

## BAB II

### KAJIAN TEORITIS

#### Kajian Teori

##### A. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

###### 1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MA/SMK. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (E. Mulyasa, 2007:125). Selain pengertian tersebut, IPS memiliki arti lebih luas lagi seperti yang dikatakan oleh *National Council for Social Studies/ NCSS* (Sapriya, 2009: 10) bahwa

*Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systemic study drawing, upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences.*

Dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa IPS merupakan studi social yang memadukan ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan. Dengan program sekolah, IPS dikembangkan dengan perpaduan yang sistematis berdasarkan disiplin ilmu antropologi, arkeologi,

ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filosofi, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta materi yang diperlukan dari ilmu humaniora, matematika, dan ilmu alam.

Definisi IPS menurut Ischak tidak jauh berbeda dengan pernyataan dari NCSS bahwa IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan (Ischak SU, 1997: 1.30).

Berdasarkan pengertian IPS di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah bidang studi yang mempelajari tentang masalah-masalah sosial yang dipadukan dengan ilmu sejarah, ekonomi, sosiologi, politik, geografi, hukum, antropologi, psikologi, serta materi lain yang berhubungan, seperti ilmu matematika dan alam.

## **2. Tujuan dan Fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial**

Tujuan pembelajaran IPS menurut *National Council Social Studies* (2003) adalah *“The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of culturally diverse, democratic society in an interdependent world”*.

Tujuan utama IPS adalah membantu manusia (generasi) muda mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang informatif dan rasional sebagai warga negara yang baik dari budaya yang berbeda-beda serta dalam konteks masyarakat yang demokratis dalam dunia yang saling membutuhkan.

Ilmu pengetahuan sosial dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan pemahaman yang mendasar tentang sejarah, ekonomi, geografi, dan ilmu sosial yang lain. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. (BSNP, 2007: 575).

Menurut BSNP (2006: 45), IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Secara khusus, Ischak (1997: 1. 32), menyebutkan tujuan pendidikan IPS di SD adalah untuk membekali anak didik dengan:

- a. Pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.

- b. Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternative pemecahan sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c. Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d. Kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e. Kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tujuan IPS untuk SD kelas IV semester 2 berdasarkan KTSP dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Memiliki kemampuan menganalisis dan menyusun alternatif dalam memecahkan masalah ekonomi masyarakat (pokok bahasan perekonomian masyarakat).
- b. Memiliki kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain (pokok bahasan koperasi).
- c. Memiliki keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat serta berpikir logis dan kritis (pokok bahasan perkembangan teknologi).
- d. Memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dalam kehidupan masyarakat (pokok bahasan masalah sosial).

IPS di SD/MI berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Indikator

yang terdapat dalam Standar kompetensi mata pelajaran pengetahuan sosial adalah kemampuan untuk mengembangkan konsep kehidupan sosial dan kemampuan untuk menerapkan konsep kehidupan sosial melalui praktik atau pengalaman belajar (Depdiknas, 2007: 85).

### **3. Ruang Lingkup dan Materi Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan (BSNP, 2007: 575).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bagian dari kurikulum pendidikan dasar yang wajib ditempuh peserta didik (UU Sisdiknas, 2003: 19). Mata pelajaran ini diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MA/SMK. Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI, substansi IPS memuat Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Muatan tersebut bersifat terpadu, artinya bahwa muatan pelajaran tersebut dipelajari dalam satu mata pelajaran yaitu IPS (Sapriya, 2009: 194). Kurikulum IPS harus memuat bahan pelajaran yang sesuai dengan tujuan institusional tingkat sekolah dan tujuan pendidikan nasional. Di dalamnya hendaknya berisikan bahan yang memungkinkan siswa untuk berpikir dan berlatih kritis, analitis, kreatif, serta membiasakan diri dalam proses berpikir ilmuwan sosial, dan proses internalisasi

yang menekankan pada proses mengambil keputusan secara rasional berdasarkan pengetahuan yang sudah disederhanakan (Muhammad Nuham Ilyas, 2009: 23).

Hal tersebut juga harus diimbangi dengan salah satu prinsip KTSP yaitu dikembangkan berdasarkan potensi daerah atau lingkungan sekitar dan tingkat perkembangan peserta didik (BSNP, 2006: 3).

## **B. Metode Pembelajaran**

Beberapa ahli pendidikan telah mengemukakan pendapat tentang pengertian metode pembelajaran, menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2004: 267) metode pembelajaran berfokus pada proses belajar-mengajar untuk bahan ajaran dan tujuan tertentu yang lebih terbatas. Sedangkan menurut Sudjana, D. (2001: 2) metode pembelajaran adalah kegiatan atau cara umum penggolongan peserta didik.

Hatimah (2003: 10) berpendapat bahwa metode pembelajaran dapat diartikan setiap upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat ketiga ahli pendidikan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian metode pembelajaran yang paling lengkap adalah yang dikemukakan oleh Hatimah. Pengertian metode pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu cara atau kegiatan yang dilakukan secara sistematis dan disengaja agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien yang dapat menarik perhatian siswa.

## **1. Metode *Picture And Picture***

Menurut Hamdani (2011:89) metode *picture and picture* adalah metode belajar yang menggunakan gambar dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Pembelajaran ini memiliki ciri Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan. Metode Pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta dalam ukuran besar. Atau jika di sekolah sudah menggunakan ICT dapat menggunakan Power Point atau software yang lain.

Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

### **1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.**

Di langkah ini guru diharapkan untuk menyampaikan apakah yang menjadi Kompetensi Dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian maka siswa dapat mengukur sampai sejauh mana yang harus dikuasainya. Disamping itu guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.

### **2. Menyajikan materi sebagai pengantar.**

Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini

belum siap. Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat

siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.

3. Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.

Dalam proses penyajian materi, guru mengajak siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau oleh temannya. Dengan picture atau gambar guru akan menghemat energi dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

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

Di langkah ini guru harus dapat melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif dan siswa merasa terhukum. Salah satu cara adalah dengan undian, sehingga semua siswa merasa memang harus menjalankan tugas yang harus diberikan. Gambar-gambar yang sudah ada diminta oleh siswa untuk diurutkan.

5. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut.

Setelah itu ajaklah siswa menemukan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan KD dengan indikator yang akan dicapai. Ajaklah sebanyak-banyaknya peran siswa dan teman yang lain untuk membantu sehingga proses dalam PBM semakin menarik.



6. Dari alasan atau urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Dalam proses pembacaan gambar ini guru harus memberikan penekananpenekanan pada hal ini dicapai dengan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan atau bentuk lain dengan tujuan siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah ditetapkan. Pastikan bahwa siswa telah menguasai indikator yang telah ditetapkan.

7. Kesimpulan atau rangkuman.

Di akhir pembelajaran, guru bersama siswa mengambil kesimpulan sebagai penguatan materi pelajaran

Kelebihan Metode *Picture And Picture* :

- 1) Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
- 2) Melatih berpikir logis dan sistematis.
- 3) Membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir,
- 4) Mengembangkan motivasi untuk belajar yang lebih baik.
- 5) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas

Kekurangan Metode *Picture And Picture* :

- 1) Memakan banyak waktu.
- 2) Banyak siswa yang pasif.
- 3) Guru khawatir bahwa akan terjadi kekacauan dikelas.
- 4) Banyak siswa tidak senang apabila disuruh bekerja sama dengan yang lain.

5) Dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai.

Menurut Muhibbin Syah (2006: 68) bahwa “terkait dengan *picture and picture* sebagai metode pengajaran guru, maka gambar-gambar yang dibuat direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu sebagai salah satu strategi yang digunakan guru. Strategi mengajar ini mencakup beberapa tahapan, seperti:

- 1) Strategi perumusan sasaran proses belajar mengajar (PBM), yang berkaitan dengan strategi yang akan digunakan oleh pengajar dalam menentukan pola ajar untuk mencapai sasaran PBM.
- 2) Strategi perencanaan proses belajar mengajar, berkaitan dengan langkahlangkah pelaksanaan mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Dalam tahap ini termasuk perencanaan tentang media ajar yang akan digunakan.
- 3) Strategi pelaksanaan proses belajar mengajar, berhubungan dengan pendekatan sistem pengajaran yang benar-benar sesuai dengan pokok bahasan materi ajar.

Dalam pelaksanaannya, teknik penggunaan dan pemanfaatan metode *picture and picture* turut memberikan andil yang besar dalam menarik perhatian siswa dalam PBM (Djamarah, Syaiful Bahri. 2002; 137).

Berdasarkan apa yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *picture and picture* pada dasarnya mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran.

### **C. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medoe* adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan peran/informasi. Gagne, Robbert (1970) dalam Arif S. Sadiman (2010:6-7) menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) dalam Arif S. Sadiman (2010 :7) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dibuat, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

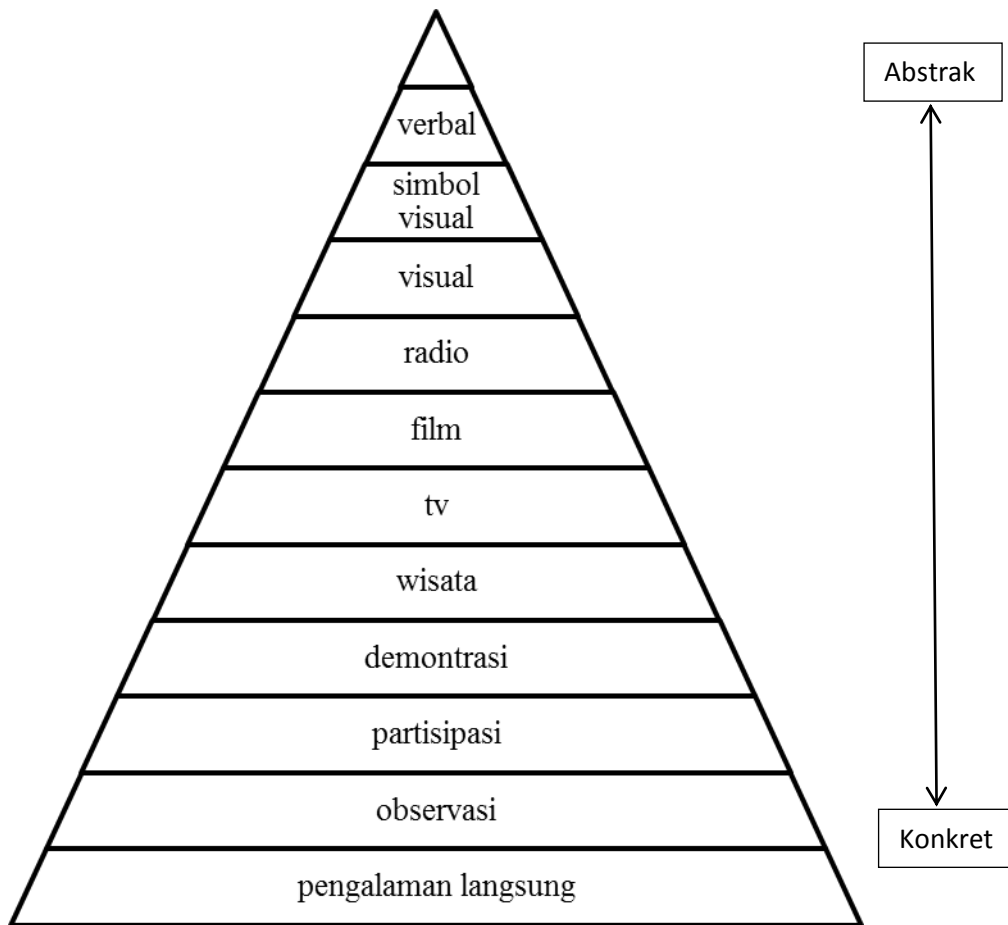
Media pembelajaran adalah media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang sudah dirumuskan

(Depdiknas, 2003). Menurut Arief Sadiman (2007:7) Media Pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Berdasarkan definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala alat pembelajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan dalam pencapaian tujuan pengajaran.

### **1. Perkembangan Media Pembelajaran**

Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke-20, alat visual untuk mengkonkretkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal adanya alat audio visual atau *audio visual aids* (AVA). Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale. Edgar Dale. Abstrak Konkret



**Gambar 3.2 A Kerucut Pengalaman E. Dale**

## **2. Kegunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar**

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata - kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti misalnya:
  - 1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.

- 2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
  - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
  - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lampau bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
  - 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
  - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk :
- 1) Menimbulkan kegiatan belajar.
  - 2) Memungkinkan yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini

akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran yaitu :

- 1) Memberikan perangsang yang sama.
- 2) Mempersamakan pengalaman.
- 3) Menimbulkan persepsi sama.

### **3. Media Gambar**

Diantara media pendidikan, gambar adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari seribu kata.

Media gambar merupakan suatu alat peraga berupa media yang termasuk media visual dimana pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam symbol komunikasi visual diam atau tidak bergerak . Media gambar terdiri dari dua dimensi, mempunyai panjang dan lebar Menurut Rinanto (1982:23) media gambar merupakan salah satu media visual, yaitu media yang bisa dinikmati oleh indera mata dan mampu menimbulkan rangsangan untuk berefleksi.

Menurut Hamalik, media gambar adalah gambar yang tidak diproyeksikan, terdapat dimana-mana, baik di lingkungan orang dewasa, maupun diperoleh dan ditunjukkan kepada anak-anak. Menurut Arif S. Sadiman (2007:29) media gambar adalah media yang pada umumnya dipakai dan media merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dimiliki dimana-mana dan ada pepatah yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu bahasa.

Media gambar merupakan salah satu jenis bahasa yang memungkinkan terjadinya komunikasi. Media gambar juga merupakan bahasa yang diekspresikan lewat tanda atau simbol, sering digunakan untuk tujuan dokumen, hiburan dan pendidikan. Gambar juga dapat diperoleh dari berbagai sumber, misalnya dari surat kabar, majalah, brosur dan buku-buku. Gambar yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

Gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat meningkatkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka mengembangkan kemampuan berbahasa, membantu mereka menafsirkan, dan membantu mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks. Gambar bisa digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Edgar Dale dalam (Sudjana, 2005:41), gambar dapat mengubah tahap-tahap pembelajaran dari lambang kata (*verbal symbol*) beralih kepada tahapan yang lebih konkret yaitu lambang visual (*visual symbol*).

#### **a. Keuntungan Dalam Menggunakan Media Gambar**

Sudjana (2005:45) mengemukakan tentang keuntungan dalam menggunakan media gambar yaitu :

- a) Mudah dimanfaatkan di dalam kegiatan belajar mengajar, karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apapun.
- b) Harganya relatif lebih murah daripada jenis media pengajaran lain dan cara memperolehnya mudah. Dengan memanfaatkan kalender bekas, majalah, surat kabar dan bahan-bahan yang mudah didapat lainnya.



- c) Gambar dapat digunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pelajaran dan disiplin ilmu. Mulai dari TK sampai Perguruan Tinggi, dari ilmu-ilmu sosial sampai ilmu eksakta.
- d) Gambar dapat menterjemahkan konsep atau gagasan abstrak menjadi lebih realistik.
- e) Gambar dapat mengubah tahap-tahap pengajaran dari lambang kata (*verbal symbol*) beralih kepada tahapan-tahapan yang lebih konkret yaitu lambing visual.

**b. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar**

Hujair AH. Sanaky (2009:70) mengemukakan bahwa media gambar memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

1. Sifatnya konkret. Gambar lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, peristiwa dapat dibawa ke kelas dan tidak selalu bisa. Untuk itu gambar dapat mengatasinya.
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Misalkan sel atau penampang daun yang tidak dapat kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.
4. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahfahaman.

5. Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Koyok dan Zulkarimen dikutip oleh Moh Uzer Usman (1992), mengemukakan bahwa media gambar memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut:

1. Gambar hanya menekankan persepsi indra mata.
2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Dengan menggunakan media gambar dengan kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya, diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat. Dengan demikian kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan akan tercipta proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

### **c. Penggunaan Media Gambar Dalam Proses Belajar-Mengajar**

Untuk dapat menggunakan media gambar secara efektif, kita harus mempunyai tujuan yang jelas, pasti dan terperinci untuk kegunaannya. Dalam hal ini, media gambar yang digunakan tentu saja gambar yang ada hubungannya dengan pelajaran yang sedang dibahas atau masalah yang dihadapi. Amir Hamzah Sulaiman (Ening Siswati, 1996:16) mengemukakan media gambar dalam pengajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Gambar harus bagus, menarik, jelas dan mudah dimengerti,
- 2) Apa yang digambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sering dipelajari,

- 3) Gambar harus benar, artinya dapat menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat pada keadaan yang sebenarnya,
- 4) Gambar memiliki kesederhanaan dalam arti tidak rumit sehingga sulit dipahami siswa,
- 5) Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya, dan
- 6) Ukuran gambar harus sesuai dengan kebutuhan.

#### **D. Hasil Belajar**

Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Slameto (2003: 2-3) menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selanjutnya diungkapkan bahwa ciri-ciri perubahan tingkah laku tersebut diantaranya: 1) perubahan terjadi secara sadar; 2) perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional; 3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif; 4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara; 5) perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah; 6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Nasution (2003: 42) berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan tetapi

juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi atau belum. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian (formatif), nilai ulangan tengah semester (Sub sumatif), dan nilai ulangan semester (sumatif). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Menurut Nana Sudjana (2004: 14) hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Horward Kingsley (Sudjana, 2010: 22) membagi tiga macam hasil belajar yaitu : (a). Keterampilan dan kebiasaan; (b). Pengetahuan dan pengertian; (c). Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif , (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar

membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni gerakan reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative ( Sudjana, 2010:23).

### **1. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dapat dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### **1) Faktor internal**

a. Faktor biologis (jasmaniah) Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan antara lain :

1. kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera, anggota tubuh.

2. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Di dalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur, olahraga serta cukup tidur.

b. Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal-hal berikut :

1. Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang.
2. Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang.
3. Bakat

Bakat ini bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

2) Faktor Eksternal

a. Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orangtua terhadap

perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya maka akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.

b. Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa disekolah mencakup metode mengajar, media yang digunakan oleh guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

c. Faktor lingkungan masyarakat

Seorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat.

Lingkungan yang dapat menunjang

keberhasilan belajar diantaranya adalah, lembaga-lembaga pendidikan nonformal, seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain-lain.

Berdasarkan faktor-faktor diatas, lingkungan sekolah merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa di sekolah mencakup metode mengajar dan media yang digunakan oleh guru. Pemilihan metode dan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran. Jika pemahaman siswa meningkat, maka hasil belajar siswa juga meningkat.

## **E. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian oleh:

1. Ridwan Mahmud : 2011 dengan judul Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dalam pembelajaran ips, hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata keterampilan guru pada siklus I 66,7% dengan kualifikasi baik, pada siklus II menjadi 74,1% dengan kualifikasi baik, dan pada siklus III menjadi 85,2% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil rata-rata aktivitas siswa pada siklus I 73% dengan kualifikasi baik, pada siklus II menjadi 81% dengan kualifikasi baik. Rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah 74,06 dan ketuntasan belajar klasikal 71,9% dengan kualifikasi tinggi, pada siklus II rata-rata hasil belajar menjadi 81,26 dan ketuntasan belajar klasikal sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui metode *picture and picture* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Tambakaji 05 Kecamatan Ngaliyan Kota 25 Semarang. Saran yang biasa diberikan adalah metode *picture and picture* perlu diterapkan dan dikembangkan karena dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

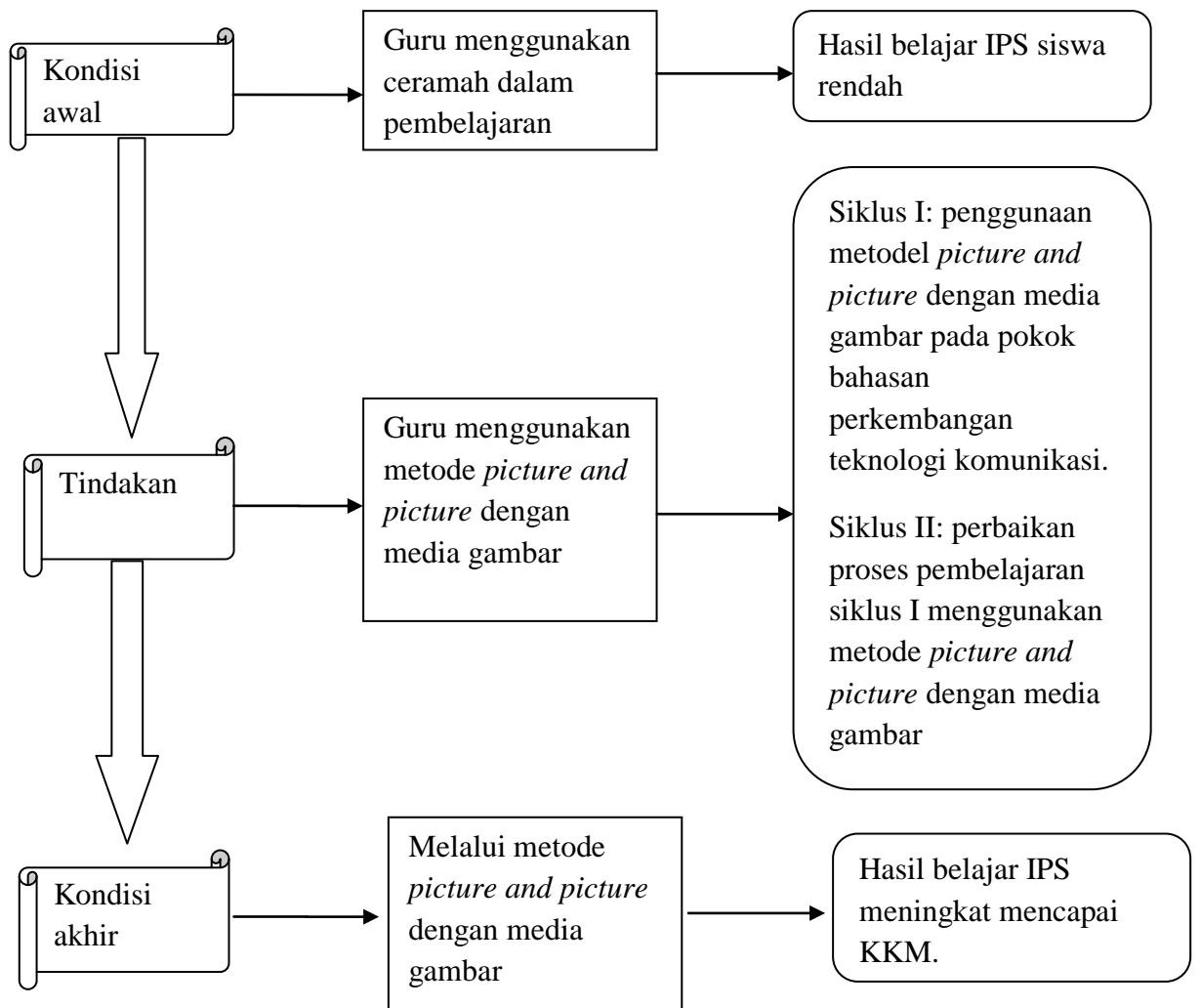


2. Ni'matul Istiqomah : 2010 dengan judul Penerapan Pembelajaran dengan Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) Melalui Metode Kooperatif Teknik Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ekonomi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) metode kooperatif teknik picture and picture meningkatkan hasil belajar siswa dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar rata-rata kognitif pre test pada siklus I sebesar 43,9% dan pada post test sebesar 80,4%. Hasil belajar rata-rata kognitif pada pre test siklus II adalah sebesar 66,9% dan pada post test sebesar 86%. Hasil belajar afektif metode observasi pada siklus I sebesar 70,92% dan pada siklus II meningkat menjadi 79,6%. Pada metode angket afektif siswa yang tuntas sebesar 48,6% dan pada siklus II siswa yang tuntas meningkat menjadi 89,1%. Pada hasil belajar psikomotor metode observasi hasil belajar siswa siklus I sebesar 77,4% dan meningkat menjadi 81,3% pada siklus II. Pada metode angket psikomotor, hasil belajar psikomotor siswa yang belum tuntas menunjukkan persentase sebesar 63,9% dan pada siklus II siswa yang tuntas menunjukkan hasil sebesar 91,7%.

## **F. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran IPS, khususnya di sekolah dasar mempunyai tujuan, agar peserta didik memiliki kemampuan memahami materi ajar tersebut, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep, salah satu masalah yang dihadapi oleh peserta didik yaitu sulitnya memahami sebuah konsep, karena dalam proses pembelajaran anak kurang dilibatkan secara aktif, dan hanya disuruh untuk mencatat dan menghafal, sehingga membuat pembelajaran IPS menjadi pemahaman yang kurang bermakna.

Oleh karena itu dalam pembelajaran guru diuntut untuk menggunakan strategi pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya mencatat dan menghafal tetapi memahami dan siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS. Salah satu strategi yang bisa digunakan untuk memotivasi siswa belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran mengenai Perkembangan Teknologi komunikasi. Pembelajaran IPS bisa membuat pelajaran menjadi lebih bermakna.



**Gambar B Bagan Kerangka Berpikir Penggunaan Metode *Picture And Picture* dengan Media Gambar.**

### **G. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis ini digunakan untuk memberikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Hipotesis bersifat sementara sehingga perlu diuji kebenarannya.

Hipotesis penelitian ini adalah “Penggunaan metode *picture and picture* dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan Perkembangan Teknologi Komunikasi di kelas IV SDN Mandalasari 02 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung semester II tahun 2015/2016”