampilan.

2.7 Kajian Empiris

Penelitian ini dilakukan dengan melihat beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian yang pernah dilakukan antara lain oleh.

1. Surya Putri Andita dengan judul penelitian “Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor Salatiga”- Vol. 6 No. 1, April 2018,hal.41-54 ISSN: 2337-9227. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas PTK dua daur Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah Deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Project Based*

Learning (PJBL) mengalami peningkatan. Pra siklus ketuntasan belajar siswa sebesar 46% lalu meningkatkan sebesar 72% paa siklus 1 dan meningkat pas siklus 2 sebesar 92% ketuntasan belajar.

2. Sari Lutfiana dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ketrampilan Berbicara Siswa kelas VA SDn Ajung 03”-Vol.1 tahun 2015. Menunjukkan bahwa terdapat peningkatan ketrampilan berbicara siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* dikarenakan terdapat permasalahan bahwa hasil belajar ketrampilan berbicara siswa masih rendah sehingga diperlukan model pembelajaran proyek. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus dan hasil yang diperoleh adalah penerapan model berbasis proyek dapat memngaruhi peningkatan hasil belajar ketrampilan berbicara siswa kelas V SDN Tanjung Anom.
3. Hayati Wahyu dengan judul “ Efektivitas *Student Worksheet* Berbasis *Project Based Learning* Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Maa Pelajaran Geografi”-Vol 1 Nomor: 3, tahun 2016 No **EISSN: 2502-471X** Hasil penelitian menunjukkan bahwa(1) Tingkat efektivitas *Student worksheet* berbasis *Project Based Learning* dapat menumnbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa, (2) tingkatpemhaman terhadap lembar kerja berbasis model pembelajaran proyek memiliki kualifikasi layak, artinya LKS yang buat diterima oleh siswa dalam pembalajaran Gegrafi

4. Gunawan & Lily dengan judul “The Effect Of Project Based Learning With Virtual Media Assistance On Student’s Creativity In Physics” jurnal Internasional tahun 2017 Penelitian kuasi eksperimen ini menggunakan pretest-posttest control group design. Menjelaskan jika penggunaan mode PjBL berbantuan media virtual mampu meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran fisika.
5. Susan M. Land dengan judul “Project-Based Learning with the World Wide Web: A Qualitative Study of Resource Integration” – Vol.48 ISSN 1042-1629. mngatakan dengan tujuan untuk mengetahui, mencari, memetakan, dan mengintegrasikan beberapa sumber yang beritegrasi pada penerapan model *Project based learning*.
6. Penelitian oleh Sulekha pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II Sd. Jenis penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase hasil belajar pada ketiga ranah pengetahuan, sikap dan ketrampilan peserta didik pada siklus I meningkat dari 8 menjadi 15 peserta didik dengan rata-rata 78,11. Pada siklus II peserta didik yang mencapai KKM mencapai 19 orang dengan rata-rata 83,86.
7. Tri Utami, Dengan Judul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD”- Vol.2 No. 6. Juni 2018 *e-ISSN 2550-0481* Hasil penelitian menunjukkan selain peningkatan ketuntasan pada

kreativitas, juga terjadi peningkatan pada hasil belajar. Saat pra siklus diperoleh presentase 36,36%, meningkat pada siklus I presentase menjadi 72,73%, dan presentase pada siklus II menjadi 90,91%.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Erma Nurdiana 2015 dengan judul “Penerapan Model Investigasi Kelompok Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Sirapan 02” Pada prasiklus sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata siswa sebesar 60,94, siklus I sebesar 71,44, lalu pada II sebesar 75,61. Dipaparkan juga bahwa dari siswa yang mencapai KKM mengalami peningkatan dan siswa yang tidak mencapai KKM mengalami penurunan.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Rizka S., *dkk* tahun 2014 dengan judul “Model Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika” Hasil penelitian menunjukkan perangkat pembelajaran yang dikembangkan valid. Penerapan pembelajaran matematika efektif pada pembelajaran berindikator kemampuan koneksi matematika mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 80, kemampuan koneksi matematika mencapai ketuntasan klasikal dengan ketuntasan mencapai 85%.
10. Penelitian oleh Maria Kristiani (2015) dengan judul “Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Kelas IV”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pembelajaran tematik muatan mata pelajaran IPS dengan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *pop-up book*, Peningkatan ketuntasan hasil belajar terjadi secara bertahap di mana pada kondisi pra siklus presentase ketuntasan siswa (45,6%) dengan rata-rata nilai 60,40, pada siklus I presentase ketuntasan hasil belajar

siswa mendapat (77,27%) dengan rata-rata 79,60. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar dengan presentase (86,36%) dan rata-rata menjadi 81,79.

11. Penelitian yang dilakukan oleh Ni. L. Pt. Novi A. Dengan judul “Penerapan Pendekatan Saintifik Dengan Penilaian Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Pengetahuan Matematika Tema Cita-Citaku Siswa Kelas IV B Sd Negeri 8 Pemecutan” mengatakan bawa hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan. Peningkatan persentase rata-rata hasil belajar pengetahuan matematika siklus I dari 73,7% menjadi 82,3% pada siklus II.
12. penelitian oleh Husnidar, *dkk* (2014) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Disposisi Matematis Siswa” menyatakan bahwa Hasil analisis menggunakan uji anova menunjukkan terdapat interaksi antara faktor pembelajaran dan pengelompokan siswa terhadap kemampuan berpikir kritis matematis dengan signifikansi sebesar 0,019.
13. Penelitian oleh Megawati (2017) dalam Getsempena English Education Jurnal (GEEJ) Vol.4 No.2 dengan judul “Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris”. Mengemukakan hasil penelitian uji hipotesis nilai thitung menunjukkan 4,68 dengan $\alpha = 0,05$ dengan $t_{tabel}=38$ sebesar 1,6866 terdapat simpulan bahwa terjadi penggunaan media poster pada pembelajaran bahasa Inggris memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dibandingkan pembelajaran tidak menggunakan media poster

14. Penelitian oleh Adi Sifa (2018) dalam jurnal Pendidikan Nasional, Vol.6 No.1 dengan judul “Peningkatan Keterampilan *Fluency* Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” menjelaskan hasil penelitiannya menunjukkan pemberian perlakuan model PjBL pada pembelajaran mupel IPAdapat meningkatkan ketrampilan berpikir siswa kelas V.
15. Penelitian oleh Yosefi Terhadap Hasil Belajar IPASiswa SD” mengemukakan hasil penelitiannya yakni pemberian perlakuan model proyek pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yakni hasil analisis uji t kelas eksperimen.dari kelas kontrol sebesar 23,78.21,69.
16. Penelitian oleh Ubaidilah Ahmad (2018) jurnal Penelitian Pendidikan Vol.35, No.2 dengan judul “ Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik” menyimpulkan pada penelitiannya terdapat pengaruh positif pada pembelajaran menggunakan media visual berbantuan aplikasi *Lectora Inspire* terhadap peningkatan hasil belajar siswa nilai uji ttest kelas eksperimen .kelas kontrol yakni sebesar $0,158 > 0,155$.
17. Penelitian oleh Ahmad Ngubaidilah (2018) jurnal Penelitian Pendidikan dengan judul, “Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik” menyimpulkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang positif terhadap pembelajaran, hal ini dibuktikan dari meningkatnya hasil belajar siswa . Dari hasil analisis uji independent sample t test kelas kontrol $0,155 > 0,05$ dan kelas eksperimen

0,158 > 0,05 yang berarti adanya perbedaan, dengan ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh hasil belajar setelah diberi perlakuan. Menggunakan media visual.

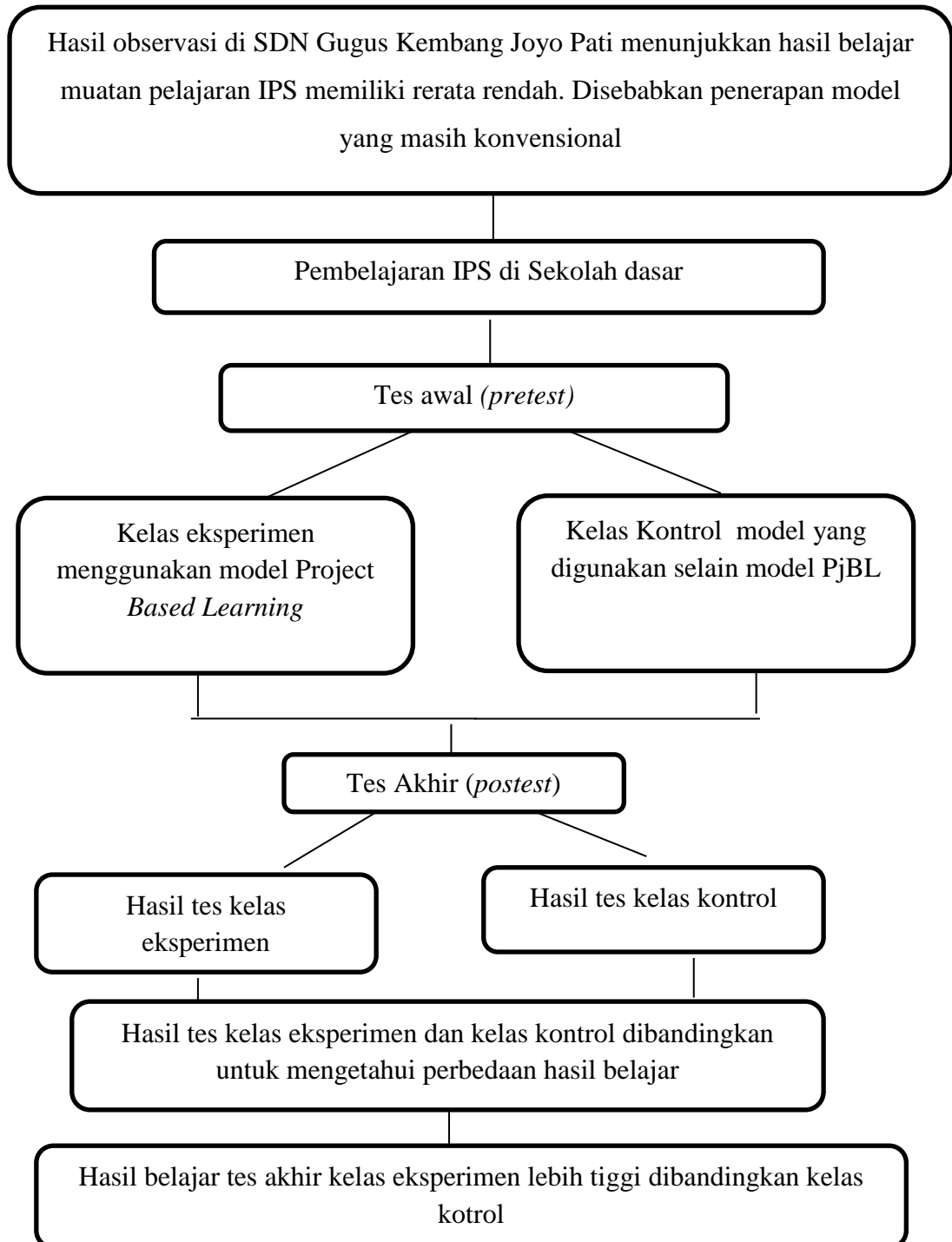
2.8 Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPS dapat berkualitas dan efektif terhadap hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media visual pada muatan pembelajaran IPS.

Berdasarkan fakta yang dirujuk peneliti yang berasal dari hasil belajar siswa SDN Gugus Kembang Joyo Pati Mupel IPS kelas V yang lebih rendah dari mupel lain maka, peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan materi kegiatanKD.3.3 dan 4.3 menerapkan model pembelajaran *ProjectBased Learning* berbantuan media visual mampu meningkatkan pemahaman, lebih mudah menyerap materi, berfikir kritis dan meningkatkan pengetahuannya agar relevan pada kehidupan di sekelilingnya, mendorong kemandirian, dan peningkatan rasa percaya diri siswa.

Perlakuan awal penelitian ini diawali dengan melakukan *pretest* kedua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol mengetahui kemampuan awal siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media visual sedangkan kelas kontrol menerapkan pembelajaran tanpa menggunakan media visual yakni model Konvensional. Kegiatan *posttest* mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar kelas eksperimen setelah diberi pelakuan penerapan model PjBL berbantuan media visual dan kelas model Konvensional. Berdasarkan penjelasan singkat tersebut, untuk itu kerangka berfikir penelitian eksperimen dirancang dalam bagan berikut.

Kerangka Berpikir Keefektifan Model Project Based Learning
Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS
Siswa Kelas V SDN Gugus Kemang Joyo Pati



Gambar. 2.1 Kerangka Berpikir

2.9 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis, kajian empiris dan kerangka berfikir tersebut, maka dapat disusun sebagai berikut.

H₀ : Model *Project Based Learning* berbantuan media visual tidak efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati

H_a : Model *Project Based learning* berbantuan media visual efektif terhadap hasil belajar IPS kelas V siswa SDN Gugus Kembang Joyo Pati.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Gugus Kembang Joyo Pati menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media visual memiliki keefektifan hasil belajar lebih baik pada muatan pembelajaran IPS kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil penelitian dijabarkan sebagai berikut.

1. Hasil uji hipotesis 1 menunjukkan penerapan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media visual menjadikan aktivitas belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi meningkat, yang terlihat pada presentase hasil pengamatan aktivitas siswa yaitu pada tatap muka pertama kelas eksperimen sebesar 64% kategori baik, tatap muka kedua meningkat menjadi 78%, tatap muka ketiga meningkat lagi menjadi 85%, dan tatap muka keempat meningkat menjadi 87%. Aktivitas siswa pada kelas kontrol pun ada peningkatan, dengan penjabaran, pada pertemuan pertama sebesar 65%, kemudian meningkat menjadi 73%, lalu pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 76%, namun, pada pertemuan keempat turun menjadi 73%. Penurunan ini dikarenakan siswa merasa bosan dengan

materi yang sama diulang dan model pembelajaran yang sama dilakukan setiap pembelajaran materi tersebut.

2. Hasil Uji Hipotesis II menunjukkan t hitung lebih besar dari t tabel $2,36 > 1,703$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti model *Project Based Learning* berbantuan media visual efektif terhadap hasil belajar mupel IPS siswa kelas V SDN Gugus Kembang Joyo Pati.

5.2 Saran

Saran yang akan diberikan oleh peneliti pada penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media visual diperuntukkan bagi guru dan sekolah.

1. Bagi guru

Guru dapat menerapkan model pembelajaran *ProjectBased Learning* sebagai alternatif model pembelajaran yang diterapkan di kelas sesuai topik materi pembelajaran tertentu yang disesuaikan juga dengan kondisi siswa sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah perlu mendukung adanya penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media visual pada muatan pembelajaran lain dengan memberikan fasilitas dan keleluasaan pada guru agar lebih kreatif dan inovatif untuk mengembangkan pembelajaran, dan meningkatkan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Farid. (2017) Kualitas Pembelajaran Sekolah Dasar Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (Mea). *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa*.
- Andriyani Poppy. (2018). Perbandingan Efektifitas Media Penyuluhan Poster Dan Kartun Animasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut” *Journal Of Syiah Kuala Dentistry Society*.1 (1) : 63-73
- Arga Sakura.(2018). Application Of Project Based Learning Models To Improve Ecoliteracy Of Elementary School Students Through Urban Farming Activities. *Journal of elementary Education*. 2 (2): 95-101
- Ardiantari Ni. (2015). Penerapan Pendekatan Sainifik dengan Penilaian Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Pengetahuan Matematika Tema Cita-Citaku Siswa Kelas IVB Sd Negeri 8 Pemecutan. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.3(1) : 1-11
- Arikunto, Suharsini.2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arisanti Wa. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Metode Sas Dengan Media Papan Selip. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 8(1):82-95
- Azhar Arsyad.2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Jakarta: Kencana Prenada Group
- Bilda Westi. (2016). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Matematika Siswa Smp Negeri 1 Natar. *Jurnal Prima*.55(2) : 9-14

- Fakhrudin,dkk.(2017). IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013. *ABDIMAS*. 21(2):103-110
- Farida Ayu,(2015) Penerapan Model *Think Pair Share* Berbantuan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*. 4 (2):8-17
- Faidhurrohmat Amalia. (2018). Keefektifan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Course Review Horay* Berbantu Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV SD Negeri Jomblang 01 Semarang. *Jurnal Guru Kita*.2 (3):74-78
- Fitrianingsih.(2014).Keefektifan Model *Take And Give* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *Journal of Elementary Education*.3(2) : 42-49
- Hamalik Oemar.(2014).*Proses Belajar Mengajar*.Jakarta:Bumi Aksara
- Hasan Hasmina.(2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri 20 Banda Aceh *Jurnal Pesona Dasar*.2016. 3(4) : 22-33
- Islamul Wahyu.(2016).Efektivitas *Student Worksheet* Berbasis *Project Based Learning* dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Pendidikan* .1(3)
- Kasyfia,dkk.(2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Numerik Siswa Kelas IV SD. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* . 3 (1):1-10
- Kizkapan Oktay.(2017). The Effect of Project Based Learning on Seventh Grade Students' Academic Achievement. *International Journal of Instruction*. 10(1) :37-54

- Kristiani Maria. (2015) Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Kelas IV. *Kalam Cendikia*.6(2):1-6
- Land Susan.(2000). Project-Based Learning with the World Wide Web: A Qualitative Study of Resource Integration. *Education Technology Research & Development (ETR&D)*.48(1) : 45-68
- Lestari Eka.2017.*Penelitian Pendidikan Matematika*.Jakarta: Prakata Ktsp Ke.1(1):54-62
- Lawe Yosefina.(2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Lembar Kerja Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sd. *Journal of Education Technology*.2 (1): 26-34
- Masita Mariana. (2018). Penerapan Model *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Jurnal Kreatif*.8(2): 191-198
- Megawatti.(2017).Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris. *Getsempena English Education Journal EEJ*.4(2):101-117
- Munisah.(2018) Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Project Based Learning Dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif* . 8(2):180-190
- Munawaroh Rosidatul.(2018). Improving Scientific Literacy and Creativity through Project Based Learning. *Physics Communication*. 2(2): 85-93
- Nugraheni Rahina.(2017) Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan* 30(1):36-44

- Nurchayanti Ifa. (2014). Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Metode Sas Dengan Media Papan Selip. *Joyful Learning Journal*. 3 (4):139-144
- Nurdiana Ema. (2016). Penerapan Model Investigasi Kelompok Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV Sdn Sirapan 02. *Jurnal Studi Sosial*.1(1) : 4-51
- Nurmalis.(2015).Implementasi Penggunaan Alat Peraga LidiPerkalian dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 05 Nan Sabaris. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.1(1): 68-75
- Paruntu Paatrice,dkk.(2018). Analysis of Mathematical ommunication Ability and Curiosity Through Project Based Learning Models With Scaffolding. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*. 7 (1): 26 – 34
- Rahmawati Rita. (2015). Penggunaan Media Poster Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VB SDN 6 Langkai Palangka Raya. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*.10 (2) :59-64
- Rosidah Ani.(2018). Penerapan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*.2(2):122-123
- Sari Luthfiana.(2015). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VA SDN Ajung 03. *Jurnal Edukasi UNEJ*. 2(1):11-14
- Setiawan Deka. (2016). Pendekatan Belajar Melalui Karya Poster Dalam Mengenalkan Materi Globalisasi Pada Mata Pelajaran Pkn Untuk Siswa Kelas IVSD 1 Ngembalrejo Kabupaten Kudus.*Jurnal Refleksi Edukatika*.6(2) :210-220

- Slameto.2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*.Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, Nana.2002.*Metoda Statistika*.Bandung:Tarsito
- Sudjana, Nana & Rifa'i Ahmad. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono.2015.*Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung: Alfabeta
- Susanto Ahmad.2014. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*.Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sunarman I Pt. (2015). Penerapan Pendekatan Sainifik dengan PenilaianProyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil BelajarPengetahuan Matematika Tema Cita-Citaku Siswa Kelas IVB Sd Negeri 8 Pemecutan.*e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.3 (1):1-9
- Syam Nutriani.(2015). Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 5(3) : 184-197
- S.Rizka,dkk.(2014).Model Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika.*Unnes Journal of Mathematics Education Research*.3(2):72:78
- Trianto.2011 . *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Tasiwan.(2014). Analisis Tingkat Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran IPA Model *Advance Organizer* Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.3(1):43-50

Utami Tri.(2018). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 Sd. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*.2(6):541-552

Wicaksono Hanung.(2016) .Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran IPS Berbasis

Yenimar.(2017) Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 3(2).44-51