**BAB II**

**KERANGKA TEORI DAN PUSTAKA**

1. **Tinjauan Umum Belajar**
2. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang atau proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Interaksi tersebut berlangsung secara disengaja. Kesengajaan itu tercermin dari beberapa faktor yaitu kesiapan, motivasi, dan tujuan yang akan dicapai. Dan perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku. Perilaku itu mengandung pengertian yang luas. Hal ini mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya. Setiap perilaku ada yang nampak (bisa diamati) ada pula tidak bisa diamati. Perilaku yang dapat diamati disebut penampilan (Behavioral Performance). Sedangkan yang tidak bisa diamati disebut kecendrungan perilaku (Behavioral Tendency).

Menurut Slameto ( 2010 : 2 ) pengertian belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan linkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, perubahan – perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Sementara menurut Oemar Hamalik ( 2011 : 28 ) bahwa pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Menurut Mudzakir belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya” <http://www.sarjanaku.com/2012/11/pengertian-belajar-menurut-para-ahli.html> diakses pada tanggal 7 juli 2013 pada pukul 13 : 10 WIB

Berdasarkan teori dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan disini bahwa pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi dari interaksi individu dengan lingkungannya sendiri. Dalam perubahan tingkah laku tersebut dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, sikap dan tingkah laku yang baru terjadi secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkunannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahannya tingkah laku pada diri orang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

1. Prinsip – Prinsip Belajar

Calon guru / pembimbing seharusnya sudah dapat menyusun sendiri prinsip-prinsip belajar, yaitu prinsip-prinsip yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda, dan oleh setiap siswa secara individual. Dalam bukunya Slameto yang berjudul “Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (2010 : 27-28 )” secara garis menjelaskan susunan prinsip-prinsip belajar itu, sebagai berikut :

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
	1. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional;
	2. Belajar harus dapat menimbulkan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional;
	3. Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif;
	4. Belajar perlu ada interaksi siswa denan lingkungannya.
2. Sesuai hakikat belajar
3. Belajar itu proses continue, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya;
4. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery;
5. Belajar adalah proses kontiguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan response yang diharapkan.
6. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari
7. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya;
8. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
9. Syarat keberhasilan belajar
10. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang;
11. Dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Menurut Dimyati ( 2005 : 30), prinsip-prinsip belajar adalah:

1. Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Apabila bahan pelajaran tersebut dirasa penting, akan membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya. Motivasi berkaiatan erat dengan minat. Siswa yang mempunyai minat akan cenderung perhatian dan timbul motivasinya untuk mempelajari bidang tertentu.

1. Keaktifan
Keaktifan anak akan mendorong untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasi sendiri. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri.
2. Keterlibatan langsung atau berpengalaman

Dalam belajar melalui pengalaman, siswa tidak hanya mengamati tetapi menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan tanggung jawab terhadap hasilnnya.

1. Pengulangan

Prinsip belajar menekankan prinsip pengulangan adalah teori psikologi daya. Menurut teori ini, belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya: mengamat, menanggap, mengingat, mengkhayal, merasakan dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya yang dilatih akan menjadi sempurna.

1. Tantangan

Dalam belajar, siswa menghadapi hambatan untuk mencapai tujuan belajar. Agar timbul motif pada anak untuk mengatasi hambatan tersebut, bahan pelajaran haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi membuat siswa bergaiarah untuk mengatasinya.

1. Balikan dan penguatan

Siswa akan belajar lebih semangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Dengan hasil yang baik merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik untuk usaha belajar selanjutnya. Balikan yang diterima melalui penggunaan metode akan mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan bersemangat.

1. Perbedaan individu

Siswa merupakan individu yang unik. Tipe siswa mempunyai perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan individu ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraikan tersebut, maka disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran sangat diperlukan aktivitas siswa, sehingga siswalah yang banyak aktif. Karena siswa adalah subjek yang merencanakan dan melaksanakan belajar itu sendiri, oleh karena itu untuk dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif. Secara alami peserta didik selalu ingin tahu dan melakukan kegiatan-kegiatan penjajakan dalam lingkungannya. Rasa ingin tahu ini seharusnya didorong dan bukan dihambat dengan memberikan aturan-aturan, maka belajar juga perlu dilakukan dilingkungan yang menantang di mana peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya.

Karena belajar itu adalah proses yang terus-menerus dilakukan, maka pemilihan materi/bahan pembelajaran sangatlah penting, karena belajar harus memiliki struktur agar siswa mudah menangkap. Begitupun dengan keberhasilan belajar siswa yang sangat diutamakan dalam belajar, untuk itu ulangan yang dilakukan berkali-kali dapat membuat peserta didik mendalami materi dalam belajar. Agar terciptanya seperti demikian, maka memerlukan sarana yang cukup agar peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran dengan tenang dan nyaman.

1. Faktor – Faktor Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, (Slemato, 2010 : 54) menggolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

1. Faktor-faktor Intern
2. Faktor Jasmaniah

Untuk melakukan suatu proses belajar seseorang akan terganggu jika keadaan tubuh tidak sehat, contohnya seperti (sakit, lemas, tidak bersemangat, ada kelainan fungsi alat inderanya dll). Selain itu juga keadaan cacat pada tubuh bisa mempengaruhi belajar, cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh berupa (buta, tuli, patah kaki atau tangan, lumpuh dll).

1. Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada banyak faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah : Inteligasi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelemahan.

1. Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani yang terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecendrungan untuk membaringkan tubuh karena kelemahan jasmani dari sisa pembakaran di dalam tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu menjadi hilang.

1. Faktor-faktor Ekstern
2. Faktor Keluarga

Cara orang tua dalam mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anak. Orang tua yang kurang atau tidak memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya mereka acuh tak acuh terhadap anaknya, tidak memperhatikan sama sekali terhadap kepentingan-kepentingan dan kebutuhan-kebutuhan anaknya dalam belajar dll, dapat menyebabkan anak tidak atau kurang berhasil dalam belajarnya. Selain dari orang tua, suasana rumah dan anggota keluargapun apabila situasinya tidak baik itu sangat mempengaruhi anak,. Hal ini dapat terjadi pada anak dari keluarga yang kedua orangtuanya terlalu sibuk mengurusi pekerjaannya dll.

1. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa. Disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

1. Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keadaannya siswa dalam masyarakat .

Dan faktor-faktor belajar yang dikemukakakan oleh Oemar Hamalik mengenai faktor-faktor belajar (2011 : 32-33) sebagai berikut :

1. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan

Siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan, seperti melihat, mendengar, merasakan, berpikir, kegiatan motoris, dan sebagainya maupun kegiatan-kegiatan lainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinu di bawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap dilakukan.

1. Faktor kesiapan belajar

Murid yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil. Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan.

1. Faktor minat dan usaha

Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila murid tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun demikian, minat tanpa adanya usaha yang baik maka belajar juga sulit untuk berhasil.

1. Faktor fisiologis

Kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Badan yang lemah, lelah akan menyebabkan perhatian tak mungkin akan melakukan kegiatan belajar yang sempurna. Karena itu faktor fisiologis sangat menentukan berhasil atau tidaknya murid yang belajar.

1. Faktor intelegensi

Murid yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingat-ingatnya. Anak yang cerdas akan lebih mudah berpikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan. Hal ini berbeda dengan siswa yang kurang cerdas, para siswa yang lamban.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan dari keduanya bahwa faktor-faktor belajar umumnya meliputi banyak halangan untuk menciptakan belajar yang efektif, yang dimana belajar dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Namun kadang untuk menuju tujuan tersebut ada banyak beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran terhadap siswa. Seperti yang telah disebutkan oleh Slameto dan Oemar Malik dalam bukunya yang menjelaskan bahwa ada banyak faktor-faktor yang mempengaruhinya, diantara lain faktor fisik secara keseluruhan dan faktor keluarga yang mendasari. Dari keduanya faktor itu sangat begitu mempengaruhi terhadap proses pengembangan belajar siswa.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan 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 psikomotorik. Sedangkan dari sisi pendidik, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Berdasarkan Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana (2010 : 22-31) mengemukakan secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga hasil belajar dalam rangka studi dicapai melaui tiga kategori ranah, antara lain :

* 1. **Ranah kognitif**

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang

terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut kognitif

tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif

tingkat tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah:

* 1. Pengetahuan
	2. Pemahaman
	3. Aplikasi
	4. Analisis
	5. Sintesis
	6. Evaluasi
	7. **Ranah Afektif**

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari

lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau yang sederhan sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut.

* 1. *Reciving/ attending* (penerimaan)
	2. *Responding* (jawaban)
	3. *Valuing* (penilaian)
	4. Organisasi
	5. Karaakteristik nilai atau internalisasi nilai
	6. **Ranah Psikomotor**

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan

(*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan

keterampilan, yakni:

* 1. gerakan refleks yaitu keterampilan pada gerakan yang tidak

sadar;

* 1. keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
	2. kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan

visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain;

* 1. kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan;
	2. gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
	3. kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Eko Putro Widoyoko ( 2009 : 1 ) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah terkait dengan pengukuran, kemudian akan terjadi suatu penilaian dan menuju evaluasi baik menggunakan tes maupun non-tes. Pengukuran, penilaian dan evaluasi bersifat hirarki. Evaluasi didahului dengan penilaian (assessment), sedangkan penilaian didahului dengan pengukuran.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar yang disampaikan oleh guru dan telah dipelajari. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan tolak ukur atau kriteria dalam mencapai suatu pendidikan dan cara untuk mengetahui apakan berhasil tidaknya suatu pembelajaran yang telah di lakukan oleh guru dan siswa dalam proses belajar. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang baik lagi.

Hasil belajar adalah penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai dalam periode tertentu. Di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Dalam pembatasan hasil pembelajaran yang akan diukur, peneliti mengambil ranah kognitif pada jenjang pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aplikasi (C3).

**B. Hakikat Pembelajaran IPS**

1. Pengertian IPS

Menurut Supriatna dkk (2009 : 3) menyatakan bahwa :

“IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan fokus kajian IPS. Aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis. Aktivitas sosial manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidup dalam dimensi arus produksi, distribusi dan konsumsi.

 Menurut NCSS dalam Sapriya (2012 : 38) menyatakan bahwa :

 “IPS berkaitan erat dengan hakikat kewarganegaraan ialah mempersiapkan wara negara untuk kehidupan dalam masyarakat demokratis dan dapat berhubungan dengan bangsa-bangsa lain di dunia. Pokok bahasannya terutama mengacu pada sejarah, ilmu-ilmu sosial, humanitis dan ilmu alam. Pembelajaran IPS disampaikan dengan cara-cara yang mencerminkan suatu kesadaran akan pengalaman pribadi, sosial, dan budaya serta tingkat perkembangan siswa”.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial adalah membentuknya individu-individu yang memahami sosialnya dunia seperti budaya, sejarah. Kemudian aktivitas dan interaksinya yang ditunjukkan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang mempunyai rasa tangung jawab untuk melestarikan. Melanjutkan dan memperluas nilai-nilai dan ide-ide masyarakat di dunia. Pada intinya, fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai mahluk sosial.

Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Dengan kemajuan teknologi pula sekarang ini orang dapat berkomunikasi dengan cepat di manapun mereka berada melalui *handphone* dan internet. Kemajuan Iptek menyebabkan cepatnya komunikasi antara orang yang satu dengan lainnya, antara negara satu dengan negara lainnya. Dengan demikian maka arus informasi akan semakin cepat pula mengalirnya. Oleh karena itu diyakini bahwa “orang yang menguasai informasi itulah yang akan menguasai dunia”.

1. Tujuan Pendidikan IPS

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu Pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Dengan demikian tujuan Pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

 Menurut Hasan dalam Supriatna dkk (1996 : 21) menyatakan bahwa :

“Tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Tujuan pertama berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu pengetahuan khususnya ilmu-ilmu sosial. Tujuan kedua berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat. Sedangkan tujuan ketiga lebih berorientasi pada pengembangan pribadi diri siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu”.

Menurut Oemar hamalik menyatakan bahwa :

“Membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara, dan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu : (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan

<http://faridanovita.blogspot.com/2013/04/ips-pengertian-tujuan-dan-ruang-lingkup.html> diakses pada tanggal 7 juli 2013 pada pukul 16 : 30 WIB

Berdasarkan teori tersebut maka disimpulkan, ada tiga aspek yang harus dituju dalam pengembangan Pendidikan IPS, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual. Pengembangan kemampuan intelektual lebih didasarkan pada pengembangan disiplin ilmu itu sendiri serta pengembangan akademik. Tujuan intelektual berupaya untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami disiplin ilmu sosial, kemampuan berpikir, kemampuan prosesual dalam mencari informasi dan mengkomunikasikan hasil temuan. Pengembangan intelektual ini akan selalu berhubungan dengan aspek pengembangan individual.

Pengembangan kehidupan sosial berkaitan dengan pengembangan kemampuan dan tanggung jawab siswa sebagai anggota masyarakat. Oleh karena itu tujuan ini mengembangkan kemampuan seperti berkomunikasi, rasa tanggung jawab sebagai warga negara dan warga dunia, kemampuan berpastisipasi dalam kegiatan-kegiatan kemasyarakatan dan bangsa. Termasuk dalam tujuan ini adalah pengembangan pemahaman dan sikap positif siswa terhadap nilai, norma dan moral yang berlaku dalam masyarakat.

1. Landasan Pendidikan IPS

Landasan dalam pengembangan, baik sebagai mata pelajaran maupun pendidikan disiplin ilmu. Landasan pendidikan IPS ini akan dapat memberikan pemikiran-pemikiran mendasar tentang pengembangan struktur, metodologi, dan pemanfaatan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu. Bagaimana dan mengapa struktur disiplin ilmu tersebut dibangun dan dikembangkan serta keman arah, tujuan, dan sasaran pengembangan, dilakukan oleh masyarakat ilmiahnya. (Sapriya, 2012 : 15-17) menjelaskan landasan-landasan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu meliputi: landasan filosofis, ideologis, sosiologis, antropologis, kemanusiaan, politis, psikologis dan religius.

* 1. Landasan Filosofis

Memberikan gagasan pemikiran mendasar yang digunakan untuk menentukan apa objek kajian atau domain apa saja yang menjadi kajian pokok dan dimensi pengembangan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu.

* 1. Landasan Ideologis

Dimaksudkan sebagai sistem gagasan mendasar untuk memberi pertimbangan dan menjawab pertanyaan. Ideologis sebagai landasan ini telah dan akan memberikan sistem gagasan yang bersifat ideologis terhadap pendidikan IPS yan tidak cukup diatasi hanya oleh filsafat yang bersifat umum.

* 1. Landasan Sosiologis

Memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan cita-cita, kebutuhan, kepentingan, kekuatan, aspirasi, serta pola kehidupan masa depan melalui interaksi sosial yang akan membangun teori-teori atau prinsip-prinsip pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu.

* 1. Landasan Antropologis

Memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar dalam menentukan pola, sistem dan struktur pendidikan disiplin ilmu sehingga relevan dengan pola, sistem dan struktur kebudayaan bahkan dengan pola, sistem dan struktur prilaku manusia yang kompleks. Landasan ini telah dan akan memberikan dasar-dasar sosial-kultural masyarakat terhadap struktur pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu dalam proses perubahan sosial yan konstruktif.

* 1. Landasan Kemanusiaan

Memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan karakteristik ideal manusia sebagai sasaran proses pendidikan. Landasan ini sangat pentin karena pada dasarnya proses pendidikan adalah proses memanusiakan manusia.

* 1. Landasan Politis

Memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan arah dan garis kebijakan dalam politik pendidikan dari pendidikan IPS. Peran dan keterlibatan pihak pemerintahan dalam landasan ini sangat besar sehingga pendidikan tidak mungkin steril dari campur tangan unsur birokrasi.

* 1. Landasan Psikologis

Memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan cara-cara pendidikan IPS membangun struktur tubuh disiplin pengetahuannya, baik dalam tataran persoalan maupun komunal berdasarkan entitas-entitas psikologisnya. Hal ini sejalan dengan hakikat dari struktur yang dapat dipelajari, dialami, didiversifikasi, diklasifikasi oleh angotan kominitas pendidikan IPS berdasarkan kapasitas psikologis dan pengalamannya.

* 1. Landasan Religius

Memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar tentang nilai-nilai, norma, etika, dan moral yang menjadi jiwa (roh) yang melandasi keseluruhan bangunan pendidikan IPS, khususnya pendidikan di Indonesia. Landasan ini telah berlaku sejak jaman Plato hungga Kant yang kemudian diakomodasi oleh Brameld (1956) melalui karya-karyanya, khusunya dalam filsafat rekonstruksionisme. Landasan religus ini telah dan akan menolak segala sesuatu yang bersifat relatif (faham relativis), irrasional, dan paham yang mengagungkan rasional semata yang tidak menempatkan agama sebagai landasan berpikir (*intraceptive knowledge*) atau kelompok manusia yang merasa menjadi pemenang dalam mengembangkan peradaban manusia.

1. **Media Gambar**

Media gambar dilihat dari pandangan media grafis adalah gambar-gambar hasil lukisan tangan, hasil cetakan, dan hasil karya seni fotografi. Penyajian obyek dalam bentuk gambar dapat disajikan melalui bentuk nyata  maupun kreasi khayalan belaka sesuia dengan bentuk yang pernah dilihat oleh orang yang menggambarnya. Gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pembelajaran. Membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan [seni](http://www.sarjanaku.com/2011/01/perkembangan-seni-rupa.html), dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks. Media gambar dalam pembelajaran

1. Pengertian Media Gambar

Menurut Heinich dalam Asep Herry Hernawan (2008 : 33) menyatakan :

“Media merupakan alat saluran komunikasi”. Adapun hubungan media dengan pesan dan metode pembelajaran, hubungan media dengan pesan dan metode pembelajaran mengemukakan bahwa, peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer)* yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sander*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*).

Menurut Arsyad dalam Munadi (2010 : 81) menyatakan bahwa :

“Media gambar memiliki peranan penting dalam meningktkan hasil belajar siswa. Karena penglihatan (visual) memiliki komposisi paling besar (75%) dalam hal rata-rata jumlah informasi yang dapat diperoleh seseorang. Informasi yang diperoleh melalui penglihatan juga lebih mudah ditangkap dan diingat oleh memori seseorang. Media gambar apabila didukung oleh metode pembelajara yang sesuai, juga dapat membawa peserta didik pada lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Apalagi didunia modern ini, dimana media gambar dapat dengan mudah dibuat atau ditemukan dengan bantuan komputer dan internet. Penerapannya pun sangat mudah, karena tidak memerlukan fasilitas dan sarana khusus, serta dapat diterapkan kepada hampir setiap kelompok peserta didik tanpa menilik usia atau latar belakang lainnya. Yang terpenting adalah bagaimana guru memadukannya dengan materi dan metode yang sesuai”.

 Berdasarkan kutipan tersebut makan dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan alat dan baha fisik yang terdapat di lingkungan siswa untuk menyajikan pesan kegiatan pembelajaran (proses kegiatan belajar-mengajar) sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Media gambar adalah sarana untuk media pembelajaran yang sesuai untuk proses pembelajaran, dan media gambar memiliki peranan yang sangat penting untuk menjelaskan atau menerangkan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran menarik agar peserta didik lebih aktif dan paham dengan apa yang dijelaskan oleh guru. Dalam pembelajaran di sekolah dasar media gambar sangat baik di gunakan dan di terapkan dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran karena media gambar ini cenderung sangat menarik hati siswa sehingga akan muncul motivasi untuk lebih ingin menegtahui tentang gamabar yang dijelaskan dan gurupun dapat menyampaikan materi dengan optimal melalui media gambar tersebut.

Kemampuan gambar dapat berbicara banyak dari seribu kata, hal ini mempunyai makna bahwa gambar merupakan suatu ilustrasi yang memberikan pengertian dan penjelasan yang amat banyak dan lengkap dibandingkan kita hanya membaca dan  memeberikan suatu kejelasan pada sebuah masalah karena sifatnya yang lebih konkrit (nyata). Selain gambar mudah didapatkan, di zaman yang modern ini dengan menggunakan komputer maupun internet, media gambar juga tidak memakan banyak biaya dan waktu. Jadi penerapan media gambar khususnya untuk mata pelajaran IPS tentang pembahasan materi Hindu-Budha di Indonesia ini sangatlah tepat dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

1. Fungsi Media Gambar

Menurut Munadi ( 2010 : 83) fungsi media pembelajaran antara lain adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, belajar hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang hal mana dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
2. Fungsi sematik, yakni : kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang mana atau maksudnya benar-benar dipahami peserta didik (tidak verbalistik).
3. Fungsi manufulatif berdasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan indra.
4. Fungsi sosio-Kultur, yakni mengatasi hambatan sosio-kultur antara peserta komunikasi pembelajaran.
5. Fungsi pisikologis yang meliputi :
6. Fungsi Imajinatif, yakni proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris.
7. Fungsi Motivasi, merupakan mendorong peserta didik untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Levie dan Lentz dalam Azhar Arsyad (2007 : 17) menyatakan bahwa ada 4 fungsi yaitu :

1. Fungsi Atensi, yakni media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) peserta didik terhadap materi ajar.
2. Fungsi Afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, tingkat permainan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu.
3. Fungsi Kognitif, yakni media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk reprentasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa.
4. Fungsi kompensatoris, berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media gambar berfungsi sebagai alat bantu pengajaran yang sangat berfungsi untuk proses belajar mengajar agar lebih menarik perhatian para peserta didik untuk menciptakan keadaan kelas yang efektif, baik bagi guru dalam menjelaskan suatu materi kepada peserta didik atau peristiwa-peristiwa tertentu maupun bagi peserta didik dalam memahami dan mencerna materi yang disampaikan oleh guru secara mendalam terhadap suatu objek, serta meningkatkan pemahaman peserta didik pada konsep peninggalan sejarah. Selain itu, media gambar mampu memberikan kebermaknaan belajar dengan media autentik dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat memberikan keberagaman dalam belajar. Serta membangkitkan motivasi-motivasi peserta didik untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

1. Manfaat Media Gambar

Gambar adalah sebuah media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dituangkan melalui sebuah gambar. Dengan memanfaatkan media gambar, segala keterbatasan dapat diatasi dengan mudah.

Menurut Nana Sudjana (1990: 2), manfaat penggunan media dalam proses pembelajaran, antara lain :

* 1. Pengajaran akan lebih menarik
	2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas
	3. Metode mengajar akan bervariasi
	4. Peserta didik akan lebih aktif
	5. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Menurut Yunus dalam Azhar Arsyid (2007 : 16) menyebutkah bahwa :

“Media gambar pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi.”

Jadi dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran, atau ide-ide yang divisualisasikan kedalam bentuk 2 dimensi. Bentuknya dapat berupa gambar situasi dan lukisan yang berhubungan dengan pokok bahasan. Media gambar dalam pembelajaran bagi guru adalah memudahkan dalam proses mengajar, sehingga para peserta didik mudah untuk mengerti tentang materi yang disampaikan. Dengan adanya gambar, peserta didik akan lebih cenderung memperhatikan dan mereka akan lebih terlihat aktif dalam belajar. Media gambar yang digunakan dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dalam menangkap materi-materi yang guru jelaskan, apalagi dengan gambar yang berwarna-warni yang dapat membuat murid menjadi asik dan nyaman saat belajar

1. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Media gambar merupakan alternatif pembelajaran yang sangat menarik dan sangat mendidik bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena media gambar memberi pengaruh yang baik bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media gambar memberi nilai lebih terhadap proses pembelajaran yakni mampu menciptakan proses pembelajran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Media gambar juga mempunyai kelebihan dan kelemahan dalam hubungan dengan kegiatan pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana (1990 : 71). Beberapa kelebihan media gambar, antara lain sebagai berikut :

1. Sifatnya Konkrit;
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu;
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita;
4. Gambar dapat memperjelas suatu masalah;
5. Gambar harganya murah dan mudah didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Menurut Sadiman (1996 : 31 ) menyebutkan :

* 1. Sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
	2. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
	3. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
	4. Memperjelas masalah bidang apa saja.
	5. Harganya murah dan mudah didapat serta digunakan.

Selain memiliki kelebihan-kelebihan tersebut, media gambar juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan atau keterbatasan media gambar merupakan hambatan yang muncul ketika gambar digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut :

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

Menurut Rahadi (2003 : 27) menyatakan bahwa :

1. Hanya menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat dilihat oleh sekelompok siswa.
2. Gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif.
3. Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.

Menurut Subana dalam Rahmawati (2008 : 56) menjelaskan kelemahan gambar sebagai media pembelajarn antara lain:

1. Karena berdimensi dua, gambar sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya (yang berdimensi tiga).
2. Gambar tidak dapat memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup.
3. Siswa tidak selalu dapat menginterprestasikan isi gambar.
4. Kadang-kadang terlalu kecil untuk dipertunjukkan di kelas yang lebih besar.

Berdasarkan uraian di atas, proses pembelajaran yang bersumber pada peserta didik aktif, media gambar menjadi salah satu hal yang dapat membuat peserta didik dapat memahami proses belajar dan mengajar. Untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah, pengajar atau guru harus memiliki strategi untuk menentukan cara yang tepat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

Selain memiliki kelebihan, media gambar juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan atau keterbatasan media gambar merupakan hambatan yang muncul ketika media gambar digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: *pertama,* kadang-kadang gamabar terlalu kecil untuk dipertunjukkan kepada peserta didik di dalam kelas yang besar. *Kedua,* gambar mati tidak dapat menunjukkan gerak. *Ketiga,* peserta didik tidak selalu mengetahui bagaimana membaca gambar tersebut.

Gambar hanya menekankan pada persepsi indra mata, gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa selain memiliki kelebihan, ternyata media gambar pun memiliki beberapa kekurangan yakni : 1) media gambar bersifat mati atau tanpa gerak maupun audio; 2) kadang-kadang gambar terlalu kecil untuk ditampilkan di depan kelas; 3) media gambar hanya menekankan pada persepsi indera mata; dan 4) media gambar bersifat terikat.

1. Prinsip – prinsip Pemakaian Media Gambar

Dalam proses belajar mengajar, tidak semua gambar dapat dipakai sebagai media pembelajaran. Sebuah gambar akan menjadi gambar yang baik dan dapat digunakan sebagai sumber belajar apabila memiliki menunjukkan beberapa hal penting yang turut membantu menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

Menurut Nana Sudjana (1990 : 76), prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media gambar pada setiap pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Pergunakanlah gambar untuk tujuan-tujuan pembelajaran yang spesifik;
2. Padukan gambar-gambar kepada pelajaran;
3. Pergunakanlah gambar-gambar itu sedikit saja, kurangilah penambahan kata-kata pada gambar;
4. Mendorong pernyataan yang kreatif
5. Mengevaluasi kemajuan kelas.

Menurut Arsyad dalam Rahman ( 2007 : 33) menyebutkan prinsip-prinsip :

1. Pergunakanlah gambar untuk tujuan-tujuan pengajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti pelajaran atau pokok-pokok pelajaran. Tujuan khusus itulah yang mengarahkan minat siswa kepada pokok-pokok pelajaran. Bilamana tujuan instruksional yang ingin dicapainya adalah kemampuan siswa membandingkan kelompok hewan bertulang belakang dengan tidak, maka gambar-gambarnya harus memperhatikan perbedaan yang mencolok.
2. Padukan gambar-gambar kepada pelajaran, sebab keefektivan pemakaian gambar-gambar di dalam proses [belajar](http://www.sarjanaku.com/2011/03/daya-serap-belajar-siswa.html) mengajar memerlukan keterpaduan. Bilamana gambar-gambar itu akan dipakai semuanya, perlu dipikirkan kemungkinan dalam kaitan pokok-pokok pelajaran. Pameran gambar di papan pengumuman pada umumnya mempunyai nilai kesan sama seperti di dalam ruang kelas. Gambar-gambar yang nyata sangat berfaedah untuk suatu mata pelajaran, karena maknanya akan membantu pemahaman para siswa dan cara itu akan ditiru untuk hal-hal yang sama dikemudian hari.
3. Pergunakanlah gambar-gambar itu sedikit saja, daripada menggunakan banyak gambar tetapi tidak efektif. Hematlah penggunaan gambar yang mendukung makna. Jumlah gambar yang sedikit tetapi selektif, lebih baik daripada dua kali mempertunjukkan gambar yang serabutan tanpa pilih-pilih. Banyaknya ilustrasi gambar-gambr secara berlebihan, akan mengakibatkan para siswa merasa dirongrong oleh sekelompok gambar yang mengikat mereka, akan tetapi tidak menghasilkan kesan atau inpresi visual yang jelas, jadi yang terpenting adalah pemusatan Perhatian pada gagasan utama. Sekali gagasan dibentuk dengan baik, ilustrasi tambahan bisa berfaedah memperbesar konsep-konsep permulaan. Penyajian gambar hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dengan memperagakan konsep-konsep pokok artinya apa yang terpenting dari pelajaran itu. Lalu diperhatikan gambar yang menyertainya, lingkungannya, dan lain-lain berturut-turut secara lengkap.
4. Kurangilah penambahan kata-kata pada gambar oleh karena gambar-gambar itu sangat penting dalam mengembangkan kata-kata atau cerita, atau dalam menyajikan gagasan baru. Misalnya dalam mata pelajaran [biologi](http://www.sarjanaku.com/2011/01/judul-skripsi-biologi.html). Para siswa mengamati gambar-gambar candi gaya Jawa Tengah dan Jawa Timur menjelaskan bahwa mengapa bentuk tidak sama, apa ciri-ciri membedakan satu sama lain. [Guru](http://www.sarjanaku.com/2011/01/makalah-kompetensi-guru-profesional.html) bisa saja tidak bisa mudah dipahami oleh para siswa yang bertempat tinggal di lingkungan hutan tropis asing. Demikian pula istilah supermarket  terdengar asing bagi siswa-siswa yang hidup si kampung. Melalui gambar itulah mereka akan memperoleh kejelasan tentang istilah Verbal.
5. Mendorong pernyataan yang kreatif, melalui gambar-gambar para siswa akan didorong untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lisan dan tulisan, [seni](http://www.sarjanaku.com/2010/10/seni-kriya.html) grafis dan bentuk-bentuk kegiatan lainnya. Keterampilan jenis keterbacaan visual dalam hal ini sangat diperlukan bagi para siswa dalam membaca gambar-gambar itu.
6. Mengevaluasi kemajuan kelas, bisa juga dengan memanfaatkan gambar baik secara umum maupun secara khusus. Jadi [guru](http://www.sarjanaku.com/2011/01/makalah-profesi-guru.html) bisa mempergunakan gambar datar, slides atau transparan untuk melakukan evaluasi [belajar](http://www.sarjanaku.com/2010/12/kedisiplinan-belajar-siswa.html) bagi para siswa. Pemakaian instrumen tes secara bervariasi akan sangat baik dilakukan [guru](http://www.sarjanaku.com/2011/01/penerapan-kode-etik-pada-profesi-guru.html), dalam upaya memperoleh hasil tes yang komprehensip serta menyeluruh.

Dari penjabaran di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa seorang guru harus berkewajiban memberikan bantuan kepada para peserta didik dalam proses belajar tentang apa yang harus dipelajari untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media gambar dalam proses belajar mengajar sangat baik dilakukan oleh guru, siswa akan belajar lebih aktif daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Dengan hal ini guru dan peserta didik bisa melakukan interaksi yang aktif dalam proses pembelajaran, sehinga pada proses pembelajaran tidak membosankan.

* 1. **Keaktifan Belajar Siswa**

**1. Pengertian Keaktifan Siswa**

Aktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ( 2005 : 23 ) berarti giat. Aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran perlu diperhatikan oleh

guru, agar proses belajar mengajar yang ditempuh mendapatkan hasil yang

maksimal. Maka guru perlu mencari cara untuk meningkatkan keaktifan

siswa. Keaktifan peserta didik dalam belajar secara efektif itu dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik umumnya hanya sampai tingkat penguasaan,

merupakan bentuk hasil belajar terendah.

1. Sumber – sumber belajar yang digunakan pada umumnya terbatas pada

guru (catatan penjelasan dari guru) dan satu dua buku catatan.

1. Guru dalam mengajar kurang merangsang aktivitas belajar peserta didik secara optimal.

Keaktifan sendiri merupakan motor dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, siswa di tuntut untuk selalu aktif memproses dan

mengolah hasil belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah hasil belajarnya secara efektif, siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional. Sardiman (2009 : 100) berpendapat bahwa keaktifan disini yang baik yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar fisik maupun mental itu harus saling terkait. Kaitan antara keduanya akan membuahkan keaktifan belajar yang optimal. Banyak aktifitas yang dapat dilakukan siswa disekolah. Beberapa macam keaktifan itu harus diterapkan guru pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Dalam proses belajar aktif pengetahuan merupakan pengalaman pribadi yang diorganisasikan dan dibangun melalui proses belajar bukan merupakan pemindahan pengetahuan yang dimiliki guru kepada anak

didiknya, sedangkan mengajar merupakan upaya menciptakan lingkungan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui keterlibatan secara aktif dalam kegiatan belajar. Untuk itu guru harus memotivasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator pada saat pembelajaran.

Guru berperan untuk menciptakan kondisi yang kondusif dan mendukung bagi terciptanya pembelajaran yang bermakna. Siswa (peserta

didik) harus mengalami dan berinteraksi langsung dengan objek yang nyata. Jadi belajar harus dialihkan yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Sekolah merupakan sebuah miniatu dari masyarakat dalam proses pembelajaran harus terjadi saling kerja sama dan interaksi antar komponen.

Pendidikan modern lebih menitik beratkan pada aktifitas yang sejati, di mana siswa belajar dengan mengalaminya sendiri pengetahuan yang dia pelajari. Dengan mengalami sendiri, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan serta perilaku lainnya termasuk sikap dan nilai. saat ini pembelajaran diharapkan ada interaksi siswa pada saat pembelajaran. Hal ini agar siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar. guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator.

**2. Klasifikasi keaktifan siswa**

Menurut Sardiman (2009 : 100–101) keaktifan siswa dalam belajar

dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

* 1. *Visual activities*

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, dan mengamati orang lain bekerja.

* 1. *Oral activities*

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.

* 1. *Listening activities*

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan musik, pidato.

* 1. *Writing activities*

Menulis cerita, menulis laporan, karangan, angket, menyalin.

* 1. *Drawing activities*

Menggambar, membuat grafik, diagram, peta.

* 1. *Motor activities*

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

* 1. *Mental activities*

Merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.

* 1. *Emotional activities*

Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Dengan demikian bisa kita lihat bahwa keaktifan siswa sangat bervariasi, peran gurulah untuk menjamin setiap siswa untuk memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dalam kondisi yang ada. Guru juga harus selalu memberi kesempatan bagi siswa untuk bersikap aktif mencari, memperoleh, dan mengolah hasil belajarnya. Agar proses pembelajaran siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran

**3. Prinsip – Prinsip Keaktifan**

Menurut W. Gulo (2002: 76) prinsip–prinsip yang perlu diperhatikan dalam usaha menciptakan kondisi belajar supaya siswa dapat mengoptimalkan aktivitasnya dalam pembelajaran.

1. Prinsip motivasi, di mana guru berperan sebagai motivator yang merangsang dan membangkitkan motif – motif yang positif dari siswa dalam pembelajarannya.
2. Prinsip latar atau konteks, yaitu prinsip keterhubungan bahan baru dengan apa yang telah diperoleh siswa sebelumnya. Dengan perolehan yang ada inilah siswa dapat memperoleh bahan baru.
3. Prinsip keterarahan, yaitu adanya pola pengajaran yang menghubung – hubungkan seluruh aspek pengajaran.
4. Prinsip belajar sambil bekerja, yaitu mengintegrasikan pengalaman dengan kegiatan fisik dan pengalaman dengan kegaiatan intelektual.
5. Prinsip perbedaan perorangan, yaitu kegiatan bahwa ada perbedaan – perbedaan tertentu di dalam diri setiap siswa, sehingga mereka tidak diperlakukan secara klasikal.
6. Prinsip menemukan, yaitu membiarkan sendiri siswa menemukan informasi yang dibutuhkan dengan pengarahan seperlunya dari guru.
7. Prinsip pemecahan masalah, yaitu mengarahkan siswa untuk peka terhadap masalah dan mempunyai kegiatan untuk mampu menyelesaikannya.

Berdasarkan uraian di atas, dalam membangun suatu keaktifan dalam diri para peserta didik, hendaknya guru memperhatikan dan menerapkan beberapa prinsip di atas. Dengan begitu para siswa akan terlihat keaktifannya dalam proses belajar dan juga mereka dapat mengembangkan pengetahuannya. Jadi siswalah yang berperan pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Guru hanya membuat suasana belajar yang menyenangkan, agar siswa bisa aktif dalam pembelajaran, jadi mereka tidak hanya diam pada saat pelajaran sedang berlangsung.

**E. Temuan Hasil Yang Relevan**

Hasil penelitian Sukaendah (2010) dalam skripsinya Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran IPA Terhadap peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Perubahan kenampakan Bumi dan Benda Langit.

Masalah yang ada di kelas IV semester II SDN Kacapiring yaitu guru kurang memiliki kemampuan menciptakan iklim belajar mengajar yang tepat melalui mengelola kelas yang baik terutama dalam materi pembelajaran IPA, Gaya mengajar guru selalu mendominasi kegiatan belajar menjadi salah satu faktor penyebab siswa sukar untuk memahami materi “Mengenal berbagai energy yang sering di jumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaannya”.

Sehingga peserta didik kurang merasa nyaman dalam belajar, maka guru harus dapat memilih dan menggunakan metode yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan intelektualnya adalah dengan menggunakan media gambar. Melalui media gambar ini peserta didik aktif belajar menemukan sendiri bahan yang dipelajarinya, tidak hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka perumasan yang diajukan dalam skripsi ini adalah ”Apakah Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit di kela IV SDN Kacapiring Kota Bandung ?”

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, penamatan dan refleksi. Berdasarkan data hasil pengamatan pada proses pembelajaran siklus I, maka diperoleh hasil sebagai berikut: berdasarkan hasil observasi siswa pada siklus ke-1 menunjukkan bahwa tingkat aktivitas siswa rata-rata dalam proses pembelajaran adalah **1,48** atau memiliki kategori **kurang**.

Berdasarkan data hasil belajaran siswa menunjukkan bahwa pada siklus ke-1 hasil pretes dengan nilai tertinggi adalah 40 yang diperoleh oleh 2,6 % dari jumlah siswa (I orang siswa) dan yang terendah adalah 0 yang diperoleh oleh 7,9 % dari jumlah siswa (3 orang siswa). Sedangkan hasil postes dengan nilai terbesar adalah 80 yang diperoleh oleh 7,9 % dari jumlah siswa (3 orang siswa) dan hasil postes terendah adalah 0 yang diperoleh 2,6 % dari jumlah siswa (1 orang siswa). Gain (peningkatan) tertinggi adalah 70 dan masihada 3 siswa yang belum mengalami peningkatan. 81,58 % siswa belum memenuhi KKM siklus ke-1.

Lalu hasil penelitian observasi pada siklus ke-2 menunjukkan bahwa pada siklus ke-2 tingkat aktivis siswa rata-rata dalam proses pembelajaran adalah **3,12** atau memiliki kateori **baik**. Selain itu data hasil belajar siswa pada siklus ke-2 menunjukkan hasil pretes dengan nilai terbesar adalah 100 yang diperoleh oleh 5,3 % dari jumlah siswa (2 oang siswa) dan yang terendah adalah 0 yang diperoleh oleh 15,8 % dari jumlah siswa (6 orang siswa). Sedangkan hasil postes dengan nilai terbesar adalah 100 yang diperoleh oleh 26,3 dari jumlah siswa (10 orang siswa) dan hasil postes terendah adalah 0 yang diperoleh oleh 2,6 % dari jumlah siiswa (1 orang siswa). Gain (peningkatan) tertinggi adalah 100 yang dieperoleh oleh 5,3 % dari jumlah siswa (2 orang siswa) dan masih ada 10,5 % siswa (4 orang siswa) yang belum mengalami peningkatan. Dan 60,52% dari siswa (4 orang siswa) yang belum mengalami peningkatan. Dan 60,52 % dari jumlah siswa telah mencapai KKM.

Pada siklus ke-3 hasil pretes dengan nilai terbesar adalah 100 yang diperoleh oleh 7,5% dari jumlah siswa (3 orang siswa) dan yang terendah adalah 30 yang diperoleh oleh 2,5% dari jumlah siswa (1 orang siswa). Sedangkan hasil postes dengan nilai terbsar adalah 100 yang diperoleh oleh 30% dari jumlah siswa (12 orang sisiwa) dan hasil potes terendah adalah 70 yang diperoleh oleh 37,5% dari jumlah siswa (15 orang sisiwa). Gain (peningkatan) tertinggi adalah 60 yang diperoleh oleh 2,5% dari jumlah sisiwa (1 orangg siswa). **100%** siswa **telah mencapai KKM** yang ditetapkan sekolah yaitu 70.

Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Kacapiring dan analisis siswa, kemudian siswa secara aktif memperoleh pengetahuannya sendiri dengan mengamati benda-benda yang ada di Musium Geologi.

Berdasarkan hasil belajar yang signifikan pada kelas berdampak terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan karena pada saat kegiatan pembelajaran siswa terlibat secara aktif melalui kegiatan pencarian, pengelolaan, dan pengembangan informasi mengenai materi yang dipelajarinya. Beberapa dengan kelas kontrol yang hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru (*teacher oriented*).

Secara lebih khusus, dapat disimpulkan bahwa:

1. Peningkatan hasil belajar dan pemahaman siswa yang menggunakan media gambar, lebih tinggi daripada siswa yang telah belajar dengan menggunakan metode belajar di dalam kelas
2. Media gambar menunjukkan adanya interaksi siswa dengan macam-macam gambar.
3. Anak cenderung aktif dan antusias ketika guru menunjukkan gambar-gambar.
4. Suasana kelas menjadi kondusif pada saat pembelajaran berlangsung.
5. Guru lebih mudah menjelaskan dengan adanya media gambar.

**F. Kerangka Berfikir**

Kerangka berpikir merupakan alur penalaran yang sesuai dengan tema dan masalah penelitian serta didasarkan pada kajian teoritis. Untuk mencapai tujuan mata pelajaraan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar, perlu dikembangkan strategi pembelajaran Ilmu Pengetahuna Sosial yang menekankan pada keaktifan siswa dan menumbuhkan motivasi dan minat siswa serta kreativitas siswa dalam belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial agar kualitas dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial lebih memadai. Guru perlu mengembangkan strategi dalam pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik agar siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan.

Metode pembelajaran dengan menggunakan media gambar diperkirakan dapat meningkatkan dan mengaktifkan kemampuan pemahaman konsep belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya pada materi Peninggalan-peninggalan Sejarah Hindu-Budha di Indonesia pada kelas V SD. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat mendorong para peserta didik menjadi aktif dan pembelajaran tidak monoton.

Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pendekatan konstruktivistik, mendorong siswa terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran untuk berupaya menemukan dan menafsirkan pengetahuan menjadi hasil belajar yang bermakna bagi dirinya.

 Hubungan tersebut dapat digambarkan dengan bagan berikut ini :

**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**

|  |
| --- |
| **Identifikasi Masalah** |
| * Kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran
* Pembelajaran masih dilakukan secara konvensional, dan jarang menggunakan media
* Guru tidak melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran
 |

|  |
| --- |
| **Masalah** |
| * Siswa tidak mampu memahami penjelasan dari guru
* Siswa tidak mampu menjawab pertanyaan
* Siswa bersifat pasif karena tidak tahu
* Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran
 |

|  |
| --- |
| **Solusi**  |
| * Penggunaan media gambar dalam pembelajaran yang terpusat kepada peserta didik
* Mengidentifikasi terhadap masalah yang dihadapi
* Melakukan perencanaan pemecahan masalah
* Mengimplementasikan perencanaan yang telah dibuat
 |

|  |
| --- |
| **Hasil**  |
| Mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dari materi yang disampaikan tentang peninggalan-peninggalan sejarah Hindu-Budha di Indonesia. |

**G. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas dapat dirumuskan Hipotesis Tindakan sebagai berikut : “Diduga bahwa dengan penggunaan media gambar dapat meningkatkan dan mengaktifkan pemahaman konsep peninggalan sejarah Hindu-Budha di Indonesia pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SDN Kota Baru Bandung.”

Hipotesis tindakan di atas dapat dijabarkan secara khusus yaitu sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa pada konsep peninggalan sejarah dari masa Hindu di Indonesia pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SDN Kota Baru Bandung.
2. Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan mengunakan media gambar dapat meningkatkan dan mengaktifkan pemahaman siswa pada konsep peninggalan sejarah Hindu di Indonesia pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SDN Kota Baru Bandung.
3. Pemahaman konsep siswa tentang peninggalan sejarah dari masa Hindu di Indonesia pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meningkatkan dengan menggunakan media gambar di kelas V SDN Kota Baru Bandung.