KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *PICTURE AND PICTURE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN GUGUS CENDANA KECAMATAN BLORA KABUPATEN BLORA

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Andri Hapsari

1401415299

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora" karya,

nama : Andri Hapsari

NIM : 1401415299

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi

Semarang, 10 Mei 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

Pembimbing,

Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

NIP 19561201 198703 1 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora" karya,

nama : Andri Hapsari

NIM : 1401415299

Program 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 Jumat, tanggal 24 Mei 2019.

Semarang, 2019

Panitia Ujian

Ketua

Dr. Achmad Rifa'I R.C., M.Pd.
NIP 195908211984031001

Sekretaris

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

Penguji I,

Drs. Susilo, M.Pd.
NIP 19541206 198203 1 004

Penguji II,

Drs. Purnomo, M.Pd.
NIP 19670314 199203 1 005

Penguji III,

Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.
NIP 19561201 198703 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

nama	: Andri Hapsari
NIM	: 1401415299
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul	: Keefektifan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora.

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

Semarang, 10 Mei 2019

Peneliti

METERAI TEMPEL

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Andri Hapsari

1401415299

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk mengubah dunia (Nelson Mandela).
2. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (QS. Asy-Asyarh: 6).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Joko Ristriyono dan Ibu Masripah yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Hapsari, Andri. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd. 158 Halaman.

Latar belakang penelitian adalah proses pelaksanaan pembelajaran IPS masih kurang optimal. Berdasarkan hasil dokumentasi dari jumlah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus Cendana Blora yaitu 115 siswa, terdapat 61 siswa (53%) yang nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan sisanya 54 siswa (47%) sudah diatas KKM. Faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar IPS adalah model pembelajaran yang digunakan selama ini belum efektif. Tujuan penelitian ini yaitu menguji keefektifan model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya dan mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* atau eksperimen semu dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Cendana Blora, dan yang menjadi sampel adalah siswa kelas IV SDN 1 Tegalgunung sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN 1 Karangjati sebagai kelas kontrol dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, uji gain, dan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa t_{hitung} adalah 4,153, sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 2,036. t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (4,153 > 2,036) yang berarti model pembelajaran *Picture and Picture* lebih efektif terhadap hasil belajar IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya. Hasil uji *n-gain* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu nilai *n-gain* kelas kontrol adalah 0,2604 tergolong kriteria rendah sedangkan nilai *n-gain* kelas eksperimen adalah 0,5481 tergolong kriteria sedang. Pengamatan aktivitas siswa dengan lembar observasi menunjukkan rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 77% dibandingkan kelas kontrol yaitu 60%.

Simpulan penelitian ini yaitu model pembelajaran *Picture and Picture* lebih efektif dari model konvensional terhadap hasil belajar muatan IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SDN di Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora. Saran yang disampaikan yaitu guru hendaknya menjadikan model ini sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang bisa diterapkan dikelas sesuai dengan topik dan konten pembelajaran tertentu yang relevan dengan kondisi siswa.

Kata Kunci: *IPS; picture and picture; keefektifan; hasil belajar.*

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Keefektifan Model Pembelajaran *Picture and Picture* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora". Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini berkat 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;
4. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing;
5. Drs. Susilo, M.Pd., selaku Dosen Penguji I;
6. Drs. Purnomo, M.Pd., selaku Dosen Penguji II;
7. Suyanti, S.Pd.SD, Sri Hartuti, S.Pd.M.M.Pd., Kridi Widiyani, S.Pd, selaku Kepala SDN Gugus Cendana Blora;
8. Siti Anikatun Nafiah, S.Pd., Sulistiningsih, S.Pd.SD, Pramulia Hadi R, S.Pd., selaku Guru Kelas IV SDN Gugus Cendana Blora;
9. 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.

Semarang, 10 Mei 2019

Peneliti

Andri Hapsari

NIM 1401415299

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING i

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ii

PERNYATAAN KEASLIAN..... iii

MOTO DAN PERSEMBAHAN iv

ABSTRAK v

PRAKATA vi

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR GAMBAR xvi

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 8

1.3 Pembatasan Masalah 9

1.4 Rumusan Masalah 9

1.5 Tujuan Penelitian 10

1.6 Manfaat Penelitian 10

1.6.1 Manfaat Teoritis 10

1.6.2 Manfaat Praktis 10

1.6.2.1 Siswa 11

1.6.2.2 Guru 11

1.6.2.3 Sekolah 11

1.6.2.4 Peneliti 11

BAB II KAJIAN PUSTAKA 12

2.1 Kajian Teori 12

2.1.1 Hakikat Belajar 12

2.1.1.1 Pengertian Belajar 12

2.1.1.2 Ciri-Ciri Belajar 13

2.1.1.3 Unsur-Unsur Belajar 15

2.1.1.4 Prinsip Belajar 16

2.1.1.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar 19

2.1.2 Hakikat Pembelajaran 21

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran 21

2.1.2.2 Ciri-Ciri Pembelajaran 22

2.1.2.3 Unsur-Unsur Pembelajaran 23

2.1.2.4 Komponen-Komponen Pembelajaran 24

2.1.3 Teori Belajar 26

2.1.3.1 Teori Belajar Kognitivisme 27

2.1.3.2 Teori Belajar Humanistik 28

2.1.3.3 Teori Belajar Konstruktivisme 29

2.1.3.4 Teori Belajar Behaviorisme 30

2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa 30

2.1.5 Hakikat Model Pembelajaran 32

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran 32

2.1.5.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran 34

2.1.5.3 Macam-Macam Model Pembelajaran 35

2.1.5.4 Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran 36

2.1.6 Model Pembelajaran *Picture and Picture* 37

2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran *Picture and Picture* 37

2.1.6.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran *Picture and Picture* 38

2.1.6.3 Kelebihan Model Pembelajaran *Picture and Picture* 40

2.1.6.4 Kekurangan Model Pembelajaran *Picture and Picture* 41

2.1.7 Hakikat Hasil Belajar 41

2.1.7.1 Pengertian Hasil Belajar 41

2.1.7.2 Bentuk-Bentuk Hasil Belajar 43

2.1.8 Hakikat Penilaian 46

2.1.8.1 Pengertian Penilaian 46

2.1.8.2 Prinsip Penilaian 47

2.1.8.3 Fungsi dan Tujuan Penilaian 49

2.1.8.4 Penilaian Hasil Belajar di SD 51

2.1.8.5 Teknik Penilaian Hasil Belajar di SD 52

2.1.9 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar 57

2.1.9.1 Pengertian IPS 57

2.1.9.2 Hakikat dan Tujuan IPS di Sekolah Dasar 59

2.1.9.3 Dimensi Pembelajaran IPS 61

2.1.9.4 Karakteristik Pembelajaran IPS 63

2.1.9.5 Ruang Lingkup IPS SD 64

2.1.9.6 Pembelajaran IPS di SD 65

2.1.10 Keragaman Suku Bangsa dan Budaya 67

2.1.11 Keefektifan Model Pembelajaran *Picture and Picture* 70

2.2 Kajian Empiris 72

2.3 Kerangka Berpikir 86

2.4 Hipotesis 89

BAB III METODE PENELITIAN 91

3.1 Desain Penelitian (Pendekatan dan Jenis Penelitian) 91

3.1.1 Pendekatan Penelitian 91

3.1.2 Jenis Penelitian 91

3.1.3 Desain Penelitian 92

3.1.4 Prosedur Penelitian 93

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 95

3.2.1 Lokasi Penelitian 95

3.2.2 Waktu Penelitian 95

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian 96

3.3.1 Populasi 96

3.3.2 Sampel 97

3.4 Variabel Penelitian 98

3.4.1 Variabel Bebas 98

3.4.2 Variabel Terikat 98

3.4.3 Variabel Kontrol 99

3.5 Definisi Operasional Variabel 99

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian 103

3.6.1 Teknik Pengumpulan Data 103

3.6.1.1 Teknik Tes 103

3.6.1.2 Teknik Non Tes 104

3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data 105

3.7 Analisis Instrumen Penelitian 106

3.7.1 Uji Validitas 106

3.7.1.1 Validitas Instrumen Tes 107

3.7.2 Uji Reliabilitas 109

3.7.3 Taraf Kesukaran 110

3.7.4 Daya Pembeda 111

3.8 Uji Persyaratan : Homogenitas dan Normalitas 114

3.8.1 Uji Normalitas 114

3.8.2 Uji Homogenitas 115

3.9 Teknik Analisis Data 116

3.9.1 Analisis Data Awal 116

3.9.1.1 Uji Normalitas Data Awal 116

3.9.1.2 Uji Homogenitas Data Awal 116

3.9.2 Analisis Data Akhir 117

3.9.2.1 Uji Normalitas Data Akhir 117

3.9.2.2 Uji Homogenitas Data Akhir 117

3.9.2.3 Uji Hipotesis 117

3.9.2.4 Uji N-Gain 119

3.9.2.5 Analisis Data Deskriptif 119

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 121

4.1 Hasil Penelitian 121

4.1.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa 121

4.1.2 Uji Normalitas Data *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 123

4.1.3 Uji Homogenitas Data *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ... 123

4.1.4 Uji Normalitas Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 124

4.1.5 Uji Homogenitas Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .. 125

4.1.6 Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 125

4.1.7 Uji *N-Gain* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 127

4.1.8 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 129

4.1.8.1 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol 129

4.1.8.2 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen 135

4.1.8.3 Perbedaan Rata-rata Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 140

4.1.9 Deskripsi Proses Pembelajaran 141

4.2 Pembahasan 145

4.2.1 Pemaknaan Temuan Peneliti 145

4.2.1.1 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 145

4.2.1.2 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 147

4.2.1.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 151

4.2.2 Implikasi Penelitian 154

4.2.2.1 Implikasi Teoritis 154

4.2.2.2 Implikasi Praktis 155

4.2.2.3 Implikasi Pedagogis 156

BAB V PENUTUP 157

5.1 Simpulan 157

5.2 Saran 157

DAFTAR PUSTAKA 159

LAMPIRAN 165

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 KI dan KD IPS Kelas IV 66

Tabel 3.1 Populasi Penelitian 97

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel 99

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba 108

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba 110

Tabel 3.5 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Uji Coba 111

Tabel 3.6 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba 113

Tabel 3.7 Hasil Uji Analisis Kelayakan Soal Uji Coba 114

Tabel 3.8 Uji Normalitas Data Pra Penelitian 115

Tabel 3.9 Uji Homogenitas Data Pra Penelitian 116

Tabel 3.10 Kriteria Skor Gain 119

Tabel 3.11 Persentase Kriteria Aktivitas Siswa 120

Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa 122

Tabel 4.2 Uji Normalitas Data *Pretest* 123

Tabel 4.3 Uji Homogenitas Data *Pretest* 124

Tabel 4.4 Uji Normalitas Data *Posttest* 124

Tabel 4.5 Uji Homogenitas Data *Posttest* 125

Tabel 4.6 Hasil Uji *Independent Sample T-Test* 126

Tabel 4.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar 6

Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir Penelitian 88

Gambar 3.1 Desain Penelitian 92

Gambar 4.1 Rata-Rata Peningkatan Hasil *Pretest* dan *Posttest* 127

Gambar 4.2 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1 130

Gambar 4.3 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2 131

Gambar 4.4 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3 132

Gambar 4.5 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4 134

Gambar 4.6 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1 135

Gambar 4.7 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2 136

Gambar 4.8 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3 138

Gambar 4.9 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4 139

Gambar 4.10 Rata-Rata Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 140

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian 166

Lampiran 2 Instrumen Wawancara Pra Penelitian 168

Lampiran 3 Daftar Nilai Penilaian Akhir Semester Kelas IV
SDN Gugus Cendana Semester I Tahun 2018/2019 169

Lampiran 4 Uji Normalitas Data Pra Penelitian 175

Lampiran 5 Uji Homogenitas Data Pra Penelitian 176

Lampiran 6 Silabus dan RPP Kelas Kontrol 177

Lampiran 7 Silabus dan RPP Kelas Eksperimen 215

Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Model *Picture and Picture* 256

Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Model Konvensional 260

Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Soal Uji Coba 264

Lampiran 11 Soal Uji Coba 266

Lampiran 12 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran 274

Lampiran 13 Daftar Nilai Hasil Soal Uji Coba 275

Lampiran 14 Skor Tertinggi Soal Uji Coba 276

Lampiran 15 Skor Terendah Soal Uji Coba 277

Lampiran 16 Analisis Soal Uji Coba (Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf
Kesukaran dan Daya Pembeda 278

Lampiran 17 Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest* 284

Lampiran 18 Soal *Pretest* dan *Posttest* 286

Lampiran 19 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran 292

Lampiran 20 Daftar Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol 293

Lampiran 21 Skor *Pretest* Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol 294

Lampiran 22 Skor *Posttest* Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol 296

Lampiran 23 Daftar Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen 298

Lampiran 24 Skor *Pretest* Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen 299

Lampiran 25 Skor *Posttest* Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen 301

Lampiran 26 Uji Normalitas Data *Pretest* 303

Lampiran 27 Uji Homogenitas Data *Pretest* 304

Lampiran 28 Uji Normalitas Data *Posttest* 305

Lampiran 29 Uji Homogenitas Data *Posttest* 306

Lampiran 30 Analisis Uji Hipotesis (Uji T-Test menggunakan *Independent Sample T-Test)* 307

Lampiran 31 Uji Gain Kelas Kontrol 309

Lampiran 32 Uji Gain Kelas Eksperimen 312

Lampiran 33 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol 315

Lampiran 34 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen 319

Lampiran 35 Surat Izin Penelitian 323

Lampiran 36 Surat Keterangan Melakukan Penelitian 327

Lampiran 37 Dokumentasi 330

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan sebagai institusi utama untuk membentuk sumber daya masyarakat yang berkualitas demi kepentingan masa depan suatu negara. Pendidikan mempunyai peranan dalam membentuk kualitas sumber daya manusia dan mengembangkan potensi peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan di masa mendatang dalam rangka mendukung pembangunan bangsa Indonesia. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pengetahuan dan pengembangan potensi diri dapat dimulai dari Pendidikan Dasar. Hal tersebut sesuai dalam Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan pasal 1 ayat 7, menyebutkan bahwa pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan pada jalur pendidikan formal yang melandasi jenjang pendidikan menengah yang diselenggarakan pada satuan pendidikan berbentuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah atau bentuk lain sederajat serta menjadi satu kesatuan kelanjutan pendidikan pada satuan pendidikan yang berbentuk sekolah menengah pertama dan Madrasah Tsanawiyah, atau bentuk lain yang sederajat.

Pendidikan dasar tidak dapat terlepas dari kurikulum. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 1 ayat 16 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Penggunaan kurikulum yang tepat akan mengantarkan siswa memperoleh pengetahuan sehingga potensi-potensi yang dimiliki dapat berkembang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Kurikulum yang digunakan di Indonesia untuk mendukung terselenggaranya pendidikan saat ini adalah kurikulum 2013 yang telah dilaksanakan sejak tahun ajaran 2013/2014.

Kurikulum 2013 memiliki karakteristik sebagai berikut, (1) mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik; (2) sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan

pengalaman belajar; (3) mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diterapkan di sekolah dan masyarakat; (4) memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan dan keterampilan; (5) kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran; (6) kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti; (7) kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat dan memperkaya antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Pembelajaran kurikulum 2013 terdiri dari beberapa muatan pelajaran, salah satunya adalah muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). BSNP (2006:175) menyebutkan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Setiap usaha pendidikan memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai. Tujuan mata pelajaran IPS yang tertuang dalam standar isi (BSNP, 2006: 175) yaitu: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan

berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (BSNP, 2006:176).

Berdasarkan publikasi pada tahun 2017 oleh *Nasional Council for the Social Studies (NCSS)* yang berjudul *Powerful, Purposeful Pedagogy in Elementary School Social Studies* dapat dilihat bahwa 44% kabupaten telah mengurangi waktu untuk mempelajari IPS dan persentase tersebut meningkat menjadi 51%. Daerah atau kabupaten yang mengurangi waktu belajar IPS tersebut mengalami kegagalan dalam pelajaran di sekolah-sekolahnya. Mengurangi kesempatan siswa untuk belajar IPS menyebabkan tingkat literasi yang lebih rendah dan ironisnya meningkatkan kesenjangan prestasi. IPS adalah dasar kesuksesan seperti membaca, menulis, matematika, dan sains. Pelajar muda bangsa ini memahami peran mereka dan menjadi peserta efektif dalam masyarakat demokratis. IPS menjadi bagian penting dari kurikulum dasar untuk mempersiapkan anak-anak memahami dan berpartisipasi secara efektif di dunia yang semakin beragam. Kurikulum IPS dasar lebih dari sekedar kumpulan pengalaman menyenangkan. Siswa memiliki banyak kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan dan konsep IPS dalam berbagai konteks. Kebijakan daerah dan kabupaten yaitu menyediakan waktu, sumber daya, dan pengembangan profesional yang diperlukan untuk mendukung pendidikan IPS. Pengajaran IPS di SD tidak hanya membaca dan menjawab pertanyaan dari buku teks, tetapi siswa

juga diajarkan untuk menanyakan, mempertanyakan, mengevaluasi, dan menantang sumber informasi. Guru meminta anak-anak mengajukan pertanyaan yang merangsang pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan analisis masalah. Pelajaran sosial dasar yang efektif memerlukan dukungan terus menerus untuk pembelajaran siswa yang sukses. Guru membutuhkan persiapan dan pengembangan professional yang memadai, waktu instuksional setiap hari, sumber daya yang memadai, dan bantuan di tingkat daerah maupun nasional.

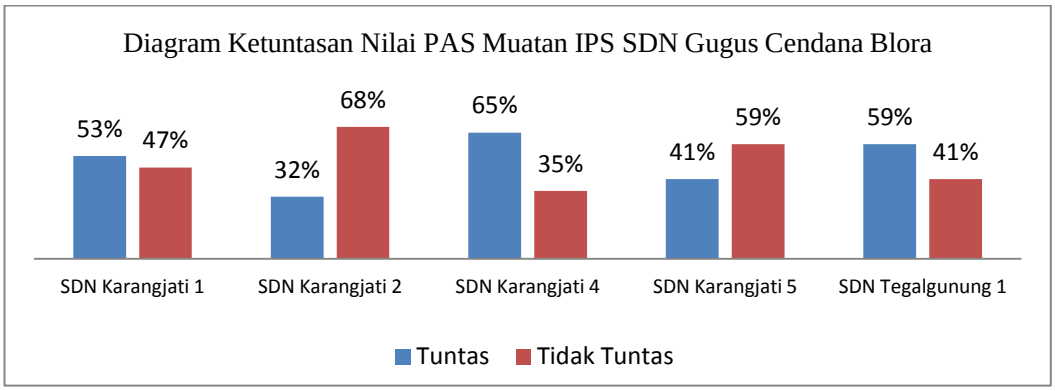
Berdasarkan permasalahan IPS dalam lingkup yang luas tersebut, permasalahan pembelajaran IPS juga terjadi di lingkup sekolah dasar. Penelitian Sepyantaro (2015:130) menyatakan bahwa pembelajaran IPS secara umum di jenjang Sekolah Dasar yaitu minat dan keaktifan siswa kurang, anggapan bahwa IPS adalah pelajaran yang kurang penting, serta pembelajaran IPS dipandang membosankan karena hanya mengedepankan hafalan materi. Pembelajaran IPS di SD selama ini dinilai membosankan dikarenakan guru pada umumnya masih menerapkan pembelajaran yang bersifat *Teacher Center*, sedangkan paradigma baru bersifat *Student Center* dimana menuntut siswa untuk aktif dan mandiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora dijumpai berbagai permasalahan yaitu siswa kesulitan mempelajari materi IPS yang luas dan mendalam. Hal ini dikarenakan siswa malas membaca dan mengulangi materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, aktivitas siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sumber belajar yang digunakan dalam penyampaian materi IPS juga sangat kurang,

sehingga dalam pembelajaran hanya terfokus pada buku siswa yang menyebabkan terbatasnya kesempatan siswa untuk mengeksplor pengetahuan.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora juga ditemukan berbagai masalah dalam pelaksanaan proses pembelajaran yaitu metode yang digunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab; model pembelajaran yang digunakan selama ini belum efektif seperti model konvensional dimana pembelajaran masih berpusat pada guru; dan pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal sehingga membuat siswa cenderung pasif dan bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan data dokumen berupa hasil belajar Penilaian Akhir Semester (PAS) di kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora tahun ajaran masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari jumlah seluruh siswa yaitu 115 siswa, terdapat 61 siswa (53%) yang nilainya masih di bawah KKM dan sisanya 54 siswa (47%) sudah diatas KKM. KKM untuk muatan pelajaran IPS di SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora yaitu 65. Dari data hasil belajar tersebut dapat dilihat dari diagram berikut.



Gambar 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan permasalahan tersebut bahwa hasil belajar IPS yang belum optimal dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif dan variatif, maka perlu adanya model pembelajaran yang dapat memberikan solusi yang lebih efektif terhadap hasil belajar IPS yaitu model pembelajaran *Picture and Picture.* Dengan model pembelajaran *Picture and Picture* dapat melibatkan siswa untuk aktif memasangkan atau mengurutkan gambar menjadi urutan yang benar karena model ini menggunakan gambar sebagai faktor utama dalam proses pembelajaran (Shoimin, 2014:122).

Penelitian yang mendukung untuk memecahkan masalah ini diantaranya penelitian oleh Boniran (2017) dengan judul "Perbedaan Hasil Belajar IPS Melalui Metode *Picture and Picture* dengan *Complete Sentence* Siswa SDN 1 Blembem Kabupaten Ponorogo". Penelitian ini menghasilkan metode *Picture and Picture* lebih unggul dibandingkan *Complete Sentence,* dikarenakan kondisi siswa SD yang masih suka dengan keterlibatan gambar dalam proses pembelajaran. Selain itu, juga diperkuat dengan adanya temuan ketika pelaksanaan penelitian dimana siswa yang belajar dengan metode *Picture and Picture* lebih aktif dibandingkan yang menggunakan metode *Complete Sentence.*

Penelitian Hendri Isyuliyanto Putro dan Mawardi tahun 2017 berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dan *Example Non Example* Ditinjau dari Hasil Belajar IPS". Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gugus Gunung Sumbing dengan menggunakan model *Picture and Picture* lebih unggul daripada *Example Non Example.* Rata-rata hasil belajar

menggunakan pembelajaran *Picture and Picture* adalah 80,48 sedangkan rata-rata hasil belajar model pembelajaran *Example Non Example* adalah 72,50.

Penelitian yang dilakukan Prapto, dkk tahun 2017 dengan judul "Menariknya Penggunaan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Siswa SDN 1 Gajah Ponorogo". Hasil penelitian menunjukkan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran mengalami peningkatan. Hasil belajar yang dicapai siswa menunjukkan dari nilai rata-rata 63 meningkat menjadi 80. Meningkatnya hasil belajar siswa muatan IPS di kelas V SDN 1 Gajah Ponorogo 57,6% dipengaruhi secara positif oleh motivasi belajar dan model *Picture and Picture*, sedangkan 42,6% dipengaruhi oleh hal-hal di luar variabel tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin menguji keefektifan model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV melalui penelitian eksperimen dengan judul "Keefektifan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperoleh identifikasi sebagai berikut:

a. Hasil belajar IPS siswa masih rendah sehingga terdapat 61 siswa dari 115 siswa yang belum mencapai KKM dibuktikan dengan daftar nilai Penilaian Akhir Semester.

b. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, diskusi dan tanya jawab.
c. Model pembelajaran yang digunakan belum efektif.
d. Penggunaan media pembelajaran belum optimal.
e. Sumber belajar yang digunakan kurang lengkap.
f. Kemampuan siswa masih rendah dalam memahami materi IPS yang luas dan mendalam.
g. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS cenderung pasif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka masalah dibatasi pada rendahnya hasil belajar IPS dan penggunaan model pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru yaitu model pembelajaran konvensional. Permasalahan ini dipilih karena peneliti ingin menguji keefektifan model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora, Kabupaten Blora.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu:

a. Apakah pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* lebih efektif daripada model konvensional terhadap hasil belajar IPS di kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora?

b. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model *Picture and Picture* di kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

a. Menguji keefektifan model pembelajaran *Picture and Picture* bila dibandingkan dengan model konvensional terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora.
b. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model *Picture and Picture* di kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menambah pengalaman bagi pembaca maupun guru serta sebagai bahan pendukung teori untuk kegiatan-kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pemecahan masalah baru dalam pembelajaran IPS menggunakan model *Picture and Picture*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis, bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti.

1.6.2.1 Siswa

Melalui penerapan model *Picture and Picture* siswa dapat aktif mengikuti proses belajar mengajar, meningkatkan semangat belajar siswa, meningkatkan siswa untuk berpikir kritis terkait permasalahan dunia nyata dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN Gugus Cendana Blora.

1.6.2.2 Guru

Menambah wawasan baru bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan serta memberikan wawasan dan pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2.3 Sekolah

Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga kualitas pendidikan di sekolah dapat meningkatkan. Penelitian model *Picture and Picture* ini juga dapat membantu sekolah menghadapi permasalahan dalam lingkup proses belajar mengajar.

1.6.2.4 Peneliti

Memperkaya wawasan pengetahuan dan menambah pengalaman belajar dengan penerapan model *Picture and Picture* dan dapat menjadi landasan untuk menulis penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang. Menurut Gagne (dalam Susanto, 2016:1), mengartikan belajar merupakan proses perubahan perilaku pada individu karena pengalaman atau proses untuk mendapatkan semangat dan motivasi dalam meningkatkan taraf pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku melalui instruksi. Sejalan dengan Gagne, Slavin (1994) belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Sementara menurut E.R. Hilgard (1962) menyatakan belajar merupakan reaksi terhadap lingkungan yang berubah. Perubahan tersebut meliputi tingkah laku, kecakapan, pengetahuan yang diperoleh melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya.

Rifa'i dan Anni (2015:64) menganggap bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap individu yang mencakup segala sesuatu yang telah dipikirkan dan dikerjakan. Belajar berperan penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan persepsi seseorang. Hamalik (dalam Hamdani, 2010:20) menegaskan belajar dapat dibentuk melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar bukan hanya tentang mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan,

pandangan, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, keterampilan lain, dan cita-cita. Menurut Slameto (2015:2) belajar merupakan perubahan keseluruhan tingkah laku yang dilakukan individu melalui sebuah usaha, sebagai hasil pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Berdasarkan definisi berbagai ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah berubahnya tingkah laku individu berupa kebiasaan, sikap, keterampilan, dan pemahaman akibat hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

2.1.1.2 Ciri-Ciri Belajar

Natawidjaya, Rochman dan H.A. Moein Moessa (1993:75) mengemukakan ciri-ciri belajar antara lain:

a. Belajar menyebabkan perubahan pada kepribadian. Belajar menyebabkan anak dapat membaca sehingga pengetahuannya akan bertambah. Hal tersebut menjadikan anak lebih percaya diri.
b. Belajar merupakan perbuatan yang dilakukan secara sadar yang mempunyai tujuan. Pembelajaran di sekolah berlangsung secara terarah karena bertujuan untuk mencapai tujuan instruksional.
c. Belajar merupakan pengalaman yang dialami individu.
d. Belajar menghasilkan perubahan tingkah laku yang menghubungkan norma, fakta, sikap, pengertian, kecakapan, dan keterampilan.
e. Belajar merupakan interaksi pendidik dan peserta didik sehingga menyebabkan perubahan. Perubahan tersebut terjadi apabila peserta didik melakukan reaksi terhadap situasi belajar yang tercipta.

f. Perubahan tingkah laku berlangsung dari mengenalkan tanda-tanda menuju ke penanaman norma.

Menurut William (dalam Hamalik, 2013:31-32) ciri-ciri belajar antara lain:

a. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui.
b. Proses itu melalui beragam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada tujuan tertentu.
c. Pengalaman belajar bermakna bagi siswa.
d. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid yang mendorong motivasi kontinu.
e. Proses belajar dan hasil belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individu siswa dan lingkungan.
f. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
g. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman dan hasil yang diinginkan sesuai dengan kematangan siswa.
h. Proses belajar terbaik apabila siswa mengetahui status dan kemajuan.
i. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Berdasarkan definisi ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan ciri-ciri belajar merupakan perubahan yang dihasilkan individu dari sebuah pengalaman yang mempunyai tujuan tertentu dan terarah. Tujuan-tujuan tersebut bersifat kontinu dan menetap dalam individu. Belajar merupakan proses pengalaman yang terjadi dalam individu dan tidak dapat diwakilkan oleh orang lain sehingga mampu

meningkatkan motivasi maupun semangat pada diri individu.

2.1.1.3 Unsur-Unsur Belajar

Gagne (1977) menyatakan dalam belajar terdapat berbagai unsur yang berkaitan satu sama lain sehingga dapat memperoleh perubahan perilaku. Menurut Rifa'i dan Anni (2015:66) menjelaskan berbagai unsur belajar, yaitu:

a. Peserta didik

Peserta didik berarti warga belajar atau peserta pelatihan yang mengikuti kegiatan belajar yang memiliki organ penginderaan untuk menangkap rangsangan; otak untuk mentransformasikan hasil penginderaan ke dalam memori yang kompleks; syaraf atau otot yang digunakan untuk menampilkan kinerja dari apa yang telah dipelajari.

b. Rangsangan atau *(stimulus)*

Peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik disebut stimulus. Banyak stimulus yang berada di lingkungan seseorang. Suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang adalah stimulus yang selalu berada di lingkungan seseorang. Agar peserta didik mampu belajar optimal, dia harus memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati.

c. Memori

Memori yang ada pada peserta didik berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

d. Respon

Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon. Peserta didik yang sedang mengamati stimulus akan mendorong memori memberikan respon terhadap stimulus tersebut. Respon dalam peserta didik diamati pada akhir proses belajar yang disebut dengan perubahan perilaku atau perubahan kinerja *(performance).*

Keempat unsur belajar tersebut dapat dikatakan kegiatan belajar dapat terjadi pada siswa apabila ada interaksi antar isi memori dengan rangsangan, sehingga perilaku siswa dari waktu sebelum dan setelah adanya rangsangan dapat berubah. Indikator siswa telah melakukan kegiatan belajar terlihat jika perubahan perilaku itu muncul.

2.1.1.4 Prinsip Belajar

Prinsip belajar yang telah disusun guru harus dapat dilaksanakan dalam keadaan dan situasi berbeda setiap siswa. Menurut Slameto (2015:27), prinsip belajar harus sesuai dengan prasyarat yang diperlukan dalam belajar, hakikat belajar, materi atau bahan ajar, dan syarat keberhasilan belajar sehingga prinsip-prinsip ini dapat dijadikan pedoman guru dalam proses kegiatan belajar. Suprijono (2015:4-5) berpendapat bahwa terdapat tiga hal yang diperhatikan dalam prinsip belajar yaitu:

a. Prinsip belajar mempunyai ciri-ciri: (1) hasil tindakan rasional instrumental; (2) kontinu; (3) fungsional; (4) positif; (5) aktif; (6) permanen; (7) terarah dan bertujuan; (8) meliputi seluruh potensi kemanusiaan.

b. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, organik dan konstruktif. Belajar merupakan kumpulan dari komponen belajar.
c. Belajar adalah bentuk hasil pengalaman interaksi peserta didik dengan lingkungan.

Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2015:77) mengembangkan beberapa prinsip-prinsip belajar sebagai kondisi eksternal yang mempengaruhi belajar, yaitu:

a. Prinsip keterdekatan *(contiguity)* menyatakan bahwa situasi stimulus yang hendak direspon oleh pembelajar harus disampaikan sedekat mungkin waktunya dengan respon yang diinginkan.
b. Prinsip pengulangan *(repetition)* menyatakan bahwa situasi stimulus dan responnya perlu diulang-ulang, atau dipraktikkan, agar belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan retensi belajar.
c. Prinsip penguatan *(reinforcement)* menyatakan bahwa belajar sesuatu yang baru akan diperkuat apabila belajar yang lalu diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan.

Dimyati dan Mudjiono (2009:42) menjelaskan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

a. Perhatian dan motivasi, memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Kemunculan perhatian pada pelajaran terjadi apabila bahan, media, maupun metode yang digunakan pendidik sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sedangkan motivasi erat hubungannya dengan minat.

b. Keaktifan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, keaktifan dapat diamati pada aktivitas psikis dan fisik. Aktivitas fisik yang dapat diamati misalnya membuat gambar, mendengar, membaca buku, menulis, dan lainnya, sedangkan aktivitas psikis berupa mengaplikasikan ilmu dan wawasan yang dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan.

c. Keikutsertaan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. John Dewey mengemukakan pentingnya *learning by doing*, karena pembelajaran yang dilakukan bersamaan dengan pengalaman atau perbuatan langsung akan lebih bermakna pada siswa.

d. Pengulangan berfungsi untuk meningkatkan ingatan belajar peserta didik pada suatu materi.

e. Tantangan. Pendidik perlu mempertimbangkan media, bahan ajar, model, dan metode yang menantang sehingga menimbulkan motivasi peserta didik dalam belajar.

f. Balikan dan penguatan. Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dapat menimbulkan proses balikan dan penguatan pada peserta didik. Penguatan positif dan negatif pun mampu mempengaruhi belajar siswa.

g. Perbedaan individu. Setiap individu memiliki kepribadian yang berbeda, baik karakter, fisik, psikis, kepribadian, dna lainnya. Guru perlu memperhatikan perbedaan tersebut karena mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pemaparan berbagai ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar harus disesuaikan dengan hakikat belajar, syarat belajar, materi

pelajaran dan keberhasilan belajar. Kegiatan belajar dapat berjalan optimal jika melakukan prinsip keterdekatan, pengulangan, dan penguatan. Prinsip-prinsip belajar tersebut dapat digunakan sebagai landasan guru dalam kegiatan pembelajaran dimulai dari membuka pelajaran hingga menutup pelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.1.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut teori Gestalt, siswa dan lingkungannya dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor siswa meliputi motivasi, kemampuan berpikir, jasmani dan rohani serta minat. Faktor lingkungan meliputi sumber belajar, sarana prasarana, kreativitas dan kompetensi guru, metode, serta dukungan lingkungan keluarga. Wasliman (2007:158) berpendapat bahwa terdapat berbagai faktor internal maupun faktor eksternal yang dapat mempengaruhi belajar siswa.

a. Faktor Internal

Menurut Susanto (2016:12) faktor yang terdapat dalam diri peserta didik disebut faktor internal. Faktor internal seperti: kecerdasan, motivasi belajar, perhatian, minat, sikap, ketekunan, kebiasaan belajar, serta kesehatan dan kondisi fisik dapat mempengaruhi kemampuan belajar peserta didik. Sependapat dengan Susanto, Rifa’i dan Anni (2015:78) berpendapat faktor internal meliputi kondisi fisik, kondisi psikis dan kondisi sosial. Slameto (2015:54-60) berpendapat ada berbagai faktor internal yang dapat mempengaruhi belajar yaitu:

1) Faktor jasmaniah, meliputi: kesehatan badan, cacat tubuh yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar karena kekurangan yang dialami dapat menghambat proses belajar.
2) Faktor psikologis, meliputi: intelegensi yaitu kecakapan seseorang beradaptasi dengan lingkungan baru; perhatian yaitu keaktifan seseorang dalam memperhatikan suatu objek; minat yaitu kecenderungan dalam melakukan suatu kegiatan; bakat yaitu kemampuan untuk melaksanakan kegiatan belajar; motif yaitu pendorong untuk melaksanakan kegiatan belajar; kematangan yaitu pertumbuhan seseorang yang sudah siap untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar; kesiapan yaitu kesediaan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.
3) Faktor kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani yaitu lelah atau lunglai tubuh setelah melaksanakan sesuatu; kelelahan rohani yaitu kelesuan atau kebosanan.

b. Faktor Eksternal

Faktor yang ada di luar individu disebut faktor eksternal. Menurut Rifa'i dan Anni (2015:78) berbagai faktor eksternal meliputi tempat belajar, tingkat kesulitan materi belajar, suasana lingkungan, budaya masyarakat dan iklim dapat berpengaruh terhadap kesiapan proses dan hasil belajar. Menurut Slameto (2015:60-72) berbagai faktor eksternal yang dapat berpengaruh terhadap kegiatan belajar yaitu:

1) Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, hubungan diantara anggota keluarga, pengertian keluarga, situasi rumah, dan latar belakang budaya.
2) Faktor sekolah meliputi kurikulum, metode yang digunakan dalam mengajar, hubungan siswa dan guru, disiplin sekolah, hubungan antar siswa, alat pelajaran, standar dalam pelajaran, waktu saat sekolah, metode belajar, pekerjaan rumah dan keadaan gedung.
3) Faktor masyarakat meliputi media massa, kegiatan siswa di masyarakat, bentuk kehidupan dan pergaulan di masyarakat.

Berbagai pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa faktor internal dan faktor eksternal dapat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar karena keduanya saling berkaitan. Guru atau pembimbing harus mengetahui faktor internal dan eksternal dalam belajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Menurut Susanto (2016:18-19), perpaduan dari aktivitas belajar dan mengajar disebut pembelajaran. Aktivitas belajar berkaitan dengan siswa, sedangkan mengajar dilakukan oleh guru. Istilah lain pembelajaran merupakan penyederhanaan dari belajar dan mengajar. Menurut Sudjana (dalam Susanto, 2014:31), pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar. Menurut Hamalik (2013:57) pembelajaran adalah gabungan dari fasilitas, unsur-unsur manusiawi, material, prosedur dan perlengkapan yang saling mempengaruhi demi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Suprijono

(2015:13) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan dialog interaktif yang berpusat pada peserta didik.

Briggs (dalam Rifa'i dan Anni, 2015:85) menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2015:85), pembelajaran merupakan keseluruhan peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk proses internal belajar. Proses pembelajaran terjadi ketika terdapat komunikasi pendidik dan peserta didik, atau antar peserta didik. Proses komunikasi tersebut dilakukan secara verbal maupun nonverbal, seperti penggunaan media komputer saat pembelajaran.

Berdasarkan pendapat berbagai ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang mempengaruhi peserta didik berupa proses interaksi peserta didik dengan pendidik maupun sumber belajar yang dirancang untuk mendukung proses belajar pada suatu lingkungan belajar.

2.1.2.2 Ciri-Ciri Pembelajaran

Menurut Hamalik (2013:66), memaparkan ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut:

a. Rencana merupakan material, penataan ketenagaan, dan prosedur yang menjadi unsur sistem pembelajaran
b. Ketergantungan antar unsur dimana tiap unsur pembelajaran mempunyai sifat esensial dan memberikan sumbangan pada pembelajaran.
c. Tujuan, pembelajaran bertujuan untuk membuat siswa belajar. Tugas guru adalah mengorganisasikan tenaga, material, dan prosedur supaya siswa belajar secara efektif dan efisien agar mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Faturrohman (2017:24) menguraikan ciri-ciri pembelajaran antara lain:

a. Pembelajaran merupakan proses berpikir. Pembelajaran berpikir mengajak tidak hanya sebatas memindahkan ilmu dari pendidik ke peserta didik, tetapi mengarahkan siswa untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri.
b. Pembelajaran merupakan pemanfaatan potensi otak kanan dan kiri sehingga mampu mengembangkan kecakapan dalam berbahasa, menyelesaikan permasalahan, dan sebagainya.
c. Proses pembelajaran dilakukan secara terus menerus.

Berdasarkan uraian berbagai ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri pembelajaran yaitu suatu kegiatan yang memanfaatkan potensi otak secara kontinu dimana dalam pelaksanaannya memerlukan suatu perencanaan dalam memaksimalkan unsur-unsur sistem pembelajaran agar mampu mencapai tujuan tertentu.

2.1.2.3 Unsur-Unsur Pembelajaran

Menurut Hamalik (2013:67) unsur pembelajaran pada diri guru adalah sebagai berikut:

a. Motivasi membelajarkan siswa

   Guru memiliki hasrat menjadikan siswa pribadi yang memiliki pengetahuan dan kemampuan tertentu, sehingga guru dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki agar dalam keadaan siap untuk membelajarkan siswa.

b. Kondisi guru siap membelajarkan siswa

Guru harus memiliki dan meningkatkan kemampuan profesional agar siap untuk membelajarkan siswa.

c. Peran guru saat pembelajaran

Pendidikan dasar dijadikan tonggak awal atau jembatan untuk meningkatkan pengembangan Sumber Daya Manusia bangsa agar dapat berkompeten dalam lingkup regional dan internasional. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru masih menjadikan siswa sebagai objek, bukan sebagai subjek, sehingga proses pembelajaran masih didominasi oleh guru.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, peran guru saat pembelajaran sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pembelajaran.

2.1.2.4 Komponen-Komponen Pembelajaran

Pembelajaran dapat berjalan efektif jika didukung dengan komponen pembelajaran. Menurut Rifa'i dan Anni (2015:87-88), komponen dalam pembelajaran meliputi:

a. Tujuan

Tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* biasanya itu berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam tujuan pembelajaran semakin spesifik dan operasional. Tujuan pembelajaran dirumuskan untuk mempermudah dalam menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat.

b. Subyek Belajar

Subyek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.

c. Materi Pelajaran

Materi pelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan buku sumber.

d. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran, pendidik perlu memillih model-model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai dan teknik-teknik mengajar yang menunjang pelaksanaan metode mengajar. Untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat pendidik mempertimbangkan akan tujuan, karakteristik peserta didik, materi pelajaran dan sebagainya agar strategi pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal.

e. Media Pembelajaran

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

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Sebab media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran di samping komponen waktu dan metode mengajar.

f. Penunjang

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

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa komponen-komponen dalam pembelajaran berkaitan satu sama lain. Apabila terdapat komponen pembelajaran yang tidak dilaksanakan, maka akan mempengaruhi tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat menjalankan semua komponen dalam pembelajaran agar pembelajaran berlangsung optimal sehingga tujuan di dalam pendidikan tercapai dengan baik.

2.1.3 Teori Belajar

Teori belajar adalah pandangan yang amat mendasar, sistematis, dan menyeluruh tentang proses bagaimana manusia, khususnya anak didik berhubungan dengan lingkungannya. Penjelasan tentang teori belajar berarti penjelasan tentang berbagai paham dan konsep para ahli tentang terbentuknya tingkah laku baru sebagai akibat kemampuan diri manusia memanfaatkan lingkungan belajarnya (Natawidjaja, 1993). Bruner (dalam Suprijono, 2014:15) membagi teori pembelajaran menjadi 2 yaitu teori preskriptif dan teori deskriptif.

Teori belajar preskriptif membahas bagaimana proses belajar diselenggarakan. Sedangkan teori belajar deskriptif membahas bagaimana proses belajar dapat terjadi dalam diri peserta didik.

Teori belajar memberikan gambaran hubungan antara kegiatan siswa dengan proses psikologis dalam diri siswa. Para ahli mempunyai pandangan tertentu terhadap gambaran proses belajar individu. Secara umum, para ahli mengkategorikan 4 teori belajar, yaitu:

2.1.3.1 Teori Belajar Kognitivisme

Belajar merupakan berubahnya pandangan dan pemahaman individu. Belajar tidak hanya menghasilkan perubahan tingkah laku, namun belajar juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dengan melakukan tindakan yang memotivasi diri sendiri. Menurut Piaget (dalam Rifa'i dan Anni, 2015:31-34), dalam proses belajar harus menyesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa yang mengalami tingkat perkembangan sebagai berikut:

a. Tahap sensorimotorik (0-2 tahun), selama dalam tahap ini pengetahuan bayi tentang dunia diperoleh dari alat indera dan kegiatan motorik yang terbatas.
b. Tahap praoperasional (2-7 tahun), dalam tahap ini pemikiran anak lebih bersifat simbolis, egoisentries dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran nasional.
c. Tahap operasional konkret (7-11 tahun), anak dapat mengoperasikan berbagai logika dengan menggunakan benda konkret atau situasi nyata.
d. Tahap operasional formal (11 tahun ke atas), kemampuan anak menalar secara abstrak, idealis dan logis meningkat.

Bruner (dalam Suprijono, 2014:23-24) mengatakan perkembangan kognitif individu melalui tiga tahap meliputi:

a. Tahap enaktif, yaitu individu melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya memahami lingkungan sekitarnya. Memahami dunia sekitarnya dengan pengetahuan motorik.
b. Tahap ikonik, yaitu individu memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar dan visualisasi verbal. Memahami dunia sekitarnya dengan bentuk perumpamaan dan perbandingan.
c. Tahap simbolik, yaitu individu telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Memahami dunia sekitarnya melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika dan sebagainya.

2.1.3.2 Teori Belajar Humanistik

Pembelajaran humanistik sebenarnya lebih dipengaruhi oleh pandangan filsafat pendidikan humanisme. Hasil belajar dalam pandangan humanistik adalah kemampuan peserta didik mengambil tanggung jawab dalam menentukan apa yang dipelajari dan menjadi individu yang mampu mengarahkan diri sendiri *(self-directing)* dan mandiri *(independen).* Di samping itu pendekatan humanistik memandang pentingnya penekanan pendidikan di bidang kreativitas, minat terhadap seni dan rasa ingin tahu. Dalam praktik pembelajaran, pendekatan humanistik mengkombinasikan metode pembelajaran individual dan kelompok kecil. Pilihan materi pembelajaran yang hendak digunakan dalam proses pembelajaran merupakan hak peserta didik, dan bukan menjadi hak pendidik yang

akan disampaikan kepada peserta didik, atau perancang kurikulum. Maka tujuan pendidikan adalah memanusiakan manusia agar mampu mengaktualisasi dirinya sebaik-baiknya (Rifa'i dan Anni, 2015:175). Fokus utama teori ini adalah hasil pendidikan yang bersifat afektif, belajar tentang cara-cara belajar *(learning how to learn)* dan meningkatkan kreativitas dan semua prestasi siswa.

2.1.3.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan teori psikologi tentang pengetahuan yang menyatakan bahwa manusia membangun dan memahami pengetahuan dari pengalamannya sendiri. Teori ini dikembangkan oleh Seymour Papert (Rifa'i dan Anni, 2015:183). Hal serupa juga dikemukakan Suprijono (2014:31), ia berpendapat bahwa semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang. Kajian belajar konstruktivisme didasarkan bahwa belajar adalah lebih sekedar mengingat. Siswa yang memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah, menentukan sesuatu untuk dirinya. Inti teori konstruktivisme adalah bahwa siswa harus menemukan dan menstransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri. Belajar berarti mengkonstruksi makna atas informasi dan masukan-masukan yang masuk dalam otak. Belajar yang bersifat konstruktif sering digunakan untuk menggambarkan jenis belajar yang terjadi selama penemuan ilmiah, *invention*, diplomasi dan pemecahan masalah kreatif di dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.3.4 Teori Belajar Behaviorisme

Rifa'i dan Anni (2015:121) berpendapat bahwa belajar merupakan perubahan perilaku. Perubahan perilaku dapat berbentuk perilaku yang tampak, misal: menulis, memukul, menendang. Sedangkan perilaku yang tidak tampak misal: berfikir, menalar, berkhayal. Perubahan perilaku yang diperoleh dari hasil belajar bersifat permanen. Teori belajar behaviorisme adalah sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori ini menggunakan model hubungan stimulus respond an menempatkan siswa sebagai individu yang pasif.

Berdasarkan uraian tersebut, teori yang mendasari penelitian ini adalah teori belajar kognitivisme dan konstruktivisme. Teori kognitivisme mendasari penelitian ini karena berdasarkan teori kognitif, siswa usia Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun). Oleh karena itu, dalam melaksanakan pembelajaran guru harus menggunakan suatu benda konkret atau situasi nyata agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan. Teori konstruktivisme juga digunakan sebagai dasar dalam memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari sehingga siswa dapat menemukan, berpikir kritis, serta dapat memecahkan masalah dalam kehidupan nyata

2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator yang menunjukkan tingkat keinginan siswa dalam belajar. Aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang dilakukan siswa selama proses belajar

mengajar. Slameto (2015:36) berpendapat bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan berpikir dan bertindak seperti bertanya, berdiskusi, dan berpendapat. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mengakibatkan adanya interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

Diedrich (dalam Hamalik, 2015) mengklasifikasikan aktivitas belajar siswa menjadi 8 kelompok, yaitu:

a. Kegiatan visual *(visual activities)* misalnya membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
b. Kegiatan lisan *(oral activities)* misalnya mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi.
c. Kegiatan mendengarkan *(listening activities)* misalnya mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrument musik, mendengarkan siaran radio.
d. Kegiatan menulis *(writing activities)* misalnya menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
e. Kegiatan menggambar *(drawing activities)* misalnya menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
f. Kegiatan metrik *(motor activities)* misalnya melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan

permainan (simulasi), menari, berkebun.

g. Kegiatan mental *(mental activities)* misalnya merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.

h. Kegiatan emosional *(emotional activities)* misalnya minat, membedakan, berani, tenang, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, gugup.

Sejalan dengan Diedrich, Rusman (2012) juga berpendapat pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dapat dilakukan melalui: (1) adanya komunikasi lisan maupun tertulis; (2) berpikir secara logis, kritis, dan kreatif; (3) keingintahuan yang tinggi; (4) menguasai teknologi informasi; (5) mengembangkan jiwa individu dan sosial; dan (6) belajar sendiri. Aktivitas tersebut mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan sehingga prestasi dalam belajar akan meningkat.

Berbagai uraian para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah seluruh aktivitas baik fisik maupun psikis yang dilakukan oleh siswa melalui kegiatan berpikir dan berbuat dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas belajar juga dijadikan tolak ukur efektif atau tidaknya suatu pembelajaran.

2.1.5 Hakikat Model Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran

Dalam proses belajar, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat membuat siswa cerdas dalam teori maupun praktiknya. Oleh sebab itu, diperlukan sarana untuk membuka pola pikir siswa bahwa ilmu yang mereka pelajari

haruslah bermakna untuk kehidupan sehingga ilmu tersebut mampu mengubah pengetahuan, sikap, dan keterampilan menjadi lebih baik.

Suprijono (2014:65) menyatakan model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisi terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan juga sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi dan memberikan petunjuk kepada guru di kelas. Sedangkan Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2012:133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Menurut Huda (2014), struktur umum implementasi model pembelajaran terdiri atas:

a. Sintaks atau langkah-langkah merupakan penjelasan penerapan model di lapangan atau serangkaian aktivitas-aktivitas dalam model tersebut. Setiap model memiliki langkah yang berbeda-beda.
b. Sistem sosial, menjelaskan peran dan hubungan antara guru dengan siswa. Dalam beberapa model, guru mempunyai peran yang dominan. Dalam sebagian model, terdapat aktivitas yang dipusatkan kepada siswa, dan sebagian aktivitas lain didistribusikan secara merata.
c. Peran dan tugas guru, menjelaskan bagaimana cara guru merespon dan memandang sesuatu yang dilakukan siswanya.

d. Sistem dukungan, menjelaskan keadaan yang dimiliki atau diciptakan guru untuk menerapkan model tertentu, seperti film, laboratorium, perangkat, buku, materi rujukan, dan lain-lain.
e. Pengaruh, merujuk pada akibat yang timbul dari penerapan model. Pengaruh ini dibagi menjadi dua yaitu instruksional dan pengiring. Pengaruh instruksional merupakan pengaruh yang secara langsung disebabkan oleh konten atau keterampilan yang menjadi dasar pelaksanaannya. Pengaruh pengiring merupakan pengaruh yang bersifat tidak langsung di dalam lingkungan belajar.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran agar tujuan belajar dapat tercapai.

2.1.5.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Menurut Rusman (2012:136) model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam

pembelajaran mengarang.

d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) *syntax* yaitu langkah-langkah, fase-fase atau urutan kegiatan pembelajaran deskripsi dari model pembelajaran*;* (2) adanya prinsip-prinsip reaksi yaitu reaksi-reaksi guru atas aktivitas-aktivitas siswa. Prinsip reaksi akan membantu memilih reaksi-reaksi apa yang efektif dilakukan siswa; (3) memiliki sistem sosial yang mencakup deskripsi macam-macam peranan guru dan siswa, deskripsi hubungan hirarkis atau otoritas guru dan siswa, deskripsi macam-macam kaidah untuk mendorong siswa (4) memiliki sistem pendukung yaitu kondisi yang dibutuhkan oleh suatu model pembelajaran seperti kemampuan atau keterampilan dan fasilitas-fasilitas teknis seperti buku, bahan ajar lain yang menunjang kegiatan pembelajaran. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.

e. Memiliki dampak pembelajaran yaitu hasil belajar yang dapat diukur dan dampak pengiring yaitu hasil belajar jangka panjang.

f. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

2.1.5.3 Macam-Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan langkah-langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperoleh hasil yang optimal. Suprijono (2010:89-133) mengklasifikasikan macam-macam model pembelajaran sebagai berikut:

a. Model pembelajaran kooperatif, misalnya *snowball throwing, team games tournament (TGT), number head together (NHT), make a match, cooperative*

integrated reading and composition (CIRC), picture and picture, student teams achievement divisions (STAD), think pair share (TPS), example non example, group investigation dan sebagainya.

b. Model pembelajaran berbasis masalah, misalnya *problem solving* dan *problem based introduction, problem based learning, project based learning*.
c. Model pembelajaran aktif, misalnya PAKEM, *team quiz*, artikulasi, *group resume* dan sebagainya.
d. Model pembelajaran berbasis proyek, msialnya *role playing* dan karya wisata.

2.1.5.4 Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran

Menurut Rusman (2012:133-134) sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu:

a. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan adalah:
    1) Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan kompetensi akademik, kepribadian, sosial dan kompetensi vokasional atau yang dulu diistilahkan dengan domain kognitif, afektif atau psikomotor?
    2) Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
    3) Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademik?
b. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran
    1) Apakah materi pelajaran itu berupa fakta, konsep, hokum atau teori tertentu?

2) Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan prasyarat atau tidak?
3) Apakah tersedia bahan atau sumber-sumber yang relevan untuk mempelajari materi itu?

c. Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa
1) Apakah model pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik?
2) Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi peserta didik?
3) Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar peserta didik?

d. Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis
1) Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu model saja?
2) Apakah model pembelajaran yang kita terapkan dianggap satu-satunya model yang dapat digunakan?
3) Apakah model pembelajaran itu memiliki nilai efektivitas efisiensi?

2.1.6 Model Pembelajaran *Picture and Picture*

2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu model belajar yang memasangkan atau mengurutkan gambar menjadi urutan yang benar. Gambar yang ditampilkan dapat berbentuk kartu atau carta berukuran besar. Gambar tersebut digunakan untuk memperjelas pengertian. Dengan menggunakan gambar, siswa dapat mengetahui sesuatu yang belum pernah dilihat. Kelebihan media

gambar antara lain: (1) murah dan mudah diperoleh; (2) dapat meningkatkan keaktifan siswa; (3) pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak terlupakan (Shoimin, 2014:122).

2.1.6.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran *Picture and Picture*

a. Sintaks

Shoimin (2014:123-125) berpendapat bahwa langkah-langkah dalam menerapkan model *picture and picture* yaitu:

1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai

   Guru perlu untuk mengukur materi yang harus dikuasai siswa, dengan menyampaikan kompetensi dasar atau indikator ketercapaian sehingga guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik.

2) Menyajikan materi sebagai pengantar

   Dalam memulai pembelajaran, guru perlu menyampaikan materi sebagai pengantar. Proses pembelajaran dikatakan sukses jika guru dapat memberi motivasi yang menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat tertarik untuk belajar tentang materi yang dipelajari.

3) Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi

   Dalam menyampaikan materi, siswa diajak untuk aktif dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau temannya.

4) Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis

Pada langkah ini, guru harus memberikan motivasi karena siswa yang ditunjuk untuk maju di depan kelas dapat membuat siswa merasa dihukum. Langkah alternatif yang dapat digunakan yaitu dengan undian sehingga menjadi kewajiban siswa untuk melakukan tugas yang diberikan. Gambar-gambar tersebut dapat dipasangkan, diurutkan, dibuat, atau dimodifikasi.

5) Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut

   Ajaklah siswa untuk memberikan alasan dengan menggunakan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan Kompetensi Dasar dengan indikator ketercapaian. Dalam pelaksanaan diskusi diharapkan dapat berjalan dengan tertib.

6) Guru mulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai

   Dalam pelaksanaan diskusi dan membaca gambar, guru perlu menekankan dan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan, atau bentuk lain agar siswa dapat mengetahui hal tersebut sangat penting untuk mencapai Kompetensi Dasar dan indikator yang telah ditetapkan.

7) Kesimpulan dan rangkuman

   Siswa membuat kesimpulan dan rangkuman yang dapat dibantu oleh guru.

b. Prinsip-Prinsip Reaksi

Model pembelajaran *Picture and Picture* mengakibatkan adanya proses interaksi antara guru dan siswa yang meliputi: (1) Aktif artinya rasa ingin

tahu siswa tinggi; (2) Inovatif artinya menggunakan suatu pembaharuan dalam proses pembelajaran; (3) Kreatif artinya guru mampu menyajikan suatu gambar yang bisa menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran; (4) Menyenangkan artinya siswa merasa senang dapat belajar sambil bermain menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan.

c. Sistem Sosial

Model pembelajaran *Picture and Picture* membantu proses komunikasi antara sumber pesan (guru) dan penerima pesan (siswa). Selain itu, dapat membuat siswa mampu memperoleh kemampuan kognitif pada muatan pelajaran IPS kelas IV dengan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan.

d. Sistem Pendukung

Penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* didukung dengan adanya media berupa gambar. Gambar yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memenuhi tiga syarat yaitu: (1) otentik artinya gambar tersebut seperti melihat benda sebenarnya; (2) sederhana artinya komposisinya cukup jelas dalam menunjukkan point yang terdapat dalam gambar (3) gambar yang baik hendaknya bagus dari sudut seni.

2.1.6.3 Kelebihan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Shoimin (2014:125) menjabarkan kelebihan model *picture and picture* adalah sebagai berikut:

a. Membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

b. Gambar dapat membuat siswa cepat tanggap menangkap materi yang disampaikan.
c. Siswa dapat mengetahui petunjuk yang terdapat pada gambar yang diberikan.
d. Siswa merasa asyik dan fokus karena guru memberikan tugas berkaitan dengan permainan menggunakan gambar.
e. Suasana kelas terasa hidup karena antarkelompok saling berkompetensi dalam menyusun gambar yang disiapkan guru.
f. Gambar memudahkan siswa untuk mengingat konsep-konsep atau bacaan.
g. Siswa dapat tertarik karena menggunakan media visual berbentuk gambar.

2.1.6.4 Kekurangan Model Pembelajaran Picture and Picture

Shoimin (2014:126) menyampaikan kekurangan model *picture and picture* adalah sebagai berikut:

a. Dalam pelaksanaannya memerlukan waktu yang banyak.
b. Terdapat siswa yang hanya pasif dalam kelompok.
c. Perlu mempersiapkan alat dan bahan yang berhubungan dengan materi pelajaran.
d. Guru khawatir keadaan kelas akan menjadi kacau.
e. Memerlukan biaya yang tidak sedikit.

2.1.7 Hakikat Hasil Belajar

2.1.7.1 Pengertian Hasil Belajar

Bentuk nyata kegiatan belajar adalah hasil belajar. Menurut Rifa'i dan Anni (2015:67), hasil belajar diperoleh peserta didik setelah kegiatan belajar selesai. Nawawi (dalam Susanto, 2016:5) menguraikan hasil belajar sebagai

tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diperoleh melalui hasil tes. Menurut Susanto (2016:1) hasil belajar yang diperoleh siswa selama kegiatan belajar mengajar dapat berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap. Guru memerlukan penilaian hasil belajar untuk mengetahui kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan berbagai ahli, maka disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang didapat siswa setelah melakukan proses belajar, berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Bloom (dalam Rifa'i dan Anni 2015:68-73) membagi hasil belajar menjadi tiga taksonomi yang dikenal dengan ranah belajar yaitu ranah kognitif (menekankan pada aspek intelektual, berupa pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir); ranah afektif (berhubungan dengan perasaan, sikap, nilai, dan minat) dan ranah psikomotorik (berhubungan dengan kecakapan fisik melakukan gerakan motorik dan syaraf, memanipulasi objek, dan mengkoordinasi syaraf).

a. Ranah kognitif merupakan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menkreasi.
b. Ranah afektif merupakan kemampuan yang berhubungan dengan sikap, minat, dan nilai berupa penerimaan *(receiving),* penanggapan *(responding),* penilaian *(valuing),* pengorganisasian *(organization),* pembentukan pola hidup *(organization by a value complex).*

c. Ranah psikomotor merupakan hasil belajar keterampilan dan bertindak yang berupa persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, kreativitas.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, ketiga ranah tersebut merupakan menginformasikan mengenai perkembangan dan keberhasilan siswa di sekolah yang menjadi tolak ukur terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari. Penelitian ini memfokuskan pada hasil belajar ranah kognitif yang berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual.

2.1.7.2 Bentuk-Bentuk Hasil Belajar

Menurut Natawidjaja (1993:23), hasil belajar dibagi dalam berbagai bentuk. Di bawah ini membahas berbagai pernyataan hasil belajar yang penting dan sering terjadi.

a. Kebiasaan

Proses belajar yang telah dilalui dapat menimbulkan kebiasaan bagi peserta didik sebagai salah satu bentuk hasil belajar. Kebiasaan adalah sebuah perilaku yang dilakukan oleh seseorang secara rutin dan tetap dengan sendirinya tanpa perintah dari orang lain. Salah satu contoh adalah kebiasaan bersalaman atau mencium tangan guru ketika bertemu. Hal tersebut merupakan hasil belajar baik melalui pola pelatihan secara intensif maupun kecenderungan untuk bertindak.

b. Keterampilan

Tahap belajar tertentu dapat membentuk keterampilan pada diri siswa. Pembentukkan keterampilan dilakukan secara sadar dan terencana untuk

mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran. Keterampilan muncul sesuai dengan pelatihan dan pembenahan secara berkelanjutan. Salah satu contoh adalah keterampilan menggambar, anak yang sudah dilatih untuk menggambar sejak kecil dan dilakukan secara terus menerus, maka ketika dewasa nanti dia akan terampil dan mahir dalam hal menggambar.

c. Pembentukkan persepsi

Melalui proses belajar, siswa akan dapat membentuk persepsi mengenai apa yang dipelajari. Persepsi tersebut berasal dari berbagai tanggapan yang dikumpulkan sejak mulai belajar. Misal anak yang belajar tentang kata sederhana seperti panas, dingin, air, mata, dan sebagainya hingga anak tersebut dapat menyatukan kata-kata tersebut menjadi air dingin, air mata, air panas, mata air, atau air mata.

d. Kemampuan menganalisis

Hasil belajar dalam bentuk menganalisis termasuk hasil belajar tingkat tinggi mengenai hubungan sebab akibat yang digunakan untuk menemukan hubungan dari berbagai permasalahan yang muncul mulai dari akar permasalahan hingga akibat permasalahan. Hasil belajar ini berujung pada penguasaan intelektual seseorang yang mengarah pada pemikiran masa yang akan datang.

e. Sikap dan rujukan nilai

Sikap merupakan salah satu bentuk hasil belajar yang merujuk pada kecenderungan bertindak serta terbentuk arah pengetahuan dan emosional tentang suatu objek.

f. Inhibisi

Inhibisi merupakan suatu pengurangan terhadap perilaku yang terbentuk dari hasil belajar di masa lalu. Misal orang yang kecanduan rokok. Sebelumnya orang tersebut belajar cara merokok dari orang-orang di lingkungannya, kemudian di masa sekarang dia telah belajar dan mengetahui dampak merokok. Orang tersebut kini mulai menghilangkan kebiasaan merokok yang dilakukan selama ini.

g. Ketelitian pengamatan

Seseorang yang belajar akan dapat mengamati secara teliti dan cermat objek-objek sebagai hasil belajar yang didapatkan, misal membedakan warna, suara, simbol, ukuran, ketinggian suatu benda, dan sebagainya.

h. Kecakapan pemecahan masalah

Salah satu hasil belajar adalah kemampuan seseorang dalam memahami situasi yang di sekitarnya, kemudian pemahaman tersebut digunakan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi.

i. Pengetahuan siap

Pengetahuan siap merupakan hasil belajar yang diperoleh melalui proses menghafal. Salah satu contoh adalah perbendaharaan kata maupun istilah dari bahasa asing, ilmu pengetahuan, politik, atau istilah baru dari bahasa yang digunakan sehari-hari.

j. Keterampilan menggunakan metode baru

Salah satu bentuk hasil belajar adalah menerapkan cara-cara baru dalam kegiatan sehari-hari, misal cara menyanyi yang tepat, menjalankan sebuah

organisasi, cara berdagang atau menggunakan metode baru untuk diterapkan dalam pekerjaan.

2.1.8 Hakikat Penilaian

2.1.8.1 Pengertian Penilaian

Griffin dan Nix (Gunawan, 2014:90) menjelaskan bahwa penilaian adalah suatu keputusan yang dibuat terhadap seseorang atau sesuatu berdasarkan fakta dan karakteristik yang ada. Keputusan tersebut diambil dengan melihat kesesuaian fakta dengan kriteria yang telah ditetapkan. Penilaian termasuk salah satu hal penting dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan. Schwartz (dalam Hamalik, 2013:203) berpendapat bahwa penilaian adalah pemberian pendapat dan penentuan arti dari suatu pengalaman setelah memperoleh pendidikan. Penilaian menjadi usaha pendidik untuk memeriksa sejauh mana kemajuan anak dalam memahami materi dan mencapai tujuan belajar.

Poerwanti (2008:1-9) menjelaskan penilaian sebagai proses pemerolehan informasi mengenai hasil belajar/pencapaian kompetensi/kemampuan yang dimiliki siswa dengan menerapkan berbagai jenis alat, cara, dan bentuk penelitian. Dikutip dari Ahmadi dan Supriyono (2013:198), penilaian adalah penggunaan data atau informasi dari kegiatan pengukuran untuk membuat suatu keputusan tentang kemajuan belajar siswa. Arikunto (2013:3) menyatakan bahwa penilaian adalah langkah yang dilakukan setelah melakukan pengukuran terhadap suatu hal. Pengukuran bersifat kuantitatif karena hasil berupa angka-angka, sedangkan penilaian bersifat kualitatif karena merupakan sebuah kesimpulan atau keputusan yang diambil setelah melihat hasil pengukuran.

Berbagai pendapat ahli tersebut, disimpulkan bahwa penilaian adalah pengolahan informasi yang didapat berdasarkan fakta untuk menggambarkan taraf keberhasilan seseorang dalam mencapai kriteria yang telah ditetapkan, kemudian hasil penilaian tersebut digunakan untuk menentukan langkah yang akan diambil selanjutnya.

2.1.8.2 Prinsip Penilaian

Prinsip penilaian yang dikemukakan Sudjana (2009) antara lain sebagai berikut:

a. Menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga jelas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian, dan interpretasi hasil penilaian. Sebagai patokan atau rambu-rambu dalam merancang penilaian hasil belajar adalah kurikulum yang berlaku dan buku-buku pelajaran yang digunakannya. Kurikulum hendaknya dipelajari tujuan-tujuan kurikuler dan tujuan instruksionalnya, pokok bahasan yang diberikan, ruang lingkup dan urutan penyajian serta pedoman bagaimana pelaksanaannya.
b. Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar. Penilaian senantiasa dilaksanakan pada tiap proses belajar mengajar sehingga pelaksanaannya berkesinambungan. Prinsip ini menginsyaratkan pentingnya penilaian formatif sehingga dapat bermanfaat baik bagi siswa maupun bagi guru.
c. Agar diperoleh hasil belajar yang objektif dalam pengertian menggambarkan prestasi dan kemampuan siswa sebagaimana adanya. Penilaian harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komprehensif. Dengan sifat komprehensif dimaksudkan segi atau abilitasnya yang dinilainya tidak

hanya aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotoris. Menilai aspek kognitif sebaiknya dicakup semua aspek yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi secara langsung.

d. Penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya. Data hasil penilaian sangat bermanfaat bagi guru maupun bagi siswa. Perlu dicatat secara teratur dalam catatan khusus mengenai kemajuan siswa. Data hasil penilaian harus dapat ditafsirkan sehingga guru dapat memahami para siswanya terutama prestasi dan kemampuan yang dimilikinya. Guru dapat meramalkan prestasi siswa pada masa mendatang. Hasil penilaian juga hendaknya bahan untuk menyempurnakan program pengajaran, memperbaiki kelemahan-kelemahan pengajaran dan memberikan bimbingan belajar kepada siswa yang memerlukannya atau dapat dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki alat penilaian itu sendiri.

Dikutip dari Gunawan (2014:123) mengenai prinsip penilaian pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yaitu:

a. Sahih, artinya penilaian yang dilakukan harus benar-benar sesuai dengan data yang menunjukkan hasil pengukuran kemampuan peserta didik.
b. Objektif, artinya penilaian harus berdasarkan pada kenyataan yang ada tanpa dipengaruhi oleh kepentingan penilai.
c. Adil, artinya penilaian dilakukan tanpa merugikan/menguntungkan peserta didik. Setiap peserta didik mendapatkan kesempatan dan perlakuan yang sama.

d. Terpadu, artinya penilaian yang dilakukan berkaitan dengan proses pembelajaran serta tidak terpisahkan dengan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan.
e. Terbuka, artinya segala komponen yang berkaitan dengan dasar-dasar penilaian yang meliputi kriteria dan prosedur dapat diketahui oleh pihak bersangkutan.
f. Berkesinambungan dan menyeluruh, artinya penilaian dilakukan berbagai aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor serta dilakukan secara berkelanjutan.
g. Sistematis, artinya penilaian yang dilakukan harus terencana berdasarkan tahap-tahap yang ditetapkan.
h. Akuntabel, artinya penilaian yang telah dibuat harus dapat dipertimbangkan dari segi teknik, dasar-dasar pengambilan keputusan, maupun prosedur yang dilalui.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip penilaian hasil belajar haruslah dirancang terlebih dahulu sebelum melaksanakan penilaian, agar jelas penilaian apa yang harus dilaksanakan. Penilaian dilakukan pada tiap proses pembelajaran dan dilaksanakan secara objektif dan diikuti oleh tindak lanjut penilaian untuk kemajuan hasil belajar siswa

2.1.8.3 Fungsi dan Tujuan Penilaian

Cronbach (dalam Hamalik, 2013:204) menguraikan fungsi penilaian sebagai berikut:

a. Memperbaiki dan mengembangkan sikap siswa. Memperbaiki tindakan artinya mengubah sikap yang kurang positif menjadi sikap positif. Mengembangkan sikap perlu ditingkatkan untuk memperoleh sikap baik.
b. Merealisasikan rasa puas terhadap apa yang sudah dilakukan siswa.
c. Dapat dijadikan pedoman oleh pendidik dalam menentukan metode yang tepat dalam mengajar.
d. Dapat dijadikan acuan dalam menentukan administrasi.

Menurut Hamalik (2013:204), penilaian hasil belajar memiliki tujuan yaitu:

a. Mengetahui seberapa jauh kemajuan siswa dalam memahami materi pelajaran sesuai tujuan belajar.
b. Dapat dijadikan pedoman pendidik untuk menentukan tindakan lanjut kepada setiap peserta didik, baik tindakan lanjut secara individual maupun secara klasikal.
c. Mengetahui kadar kemampuan peserta didik, kesukaran yang dihadapi, dan menetapkan perbaikan.
d. Meningkatkan motivasi peserta didik agar memahami kemajuannya masing-masing dan mau mengadakan perbaikan.
e. Membantu proses pertumbuhan peserta didik dengan cara mengamati dan berbagi informasi mengenai segala perubahan sikap yang dialaminya sehingga akan terbentuk pribadi tangguh yang dibutuhkan oleh masyarakat.
f. Membantu peserta didik menentukan sekolah maupun jabatan sesuai keterampilan, minat dan bakat.

Sudjana (2009) berpendapat bahwa penilaian berfungsi sebagai: (1) alat untuk mengetahui ketercapaian tujuan instruksional; (2) pemberian umpan balik proses belajar mengajar; dan (3) menyusun laporan hasil belajar siswa kepada orang tuanya. Sedangkan tujuan penilaian yaitu untuk (1) menjelaskan kemampuan belajar siswa sehingga dapat mengetahui kelebihan dan kekurangannya dalam mata pelajaran; (2) mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah; (3) memperbaiki dan menyempurnakan program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya; (4) bentuk tanggungjawab pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan seperti orang tua siswa, masyarakat, dan pemerintah.

2.1.8.4 Penilaian Hasil Belajar di SD

Penilaian hasil belajar di SD merupakan proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar siswa Sekolah Dasar dengan kriteria tertentu. Penilaian dalam kurikulum 2013 diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 66 Tahun 2013 yang berisi perencanaan penilaian sesuai dengan prinsip-prinsip dan kompetensi yang akan dicapai.

Kurikulum 2013 menggunakan penilaian autentik yang diyakini mampu memberikan informasi yang valid dan holistik mengenai kemampuan peserta didik. Penilaian pada jenjang pendidikan dasar mencakup penilaian pada aspek pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang dilakukan oleh pendidikan.

Penilaian pengetahuan digunakan untuk mengukur penguasaan dimensi faktual, konseptual, dan prosedural peserta didik. Hasil penilaian pengetahuan berbentuk angka (dengan rentang nilai 0 sampai 100), predikat (disajikan huruf A,

B, C, dan D), dan deskripsi yang ditentukan oleh satuan pendidikan dengan melalui pertimbangan KKM.

Penilaian sikap merupakan penilaian perilaku siswa berupa sikap spiritual dan sosial yang bertujuan untuk membina perilaku dalam rangka pembentukan karakter peserta didik. Teknik penilaian yang digunakan dalam penilaian ini yaitu observasi, wawancara, catatan anekdot, catatan kejadian tertentu.

Penilaian keterampilan menggunakan rubrik yaitu pedoman penskoran untuk menentukan tingkat kemahiran siswa dalam mengerjakan tugas dan menilai pekerjaan siswa. Penilaian ini dapat berbentuk kinerja, proyek, dan portofolio.

Penilaian hasil belajar peserta didik terdiri atas Penilaian Akhir Semester (PAS) yang dilakukan pada akhir semester gasal, Penilaian Akhir Tahun (PAT) yang dilakukan pada akhir semester genap, dan Ujian Sekolah sebagai pertimbangan kelulusan.

2.1.8.5 Teknik Penilaian Hasil Belajar di SD

Menurut Poerwanti (2008:3-16), terdapat dua jenis teknik penilaian yaitu teknik tes dan teknik nontes. Teknik tes dilakukan dengan menguji siswa, sedangkan teknik nontes dilakukan tanpa menguji siswa.

a. Tes

Menurut Poerwanti (2008:1-5) menyebut tes sebagai tugas atau pertanyaan yang dijawab atau dikerjakan siswa yang bertujuan mengukur tingkat penguasaan dan pemahaman materi. Menurut segi konstruksi, teknik tes dibagi menjadi dua yaitu:

1) Tes Esai (Uraian)

Merupakan butir soal yang jawabannya dilakukan dengan mengekspresikan pikiran siswa. Perbedaan soal uraian dan objektif terletak pada jawaban/alternatif jawaban terhadap soal. Jawaban soal objektif disediakan pembuat soal, sedangkan dalam tes uraian peserta didik dapat menyampaikan gagasan menggunakan kata-katanya sendiri.

Tes esai digunakan untuk mengukur hasil belajar yang kompleks karena menekankan pengukuran kemampuan dan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah. Tes esai juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan menulis siswa. Dalam melaksanakan tes uraian, pendidik dapat memberikan waktu yang cukup agar siswa dapat menyelesaikan tes dengan baik. Tes esai dapat digunakan apabila:

a) Jumlah peserta tes terbatas
b) Pendidik memiliki banyak waktu untuk mengoreksi hasil ujian tetapi memiliki sedikit waktu untuk mempersiapkan soal.
c) Tujuan instruksional yang akan dicapai berupa kemampuan mengekspresikan pikiran dalam tulisan, kemampuan menulis, dan kemampuan berbahasa.
d) Pendidik ingin mengetahui pengalaman belajar siswa.
e) Pendidik ingin memperoleh informasi yang tidak tertulis, namun tulisan siswa berisi sikap, nilai, maupun pendapat.

2) Tes Objektif

Merupakan soal yang memiliki kemungkinan jawaban yang dipilih siswa, dimana jawaban tes objektif sudah dibuat oleh pembuat soal. Siswa hanya perlu memilih jawaban yang dianggap tepat. Terdapat tiga jenis tes objektif, yaitu benar salah, menjodohkan, dan pilihan ganda.

a) Benar salah, merupakan butir soal berupa pernyataan yang disertai dengan alternatif jawaban berupa benar-salah, setuju-tidak setuju, baik-tidak baik, atau lainnya. Menurut Nana Siregar (2014: 149) terdapat beberapa keunggulan dari soal tipe benar salah yaitu perangkat soal sudah terdapat semua pokok bahasan, mudah dikonstruksi, mudah dibuat skor, cocok digunakan untuk mengukur fakta dan hasil belajar langsung. Butir soal benar salah memiliki kekurangan karena terkesan mendorong siswa menebak jawab, menekankan ingatan, dan meminta pendapat peserta didik yang berbentuk penilaian absolut. Menurut Nana Siregar (2014: 150) petunjuk untuk membuat soal benar salah yaitu: (1) butir soal dapat mengukur hasil belajar; (2) setiap butir soal menguji daya ingat dan pemahaman siswa; (3) kunci jawaban harus benar; (4) jawaban jelas bagi peserta didik yang belajar, dan jawaban salah seakan benar bagi siswa yang tidak belajar; (5) pernyataan butir soal harus jelas, singkat, dan memakai bahasa sesuai kaidah

b) Menjodohkan yaitu tipe memasangkan yang ditulis dalam dua kolom. Kolom pertama merupakan pokok soal/premis sedangkan

kolom kedua adalah kolom jawaban. Siswa harus menjodohkan pernyataan di bawah kolom premis dengan pernyataan di bawah kolom jawaban. Kelebihan soal tipe menjodohkan yaitu cocok digunakan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai istilah, pengertian, peristiwa, dan penanggalan; mampu menguji kemampuan menghubungkan dua hal; mudah dibuat oleh pendidik; meliputi seluruh bidang studi yang dikaji; dan mudah diskor. Kekurangan tipe soal ini adalah terlalu mengandalkan aspek ingatan siswa. Hal yang harus diperhatikan saat membuat tes menjodohkan adalah kehomogenan pernyataan dari kolom pertama dan kedua.

c) Pilihan ganda (*multiple choice*), merupakan butir soal yang alternatif jawabannya lebih dari dua, yaitu berkisar empat atau lima jawaban. Kelebihan tes pilihan berganda yaitu dapat digunakan untuk mengukur segala tingkatan tujuan instruksional; mampu mencakup seluruh bidang studi; penskoran dapat dikerjakan secara objektif; tipe butir soal dapat dikonstruksi sehingga menuntut kemampuan siswa membedakan kebenaran jawaban; soal pilihan ganda memungkinkan dilakukan analisis butir soal secara baik; tingkat homogenitas dapat dikendalikan dengan mengubah tingkat homogenitas alternatif jawaban. Soal pilihan berganda juga memiliki kekurangan, antara lain sukar mengonstruksi alternatif jawaban yang homogen; seringkali hanya digunakan untuk

mengukur aspek ingatan/aspek rendah dalam ranah kognitif; *testwise* mempunyai pengaruh terhadap hasil tes. Artinya makin terbiasa seseorang dengan tes pilihan ganda, makin besar pula kemungkinan skor yang lebih baik. Soal pilihan ganda memiliki beberapa jenis, seperti pilihan ganda biasa; analisis hubungan antar hal; analisis kasus; komplek; dan pilihan ganda yang menggunakan diagram, gambar, grafik, maupun tabel.

b. Non Tes

Merupakan alat ukur untuk mengukur perubahan tingkah laku dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik, terutama yang berkenaan dengan apa yang dibuat atau dikerjakan peserta didik. Teknik non tes berkaitan dengan penampilan yang diamati. Menurut Asmawi Zainul dan Noehi Nasution (dalam Nana Siregar, 2014:156) alat ukur non tes yang digunakan yaitu bagan partisipasi, daftar cek, skala lajuan, dan skala sikap.

1) Bagan partisipasi, merupakan alat untuk mengukur keikutsertaan/ partisipasi siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran. *Participation chart* belum mampu memberikan informasi mengenai alasan seseorang ikut serta dalam mengikuti suatu kegiatan, namun pola keikutsertaan dalam aktivitas sudah menjelaskan suatu hasil belajar yang bersifat non kognitif. Bagan partisipasi sangat efektif jika digunakan untuk mengamati kegiatan diskusi kelas.
2) Daftar cek (*check list*), adalah teknik non tes yang menyatakan ada tidaknya suatu unsur, komponen, sifat, karakteristik maupun kejadian

dalam peristiwa, tugas, atau satu kesatuan yang kompleks. Daftar cek bermanfaat untuk mengukur hasil belajar produk, proses, maupun prosedur yang dapat dirinci ke dalam komponen yang lebih detail, spesifik, dan terdefinisi secara operasional.

3) Skala lajuan (*rating scale*) merupakan alat pengukuran non tes yang menggunakan prosedur terstruktur untuk memperoleh informasi tentang sesuatu yang diobservasi. Skala lajuan berisi karakteristik atau kualitas dari sesuatu yang akan diukur beserta pasangannya yang berbentuk cara menilai. Skala lajuan terdiri dari dua bagian yaitu pernyataan tentang keberadaan atau kualitas keberadaan dari suatu unsur atau karakteristik tertentu, dan petunjuk penilaian mengenai pernyataan tersebut.

4) Skala sikap, merupakan alat untuk mengamati dan mengukur sikap. Untuk mengukur sikap, maka dibuat skala sikap yang diawali dengan menentukan dan mendefinisikan objek sikap yang akan diukur. Butir-butir pernyataan tentang sikap dikumpulkan untuk menentukan format jawaban dan cara penskoran yang akan digunakan.

2.1.9 Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

2.1.9.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Sampai saat ini, IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial, maupun ilmu pendidikan (Somantri, 2001). Somantri (dalam Sapriya, 2017:11) mendefinisikan pendidikan IPS sebagai seleksi dan penyederhanaan disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan

dasar yang disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. IPS mengkaji dan menganalisis gejala dan masalah yang terjadi di dalam berbagai aspek kehidupan. *Social Scence Education Council (SSEC)* dan *National Council for Social Studies (NCSS),* menyebut IPS sebagai *Social Science Education* dan *Social Studies,* serta mendefinisikan IPS sebagai ilmu sosial yang terintegrasi dari berbagai ilmu pengetahuan dan humaniora yang ditujukan untuk meningkatkan kompetensi sosial warga negara. Pendidikan IPS memanfaatkan berbagai disiplin ilmu antara lain sosiologi, antropologi, politik, hokum, sejarah, agama, psikologi, filsafat hingga matematika dan ilmu alam.

Pusat Kurikulum (Depdiknas, 2007:14) menyatakan IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang disederhanakan, diadaptasi, diseleksi dan dimodifikasi dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi. Wesley (dalam Sapriya, 2009: 9) mendefinisikan IPS sebagai ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan. Sependapat dengan Wesley, Taneo (2010:114) menjelaskan IPS adalah perpaduan dari ilmu sosial dan lainnya yang diolah berdasar prinsip pendidikan dan didaktik agar dapat digunakan sebagai program mengajar di sekolah. John Jarolimek (dalam Taneo, 2010:114) juga mengemukakan IPS sebagai bagian dari kurikulum sekolah dasar yang menggambarkan isi subjek masalah dari ilmu sosial, sejarah, sosiologi, ilmu politik, psikologi sosial, filsafat, antropologi, dan ekonomi.

Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Pasal 5 mengemukakan bahwa: IPS merupakan mata pelajaran umum

kelompok A merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Bersifat nasional dan dikembangkan oleh Pemerintah.

Berdasarkan pengertian berbagai ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan kajian atau perpaduan antara ilmu sosial dan ilmu yang lain yang telah disederhanakan, dimodifikasi, diseleksi dan diorganisasikan sesuai dengan pendekatan pendidikan dan psikologis siswa serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

2.1.9.2 Hakikat dan Tujuan IPS di Sekolah Dasar

Menurut Gunawan (2016:52), tujuan pendidikan IPS di SD antara lain, yaitu:

a. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna untuk kehidupannya di masyarakat kelak.
b. Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di kehidupan masyarakat.
c. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
d. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupan.

e. Membekali siswa didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Menurut Sapriya (2012:194) tujuan IPS adalah sebagai berikut:

a. Mengenalkan konsep-konsep berkaitan tentang kehidupan masyarakat dan lingkungan.
b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
c. Berkomitmen dan sadar terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi di tingkat lokal, nasional, dan global.

Secara rinci, Mutakin (dalam Susanto, 2014:145) menjabarkan tujuan pembelajaran IPS di sekolah adalah sebagai berikut: (1) memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya; (2) mengetahui dan memahami konsep dasar ilmu-ilmu sosial untuk membantu memecahkan masalah-masalah sosial; (3) mampu menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat dengan menggunakan model-model berpikir; (4) memperhatikan isu-isu dan masalah-masalah sosial serta mampu menganalisis secara kritis untuk mengambil tindakan; (5) mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki untuk bertanggung jawab membangun masyarakat.

Berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah untuk menumbuhkan kepedulian siswa terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat serta memecahkan persoalan yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

2.1.9.3 Dimensi Pembelajaran IPS SD

Sapriya (dalam Susanto, 2014:25) menyebutkan 4 dimensi pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, antara lain:

a. Dimensi pengetahuan

Segala hal yang diketahui oleh individu disebut pengetahuan. Pengetahuan didapat ketika pembelajaran di sekolah, maupun pengalaman yang didapatkan dari lingkungan keluarga dan masyarakat. Mengembangkan pengetahuan dapat meningkatkkan pemahaman siswa mengenai berbagai macam hal mengenai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sosial. Dimensi pengetahuan meliputi fakta, konsep, dan generalisasi. Fakta yang digunakan dalam pembelajaran SD perlu disesuaikan dengan tingkat kemampuan berpikir siswa dengan tujuan agar siswa mengetahui peristiwa yang terjadi di kehidupan. Konsep pembelajaran IPS dibentuk secara multidisiplin, yaitu berasal dari berbagai disiplin ilmu sosial, sedangkan generalisasi pada pembelajaran IPS SD adalah dengan merumuskan dan mengembangkan berbagai macam konsep dengan memperkenalkan siswa dengan informasi-informasi baru.

b. Dimensi keterampilan

Keterampilan dalam pembelajaran IPS dapat diwujudkan dengan mengembangkan kecakapan siswa untuk menerapkan pengetahuan yang didapatkan dengan tujuan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dan mampu memberikan kontribusi dalam kehidupan bermasyarakat dan

bernegara. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan berpikir, meneliti, partisipasi, dan berkomunikasi.

c. Dimensi nilai dan sikap

Nilai merupakan kepercayaan terhadap suatu tindakan dan perbuatan yang telah dipertimbangkan baik atau buruknya, serta tertanam dalam diri seseorang maupun kelompok masyarakat, sedangkan sikan adalah penerapan nilai-nilai, pandangan, maupun keyakinan yang tumbuh dalam diri seseorang. Nilai menjadi kekuatan dalam masyarakat untuk menghindari berbagai penyimpangan dan pengaruh buruk dari luar. Nilai dalam pembelajaran IPS di kelas dapat dibedakan menjadi 2, yaitu nilai substantif dan nilai prosedural. Nilai substantif menanamkan dalam diri siswa tentang keragaman yang ada, baik keragaman pendapat, keyakinan, maupun budaya sehingga dapat memecahkan konflik di masyarakat. Nilai prosedural melatih siswa tentang kehidupan jujur, bertoleransi, dan saling menghormati. Siswa diharapkan mampu memahami tentang banyaknya keanekaragaman di Indonesia dan meningkatkan rasa toleransi di setiap perbedaan.

d. Dimensi tindakan

Tindakan sosial dapat melatih siswa secara langsung untuk menerapkan hasil belajar IPS yang diperoleh untuk memecahkan isu-isu serta permasalahan sosial yang terjadi, sehingga siswa dapat mulai belajar untuk berperan aktif di lingkungan masyarakat. Tindakan sosial dapat diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dengan model aktivitas berkomunikasi,

mengambil keputusan dan berpendapat, serta diskusi untuk memecahkan masalah di kelas.

2.1.9.4 Karakteristik Pembelajaran IPS

Karakteristik pendidikan IPS di SD menurut Lili M Sadeli (dalam Pangestu, 2014: 26) bahwa IPS merupakan perpaduan berbagai ilmu-ilmu sosial artinya bahan atau materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu. IPS mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik berbeda dengan bidang studi lain yang dapat dilihat dari dari materi dan strategi penyampaiannya.

a. Materi IPS

Menurut Mulyono Tjokrodikaryo dalam Pangestu (2014:27-28) mempelajari IPS pada dasarnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungannya (fisik dan sosial budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari dimasyarakat. Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

1) Segala sesuatu yang terjadi di keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas Negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
2) Kegiatan manusia meliputi mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
3) Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdekat sampai yang terjauh.

4) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
5) Sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan dan keluarga.

Dengan demikian, masyarakat dan lingkungan menjadi sumber materi IPS dan laboratoriumnya. Pengetahuan konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak di dalam kelas dapat dicobakan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Strategi penyampaian IPS disusun kedalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat atau tetangga, kota, region, negara dan dunia seperti "*The Wedining Horizon or Expanding Enviroment Curriculum"* (Mukminan, 1996). Tipe kurikulum ini didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut dan mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

2.1.9.5 Ruang Lingkup IPS

Menurut Taneo (2010:1) menjelaskan bahwa ruang lingkup IPS merupakan segala aspek kehidupan manusia dalam konteks sosial yang meliputi hubungan-hubungan sosial, psikologi sosial, politik, ekonomi, budaya, dan

sejarah. Hal tersebut dapat terjadi di lingkungan keluarga maupun masyarakat dan bangsa. Dilihat dari ruangnya, ruang lingkup IPS terdiri atas tingkat lokal, regional, hingga global, sedangkan proses interaksinya melalui bidang kebudayaan, ekonomi, dan politik.

Ruang lingkup IPS menurut Permendikbud No 21 Tahun 2016 yang terdapat dalam lampiran 150 IPS SD meliputi: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan; (5) manusia, tempat, dan lingkungan. Dalam penelitian ini materi kelas empat yaitu keragaman suku bangsa dan budaya merupakan ruang lingkup dari sistem sosial dan budaya.

2.1.9.6 Pembelajaran IPS di SD

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Pasal 5 mengemukakan bahwa:

> "IPS merupakan mata pelajaran umum kelompok A merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Bersifat nasional dan dikembangkan oleh Pemerintah."

Kurikulum IPS SD sudah temasuk kedalam kurikulum 2013, sebagaimana dalam penyajiannya dalam tema. Pada dasarnya ruang lingkup IPS mulai dari lingkungan yang sempit yaitu keluarga hingga ke lingkungan yang lebih luas yaitu dunia. Dalam hal ini dinyatakan dari lingkungan keluarga, masyarakat dan dunia. Ruang lingkup IPS tersebut kemudian dikembangkan dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk masing-masing kelas pada setiap semester.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 lampiran 10, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar muatan IPS kelas IV meliputi:

Tabel 1.1 KI dan KD IPS Kelas IV

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
	3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.
4 Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
	4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

Berdasarkan rincian Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) kelas IV tersebut, penelitian ini mengambil materi keragaman suku dan budaya dengan KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang dan KD 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

2.1.10 Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

Indonesia memiliki wilayah yang sangat luas membentang dari Sabang sampai Merauke. Indonesia memiliki kekayaan yang beragam. Faktor yang menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia meliputi: (1) letak strategis wilayah Indonesia; (2) kondisi Negara kepulauan; (3) perbedaan kondisi alam; (4) keadaan transportasi dan komunikasi; (5) penerimaan masyarakat terhadap perubahan. Indonesia kaya akan suku bangsa dan budaya yang beraneka ragam. Berikut akan dibahas secara rinci tentang keragaman suku bangsa dan budaya

yang dimiliki masyarakat Indonesia.

a. Keragaman Suku Bangsa

Suku bangsa termasuk bagian dari keragaman bangsa Indonesia. Ada banyak suku bangsa yang mendiami wilayah Kepulauan Indonesia. Dibandingkan dengan negara lain, jumlah suku bangsa Indonesia menjadi yang terbesar di dunia. Di Indonesia ada ribuan suku bangsa yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia dari Sabang sampai Merauke. Mereka terdiri dari suku-suku bangsa yang tinggal dan menetap di daerah yang beraneka ragam. Ada yang tinggal di daerah pegunungan, di pantai, di perkotaan, bahkan ada yang tinggal di daerah pedalaman.

b. Keragaman Budaya

Bangsa Indonesia memiliki budaya yang beragam. Keragaman budaya yang dimiliki tercermin dalam kehidupan sehari-hari, misalnya bahasa daerah, kesenian daerah, pakaian adat, upacara adat dan sebagainya.

1) Bahasa Daerah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting bagi manusia. Bahasa digunakan untuk menyampaikan pesan, baik itu secara lisan maupun secara tertulis. Dengan bahasa pula manusia menyampaikan informasi kepada yang lainnya.

Bahasa daerah adalah bahasa yang hidup dan berkembang pada masyarakat tertentu. Misalnya bahasa Sunda tumbuh dan berkembang di Provinsi Jawa Barat. Bahasa daerah digunakan dalam percakapan sehari-hari ataupun dalam pertunjukkan kesenian daerah. Sedangkan bahasa

nasional adalah bahasa yang disepakati suatu bangsa sebagai bahasa resmi kenegaraan. Bahasa nasional adalah bahasa Indonesia. Untuk itu, bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa resmi di pemerintahan, sekolah, dan digunakan pada dokumen-dokumen resmi.

2) Kesenian Daerah

Kesenian daerah yang kita miliki sangat beragam. Hampir di setiap wilayah memiliki kesenian daerah yang unik dan hanya terdapat di wilayah tersebut. Keragaman kesenian daerah yang dimiliki tersebut tentunya juga merupakan sumber kekayaan bangsa yang perlu dilestarikan. Kesenian daerah meliputi tarian daerah, lagu daerah, upacara adat dan kegiatan yang bernilai seni.

3) Rumah Adat

Rumah adat merupakan rumah asli penduduk atau masyarakat suatu daerah. Rumah adat umumnya dibangun menyesuaikan kondisi bentang alam wilayah setempat. Keragaman bentuk rumah adat mencerminkan kemampuan nenek moyang bangsa Indonesia sebagai arsitek andal. Tidak hanya unik, bentuk rumah adat mengandung makna dan simbol tertentu. Semua itu disesuaikan adat istiadat tiap-tiap daerah. Tiap-tiap rumah adat memiliki nama masing-masing. Beberapa rumah adat yang terkenal terutama karena bentuknya adalah rumah Gadang, rumah Tongkonan, rumah Joglo, rumah Kebaya, rumah Dalam Loka, rumah Lamin, dan lain-lain.

4) Pakaian Adat

Pakaian adat merupakan pakaian yang digunakan oleh masyarakat di daerah tertentu. Biasanya pakaian adat dipakai pada acara-acara khusus seperti acara pernikahan, upacara adat dan sebagainya. Di beberapa daerah, pakaian adat dikelompokkan sesuai kedudukan atau status pemakainya dalam masyarakat. Contohnya pakaian raja, kepala suku, atau bangsawan berbeda dengan pakaian adat rakyat biasa.

5) Senjata Tradisional

Senjata tradisional disebut senjata khas. Senjata ini dapat ditemukan hampir di berbagai daerah. Senjata khas sangat beragam dan biasanya digunakan untuk keperluan sehari-hari. Misalnya untuk berburu, memotong kayu, dan sebagainya. Senjata khas juga digunakan sebagai perlengkapan upacara adat.

6) Alat Musik Tradisional

Indonesia memiliki alat musik tradisional yang beragam. Di daerah-daerah tertentu terdapat alat musik tradisional yang biasa digunakan sebagai pengiring dalam upacara adat. Alat musik tradisional juga berfungsi sebagai alat untuk menghibur.

2.1.11 Keefektifan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Menurut Hamalik (2015:171-172) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan bagi siswa untuk belajar dan melakukan aktivitas sendiri. Model pembelajaran merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi keefektifan suatu pembelajaran. Penerapan model

pembelajaran yang tepat akan membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, guru juga dapat merancang kegiatan pembelajaran yang efektif dengan menerapkan model pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan materi yang disampaikan

Menurut Huda (2013:239) model pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Dalam operasionalnya gambar-gambar dipasangkan satu sama lain atau bisa jadi di urutkan menjadi urutan yang logis.

Menurut Aqib (2014:18) model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan pembelajaran dengan sistem kelompok yang di dalamnya menggunakan benda berupa gambar untuk menjelaskan materi. Model pembelajaran ini seperti halnya *Example non Example* di dasarkan atas contoh, namun contoh pada model ini lebih ditekankan pada gambar.

Menurut Pebriana (2017) model pembelajaran *Picture and Picture* termasuk dalam teori belajar kognitif, dikarenakan dalam proses pembelajarannya banyak melibatkan siswa bekerja dalam kelompok, sehingga tidak hanya guru yang aktif melainkan siswa juga aktif. Dalam proses pembelajarannya menggunakan benda konkrit berupa gambar-gambar nyata yang sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam proses penyajian materi, guru mengajak siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau temannya. Sehingga membuat siswa lebih menyukai gambar dan akan menambah semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya. Karakteristik model pembelajaran *Picture and Picture* yaitu memasangkan atau mengurutkan gambar menjadi urutan yang benar, sesuai dengan materi tersebut yang memerlukan bermacam-macam gambar suku bangsa dan budaya untuk memperjelas pengertian, mengetahui sesuatu yang belum pernah dilihat, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa, serta meningkatkan keaktifan siswa.

Pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas tinggi yang mulai diajarkan untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah, baik individu maupun kelompok. Selain itu, dengan model pembelajaran *Picture and Picture,* siswa dapat dituntut untuk berlatih berpikir secara kritis dan mampu meningkatkan keterampilan memecahkan masalah melalui mengidentifikasi gambar. Dengan melaksanakan model pembelajaran *Picture and Picture*, maka pembelajaran akan berlangsung menyenangkan, menumbuhkan rasa semangat, kerjasama, dan fokus belajar siswa. Oleh karena itu, model *Picture and Picture* diyakini lebih efektif daripada model konvensional dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya.

2.2 Kajian Empiris

Dalam melakukan penelitian eksperimen ini, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian tentang efektivitas model pembelajaran *Picture and Picture* dalam berbagai mata pelajaran sebagai berikut:

1) Penelitian oleh Alpidsyah Putra dan Trilawati (2018) berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gampong Teungoh Langsa". Dalam penelitian ini, model pembelajaran *Picture and Picture* pada tema 1 materi organ gerak hewan dan manusia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti besar persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I memperoleh 73,68%, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 74,74% dan siklus III meningkat sebanyak 86,32%.

2) Penelitian Bambang Riyono dan Amin Retnoningsih (2015) berjudul "Efektivitas Model Pembelajaran *Picture and Picture* dengan Strategi Inkuiri Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa". Hasil dari penelitian ini bahwa motivasi belajar siswa memperoleh kriteria sedang, tinggi dan sangat tinggi. Aspek afektif memperoleh kriteria baik dan sangat baik. Aspek psikomotorik memperoleh kriteria baik dan sangat baik. Pada aspek kognitif terdapat 77,8% siswa dapat mencapai KKM. Selain itu, siswa dan guru menanggapi dengan baik dan sangat tertarik terhadap pembelajaran menggunakan model *picture and picture* dengan strategi inkuiri.

3) Penelitian Marlina, Rita Retnowati, dan Nurlaela Mei Tienje (2015) berjudul "Pembelajaran Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing dan *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD". Hasil penelitian memperlihatkan metode pembelajaran inkuiri terbimbing dan *Picture and Picture* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa

dalam pelajaran IPS sesuai dengan perubahan yang bertahap pada proses pembelajaran seperti peningkatan hasil belajar siswa kognitif, afektif dan psikomotor.

4) Penelitian yang dilakukan oleh Desi Endah Wilutami dan Hartati (2018) dengan judul "Keefektifan Model *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar Menulis Puisi Siswa Kelas IV". Hasil penelitian diketahui data *pretest* pada kelas eksperimen dari 30 siswa memperoleh skor rata-rata 53,57 sedangkan pada kelas kontrol data *pretest* dari 30 siswa memperoleh skor rata-rata 57,17. Hasil *posttest* kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 79,33 sedangkan pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 68,37. Hasil uji t nilai signifikansi sebesar 0,005 lebih kecil dari 0,05 sehingga Ho ditolak artinya model *Picture and Picture* efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Gugus Wahidin Sudiro Husodo.

5) Penelitian yang dilakukan Meinita Kristanti dan Sukardi (2016) berjudul "Keefektifan Model *Picture and Picture* pada Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V". Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol (78,39 > 70,57). Tabel *independent samples t-test* pada kolom Sig.(2-tailed) adalah 0,00 < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Kesimpulan dari pernyataan tersebut adalah model *picture and picture* lebih efektif daripada model pemahaman konsep.

6) Penelitian yang dilakukan oleh Jayanti Tri Wardani (2017) dengan judul "Penerapan Model *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas IV SDN 02 Tuksongo Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017". Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi, secara garis besar kelebihan dari penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN 02 Tuksongo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung terdapat kelebihan (1) dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa; (2) menjadikan siswa terkesan dalam mengikuti pembelajaran karena menyenangkan; (3) dapat membangkitkan motivasi dan semangat siswa; (4) dapat meningkatkan kualitas guru dalam mengajar.

7) Penelitian yang dilakukan oleh Andin Vita Amalia dan Siti Harnina Bintari tahun 2016 dengan judul "Penerapan Model *Picture and Picture* pada Pembelajaran Bioteknologi untuk Meningkatkan *Soft Skill* Konservasi pada Mahasiswa IPA UNNES". Hasil penelitian menunjukkan persentase soft skill konservasi mahasiswa minimal baik sebesar 100%. Ketuntasan belajar ranah kognitif meningkat setelah penerapan pembelajaran menggunakan metode Picture and Picture yaitu dengan frekuensi relatif ketuntasan nilai posttest sebesar 80,65% dan nilai Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) sebesar 100%. Selain itu, persentase skor yang diperoleh dari hasil perhitungan angket tanggapan siswa sebesar 97,35% dengan kriteria sangat puas (tanggapan positif). Oleh sebab itu, perangkat *Picture and Picture* dapat membuat mahasiswa memahami konsep

matakuliah bioteknologi serta meningkatkan soft skill konservasi mahasiswa.

8) Penelitian Wiyati (2016) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar". Kemampuan awal siswa menunjukkan 35 siswa (74,46%) termasuk kategori rendah, 11 siswa (23,40%) berkategori sedang, dan 1 siswa (2,12%) berkategori tinggi. Hasil pada siklus I menunjukkan kemampuan membaca siswa meningkat. Sebanyak 29 siswa (61,70%) berkategori rendah, 13 siswa (27,65%) berkategori sedang, dan 5 siswa (10,63%) berkategori tinggi. Hasil kemampuan membaca siswa pada siklus II kembali meningkat. Siswa berkategori rendah berkurang menjadi 17 siswa (36,17%), siswa kategori sedang mengalami peningkatan menjadi 15 siswa (31,91%), dan siswa kategori tinggi juga meningkat menjadi 16 siswa (34,04%).

9) Penelitian Eva Betty Simanjuntak (2017) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas III". Hasil penelitian menunjukkan pada tes awal berdasarkan hasil analisis data dari 25 orang siswa, tidak terdapat orang siswa (0,00%) dinyatakan tuntas dan 25 orang siswa (100%) yang belum tuntas. Pada siklus I keterampilan membaca pemahaman siswa dari 25 orang siswa meningkat sangat signifikan yaitu 7 siswa (28,00%) tuntas dan 18 siswa (72,00%) belum tuntas. Pada siklus II persentase keterampilan membaca

pemahaman siswa mencapai 88,00% siswa tuntas dan 12% siswa tidak tuntas sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil.

10) Penelitian yang dilakukan Wahyu Bagja Sulfemi dan Hilga Minati tahun 2018 berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model *Picture and Picture* dan Media Gambar Seri". Dalam penelitian ini menunjukkan prasiklus pembelajaran memperoleh rata-rata 63,8. Pada siklus I rata-rata kelas menjadi 70,8. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 80. Sehingga pembelajaran dengan *Picture and Picture* dan media gambar seri dapat meningkatkan keaktifan, hasil belajar, dan motivasi siswa.

11) Penelitian Nurhilal (2017) berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKn". Hasil proses belajar sebelum penelitian menggunakan model *Picture and Picture* mencapai nilai rerata 53,04. Setelah diberikan motivasi dan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture,* hasil belajar siklus I mencapai nilai ketuntasan belajar klasikal sebesar 77,88% dan siklus II mencapai 100%.

12) Penelitian Moh Fauziddin dan Diana Mayasari (2018) berjudul "Pemanfaatan Metode *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar". Dalam penelitian ini, pembelajaran IPA di SD Insan Kamil Bangkinang Kota dengan menerapkan metode pembelajaran *Picture and Picture* terbukti mampu menaikkan hasil belajar siswa antarsiklus. Untuk siklus I rerata hasil

belajar mencapai 68,8% dan meningkat di siklus II menjadi 86,5%. Hal ini terbukti bahwa metode *Picture and Picture* tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa muatan IPA.

13) Penelitian oleh Akden Simanihuruk dan Sartika Dewi (2016) dengan judul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Menggunakan Model *Picture and Picture* pada Pelajaran Matematika di Kelas II SD". Penelitian ini menunjukkan terdapat perubahan dan peningkatan motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri 060843 Kec. Medan Barat pada pelajaran Matematika materi pengelompokkan bangun datar dengan menggunakan model *Picture and Picture*.

14) Penelitian Ni Putu Rita Purwani, I.W. Darsana, dan I.B.S. Manuaba tahun 2017 dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbasis Portofolio Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa". Berdasarkan analisis data, hasil belajar IPA pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis portofolio diperoleh rata-rata gain skor 0,55, sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional diperoleh skor rerata gain 0,33. Ini berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan sehingga model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis portofolio dapat mempengaruhi hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Gugus II Kecamatan Abiansemal tahun 2017/2018.

15) Penelitian Febry Damai Riyanti (2017) berjudul "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran *Picture and*

Picture di Kelas 5 SD Negeri Mangunsari 03 Salatiga". Hasil menganalisis data terjadi peningkatan setelah dilakukan tindakan. Menurut penelitian yang telah dilakukan, bahwa pembelajaran dengan model *Picture And Picture* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, model *Picture And Picture* menjadi model pembelajaran yang akan diteliti.

16) Penelitan yang dilakukan oleh Senja Ayu Nurvita, Slameto dan Eunice Widyanti Setyaningtyas (2018) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbantuan *Flash Card* Siswa Kelas 2 SD Negeri Kenteng 01". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar PKn yang terlihat pada nilai hasil belajar pada siklus I memperoleh persentase ketuntasan 66,77% dan siklus II sebesar 100%.

17) Penelitian yang dilakukan oleh Widuri Jusoh dan Rosadah Abd Majid tahun 2017 dengan judul "*Using Picture Exchange Communication System to Improve Speech Utterance Among Children with Autism"*. Penelitian ini dilaksanakan selama empat minggu untuk melihat efektivitas *Picture Exchange Communication System* (PECS) dengan menggunakan kartu gambar kartun dan kartu gambar nyata untuk meningkatkan ucapan dua siswa autis sekolah dasar. Dari hasil penelitian, aplikasi PECS berhasil merangsang siswa untuk mengucapkan kata di antara para siswa sehingga dapat meningkatkan komunikasi dan perkembangan interaksi sosial anak-anak autis dan anak-anak lain yang memiliki kesulitan menguasai bahasa.

18) Penelitian Maryam Lalilehvand tahun 2012 dengan judul "*The Effects of Text Length and Picture on Reading Comprehension of Iranian EFL Students*". Hasil penelitian ini menunjukkan panjang teks bacaan tidak mempengaruhi pemahaman bacaan pembaca, namun menunjukkan bahwa gambar memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan belajar peserta didik.

19) Penelitian yang dilakukan oleh Tohriah dan Ni Wayan Rati (2018) berjudul "Penerapan Model *Picture and Picture* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II". Hasil dari penelitian ini, rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia pada siklus I mencapai 82,67%, rata-rata aktivitas belajar siswa mencapai 73,50 dengan kategori aktif, sedangkan aktivitas guru berkategori baik dengan memperoleh skor 73,50. Pada siklus II, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 90,11% dengan kategori sangat tinggi, rata-rata aktivitas belajar siswa 81,00 dengan kategori aktif, dan aktivitas guru berkategori baik dengan memperoleh skor 81,00. Dengan demikian penerapan model *Picture and Picture* berbantuan media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IIB SD Laboratorium Undiksha tahun pelajaran 2017/2018.

20) Penelitian Nur Khasanah Ekayuni, Netriwati, Dian Anggraini (2018) dengan judul "Model *Picture and Picture* dengan *Index Card Match* Terhadap Penguasaan Konsep Matematis." Hasil kolaborasi model pembelajaran *Picture And Picture* dengan *Index Card Match* dapat

menghasilkan penguasaan konsep yang lebih efektif daripada model konvensional yaitu sebesar 67,5%. Selain itu, ada perbedaan penguasaan konsep matematika terlihat dari motivasi tinggi, sedang dan rendah.

21) Penelitian yang dilakukan Khusna Kusumawati, Mukh Doyin dan Mulyono (2016) dengan judul "Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Melalui Media Kartu Gambar dengan Metode *Picture and Picture"*. Hasil penelitian ini terdapat peningkatan kemampuan menulis naskah drama. Siklus I mencapai nilai rata-rata 63,24 dan meningkat pada siklus II menjadi 73,76. Perubahan perilaku siswa selama melaksanakan pembelajaran pada siklus II mampu meningkatkan kemampuan menulis naskah drama pada siswa kelas VIIIA SMPN 2 Kedungwuni serta dapat memberikan perubahan perilaku siswa kearah yang positif selama pembelajaran.

22) Penelitian yang dilakukan Putri Nur Fitria, Sriyono, dan Satyanta Parman (2017) berjudul "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Gejala Atmosfer dan Hidrosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Batang". Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran *Picture and Picture* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Persentase aktivitas siswa kelas eksperimen yaitu 32,43% lebih tinggi daripada kelas kontrol yang memperoleh 29,73%. Pada hasil belajar menunjukkan rerata *post test* kelas eksperimen yaitu 83,31 lebih tinggi daripada nilai rerata *post test* kelas kontrol yaitu 79,00.

23) Penelitian yang dilakukan Ahmad Syukron, Subyantoro dan Tommi Yuniawan (2016) berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Metode *Picture and Picture*". Data dari tes pada siklus I diketahui nilai rata-rata kelas 64,24 dengan kategori cukup. Kemudian meningkat pada siklus II sebesar 75,06 dengan kategori baik. Selama proses pembelajaran, perilaku peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, berani, percaya diri, mandiri, serta tanggung jawab dalam menulis naskah drama.

24) Penelitian Anisa Hartani dan Irfai Fathurohman (2018) berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Menyimak Cerpen Melalui Model *Picture and Picture* Berbantuan Media CD Cerita pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru meningkat, pada siklus I memperoleh 81,67% dan siklus II menjadi 86,67%. Persentase aktivitas belajar siswa juga meningkat, pada siklus I memperoleh 73,23% dan meningkat sebesar 82,01% pada siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar siswa pada siklus I memperoleh 69,44% dan meningkat 83,33% di siklus II.

25) Penelitian yang dilakukan oleh Nurhalima Tanjung (2018) berjudul "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Picture and Picture* Siswa Kelas V A SD Negeri 200402 Sabungan Padangsidimpuan 2017-2018". Hasil penelitian menunjukkan tindakan melalui model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture* dapat meningkatkan hasil belajar IPS, skor rata-rata siklus I sebesar 85,27, siklus

II meningkat menjadi 90,10. Penelitian ini menyarankan untuk menerapkan pembelajaran IPS SD untuk KD menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan menggunakan model *Picture and Picture.*

26) Penelitian tindakan kelas yang dilakukan Pujiono tahun 2015 dengan judul "Pembelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Melalui Kartu Umbul". Dari penelitian tersebut, terdapat hasil sebagai berikut: (1) persentase minat belajar dan aktivitas siswa siklus I menunjukkan 70% dan meningkat pada siklus II menjadi 97%; (2) daya serap prasiklus 55,26%, pada siklus I memperoleh 68,24%, dan siklus II memperoleh 92,11%.

27) Penelitian Ika Teny Novita Sari dan Haryono tahun 2014 berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenai Ragam Budaya Indonesia untuk Kelas V SD". Pada saat ujicoba produk, nilai rata-rata kelompok kontrol yaitu 73,75 sedangkan kelompok eksperimen yaitu 81,50. Ini berarti penggunaan Multimedia sangat efektif pada saat materi ragam budaya Indonesia untuk kelas V SDN Langenharjo 01 Pati.

28) Penelitian yang dilakukan oleh Ika Siti Pramita, Mujiono, dan Sri Sukasih dengan judul "Peningkatan Keterampilan Berbicara Krama Lugu Siswa Kelas II Melalui *Picture and Picture."* Penerapan model *Picture and Picture* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran berbicara karma lugu ditunjukkan dengan persentase 90% (Sangat Baik); aplikasi model *Picture and Picture* dapat meningkatkan aktivitas siswa

dalam pembelajaran berbicara karma lugu terbukti dengan persentase 70,71% (Baik).

29) Penelitian Zubaidah, Muhibuddin, dan Cut Nurmaliah tahun 2015 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dengan Bantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Alat Pencernaan Makanan dan Manusia di SD Negeri 54 Banda Aceh". Hasil analisis data dengan uji t menunjukkan nilai t_{hitung} adalah 4,21 > dari t_{tabel} 1,645 sehingga hasil belajar siswa menggunakan model *Picture and Picture* lebih tinggi daripada yang menggunakan model konvensional.

30) Penelitian yang dilakukan Meilita Eka Safitri, Karyono Ibnu Ahmad, dan Muhammad Saleh tahun 2018 dengan judul "*Development of Child Independence Through Model Picture and Picture, Examples Non Examples Model and Practical Method Directly Activities of Learning Practical Method Directly Activities of Learning Practival Life in Group B Kasih Ibu Kindergarten, Banjarmasin, Indonesia".* Hasilnya menunjukkan aktivitas guru pada siklus 1 memperoleh skor 40 (Sangat Baik) dan pada siklus II mendapat skor 40 (Sangat Baik). Aktivitas anak pada siklus 1 memperoleh 81% kategori aktif, dan meningkat pada siklus 2 mencapai 100% kategori sangat aktif.

31) Penelitian yang dilakukan oleh M. Syaeful Rizki U, Dwi Rukmini, dan Djoko Sutopo yang berjudul "*The Use of Picture Games to Improve Students Motivation in Learning Vocabulary."* Penelitian ini menggunakan

permainan gambar untuk melatih kosakata bahasa Inggris di SDN 01 Rancawuluh. Hasilnya motivasi siswa pada siklus pertama mencapai 54% siklus kedua 68,3%, dan meningkat pada siklus ketiga yang mencapai 93%. Selain itu, rata-rata prestasi belajar pada siklus pertama mencapai 54,2, siklus kedua 60, dan siklus ketiga 77,3. Penggunaan permainan gambar membuat siswa merasa senang sehingga motivasi dan prestasi siswa meningkat.

32) Penelitian yang dilakukan oleh Ying Jian Wang, Hui Fang Shang, dan Paul Briody dengan judul "*Investigating the Impact of Using Games in Teaching Children English.*" Penelitian ini memprioritaskan untuk meningkatkan kemahiran bahasa dan mengembangkan keterampilan bahasa melalui permainan. Penelitian ini membuktikan bahwa motivasi belajar, tingkat kecemasan akibat kesulitan menguasai kata dan kosakata 50 siswa kelas enam meningkat karena pemanfaatan permainan ketika belajar.

33) Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Handayani, Siti Harnina Bintari, dan Lisdiana berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbantuan Spesimen pada Materi Invertebrata." Hasil penelitian adalah penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan spesimen pada materi invertebrata dapat meningkatkan aktivitas siswa secara klasikal sebesar 87% dan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 86,33% di SMA Teuku Umar Semarang.

34) Penelitian yang dilakukan oleh Nancy Andrzejczak, Guy Trainin, dan Monique Poldberg tahun 2005 berjudul "From Image to Text: Using Images in The Writing Proces." Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman seni visual yang kaya dapat meningkatkan pemikiran menulis dalam menanggapi karya seni.

35) Penelitian Dini Yuliastanti tahun 2014 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Drancang Gresik, memberikan nuansa belajar yang menyenangkan, dan membuat siswa aktif, antusias, dan bersemangat dalam belajar.

2.3 Kerangka Berpikir

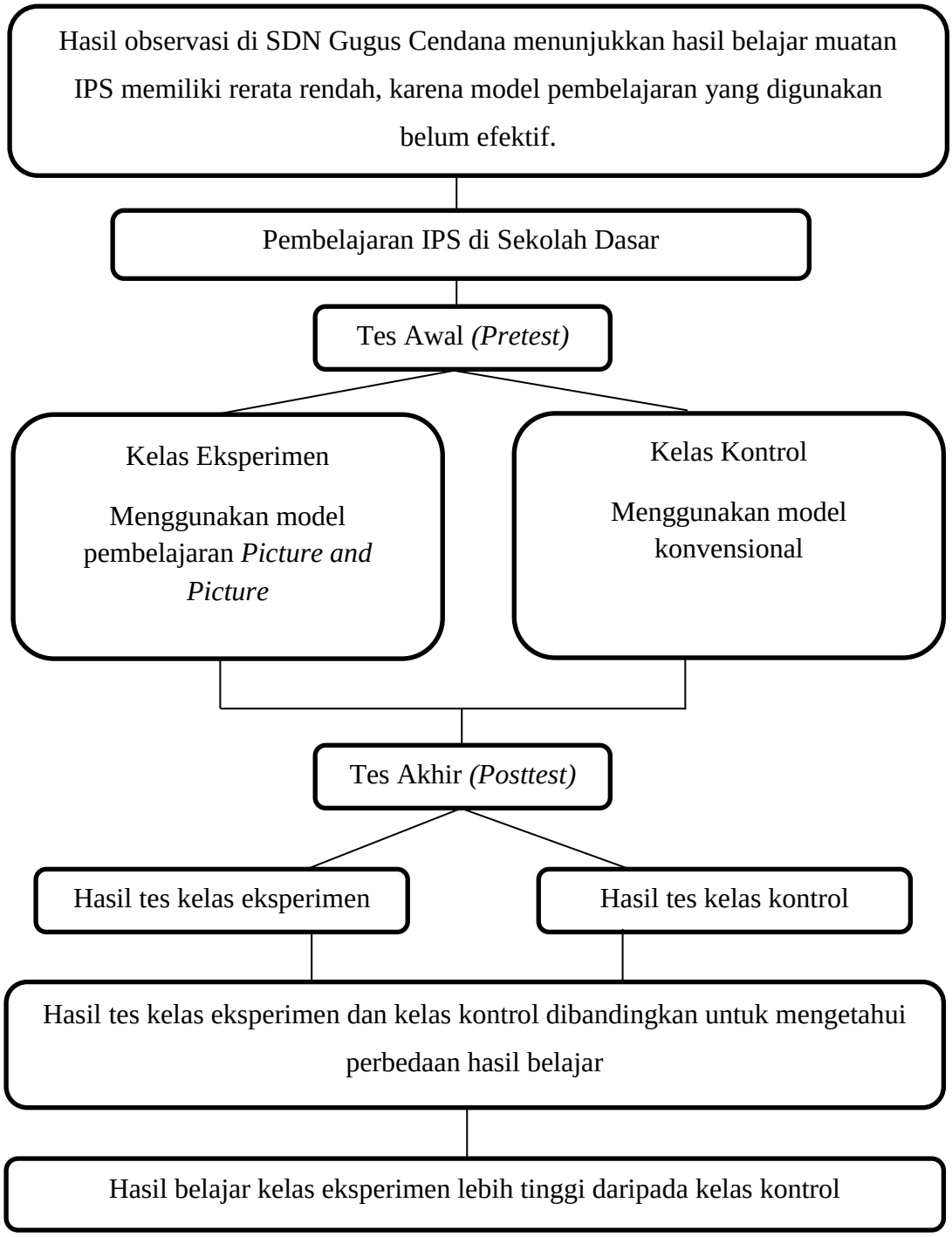
Kerangka berpikir merupakan hubungan antarvariabel yang disusun dari hasil analisis teori-teori yang telah dideskripsikan sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan berupa hipotesis (Sugiyono, 2017:60). Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora menunjukkan hasil belajar pada muatan IPS masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya model pembelajaran yang digunakan selama ini belum efektif.

Permasalahan tersebut harus dicari solusi penyelesaian masalahnya. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil solusi dengan menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture.* Model pembelajarran adalah kerangka

konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Menurut Shoimin (2013:122) bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* adalah model belajar menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan, apabila tidak sesuai siswa kesulitan dalam menerima materi, sehingga pembelajaran dianggap tidak berhasil. Berdasarkan pemikiran tersebut, dapat diasumsikan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* akan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar muatan IPS.

Penelitian eksperimen ini menerapkan model *Picture and Picture* dalam kegiatan pembelajaran IPS materi Keragaman Suku dan Budaya siswa kelas IV SDN Gugus Cendana. Peneliti menentukan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Setelah itu, diadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas tersebut. Selanjutnya proses pembelajaran dilakukan empat kali pertemuan baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil *posttest* kedua kelas tersebut lalu dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sehingga akan dapat diketahui seberapa efektif model *Picture and Picture* untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS di

kelas IV SDN Gugus Cendana. Berikut adalah alur penelitian yang dirancang sebagai kerangka berfikir dalam melakukan penelitian eksperimen:



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang baru didasarkan pada teori relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2017:96).

Menurut Sugiyono (2015:86-89), bentuk-bentuk hipotesis penelitian sangat terkait dengan rumusan masalah penelitian. Bentuk hipotesis penelitian ada tiga yaitu: (1) hipotesis deskriptif merupakan dugaan tentang nilai suatu variabel mandiri, tidak membuat perbandingan atau hubungan; (2) hipotesis komparatif merupakan pernyataan yang menunjukkan dugaan nilai dalam suatu variabel atau lebih pada sampel yang berbeda; (3) hipotesis assosiatif merupakan suatu pernyataan yang menunjukkan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih.

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir tersebut, maka peneliti mengajukan hipotesis komparatif sebagai berikut:

Ho_1: $\mu_1 \leq \mu_2$: Hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* lebih kecil atau sama dengan hasil belajar IPS menggunakan model konvensional pada siswa kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora.

$H\alpha_1$: $\mu_1 > \mu_2$: Hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar IPS menggunakan model konvensional pada siswa kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora.

Ho_2: $\mu_1 \leq \mu_2$: Aktivitas belajar siswa pada pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* lebih kecil atau sama dengan aktivitas belajar siswa yang menggunakan model konvensional pada siswa kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora.

$H\alpha_2$: $\mu_1 > \mu_2$: Aktivitas belajar siswa pada pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* lebih besar dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa menggunakan model konvensional pada siswa kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora Kabupaten Blora.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

a. Model *Picture and Picture* lebih efektif bila dibandingkan dengan model konvensional terhadap hasil belajar IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya kelas IV SDN Gugus Cendana Kecamatan Blora. Keefektifan model *Picture and Picture* didasarkan pada uji perbedaan rata-rata t_{hitung} yaitu 4,153 lebih besar dibandingkan t_{tabel} yaitu 2,036 sehingga terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 78,65, sedangkan kelas kontrol sebesar 65,53.

b. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya menunjukkan bahwa aktivitas kelas eksperimen cenderung lebih baik dari kelas kontrol. Aktivitas siswa ditunjukkan dengan hasil persentase rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen yaitu 76,91% siswa aktif mengikuti pelajaran. Sedangkan, rata-rata aktivitas siswa kelas kontrol yaitu 59,52% aktif mengikuti pelajaran.

5.2 Saran

Saran yang diberikan dalam menerapkan model *Picture and Picture* ditujukan bagi guru dan sekolah.

5.2.1 Guru

Guru dapat menerapkan model *Picture and Picture* terhadap materi lain bahkan terhadap mata pelajaran lain dengan memperhatikan karakteristik materi sehingga materi dapat diingat dengan mudah oleh siswa.

5.2.2 Sekolah

Pihak sekolah perlu mendukung adanya penerapan pembelajaran dengan model *Picture and Picture*, tidak hanya pada pembelajaran IPS tetapi juga pada pembelajaran lainnya, misalnya dengan memberikan fasilitas dan keleluasaan pada guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran guna memperbaiki mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, Andin Vita dan Siti Harnina Bintari. 2016. Penerapan Model Picture and Picture pada Pembelajaran Bioteknologi untuk Meningkatkan Soft Skill Konservasi pada Mahasiswa IPA UNNES. *Unnes Science Education Journal*. 5(1):1116-1122.

Andrzejczak, Nancy. 2005. From Image to Text: Using Images in the Writing Process. *International Journal of Education & the Arts*. 6(12):1-16.

Anggreni, Pande Komang Novi. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD Gugus Raden Ajeng Kartini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 1(1):41-47.

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

_____. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Aqib, Z. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif).* Bandung: Yrama Widya.

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi.*

Boniran. 2017. Perbedaan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Picture and Picture dengan Complette Sentence Siswa SDN 1 Blembem Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*. 11(1):111-121.

Chasanah, Fitriani Uswatun dan Siradjuddin. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MI Darussalam Surabaya dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Picture and Picture. *Jurnal PGSD*. 6(5):808-817.

Darmawan, Deni. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta

Ekayuni, Nur Khasanah, dkk. 2018. Model Picture and Picture dengan Index Card Match terhadap Penguasaan Konsep Matematis. *Jurnal Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*. 1(1):107-112.

Fauziddin, Moh dan Diana Mayasari. 2018. Pemanfaatan Metode Picture and Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai.* 2(2):277-287.

Fitria, Putri Nur, dkk. 2017. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Picture and Picture Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Gejala Atmosfer dan Hidrosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Batang. *Jurnal Edu Geography*. 5(1):63-69.

Gunawan, Rudi. 2016. *Pendidikan IPS.* Bandung: Alfabeta.

Gutierrez, Katia Gregoria Contreras, dkk. 2015. Using Pictures Series Technique to Enhance Narrative Writing among Ninth Grade Students at Institucion Educativa Simon Araujo. *Journal English Language Teaching.* 8(5):45-71.

Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran.* Bandung: Bumi Aksara.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Pustaka Setia.

Hartani, Anisa dan Irfai Fathurohman. 2018. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Menyimak Cerpen Melalui Model Picture and Picture Berbantuan Media CD Cerita pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kredo*. 2(1):17-38.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Jalilehvand, Maryam. 2012. The Effects of Text Length and Picture on Reading Comprehension of Iranian EFL Students. *Journal Asian Social Science.* 8(3):329-337.

Jusoh, Widuri dan Rosadah Abd Majid. 2017. Using Picture Exchange Communication System to Improve Speech Utterance Among Children with Autism. *Journal of International Conference Special Education in Southeast Asia Region*. 1(1):46-49.

Kristanti, Meinita dan Sukardi. 2016. Keefektifan Model Picture and Picture pada Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*. 6(3):1-6.

Kusumawati, Khusna, dkk. 2016. Peningkatan Ketera mpilan Menulis Naskah Drama Melalui Media Kartu Gambar dengan Metode Picture and Picture. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 5(1):31-36.

Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika.* Bandung: PT Refika Aditama.

Marlina. 2016. Pembelajaran Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing dan Picture and Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. 4(1):55-63.

Natawidjaya, Rochman dan Moein Moesa. 1993. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Nurhilal. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Global Edukasi*. 1(3):430-433.

Nurrohima, Isna dan Novisita Ratu. 2017. Perbedaan Hasil Belajar Tematik Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make a Match dengan Picture and Picture pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Profesi Keguruan*. 3(2):160-169.

Nurvita, Senja Ayu, dkk. 2018. Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Flash Card Siswa Kelas 2 SD Negeri Kenteng 01. *Jurnal Efektor UNP Kediri*. 5(2):134-145.

Pangestu, Widya Trio dan Taufan Maulana. 2014. *Konsep Dasar IPS.* Madiun: IKIP PGRI Madiun.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD.* Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Prapto, Pieter Sahertian dan Agus Priyono. 2017. Menariknya Penggunaan Model Pembelajaran Picture and Picture dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Siswa SDN 1 Gajah Ponorogo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*. 11(1):87-99.

Prihatiningsih, Eko dan Eunice Widyanti Setyaningtyas. 2018. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture dan Model Make a Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar.* 4(1):1-14.

Priyatno, Duwi. 2012. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS.* Yogyakarta: Andi

Pujiyono. 2015. Pembelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Melalui Kartu Umbul. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*. 16(5):40-45.

Purwani, Ni Putu Rita, dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis Portofolio Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *International Journal of Elementary Education*. 2(3):165-172.

Putra, Alpidsyah dan Trilawati. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gampong Teungoh Langsa. *Journal of Basic Education Studies*. 1(2):8-13

Putro, Hendri Isyuliyanto dan Mawardi. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Picture and Picture dan Example Non Example Ditinjau dari Hasil Belajar IPS. *Jurnal Mitra Pendidikan*. 1(5):460-471.

Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan.* Semarang: UNNES PRESS

Riyanti, Febry Damayanti. 2017. Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture di Kelas 5 SD Negeri Mangunsari 03 Salatiga. *Jurnal ESJ*. 7(1):128-140.

Riyono, Bambang dan Amin Retnoningsih. 2015. Efektivitas Model Pembelajaran Picture and Picture dengan Strategi Inkuiri Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Unnes Journal of Biology Education*. 4(2):166-172.

Rizki, M. Syaeful, dkk. 2013. The Use of Picture Games to Improve Students Motivation in Learning Vocabulary. *English Education Journal*. 3(2):126-135.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

_____. 2017. *Pengembangan Pendidikan IPS di SD.* Bandung: UPI Press

Sari, Ika Teny Novita dan Haryono. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenai Ragam Budaya Indonesia untuk Kelas V SD. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 3(1):39-46.

Septyantaro, Joko. 2015. Problematika Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Makalah.* Seminar dan Lokarya Penulisan Karya Ilmiah.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruz Media.

Simanihuruk, Akden dan Sartika Dewi. 2017. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Menggunakan Model Picture and Picture pada Pelajaran Matematika di Kelas II SD. *Jurnal Handayani*. 8(1):58-63.

Simanjuntak, Eva Betty. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas III. *Jurnal Handayani.* 8(1):45-51.

Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika.* Bandung: Tarsito.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

_____.2017. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

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

Sulfemi, Wahyu Bagja dan Hilga Minati. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model Picture and Picture dan Media Gambar Seri. *Jurnal PGSD*. 4(2):228-242

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana Prenada Media.

_____. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Syukron, Ahmad, dkk. 2016. Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Metode Picture and Picture. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.* 5(2):49-53.

Taneo, S.P. dkk. 2009. *Kajian IPS SD.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Tanjung, Nurhalima. 2018. Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Picture and Picture Siswa Kelas V A SD Negeri 200402 Sabungan Padangsidimpuan 2017-2018. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 3(2):45-48.

Tohriah dan Ni Wayan Rati. 2018. Penerapan Model Picture and Picture Berbantuan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II. *Journal of Education Action Research*. 2(4):340-347.

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

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.

Wang, Ying Jian dkk. 2011. Investigating the Impact of Using Games in Teaching Children English. *International Journal of Learning & Development*. 1(1):127-141.

Wardani, Jayanti Tri. 2017. Penerapan Model Picture and Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas IV SDN 02 Tuksongo Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Mitra Pendidikan*. 1(9):876-890.

Wilutami, Desi Endah dan Hartati. 2018. Keefektifan Model Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Menulis Puisi Siswa Kelas IV. *Joyful Learning Journal.* 7(3):1-15.

Wiyati. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*. 7(1):88-95.

Yuliana, Fifin Eka. 2016. Keefektifan Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Joyful Learning Journal*. 6(3):1-5.

Zubaidah, dkk. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture dengan Bantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Alat Pencernaan Makanan pada Manusia di SD Negeri 54 Banda Aceh. *Jurnal Biologi Edukasi.* 7(1):29-33.