

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Salah satu definisi adalah proses memperoleh berbagai kemampuan, keterampilan, dan sikap. Belajar merupakan tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Hasil belajar ada yang dapat diamati jika siswa tadinya tidak dapat menulis, setelah belajar ia dapat menulis, maka ini dikatakan bahwa ia telah belajar, dan hasilnya pun dapat dilihat yaitu mampu menulis. Pengertian belajar menurut Gage (1984) dalam Sagala Syaiful (2010:13), “belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman”. Sedangkan Morgan (1978) dalam Sagala Syaiful (2010:13), “belajar adalah setiap perubahan yang *relative* menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman”.

(Hilgard dan Gordon, 1975, h. 17) dalam Hamalik Oemar (2010:48).

Belajar menunjuk ke perubahan dalam tingkah laku subjek dalam situasi tertentu berkat pengalamannya yang berulang-ulang dan perubahan tingkah laku tersebut tak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan-kecenderungan respon bawaan, kematangan, atau keadaan temporer dari subjek (misalnya keletihan, dan sebagainya).

Thorndike (1933) dalam Sagala Syaiful (2010:51), berpendapat bahwa proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Belajar berarti perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Belajar akan lebih efektif, apabila si pembelajar melakukannya dalam suasana yang menyenangkan dan dapat menghayati obyek pembelajaran secara langsung. Belajar sebagai suatu proses perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan. Belajar itu merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan demi menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap.

#### **b. Prinsip-Prinsip Belajar**

Belajar menurut teori psikologi asosiasi (koneksionalisme) adalah proses pembentukan asosiasi atau hubungan antara stimulus (perangsang) yang mengenai individu melalui penginderaan dan response (reaksi) yang diberikan individu terhadap rangsangan tadi, dan

proses memperkuat hubungan tersebut. Berbagai eksperimen dilakukan para ahli-ahli psikologi tentang proses belajar mengajar berhasil mengungkapkan serta menemukan sejumlah prinsip atau kaidah yang merupakan dasar-dasar dalam melakukan proses dan mengajar atau pembelajaran.

Untuk memberi pemahaman yang lebih mengenai prinsip-prinsip belajar yang telah dikemukakan sebelumnya, beberapa prinsip atau kaidah dalam proses pembelajaran sebagai hasil eksperimen para ahli psikologi yang berlaku secara umum sebagaimana dikemukakan Rusyan (1993:20) dalam Sagala Syaiful (2010:55), diantaranya:

1. Motivasi, kematangan dan kesiapan diperlukan dalam proses belajar mengajar, tanpa motivasi dalam proses belajar mengajar, terutama motivasi intristik proses belajar mengajar tidak akan efektif dan tanpa kematangan organ-organ biologis dan fisiologis, upaya belajar sukar berlangsung.
2. Pembentukan persepsi yang tepat terhadap rangsangan sensoris merupakan dasar dari proses belajar mengajar yang tepat. Bila interpretasi dan persepsi individu terhadap objek, benda, situasi, rangsangan disekitarnya keliru atau salah, terutama pada tahap-tahap awal belajar, maka belajar selanjutnya merupakan akumulasi kesalahan di atas kesalahan.
3. Kemajuan dan keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan oleh antara lain bakat khusus, taraf kecerdasan, minat serta tingkat kematangan dan jenis, sifat dan intensitas dari bahan yang dipelajari.
4. Proses belajar mengajar dapat dangkal, lua dan mendalam, tergantung pada materi yang menjadi pembahasan dalam pembelajaran tersebut.

Dari beberapa prinsip yang ada maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaanya belajar tidak bisa dilakukan dengan sembarang atau tanpa tujuan dan arah yang baik, agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar pada upaya perubahan dapat dilakukan

dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip-prinsip ditujukan pada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar yang baik. prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh para guru agar para siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku atau penampilan. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan ini tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan, melainkan juga betuk kecakapan, kebiasaan sikap, pengertian, penghargaan, minat, penyesuaian diri, dan sebagainya.

Hal yang senada diungkapkan oleh Robert M Gagne (1970) dalam Sagala Syaiful, (2010:17).

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan: (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar, setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Dengan demikian dapat ditegaskan, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, dan menjadi kapabilitas baru.

Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari pada itu yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Karena belajar merupakan suatu proses,

belajar membutuhkan waktu. Untuk mengukur belajar, kita bandingkan cara organisme itu berperilaku pada waktu pertama dan berperilaku pada waktu kedua dengan suasana yang serupa setelah belajar. Apabila kedua perilaku itu berbeda maka dapat dikatakan bahwa ia telah belajar.

## **2. Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Corey (1986:195) dalam Sagala Syaiful (2010:61) mengatakan bahwa:

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar merupakan dilakukan oleh siswa.

Mengajar menurut Wiliam H. Burton dalam Sagala Syaiful (2010:61), adalah “upaya memberikan stimulus, bimbingan pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar”.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:297) dalam Sagala Syaiful (2010:62), “pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku,

papan tulis, dan kapur, fotografi, *slide* dan film, audio, dan video *tape*. Fasilitas dan perlengkapan meliputi ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga *computer*. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru harus dapat memilih dan mengembangkan materi yang dapat meningkatkan minat siswa serta hasil belajar yang maksimal.

#### **b. Teori-Teori Pembelajaran**

Istilah mengajar dan belajar adalah dua peristiwa yang berbeda, tetapi terdapat hubungan yang erat, bahkan terjadi kaitan dan interaksi saling mempengaruhi dan saling menunjang satu sama lain. Banyak ahli yang telah merumuskan pengertian mengajar berdasarkan pandangannya masing-masing. Perumusan dan tinjauan itu masing-masing memiliki kebaikan dan kelemahan.

Teori-teori tersebut diantaranya:

##### **1. Behavioristik**

Pembelajaran selalu memberi stimulus kepada siswa agar menimbulkan respon yang tepat seperti yang diinginkan. Hubungan stimulus dan respon ini bisa menjadi sebuah kebiasaan. Selanjutnya, bila siswa menemukan kesulitan atau masalah, guru menyuruhnya untuk mencoba lagi sehingga akhirnya memperoleh hasil yang lebih baik.

## 2. Kognitivisme

Pembelajaran adalah dengan mengaktifkan indera siswa agar memperoleh pemahaman, pengaktifan indera dapat dilaksanakan dengan jalan menggunakan media atau alat bantu.

## 3. Humanistik

Dalam pembelajaran ini guru sebagai pembimbing memberi pengarahan agar siswa dapat memaksimalkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya sebagai manusia. Dan siswa perlu melakukannya sendiri berdasarkan inisiatif yang melibatkan pribadinya secara utuh dalam proses belajar, agar dapat memperoleh hasil.

## 4. Sosial

Proses pembelajaran sosial ini meliputi pemerhatian (*attention*), mengingat (*retention*), reproduksi (*reproduction*), penanguhan (*reinforcement*), dan motivasi (*motivation*), penerapan kaidah ini dapat dicapai melalui beberapa cara diantaranya:

- a) Penyampaian harus interaktif dan menarik.
- b) Demontrasi guru hendaknya jelas, menarik, mudah dipahami, dan tepat.
- c) Kreativitas guru atau media yang ditunjukan hendaklah mempunyai mutu yang tinggi.

### **c. Ciri-Ciri Pembelajaran**

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran yaitu:

1. Rencana, ialah penataan ketenagaan, material dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
2. Kesalingketergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
3. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Cara ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami.

### **d. Tujuan Belajar dan Pembelajaran**

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa sistem telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan tercapai oleh siswa. “tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar”. Sedangkan tujuan pembelajaran adalah tujuan yang didalamnya terkandung tujuan yang menjadi target pembelajaran dan menyediakan batasan-batasan untuk penyediaan

pengalaman belajar. Tujuan pembelajaran sebaiknya memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya dalam situasi bermain peran.
2. Mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk yang dapat diukur dan dapat diamati.
3. Menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki, misalnya pada peta, siswa dapat menunjukkan sekurang-kurangnya tiga gunung Pulau Jawa.

Jadi berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar dan pembelajaran merupakan bagian dari sistem pembelajaran, merupakan suatu deskripsi tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa, dan oleh karenanya perlu dipelajari oleh setiap guru.

### **3. Pengertian Hasil Belajar**

Membicarakan masalah hasil belajar tidak lepas dari pembicaraan mengenai masalah belajar itu sendiri, yaitu bagaimana seseorang itu melakukan perbuatan belajar, melakukan latihan-latihan yang disengaja sehingga terjadi perubahan kearah kemajuan, perbaikan, dan didapatkannya pengetahuan baru di dalam diri pelajar. Menurut Winkel, 1996: 51) dalam Purwanto (2008:45), hasil belajar adalah:

Perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya, aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Selanjutnya menurut Soedijarto hasil belajar adalah sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti prose belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan, tingkat pencapaian hal itu dapat berupa nperubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar hakekatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

a. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pada dasarnya hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa.

1. Faktor *Intern*

Faktor *intern* adalah faktor yang ada di dalam diri siswa sendiri. Faktor tersebut yaitu keadaan fisiologis atau jasmani siswa dan faktor psikologis.

2. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor jasmani bawaan yang ada pada diri siswa yang berkaitan dengan kondisi kesehatan dan fisik siswa. Keadaan jasmani yang kurang baik pada siswa misalnya kesehatannya yang menurun, gangguan *genetic* pada bagian tubuh tertentu dan sebagainya akan mempengaruhi proses belajar siswa dan hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kondisi fisiologisnya baik.

### 3. Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis diantaranya adalah keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa faktor psikologis tersebut adalah kecerdasan siswa, minat, motivasi, sikap, bakat, dan percaya diri.

### 4. Faktor *Ekstern*

Faktor yang ada di luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kondisi keluarga, sekolah, dan masyarakat yang dapat memberikan pengaruh terhadap individu dalam belajar.

#### a) Faktor yang berasal dari keluarga

Faktor yang berasal dari keluarga diantaranya:

- 1) Cara orang tua mendidik
- 2) Relasi antar anggota keluarga
- 3) Suasana rumah
- 4) Keadaan ekonomi keluarga
- 5) Pengertian orang tua terhadap anak
- 6) Latang belakang kebudayaan

#### b) Faktor yang berasal dari sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Sistem belajar yang kondusif, atau penyajian

pembelajaran yang diberikan oleh guru. Jika pembelajaran disajikan dengan baik dan menarik bagi siswa, maka siswa akan lebih optimal dalam melaksanakan dan menerima proses belajar.

c) Faktor yang berasal dari masyarakat

Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan, mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (*internal*) dan faktor dari luar siswa yakni lingkungan.

#### **4. Pembelajaran IPS**

##### **a. Hakikat IPS**

Hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Dengan kemajuan teknologi pula sekarang ini orang dapat berkomunikasi dengan cepat dimanapun mereka berada melalui *handphone* dan internet. Kemajuan iptek menyebabkan cepatnya komunikasi antara orang satu dengan lainnya. Antara Negara satu dengan Negara lainnya. Dengan demikian arus komunikasi akan

semakin cepat pula mengalirnya. Oleh karena itu diyakini bahwa orang menguasai informasi itulah yang menguasai dunia.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.

Sumantri, (2001:89) dalam Gunawan Rudy (2013:17), IPS merupakan:

Suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*). *Social science education* (SSEC) dan *national council for social studies* (NCSS), menyebutkan IPS sebagai “*social science education*” dan “*social studies*”, Dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.

Secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya”. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, memenuhi kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaannya, pemanfaatan sumber yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, dan lain sebagainya yang mengatur serta mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah disiplin-disiplin ilmu sosial ataupun integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan antropologi yang mempelajari masalah-masalah sosial.

#### **b. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

Pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget (1963) dalam Gunawan Rudy (2013:50), berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh. Dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. yang mereka perdulikan adalah sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak).

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
5. IPS SD sebagai pendidikan global yakni mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia, menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa, menanamkan kesadaran

semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antara bangsa di sunia, mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan perusakan lingkungan. sumber daya dan kesejahteraan.

### **c. Pembelajaran IPS di Kelas Tinggi**

Proses pembelajaran IPS di sekolah dasar terutama kelas tinggi tampak semakin kuat pengaruh untuk mempersiapkan siswa supaya berhasil dalam ujian nasional (UN) dengan mendapatkan skor tinggi. Kondisi itu tidak hanya tampak pada perilaku siswa, akan tetapi terutama pada guru dan kebijakan pimpinan sekolah, serta harapan orang tua. Akibatnya proses pembelajaran ditekankan kepada penugasan bahan dilakuakn dan dipandang lebih efektif untuk mencapai tujuan tersebut, sedangkan penggunaan metode inkuiri yang dipandang sebagai inovasi dalam pembelajaran IPS terutama di sekolah dasar belum banyak dimasyarakatkan.

Untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut diatas, pemerintah mengeluarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 dengan diberikan batasan-batasan pembelajaran melalui standar kompetensi dan kompetensi dasar, berikut adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS kelas IV sesuai Permendiknas No.22 tahun 2006.

**Tabel 2.1**  
**SK & KD Kelas IV Semester 2**

| <b>Standar Kompetensi</b>  | <b>Kompetensi Dasar</b>  |
|--|--|
| 1. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/kota dan provinsi. | 2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.<br>2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.<br>2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.<br>2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya. |

Sumber: Tersedia online: <http://documents.tips/documents/sk-kd-ips-sd-darsono-pgsdpdf.html>.

## 5. Hakikat Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media

Istilah media berasal dari bahasa latin, yaitu “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Makna umumnya adalah sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media sendiri sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang

digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad Azhar, (2005:3), “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian diantaranya: AECT (*Association of education and communication technology 1997*) dalam Arsyad Azhar, (2005:3), memberi batasan tentang “media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi”. Menurut Heinich dkk (1982) dalam Arsyad Azhar, (2005:4), mengemukakan:

Istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televise, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Sedangkan menurut Hamidjojo dan Latuheru ( 1993) dalam Arsyad Azhar (2005:4), memberi batasan yaitu:

Media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan,

atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dan menurut Heinich, Molenda dan Russel (1996: 8) dalam Angkowo Robertus (2007:10), "*A medium (plural media) is a channel of communication, example include film, television, diagram, printed materials, computers, and instructors*". "media adalah saluran komunikasi termasuk film, televise, diagram, materi cetak, komputer, dan instruktur". Kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media secara khusus adaalah alat komunikasi yang bermuatan pesan, yang memungkinkan orang dapat berinteraksi dengan pesan secara langsung. Dan fungsinya menunjukkan media sebagai penghubung yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran yang akan disampaikan, selain manarik dan memberikan susasana baru bagi siswa, sehingga mendorong dan merangsang siswa untuk belajar. Dalam proses pembelajaran peran media dirasakan sangat penting oleh guru, karena keduanya berada dalam satu waktu yang memiliki keterkaitan yang sangat erat. Guru membutuhkan media dalam menyampaikan tujuannya agar dapat diterima dengan baik oleh siswa. Sedangkan media sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran membuat ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai

perantara, selain juga dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa, sehingga meningkatkan motivasi kegiatan pembelajaran.

#### **b. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Ciri-ciri khusus media pembelajaran berbeda menurut tujuan atau pengelompokkannya. Ciri-ciri media dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecapan. Maka, secara umum ciri-ciri media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat diraba, didengar, dan diamati melalui panca indera. Disamping itu, ciri-ciri media juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sarannya, dan kontrol oleh pemakai. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif, antara guru dan siswa. Media pembelajaran dapat pula digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Berikut ini dikemukakan ciri-ciri umum tentang media yaitu:

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan iteraksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, *computer*, radio *tape/kaset*, *video recorder*).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Dalam memilih media, guru harus memperhatikan tiga hal yaitu:

- a) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan tersebut.
- b) Sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih.
- c) Adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan akan adanya alternatif-alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.

Menurut Bruner (1966: h.10-11) dalam Arsyad, Azhar (2005:7), ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).

Tingkatan pengalaman memperoleh hasil belajar seperti itu digambarkan oleh Dale (1969) dalam Arsyad Azhar, (2005:8), “sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan”.

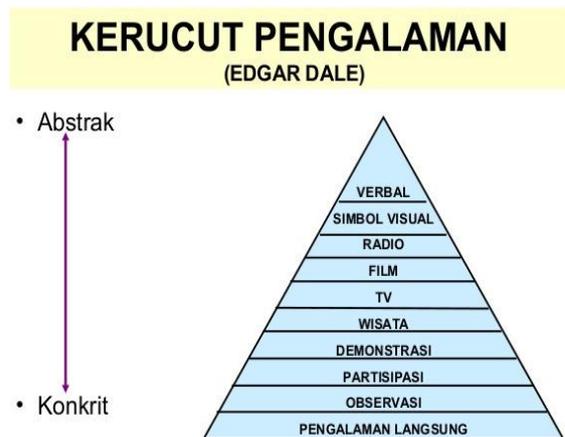
Levie dan Levie (1975) dalam Arsyad Azhar, (2005:9), yaitu:

Yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep.

Belajar dengan menggunakan indera ganda pandang dan dengar berdasarkan konsep diatas akan memberikan keuntungan bagi siswa. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu. Perbandingan memperoleh hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaanya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Baugh dalam Achins, 1986). Sementara itu Dale (1969) dalam Arsyad Azhar (2005:10), “memperkirakan bahwa memperoleh hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya 12%”.

**Gambar 2.1**

**Kerucut Pengalaman Dale**



Sumber: Arsyad Azhar (2005:11)

Salah satu gambaran yang banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's cone of experience* (kerucut pengalaman Dale) (Dale, 1969) dalam Arsyad Azhar (2005:10), kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan., sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu.

### c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik (1986) dalam Arsyad Azhar (2005:15), mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Levie dan Lentz (1982) dalam Arsyad Azhar (2005:16), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

#### 1. Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

#### 2. Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.

#### 3. Fungsi kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan

mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

#### 4. Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengkomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Dale (1969:180) dalam Arsyad Azhar (2005:23), mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi:

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa
3. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.
4. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
5. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.

Sudjana dan Rivai (1992:2) dalam Arsyad Azhar (2005:24), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemontasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari uraian dan pendapat diatas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

#### d. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Menurut Heinich dan Molenda, Russel (1996:8) dalam Angkowo Robertus, (2007:12), jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multi media, hipermedia, dan media jarak jauh.

Media dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu: visual, audio, dan audio visual. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Seperti gambar, slide, foto, lukisan, dan cetakan. Media audio adalah media yang hanya mengandalkan indera pendengaran. Seperti radio, kaset recorder, dan piringan hitam. Media audio visual adalah media yang mempunyai dua unsur suara dan gambar. Contohnya film, video kaset, slide proyektor.

**Tabel 2.2**

#### **Pengelompokan Media**

| <b>NO</b> | <b>KELOMPOK MEDIA</b> | <b>JENIS MEDIA</b>                                     |
|-----------|-----------------------|--|
| 1.        | Audio                 | 1. Pita Audio (Kaset)<br>2. Piringan Audio<br>3. Radio |
| 2.        | Cetak                 | 1. Buku Teks Terprogram<br>2. Buku Pegangan/Manual     |

|    |                                    |  |
|----|------------------------------------|--|
|    |                                    | 3. Buku Tugas  |
| 3. | Audio-Cetak                        | 1. Buku Latihan<br>2. Dilengkapi Kaset<br>3. Gambar dilengkapi Audio |
| 4. | Proyek Visual Diam                 | 1. Slide   |
| 5. | Proyek Visual Diam<br>Dengan Audio | 1. Film Bingkai Suara<br>2. Film Rangkai Suara                       |
| 6. | Visual Gerak                       | 1. Film Bisu   |
| 7. | Visual Gerak<br>Dengan Audio       | 1. Film Suara<br>2. Video  |
| 8. | Benda                              | 1. Benda Nyata<br>2. Model Tiruan                                    |
| 9. | Computer                           | 1. Komputer  |

Sumber: Arsyad, Azhar (1997:33)

## 6. Pengertian Media Audio Visual

*Audio* berasal dari bahasa Inggris yang berarti bersifat atau berhubungan dengan pendengaran atau bunyi (*sound*), suara (*audio*) yang berarti dapat dideteksi oleh alat indera manusia. Sedangkan *visual* adalah segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan manusia sebagai hasil dari penglihatan yang dilakukannya. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan

memperkuat ingatan. Dengan demikian visual dapat pula menumbuhkan motivasi belajar siswa serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, maka visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Dengan demikian audio visual adalah setiap pesan yang diterima oleh indera penglihatan dan indera pendengaran sebagai penerima bentuk visual, dimana untuk menyampaikannya dibutuhkan alat-alat audio visual yang di sebut media audio visual. “media audio visual adalah media yang mempunyai dua unsur yaitu unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media auditif dan media visual”. Jadi media audio visual merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar dan dilihat.

#### **a. Karakteristik Audio Visual (Video)**

Karakteristik audio visual (video) banyak kemiripannya dengan media film, diantaranya adalah:

- 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- 2) Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
- 3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 4) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- 5) Mengembangkan imajinasi siswa.
- 6) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.

- 7) Sangat kuat memengaruhi emosi seseorang.
- 8) Semua siswa dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
- 9) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.
- 10) Dengan video penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

#### **b. Langkah-Langkah Pemanfaatan Audio Visual**

Pemanfaatan video dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Program video harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Pemakaian video untuk tujuan kognitif dapat digunakan untuk hal-hal yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi.
- 3) Pemakaian video untuk tujuan psikomotor dapat digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak seperti gerakan shalat, adab makan bersama.
- 4) Dengan menggunakan berbagai teknik dan efek, video dapat menjadi media yang sangat ampuh untuk mempengaruhi sikap dan emosi.
- 5) Guru harus mengenal program video yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran.
- 6) Sesudah program video dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi, yang juga perlu dipersiapkan sebelumnya. Disini siswa melatih diri untuk mencari pemecahan masalah, membuat dan menjawab pertanyaan.

- 7) Agar siswa tidak memandang program video sebagai media hiburan belaka, sebelumnya perlu ditugaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu.
- 8) Sesudah itu dapat ditest berapa banyakkah yang dapat mereka tangkap dari program video itu.

**c. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual**

1. Kelebihan media audio visual

- a) Mengatasi keterbatasan jaraak dan waktu.
- b) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- c) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
- d) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang realistis.
- e) Dapat menghemat waktu.
- f) Menumbuhkan minat dan motivasi.
- g) Memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.
- h) Mengembangkan imajinasi siswa.
- i) Dapat menarik perhatian sepenuhnya dari siswa.
- j) Dapat membawa dunia nyata ke rumah dan ke kelas-kelas.

2. Kelemahan media audio visual

- a) Sifat komunikasinya hanya satu arah.
- b) Biaya produksinya mahal.
- c) Pengoparsiaannya harus dilakukan oleh orang yang khusus.

- d) Menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi.

## **B. Analisis dan Pengembangan Bahan Ajar**

Bahan ajar adalah bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Keluasan dan Kedalaman Materi**

Pengertian masalah sosial adalah suatu ketidaksesuaian yang terjadi antara unsur-unsur kebudayaan atau masyarakat, dimana ketidaksesuaian tersebut dapat membahayakan kehidupan kelompok sosial masyarakat.

Menurut Bulmer dan Thompson tersedia online: <http://www.pengertianpakar.com> pengertian Masalah Sosial ialah suatu kondisi yang terjadi dimana dapat mengancam nilai-nilai di dalam masyarakat, sehingga dapat berakibat pada sebagian besar dari anggota masyarakat.

Martin S. Weinberg tersedia online: <http://www.pengertianku.net> pengertian masalah sosial, Masalah Sosial merupakan situasi yang dinyatakan sebagai keadaan yang bertentang dengan nilai-nilai oleh warga

masyarakat yang cukup penting, dimana masyarakat sepakat melakukan suatu tindakan guna mengubah situasi tersebut.

Yang dimaksud dengan masalah sosial adalah suatu kondisi yang terlahir dari sebuah keadaan masyarakat yang tidak ideal, atau definisi masalah sosial yaitu ketidaksesuaian unsur-unsur masyarakat yang dapat membahayakan kehidupan kelompok sosial. Masalah sosial merupakan suatu kondisi yang dapat muncul dari keadaan masyarakat yang kurang atau tidak ideal, maksudnya selama terdapat kebutuhan dalam masyarakat yang tidak terpenuhi secara merata maka masalah sosial akan tetap selalu ada didalam kehidupan. Contoh Masalah Sosial antara lain:

a. Masalah Kependudukan

1) Persebaran penduduk yang tidak merata

Wilayah Negara kita sangat luas. Penduduk yang tinggal di wilayah Negara kita tidak merata. Ada daerah yang sangat padat, namun ada juga daerah yang sangat jarang penduduknya. Provinsi DKI Jakarta sangat padat. Menurut sensus tahun 2000, setiap kilometer persegi didiami lebih dari dua belas ribu orang. Ini sangat berbeda dengan provinsi Kalimantan Barat. Disana hanya ada 27 orang yang mendiami wilayah seluas satu kilometer persegi.

2) Jumlah penduduk yang begitu besar

Jumlah penduduk Indonesia sangat banyak. Indonesia menduduki urutan keempat Negara terbanyak jumlah penduduknya

di dunia. Jumlah penduduk Indonesia berdasarkan sensus penduduk tahun 2000 adalah 205,8 juta jiwa.

(a) Pertumbuhan penduduk yang tinggi

Jumlah penduduk Indonesia sudah sangat banyak. Jumlah ini akan terus menerus bertambah karena pertumbuhan jumlah penduduk juga tinggi. Hal ini disebabkan oleh angka kelahiran lebih tinggi dibandingkan dengan angka kematian.

(b) Kualitas penduduk rendah

Indonesia memiliki tingkat pendidikan yang rendah. Ini mempengaruhi kualitas atau mutu penduduk Indonesia. Masyarakat Indonesia kurang memiliki keahlian dan keterampilan dalam bekerja. Akibatnya, masyarakat mengalami kesulitan mendapatkan pekerjaan yang baik.

(c) Rendahnya pendapatan per kapita

Pendapatan per kapita artinya rata-rata pendapatan penduduk setiap tahun. Pendapatan per kapita masyarakat Indonesia masih rendah. Rendahnya pendapatan berkaitan erat dengan banyaknya masyarakat miskin.

(d) Tingginya tingkat ketergantungan

Penduduk yang tidak bekerja disebut penduduk yang tidak produktif. Biasanya penduduk yang tidak bekerja adalah yang telah berusia lanjut atau masih anak-anak dan remaja. Mereka ini disebut usia nonproduktif. Karena usia nonproduktif di

Indonesia cukup tinggi maka tingkat ketergantungan di Indonesia cukup tinggi.

(e) Kepadatan penduduk

Beberapa kota besar di Indonesia sangat padat. Tingginya kepadatan penduduk menyebabkan masalah-masalah sosial seperti pengangguran, kemiskinan, rendahnya pelayanan kesehatan, meningkatnya tindak kejahatan, pemukiman kumuh, lingkungan tidak sehat.

**Gambar 2.2**

**Kepadatan Penduduk**



Sumber: Tempo, 6 September 2004

*Gambar 10.2 Pemukiman kumuh di sepanjang rel kereta api. Banyaknya pemukiman kumuh adalah salah satu akibat padatnya penduduk kota besar.*

b. Tindak Kejahatan

Contoh tindak kejahatan adalah pencurian, perampokan, penjahretan, pencopetan, pemalakan, korupsi, pembunuhan, dan penculikan. Banyaknya tindak kejahatan menciptakan rasa tidak aman. Masalah ini sering terjadi di kota besar. Begitupun di desa contohnya

mencuri ternak, hasil pertanian, hasil hutan. Tindak kejahatan pencurian dan perampokan sering disebabkan oleh masalah kemiskinan dan pengangguran.

### c. Masalah Sampah

Salah satu masalah sosial yang dihadapi masyarakat adalah sampah. Masalah sampah sangat mengganggu, terutama kalau tidak dikelola dengan baik. Masyarakat kota dan daerah padat penduduk menghasilkan banyak sekali sampah. Sampah yang menumpuk menimbulkan bau tidak sedap. Sampah yang ditumpuk dapat menjadi sumber berbagai penyakit menular. Misalnya muntah berak (muntaber), penyakit kulit, paru-paru dll.

Masalah lain berkaitan dengan sampah adalah kebiasaan buruk membuang sampah sembarangan. Sungai dan aliran air yang mampet akibat sampah sering menimbulkan banjir jika hujan lebat.

### **Gambar 2.3**

#### **Masalah Sampah Yang Mencemari Sungai**



Sumber: Tempo, 6 Januari 2002

*Gambar 10.4 Sampah menumpuk di Dam Muara Baru Pluit, Jakarta Utara. Kebiasaan buruk membuang sampah di sungai merupakan masalah sosial.*

b. Pencemaran lingkungan

Macam-macam pencemaran dibagi menjadi 2 yaitu pencemaran air dan pencemaran udara. Pencemaran air disebabkan akibat dari membuang sampah sembarangan, pabrik-pabrik yang membuang limbah. Pencemaran udara disebabkan asap kendaraan bermotor dan asap pabrik-pabrik.

c. Kebakaran

Kebakaran yang terjadi di masyarakat umumnya merupakan rumah terbakar dan menjalar ke rumah-rumah di sekitarnya. Kebakaran pemukiman kumuh dan padat penduduk. Kebakaran hutan yang sering terjadi pada musim kemarau.

**Gambar 2.4**

**Kebakaran di Pemukiman Padat Penduduk**



Sumber: <http://images.google.com/kebakaran.jpg>

*Gambar 10.6 Dinas Pemadam Kebakaran bersama warga sedang memadamkan api yang melalap rumah penduduk.*

d. Rusaknya atau buruknya fasilitas umum

Beberapa fasilitas umum yang mudah dijumpai adalah sarana transportasi, sarana pendidikan, sarana kesehatan, dan sarana hiburan.

Fasilitas umum sering rusak karena digunakan secara bersama-sama oleh masyarakat.

e. Perilaku tidak disiplin

Banyak sekali perilaku tidak disiplin dalam kehidupan kita sehari-hari contohnya kemacetan lalu lintas, kemacetan lalu lintas disebabkan karena perilaku tidak disiplin di jalan raya.

f. Penyalahgunaan narkoba dan alkohol

Narkoba adalah singkatan dari narkotika dan obat-obatan berbahaya. Narkotika adalah obat yang menenangkan syaaraaf, menghilangkan rasa sakit. Penyalahgunaan narkoba menjadi masalah sosial yang sangat serius dan harus di tindak lanjuti khususnya oleh pihak berwajib dan pemerintah agar penyalahgunaan narkoba ini tidak meluas dan meresahkan warga.

g. Pemborosan energi

Sumber energi berupa bahan bakar (minyak bumi, gas alam, dan batu bara) suatu ketika akan habis. Sumber energi ini tidak dapat diperbaharui. Karena itu kita harus hemat memakainya.

h. Kelangkaan barang-barang kebutuhan

Kelangkaan barang-barang kebutuhan dapat menjadi masalah sosial karena masyarakat dapat mengalami kesulitan dalam memenuhi kebutuhan sehari-harinya yang mengakibatkan resahnya masyarakat.

## **2. Karakteristik Materi**

Karakteristik materi yang menjadi objek penelitian merupakan materi IPS kelas IV SD pada semester genap mengenai permasalahan sosial.

## **3. Bahan dan Media**

Hamalik (1986) dalam Arsyad, Azhar (2005:15), mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar, dan tidak terjadi verbalisme. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan (Audio Visual) bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan. Pengalaman belajar dapat diperoleh melalui:

- a. Situasi dan kondisi yang sesungguhnya.
- b. Mengamati benda pengganti wujud alat peraga.
- c. Membaca bahan-bahan cetakan, seperti majalah, buku, surat kabar.

## **4. Strategi Pembelajaran**

Sebelum pengajar melaksanakan kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran persiapan yang perlu dilakukan sehubungan dengan tahap perencanaan dalam pengelolaan pembelajaran meliputi: analisis program

pendidikan dan pelatihan, analisis keterkaitan materi pembelajaran, penyusunan program, sistem penjadwalan, bahan ajar, media pembelajaran.

## **5. Sistem Evaluasi**

Tardif (1989) dalam Syah Muhibin (1995:141), kata evaluasi adalah *assessment* yaitu proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini, sistem evaluasi yang akan digunakan adalah pada tes hasil belajar siswa. Karena tes tersebut paling sering digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Bentuk tes yang akan digunakan yaitu lembar evaluasi (pretest dan posttest), lembar kerja kelompok dan angket dalam mengikuti pembelajaran.