**BAB II**

**KAJIAN TEORI DAN PUSTAKA**

1. **Kemampuan Bercerita**

Dari segi komunikasi, kemampuan bercerita merupakan kemampuan berkomunikasi lisan. Bercerita merupakan kegiatan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Tarigan (2008: 16) menyatakan bahwa “Kemampuan Bercerita adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan”. Bercerita merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, *neurologist* dan linguistik secara luas. Menurut Valette (Santosa, 2008: 6.34) berpendapat bahwa “kemampuan bercerita merupakan kemampuan berbahasa yang bersifat sosial”.

Kemampuan bercerita masing-masing siswa beragam sesuai dengan latar belakang, baik latar belakang keluarga maupun latar belakang ekonomi orang tua dari siswa itu sendiri. Oleh karena itu, kemampuan bercerita menjadi catatan guru pada waktu akan memulai pembelajaran (Resmini, 2009: 151). Dalam kerangka dasar kurikulum 2004, menyebutkan pengertian kemampuan atau kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak (Depdiknas, 2004: 2). Kompetensi dapat dikenali melalui sejumlah hasil belajar dan indikator yang dapat diukur dan diamati, kemampuan dapat dicapai melalui pengalaman belajar yang dikaitkan dengan bahan kajian dan bahan pelajaran secara konstekstual. Pengertian kompetensi menurut E. Mulyasa, menyatakan bahwa kompetensi merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak (E. Mulyasa, 2002: 37).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan (*Ability*) adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang, dimana kemampuan tersebut diperoleh pembelajar setelah mengikuti sesuatu proses belajar mengajar.

Bercerita adalah kegiatan bertutur kata yang dilakukan anak secara individu atau klasikal yang diperlihatkan kepada guru dan anak-anak yang lainnya, dengan menentukan sendiri isi cerita baik kosakata, intonasi dan menurut pengalaman yang sudah dialami anak, artinya kegiatan bercerita yang dilakukan anak hanya mengandalkan suara dan gerak tubuh dan perbendaharaankata. Winda Gunarti (2008: 5.3), menyatakan bahwa: “Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan suatu pesan, informasi atau sebuah dongeng belaka, yang bisa dilakukan secara lisan atau tertulis. Cara penuturan cerita tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga atau tanpa alat peraga”. Sedangkan dalam <http://meidyaderni.com/?p=209>. Diakses 11 September 2012, 16:33 pm. Menyebutkan bahwa: “Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain”.

Dari pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita merupakan kemampuan agar anak mengungkapkan pikiran melalui bahasa lisan yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa indonesia dengan baik dan benar. Indikator atau rubrik penilaian yang digunakan untuk menilai kompetensi bercerita berdasarkan rangsang gambar (Burhan Nurgiyantoro, 2010: 406) diantaranya sebagai berikut:

1. Kesesuaian dengan gambar;
2. Ketepatan logika urutan cerita;
3. Ketepatan makna keseluruhan cerita;
4. Ketepatan kata;
5. Ketepatan kalimat; dan
6. Kelancaran.

Dalam lingkungan pendidikan, kemampuan bercerita sangat penting dimana siswa dituntut untuk memiliki kemampuan bercerita yang baik dalam proses pembelajaran. Siswa harus mampu mengutarakan gagasannya, mampu mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika berdiskusi dengan kelompok, siswa dituntut untuk mengemukakan pendapat, menyanggah pendapat, menghargai pendapat orang lain dan memberi masukan terhadap pendapat kelompok lain. Bagi banyak siswa, berbicara di depan umum secara resmi khususnya di depan kelas merupakan hal yang sangat sulit dilakukan.

1. **Pembelajaran IPS**
2. **Pengertian Pendidikan IPS**

Hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang seringkali disingkat Pendidikan IPS atau PIPS merupakan dua istilah yang sering diucapkan atau dituliskan dalam berbagai karya akademik secara tumpang tindih (*overlaving*). Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam Kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Ciri khas IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, IPS merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan sosial, manusia, berhubungan dengan kehidupan nyata dan permasalahan yang benar-benar sedang terjadi (*current issues*).

Djahiri dan Ma’mun dalam (Rudy Gunawan, 2011: 17), berpendapat bahwa IPS atau studi sosial konsep-konsenya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Somantri dalam (Sapriya, 2009: 11), mendefinisikan Pendidikan IPS sebagai berikut: IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan *humaniora*, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa IPS adalah suatu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Di mana pembelajarannya bersifat terpadu (*integrated*) dan pengorganisasiannya disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik dan kebutuhan siswa, yang disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk mencapai tujuan pendidikan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Pendidikan IPS pada kurikulum sekolah (satuan pendidikan), pada hakikatnya merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pasal 39). Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah erat kaitannya dengan *humaniora* dan ilmu pengetahuan alam yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pendidikan IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Pendidikan suatu ilmu pengetahuan bukanlah hanya bagaimana mengajarkan ilmu pengetahuan pada peserta didik, tetapi juga harus mengajarkan tentang makna dan nilai-nilai atas ilmu pengetahuan itu untuk kepentingan kehidupannya ke arah yang lebih baik. Inilah diantaranya yang membedakan antara pendidikan disiplin ilmu sosial tertentu dengan Pendidikan IPS (*Sosial Studies*). Pendidikan IPS merupakan kemasan pengetahuan sosial yang telah dipertimbangkan secara psikologi untuk kepentingan pendidikan.

Pada tahun 1921, berdirilah “*National Council for the Social Studies*” (NCSS), sebuah organisasi profesional yang secara khusus membina dan mengembangkan Social Studies pada tingkat pendidikan dasar dan menengah serta keterkaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu pendidikan. Pada waktu berdirinya, NCSS hanya mengklaim sebagai organisasi yang akan “memaksimalkan hasil-hasil pendidikan bagi tujuan-tujuan kewarganegaraan” yang sudah dicapai oleh CSS sebelumnya. Baru setelah 14 tahun kemudian, NCSS mengeluarkan karya berbasis intelektual keilmuan. Pada pertemuan pertama tahun 1935, lahirlah kesepakatan yang dikeluarkan NCSS dengan menegaskan bahwa “*Social Sciences as the Core of the Curiculum*”.

Pada perkembangan selanjutnya, terutama setelah berdirinya NCSS, pengertian *Social Studies* yang paling berpengaruh hingga akhir abad ke -20 adalah definisi yang dikemukakan oleh Edgar Wesley pada tahun 1937. Wesley menyatakan bahwa “*The Social Studies are the social sciences Simplified for pedagogical purposes*”. Definisi ini menjadi lebih populer saat itu, karena kemudian dijadikan definisi “resmi” *social studies* oleh “*The United States of Education’s Standard Terminology for Curiculum and Instruction*” hingga NCSS mengeluarkan definisi resmi yang membawa *social studies* menjadi bidang kajian yang terintegrasi sehingga mencakup disiplin ilmu yang semakin luas.

1. **Pendidikan IPS untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah**

Untuk jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, pengorganisasian mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir dan kebiasaan bersikap serta berperilakunya. Dalam Dokumen Permendiknas (2006) dikemukakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Dari ketentuan ini maka secara konseptual, materi pelajaran IPS di Sekolah Dasar belum mencakup dan mengakomodasi seluruh disiplin ilmu sosial. Namun, ada ketentuan bahwa melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkret operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (konkret), dan bukan masa depan yang belum bisa mereka pahami (abstrak) (Rudy Gunawan, 2011: 38).

Killen dalam (Djam’an Satori, 2010: 270) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang berkualitas dan efektif berkonstribusi dengan pencapaian hasil belajar yang perlu dikuasai oleh siswa dari sejumlah bahan ajar yang telah ditetapkan dan dirancang sebelumnya oleh guru.

Tujuan pembelajaran merupakan rumusan perilaku untuk meghasilkan perubahan pada diri siswa, sebagai akaibat kegiatan mengajar dan belajar, yang mencakup kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan), baik yang merupakan efek yang bersifat langsung (*intructional effects*) maupun tidak langsung atau bawaan (*nurturant effects*).

Jarolimek dalam (Djam’an Satori, 2010: 270) menekankan empat keterampilan dasar IPS yang sudah semestinya dicapai siswa di dalam proses pembelajaran IPS, yaitu:

1. *Sosial Skill*, yakni: hidup dan kerjasama, tolong menolong, kepekaan sosial, menolong dan mengendalikan diri terhadap orang lain, serta urun rembuk dengan orang lain;
2. *Study Skill and work habit*, yang terdiri dari:
3. Menghimpun informasi dari buku dan sumber lainnya (misalnya perpustakaan, surat kabar dan majalah serta surat kabar lainnya);
4. Menyusun laporan, berbicara dalam kelompok atau dimuka khalayak;
5. Membaca berbagai sumber IPS;
6. Membaca peta dan menggunakan globe;
7. Membuat peta, grafik dan bagan;
8. Menghimpun dan mengelompokkan data.
9. *Group work skill*, yang meliputi:
10. Bekerjasama dalam suatu kepanitiaan (menjadi ketua, sekretaris atau anggota);
11. Berperan serta dalam diskusi kelompok, berperan serta dalam membuat keputusan kelompok.
12. *Intellectual skill*, yang mencakup:
13. Menggali dan merumuskan masalah;
14. Menyusun dan menguji hipotesis;
15. Analisis dan sintesis data;
16. Menyimak konstribusi sebab akibat;
17. Membandingkan dan mempertahankan berbagai pendapat dan pandangan.

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran pendidikan IPS di Sekolah Dasar ditekankan pada pengenalan kehidupan diri siswa sebagai makhluk sosial, dimana sebagai makhluk sosial siswa harus memahami diri dan lingkungannya baik alam, sosial maupun budaya. Dengan ungkapan lain, misi pendidikan IPS di Sekolah Dasar dapat dikatakan untuk memanusiakan manusia dan memasyarakatkannya secara fungsional dengan penuh rasa kebersamaan serta rasa tanggung jawab.

1. **Karakteristik Pendidikan IPS**

Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah sangat erat kaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dengan *humaniora* dan Ilmu Pengetahuan Alam yang dikemas secara ilmiah pedagogis untuk kepentingan pembelajaran di sekolah. Pendidikan IPS atau *Social Studies* mempunyai karakteristik yang bersifat dinamis, yakni selalu berubah dengan tingkat perkembangan masyarakat, perubahannya terdapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

A. Kosasih Djahiri dalam Sapriya (2007: 19) mengemukakan beberapa karakteristik pembelajaran IPS yang dikaji bersama ciri dan sifat pembelajaran IPS yaitu sebagai berikut:

1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu);
2. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja melainkan bersifat komrehensif (meluas) dari berbagai ilmu sosial dan lainnya sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu digunakan untuk menelaah satu masalah/tema/topik;
3. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional dan analitis;
4. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa yang akan datang baik dari lingkungan fisik maupun budayanya;
5. IPS dihadapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah) sehingga titik berat pembelajaran adalah proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat;
6. IPS mengutamakan hal-hal arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi;
7. Pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata juga nilai dan keterampilannya;
8. Pembelajaran IPS berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya;
9. Dalam pengembangan Program pembelajaran IPS senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang terjadi ciri IPS itu sendiri.

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik/arah mata pelajaran IPS dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

1. **Fungsi dan Tujuan Pembelajaran IPS**

Menurut Puskur Balitbang Depdiknas dalam (Djam’an Satori, 2010: 239) menyatakan bahwa:

 Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan Negara Indonesia. Terkait dengan tujuan mata pelajaran IPS yang sedemikian fundamental, maka guru dituntut untuk memiliki pemahaman yang holistik dalam upaya mewujudkan pencapaian tujuan tersebut.

Tujuan mata pelajaran IPS Sekolah Dasar menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 (Sapriya, 2009: 201) diantaranya sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Secara berjenjang, (Djam’an Satori, 2010: 239) menyatakan bahwa pendidikan IPS di Sekolah Dasar ditujukan sebagai:

1. Sebagai pendidikan nilai (*value education*);
2. Mendidikan nilai-nilai yang baik yang merupakan norma-norma keluarga dan masyarakat;
3. Memberikan klarifikasi nilai-nilai yang sudah dimiliki siswa;
4. Nilai-nilai inti/utama (*core value*) seperti menghormati hak-hak perorangan, kesetaraan, etos kerja dan martabat manusia (*the dignity of man and work*) sebagai upaya membangun kelas yang demokratis.
5. Sebagai pendidikan multikultural kebutuhan keinginan mempelajari perilaku manusia telah menimbulkan keinginan untuk mengkaji ilmu pengetahuan sosial;
6. Sebagai pendidikan global (*global education*);
7. Mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya dan peradaban di dunia;
8. Menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa;
9. Menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia;
10. Mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan lingkungan.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian ilmu yang sangat erat dengan kehidupan manusia karena sangat kaya dengan sikap, nilai, moral, etika dan perilaku. Pengembangan nilai dalam IPS selalu melibatkan tiga tahapan yang berbeda yaitu:

1. Tahap pertama, yaitu pengenalan fakta-fakta lingkungan;
2. Tahap kedua, yaitu pembentukan konsep-konsep;
3. Tahap ketiga, yaitu pertimbangan tentang nilai yang diintegrasikan.

Dari tahapan-tahapan tersebut, maka siswa yang belajar IPS tidak boleh hanya verbalistik atau hanya mengenal sejumlah fenomena, melainkan siswa harus mampu menganalisis kandungan nilai dan isu sosial yang terungkap dalam kehidupn sehari-hari. Djam’an Satori (2010: 243) mengemukakan bahwa dalam Ilmu Pengetahuan Sosial harus terintegrasi penyadaran nilai dan etika, karena:

1. IPS memberi konstribusi untuk peningkatan kualitas hidup masyarakat;
2. IPS memberi sumbangan yang penting bagi pengembangan kepribadian manusia berupa pembentukan nilai dan sikap, hubungan antar manusia dan dengan Allah;
3. IPS harus diberikan dengan pembelajaran melalui pembelajran konstruktif dalam rangka membimbing siswa agar aktif, kreatif dan inovatif.

*The Multi Consortium Of Performance Based Teacher Education* di AS pada tahun 1973 dalam Rudy gunawan (2011: 20) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui dan mampu menerapkan konsep-konsep ilmu sosial yang penting, generalisasi (konsep dasar) dan teori-teori kepada situasi data yang baru;
2. Memahami dan mampu menggunakan beberapa struktur dari suatu disiplin atau antar disiplin untuk digunakan sebagai bahan analisis data baru;
3. Mengetahui teknik-teknik penyelidikan dan metode-metode penjelasan yang dipergunakan dalam studi sosial secara bervariasi serta mmapu menerapkannya sebagai teknik penelitian dan evaluasi suatu informasi;
4. Mampu mempergunakan cara berpikir yang lebih tinggi sesuai dengan tujuan dan tugas yang didapatnya;
5. Memiliki keterampilan dalam memecahkan permasalahan (*Problem Solving*);
6. Memiliki *self concept* (konsep atau prinsip sendiri) yang positif;
7. Menghargai nilai-nilai kemanusiaan;
8. Kemampuan mendukung nilai-nilai demokrasi;
9. Adanya keinginan untuk belajar dan berpikir secara rasional;
10. Kemampuan berbuat berdasarkan sistem nilai yang rasional dan mantap.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa pada hakikatnya mata pelajaran IPS di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki pengetahuan tentang berbagai konsep IPS untuk dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan, tidak hanya menyajikan pengetahuan sosial saja, melainkan harus pula membina peserta didik menjadi warga masyarakat dan warga negara yang memiliki tanggungjawab atas kesejahteraan bersama dalam arti yang seluas-luasnya. Oleh karena itu, peserta didik yang dibina tidak hanya cukup berpengaruh dan berkemampuan berpikir tinggi, melainkan harus pula memiliki kesadaran yang tinggi serta tanggungjawab yang kuat terhadap kesejahteraan masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian, pokok bahasan yang disajikan tidak hanya terbatas pada materi yang bersifat pengetahuan, melainkan juga meliputi nilai-nilai yang wajib melekat pada diri peserta didik sebagai masyarakat dan warga negara sebagai bekal kehidupan mereka di masa yang akan datang.

1. **Ruang Lingkup IPS**

Ruang lingkup pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar dibatasi hanya sampai gejala dan masalah sosial yang mampu dijangkau pada geografi dan sejarah serta diutamakan pada gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada pada kehidupan sehari-hari siswa Sekolah Dasar. Ruang lingkup tersebut secara bertahap dikembangkan sejalan dengan kematangan berfikir siswa.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS dalam kurikulum 2006 (Djam’an Satori 2010: 239) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat dan lingkungan;
2. Waktu, berkelanjutan dan perubahan;
3. Sistem sosial dan budaya;
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Keempat ruang lingkup diatas, dijabarkan menjadi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, yang kemudian dikembangkan menjadi indikator-indikator yang harus dikuasai oleh peserta didik. Ruang lingkup tersebut dikaji menjadi berbagai materi pokok yang lebih spesifik.

1. **Strategi Pembelajaran IPS**

Secara umum, strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan strategi pembelajaran, strategi pembelajaran merupakan bagian dari keseluruhan komponen pembelajaran. Menurut Jamal Ma’mur Asmani (2010: 27) strategi pembelajaran adalah serangkaian dan keseluruhan tindakan strategis guru dalam merealisasikan perwujudan kegiatan pembelajaran *actual* yang efektif dan efisien, untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan Hilda Jaba dalam Jamal Ma’mur Asmani (2010: 27) mengatakan bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan atau fasilitas bagi siswa menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Nana Supriatna dalam Rudy Gunawan (2011: 67) menyebutkan terdapat beberapa strategi dalam mengajarkan keterampilan sosial kepada peserta didik melalui IPS, diantaranya adalah *Cooperative learning*, *konstruktivistik* dan *inquiry*. Wiriaatmadja (2002: 277) dalam Rudy Gunawan (2011: 67-68) juga menyebutkan salah satu aspek dari kemahiran mengajar guru IPS yang dituntut untuk ditingkatkan dengan masukannya arus globalisasi adalah menyajikan pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan-pendekatan dan model-model pembelajaran yang relevan dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran.

Pembelajaran IPS di Indonesia diarahkan pada upaya mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi antropologi, tata negara dan sejarah. Sedangkan tujuannya adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran IPS adalah interdisipliner atau multidisipliner, artinya dalam proses belajar mengajar di kelas IPS, para siswa seyogiaya diajak, dibina dan didorong agar dalam mengkaji atau memecahkan masalah atau topik dipandang dari berbagai disiplin ilmu.

Strategi pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: (1) strategi pengorganisasian materi ajar; materi ajar IPS harus diorganisasikan melalui kombinasi pendekatan hierarkis dan pendekatan kelompok sehingga menjadi bangunan struktural materi ajar IPS. (2) Strategi penyampaian materi ajar; yang sering diistilahkan dengan metode pengajaran atau metode pembelajaran. Selanjutnya hasil pembelajaran akan ditentukan oleh kondisi pembelajaran yang meliputi siswa dan bidang studi dan metode pembelajaran yang digunakan. Hasil pembelajaran mecakup tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran. Pembelajaran efektif apabila tujuan pembelajaran sama dengan hasil pembelajaran. Apabila hasil pembelajaran lebih rendah dibandingkan tujuan pembelajaran, pembelajaran tersebut tidak efektif.

Dalam metode *inquiry* atau *discovery*, siswa misalnya diminta membaca satu buku atau mengamati kegiatan sosial suatu masyarakat. Dari bacaan dan pengamatan kehidupan yang ditugaskan, siswa diminta untuk mengemukakan masalah yang mereka temukan. Masalah tersebut kemudian didiskusikan di kelas, sehingga muncul sebagai hipotesis yang mereka lahirkan dari diskusi, siswa diminta kembali untuk membaca buku tertentu atau kembali ke lapangan mengamati peristiwa sosial budaya dari hasil bacaan dan pengamatan di lapangan, siswa diminta menarik kesimpulan apakah hipotesis mereka diterima atau ditolak.

Metode pembelajaran yang dilakukan menjadi dua bagian besar, metode ekspositori dan metode *inquiry*, hanya sebatas kepada metode pembelajaran untuk ranah kognitif. Untuk ranah afektif terdapat metode lain seperti metode sosiodrama, metode klarifikasi nilai, metode simulasi, metode brainstorming, dan sebagainya. Metode pembelajaran untuk ranah psikomotor terdapat sejumlah metode pembelajaran, seperti metode praktikum metode proyek, metode role playing dan sebagainya. Semua jenis metode pembelajaran ini harus dikuasai oleh guru-guru IPS.

Komponen penting lainnya dalam pembelajaran IPS adalah komponen media pembelajaran. Media pembelajaran sering dikacauan pengertiannya dengan alat bantu belajar. Guru adakalanya dapat berfungsi sebagai media kalau dia hanya sebagai penyampai isi buku teks kepada siswa. sementara alat bantu pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk mempermudah atau menjadikan pembelajaran efektif, misalnya penggunaan papan tulis, alat peraga berbentuk peraga atau globe. Alat perga perlu digunakan untuk guru IPS agar kegiatan pembelajaran siswa menjadi lebih efektif.

1. **Materi Pembelajaran Sebagai Objek Penelitian Tindakan Kelas**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yangdiberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pedidikan (KTSP) Djam’an Satori (2010: 241) menjabarkan Pemetaan berdasar Taksonomi Bloom pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Sekolah Dasar, khususnya di kelas V adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar**

**Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V**

**Semester 1**

|  |  |
| --- | --- |
| **Standar Kompetensi** | **Kompetensi Dasar** |
| 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.
 | * 1. Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.
	2. Menceriterakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.
	3. Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya.
	4. Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
	5. Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
 |

**Semester 2**

|  |  |
| --- | --- |
| **Standar Kompetensi** | **Kompetensi Dasar** |
| 1. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankaan kemerdekaan Indonesia.
 | * 1. Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.
	2. Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.
	3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.
	4. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.
 |

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Dalam merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan Standar Proses dan Standar Penilaian.

Agar pembelajaran/materi IPS yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa dengan baik, maka harus digunakan media pembelajaran khususnya media visual dalam proses kegiatan pembelajaran tersebut. Karena proses pembelajaran dengan menggunakan media, dapat memberikan pengalaman langsung (*direct experiences*). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan efisien, serta pembelajaran akan lebih menarik dan dapat merangsang rasa ingin tahu siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya media visual dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubung-hubungkan antara fakta dan konsep, serta media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat kemampuan ingatan.

1. **Media Pembelajaran**
2. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata *Media* berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti “*tengah*”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely dalam (Azhar Arsyad, 2007: 3), menyatakan bahwa:

 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, photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Heinich dan kawan-kawan dalam (Azhar Arsyad, 2007: 4) mengemukakan bahwa:

 *Medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, films, 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*.

Heinich dan kawan-kawan dalam (Asep H. Hernawan, 2008: 3-4) menyatakan bahwa:

 Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed material*), komputer dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Heinick juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*) dalam proses pembelajaran yang digambarkan dalam gambar 2.1 di bawah ini:

PESAN

MEDIA

**Gambar 2.1. Hubungan Media dengan Pesan dan Metode Pembelajaran**

Gambar diatas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran itu terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari suatu topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada siswa melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode.

Gagne dan Briggs dalam (Azhar Arsyad, 2007: 4-5), menyatakan bahwa:

 Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsag siswa untuk belajar. Di lain pihak, *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya. Dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.

Dari beberapa pengertian menurut para ahli tentang media pembelajaran di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat memberikan informasi bagi siswa dan guru dan membantu memudahkan pembelajaran, serta mampu menarik dan menimbulkan rasa ingin tahu. Jadi, apapun bendanya, asal dapat dipergunakan untuk memudahkan proses pembelajaran, maka benda itu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

1. **Nilai dan Manfaat Media Pembelajaran**

Asep. H. Hernawan, dan kawan-kawan (2008: 11-12) menyatakan bahwa dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
5. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Selain fungsi-fungsi sebagaimana telah diuraikan di atas, media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

1. Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Arief S. Sadiman, dkk. (2008: 17-18), secara umum mengemukakan bahwa media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
3. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model;
4. Objek yang kecil, bisa dibantu degan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar;
5. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, bisa dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photoghraphy*;
6. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai foto maupun secara verbal;
7. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain;
8. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
9. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
10. Menimbulkan kegairahan belajar;
11. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
12. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan minatnya.
13. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
14. Memberikan perangsang yang sama;
15. Mempersamakan pengalaman;
16. Menimbulkan persepsi yang sama.

Hamalik dalam (Azhar Arsyad, 2007: 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. Penggunaan media pembelajaran 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 memadatkan informasi.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Kemp & Dayton dalam (Azhar Arsyad, 2007: 21-22), mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajaran yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut;
2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat;
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan;
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa;
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas;
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu;
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan;
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan, sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Sudjana dan Rivai dalam (Azhar Arsyad, 2007: 24-25), 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 oleh guru, sehingga guru tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi 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, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

*Encyclopedia of Educational Reseach* dalam (Azhar Arsyad, 2007: 25) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme;
2. Memperbesar perhatian siswa;
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap;
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa;
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup;
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa;
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.
8. **Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran**

Media yang terdapat di pasaran dan tinggal pakai, dalam bahasa media disebut *media by utilization*, sedangkan media yang dengan sengaja dirancang dan dipersiapkan sesuai dengan tuntutan kompetensi/tujuan pembelajaran disebut *media by design*. Untuk jenis media yang pertama mencakup juga media yang tidak dengan sengaja dirancang untuk kepentingan pembelajaran namun bisa dimanfaatkan untuk pencapaian kompetensi/tujuan pembelajaran. Sedangkan, untuk jenis media yang kedua, para guru sebenarnya dapat mengembangkannya sendiri sesuai dengan kebutuhan melalui pemanfaatan bahan-bahan yang ada atau tersedia di lingkungannya masing-masing, tidak terkendala karena harus membelinya dengan biaya yang cukup mahal. Namun demikian, untuk hal itu diperlukan kreativitas yang tinggi dan jiwa inovatif dari masing-masing guru.

Asep H. Hernawan, (2008: 22) mengemukakan bahwa media pembelajaran pada umumnya dapat dikelompokkan ke dalam tiga jenis, yaitu: (a) Media Visual, (b) Media Audio, (c) Media Audio-Visual. Jenis-jenis media tersebut digambarkan pada bagan 2.1 di bawah ini:

Diam

Diproyeksikan

Gerak

Media

Viual

Tidak Diproyeksikan

MEDIA PEMBELAJARAN

Kaset Audio

Media

Audio

Radio

CD Audio

Gerak

Media

Audio-Visual

Diam

**Bagan 2.1 Pengelompokkan Media Pembelajaran**

Setiap jenis media pembelajaran di atas memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Untuk lebih jelasnya, di bawah ini disajikan informasi mengenai jenis dan karakteristik media pembelajaran diantaranya:

* 1. Media Visual

Sesuai dengan namanya, media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis media ini sering digunakan oleh guru-guru sekolah dasar untuk membantu menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Media ini terdiri dari media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visuals*).

* Media Visual yang Diproyeksikan (*Projected Visual*)

Media visual yang dapat diproyeksikan pada dasarnya adalah media yang menggunakan alat proyeksi (*projector*), sehingga gambar atu tulisan nampak pada layar (*screen*). Media proyeksi ini bisa berbentuk media proyeksi diam misalnya gambar diam (*still pictures*) dan media proyeksi gerak misalnya gambar bergerak (*motion pictures*).

* Media Visual tidak Diproyeksikan (*Non-Projected Visual*)

Jenis media visual tidak diproyeksikan dapat dibagi menjadi beberapa macam, diantaranya adalah:

* + 1. Gambar Fotografik; termasuk ke dalam gambar diam/mati (*still pictures*), misalnya gambar tentang manusia, binatang, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan isi/bahan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan media gambar fotografik dalam pembelajaran, yaitu: (1) Dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih realistik; (2) Banyak tersedia dalam buku-buku (termasuk buku teks), majalah, surat kabar, kalender dan sebagainya; (3) Mudah menggunakannya dan tidak perlu peralatan lain; (4) Tidak mahal, bahkan mungkin tanpa mengeluarkan biaya untuk pegadaannya; (5) Dapat digunakan pada setiap tahap pembelajaran dan semua mata pelajaran/disiplin ilmu. Selain beberapa keuntungan tersebut, terdapat juga sedikit keterbatasan dari media gambar fotografik ini, yaitu: (1) Terkadang ukuran gambar-gambarnya terlalu kecil jika digunakan pada suatu kelas yang memiliki banyak siswa; (2) Gambar fotografik merupakan media dua dimensi yang tidak bisa menimbulkan kesan gerak.
		2. Grafis (*Graphic*); merupakan media pandang dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran. Unsur-unsur yang terdapat pada media grafis ini adalah gambar dan tulisan. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta ata gagasan melalui penggunaan kata-kata, angka dan bentuk simbol (lambang).
		3. Media Tiga Dimensi; Media Tiga Dimensi terdiri dari media realia dan media model. (1) media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman secara langsung kepada para siswa (*direct experinces*). Media realia merupakan model dan objek nyata dari suatu benda. Menggunakan benda nyata dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat dianjurkan, sebab siswa akan lebih memahami materi yang diajarkan. (2) media model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media model ini merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu jauh, objek yang terlalu kecil, objek yang terlalu mahal, objek yang jarang ditemukan atau objek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan wujud aslinya sulit dipelajari siswa.
	1. Media Audio

Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Jenis media audio terdiri atas program kaset suara (*audio cassette*), CD audio dan program audio.

Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Kelebihan dari media ini adalah harganya yang relatif cukup murah, program relatif lebih mudah diproduksi dan bervariasi, bersifat mobile, merangsang partisipasi aktif pendengar, melatih daya imajinasi dan sensitivitas, sumber belajar di dalam kelas dan khususnya media radio dapat menjangkau sasaran yang luas dan menyajikan laporan peristiwa secara langsung.

Terdapat beberapa pertimbangan jika akan menggunakan media audio ini, diantaranya adalah (1) media ini hanya akan mampu melayani secara baik mereka yang sudah mempunyai kemampuan berfikir secara abstrak; (2) media ini memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi dibanding media lainnya. Oleh karena itu dibutuhkan tekhnik-tekhnik tertentu dalam belajar melalui media ini; (3) karena sifatnya yang auditif, jika ingin memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan juga pengalaman-pengalaman secara visual, sedangkan kontrol belajar bisa dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan kata-kata, bahasa dan susunan kalimat.

* 1. Media Audio-Visual

Media ini merupakan kombinasi antara media audio dan visual, atau biasa disebut media pandang dengar. Media ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi (*teacher*), tetapi karena penyajian materi bisa diganti oleh media audio-visual, maka guru bisa menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan keudahan bagi para siswa untuk belajar.

Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2008: 19-26) beberapa contoh usaha ke arah taksonomi media antara lain adalah sebagai berikut:

1. *Taksonomi menurut Rudy Bretz*

Bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga, yaitu gambar, garis (*line graphic*) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan.

1. *Hierarki Media menurut Duncan*

Dalam menyusun taksonomi media menurut Duncan adalah biaya investasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaannya, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di pihak lain dengan tingkat kerumitan perangkat medianya dalam satu hierarki. Pada dasarnya Hierarki Duncan disusun menurut tingkat kerumitan perangkat dan media yang dipergunakan.

1. *Taksonomi menurut Briggs*

Taksonomi ini lebih mengarah pada karakteristik menurut stimulus atau rangsangan yang dapat ditimbulkan dari media sendiri, yaitu kesesuaian rangsangan tersebut dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan dan transmisinya. Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu: objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, ffilm bingkai, film rangkai, film, televisi dan gambar.

1. *Taksonomi menurut Gagne*

Tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing medianya, Gagne membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Dari ketujuh kelompok media ini kemudian dikaitkan dengan kemampuan memenuhu fungsi menurut tingkatan hierarki belajar yang dikembangkannya yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berfikir, memasukan alih ilmu, menilai prestasi, dan memberi umpan balik.

1. *Taksonomi menurut Edling*

Edling beranggapan bahwa rangsangan belajar dan tanggapan siswa merupakan variabel kegiatan belajar dengan media. Ia beranggapan bahwa pendekatan menurut model *Guilford dan Blomm* cukup memadai untuk mengklasifikasikan dimensi siswa dan tanggapan, karena itu, ia dalam usahanya hanya memusatkan pada variabel rangsangan saja. Menurut Edling, media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio meliputi kodifikasi subjektif visual dan kodifikasi objektif audio, dua untuk pengalaman visual dan dua pengalaman belajar 3 dimensi meliputi pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda-benda. Dipandang dari banyaknya isyarat yang diperlukan, pengalaman, subjektif, objektif dan langsung tersebut menurut Edling, hal tersebut merupakan suatu kontinum atau kesinambungan pengalaman belajar.

Gerlach & Ely dalam (Azhar Arsyad, 2007: 12-14) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya. Ciri-ciri tersebut diantaranya adalah:

* 1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan cara fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

* 1. Ciri Manipulatif (*Manifulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan tekhnik pengambilan gambar *time-lapse recording.*

* 1. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sebagian besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

1. **Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Dasar pertimbangan dalam memilih media dapat dikaji dalam dua bagian yaitu alasan secara teoritis dan alasan secara praktis. Secara teoritis membahas bahwa alasan guru melakukan pemilihan media karena secara teoritik media memiliki posisi penting sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran. Dalam sistem pembelajaran terdapat sejumlah komponen, yaitu: tujuan, materi, strategi, media dan evaluasi. Dengan demikian jelas bahwa media bagian dari sistem pembelajaran yang perlu dipilih kesesuaiannya dengan pembelajaran.

Proses pemilihan media secara teoritis dapat merujuk pada Gerlach dan Elly dengan memperhatikan beberapa komponen. Pengkajian sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Gerlach dan Elly tersebut menempatkan komponen media sebagai bagian integral dalam keseluruhan sistem pembelajaran. Dengan memperhatikan kesesuaian dengan tujuan (*spesification of objective*), kesesuaian dengan isi (*spesification of content*), strategi pembelajaran (*determination of strategy*) dan waktu yang tersedia (*alocation of time*).

Secara praktis terdapat beberapa penyebab orang memilih media, antara lain dijelaskan oleh Arief Sadiman dalam Asep H. Hernawan (2008: 59) sebagai berikut:

1. *Demonstration*. Dalam hal ini media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan dan lain-lain; (2) *Familiarity*. Penggunaan media pembelajaran memiliki alasan pribadi mengapa ia menggunakan media, yaitu karena sudah terbiasa menggunakan media tersebut, merasa sudah menguasai media tersebut, jika menggunakan media lain belum tentu bisa dan untuk mempelajarinya membutuhkan waktu, tenaga dan biaya, sehingga secara terus-menerus ia menggunakan media yang sama. (3) *Clarity*. Alasan ketiga ini mengapa guru menggunakan media adalah untuk lebih memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkret, sehingga banyak pengguna media memiliki alasan bahwa menggunakan media adalah untuk membuat informasi lebih jelas dan konkret sesuai kenyataannya. (4) *Active Learning*. Media dapat membuat lebih dari aa yang bisa dilakukan oleh guru, diantaranya siswa harus berperan secara aktif, baik secara fisik, mental dan emosional. Dalam rakteknya guru tidak selamanya mampu membuat siswa aktif hanya dengan ceramah, tanya jawab dan lain-lain. Namun diperlukan media untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

Arief Sadiman dalam Asep H. Hernawan, dkk. (2008: 60), mengemukakan beberapa pertimbangan yang dapat dijadikan rujukan untuk membeli media, diantaranya adalah:

 (1) mempertanyakan tentang kesesuaian antara media dan tujuan; (2) mengingatkan bahwa media harus disertai dengan informasi petunjuk penggunaan media, yang disebut dengan *manual book*. Informasi ini sangat penting, karena tidak semua pengguna media dapat langsung menggunakan media dengan benar; (3) apakah perlu dibentuk tim ahli dalam penggunaan media untuk mereviu media tersebut; (4) apakah terdapat media di pasaran yang telah divalidasi atau diujicoba?; (5) apakah media tersebut boleh direviu terlebih dahulu sebelum membeli?; (6) apakah terdapat format reviu yang sudah dibakukan?

Jadi, dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Connel (1974) mengatakan bila media itu sesuai maka pakailah, “*If the Medium Fits, Use it*!”. Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan.

Heinich dan kawan-kawan dalam (Azhar Arsyad, 2007: 67-69), mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE. (ASSURE adalah singkatan dari *Analyze learner characteristics, State objective, Select, or modify media,, Utilize, Require learner response, and Evaluate*). Model ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

1. Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran, apakah mereka siswa sekolah lanjutan atau perguruan tinggi, anggota organisasi pemuda, perusahaan, usia, jenis kelamin, latar belakang budaya dan sosial ekonomi serta menganalisis karakteristik khusus mereka yang meliputi antara lain pengetahuan, keterampilan dan sikap awal mereka.

(S) Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku atau kemampuan baru apa (pengetahuan, keterampilan atau sikap) yang diharapkan siswa miliki dan kuasai setelah proses belajar mengajar selesai. Tujuan ini akan mempengaruhi pemilihan media dan urutan-urutan penyajian dan kegiatan belajar.

(S) Memilih, memodifikasi atau merancang dan megembangkan materi dan media yang tepat. Apabila materi dan media pembelajaran yang telah tersedia akan dapat mencapai tujuan, materi dan media itu sebaiknya digunakan untuk menghemat waktu, tenaga dan biaya. Disamping itu, perlu diperhatikan pula apakah materi dan media itu akan mampu membangkitkan minat siswa, memiliki ketepatan informasi, memiliki kualitas yang baik, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi, telah terbukti efektif jika pernah diujicobakan dan menyiapkan petunjuk untuk berdiskusi atau kegiatan *follow up*. Apabila media dan materi yang ada tidak cocok dengan tujuan atau tidak sesuai dengan sasaran partisipan, materi dan media itu dapat dimodifikasi. Jika tidak memungkinkan untuk dimodifikasi yang telah tersedia, barulah memilih alternatif ketiga, yaitu merancang dan mengembangkan materi dan media yang baru. Tentu saja kegiatan ini jauh lebih mahal dari segi biaya, waktu dan tenaga. Namun demikian, kegiatan ini memungkinkan untuk menyiapkan materi dan media yang tetap dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

(U) Menggunakan materi dan media. Setelah memilih materi dan media yang tepat, diperlukan bagaimana dan berapa banyak waktu diperlukan untuk menggunakannya. Di samping praktik dan latihan menggunakannya, persiapan ruangan juga diperlukan seperti tata letak tempat duduk siswa, fasilitas yang diperlukan seperti meja peralatan, listrik, layar, dan lain-lain harus dipersiapkan sebelum penyajian.

(R) Meminta tanggapan dari siswa. Guru sebaiknya mendorong siswa untuk memberikan respons dan umpan balik mengenai keefektifan proses belajar mengajar. Respon siswa dapat bermacam-macam, seperti mengulangi fakta-fakta, mengemukakan ikhtisar atau rangkuman informasi/pelajaran atau menganalisis alternatif pemecahan masalah/kasus. Dengan demikian, siswa akan menampakkan partisipasi yang lebih besar.

(E) Mengevaluasi proses belajar. Tujuan utama evaluasi di sini adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan dan guru sendiri.

Azhar Arsyad (2007: 72-75), mengemukakan bahwa dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut:

* + - 1. Motivasi;
			2. Perbedaan individual;
			3. Tujuan pembelajaran;
			4. Organisasi isi;
			5. Persiapan sebelum belajar;
			6. Emosi;
			7. Partisipasi;
			8. Umpan balik;
			9. Penguatan (*reinforcement*);
			10. Latihan dan pengulangan;
			11. Penerapan.

Dari uraian di atas, (Azhar Arsyad, 2007: 75-76) menyimpulkan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Adapula beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media adalah sebagai berikut:

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua ata tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukkan oleh siswa, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik atau pemakaian prinsi-prinsip seperti sebab dan akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingakatan lebih tinggi.

Tepat untuk mendukung pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Agar dapat membenat proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

Praktis, luwes dan bertahan. Kriteria ini menuntun para guru atau instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru dalam yang menggunakannya.

Pengelompokkan sasaran. Ada media yang tepat digunakan untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan perorangan.

Mutu tekhnis. Pengembangan visual, baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan tekhnis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

1. **Langkah-langkah Penggunaan Media**

Menurut Djamarah dan Zein dalam <http://dewasastra.wordpress.com/2012/02/15/media-pembelajaran/> Diakses pada tanggal 28 September 16.47 pm; menyatakan bahwa: Penggunaan media pembelajaran  tidak asal-asalan menurut keinginan guru, tidak terencana dan sistematik. Guru harus memanfaatkannya menurut langkah-langkah tertentu. dengan perencanaan yang sistematik. Ada enam langkah yang dapat ditempuh guru pada waktu ia mengajar dengan mempergunakan media. Langkah-langkah itu diantaranya adalah:

* + - 1. Merumuskan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media; Dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan. Sebelum media pembelajaran digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran, maka alangkah baiknya,  seorang guru mempelajari terlebih dahulu cara penggunaan media yang digunakan, serta menganalisis sejauhmana keakuratan media tersebut terhadap isi materi yang akan diajarkan kepada siswa.
1. Persiapan guru, kelas dan siswa; Sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media. Guru harus dapat memotivasi siswa agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.
2. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media; Pada fase penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran. Keahlian guru dituntut di sini. Media dipergunakan oleh guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran. Media pembelajaran dikembangkan penggunaannya untuk keefektifan dan efisiensi pencapaian tujuan.
3. Langkah kegiatan siswa; Pada langkah kegiatan belajar harus dievaluasi, sampai sejauhmana tujuan pembelajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauhmana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.
4. Langkah evaluasi pelajaran; Tahap ini merupakan tahap penyajian apakah tujuan pembelajaran telah tercapai, selain untuk memantapkan pemahaman materi yang disampaikan melalui media. Untuk itu perlu disediakan tes yang harus dikerjakan oleh pebelajar sebagai umpan balik. Kalau ternyata tujuan belum tercapai, maka pengajar perlu mengulangi sajian program media tersebut
5. Tindak lanjut; Dari umpan balik yang diperoleh, guru dapat meminta siswa untuk memperdalam sajian dengan berbagai cara, misalnya: diskusi tentang hasil tes, mempelajari referensi dan membuat rangkuman, melakukan suatu percobaan, observasi, dan lain-lain.
6. **Media Visual**
	* 1. **Pengertian Media Visual**

Menurut Asep H. Hernawan (2007: 22) mengemukakan bahwa sesuai dengan namanya, media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan.

Sedangkan, menurut Sadiman (2008: 28) media visual adalah media yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media visual adalah perantara berupa benda yang dapat dilihat, dimana alat tersebut dapat membantu proses pembelajaran yang bentuk penyajiannya melalui pengalaman melihat benda dua dimensi seperti gambar, foto, peta diagram yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna.

* + 1. **Karakteristik Media Visual**

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media berbasis visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

* + 1. **Fungsi dan Tujuan Media Visual**

Dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaiatan. 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.

Fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan fungsi itu, media pembelajaran harus dijadikan bagian integral dari keseluruhan proses belajar itu sendiri. Dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai dan bahan ajar, tidak diperkenankan mempergunakan media hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata. Fungsi lain yaitu untuk memepercepat proses belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mengurangi verbalisme (salah penafsiran).

Levie dan Lentz dalam (Azhar arsyad, 2007: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:

* 1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran yang berkaitan dengan visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.
	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 atau 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 mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner dalam (Azhar Arsyad, 2007: 7) mengemukakan bahwa ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu:

Pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata “simpul” dipahami dengan langsung membuat “simpul”. Pada tingkat kedua diberi label iconic (artinya gambar atau *image*), kata “simpul” dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat “simpul” mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto atau film. Selanjutnya apada tingkatan simbol, siswa membaca (atau mendengar) kata simpul dan mencoba mencocokannya dengan “simpul” pada image mental atau mencocokannya dengan pengalamannya membuat “simpul”. Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan atau sikap) yang baru.

Salah satu gambaran yang banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale’s Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Dasar pengembangan Kerucut Pengalaman Dale bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung (*Direct Experiences*) akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasn yang terkandung dalam pengalaman itu. Oleh karena itu, melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan indera peraba, yang dikenal dengan *Learning by Doing*.

Landasan teori penggunaan media dalam proses belajar menurut (Azhar Arsyad, 2007: 11) adalah *Dale’s Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale), yaitu digambarkan pada gambar 2.2 berikut:

Abstrak

Konkret

**Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Levie & Levie dalam (Azhar Arsyad, 2007: 9) yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa:

 Stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubung-hubungkan antara fakta dan konsep. Di lain pihak, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurutan (*sekuensial*).

Menurut Baugh dalam Achsin (Azhar Arsyad, 2007: 10) mengemukakan bahwa:

 Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman atau memeperkuat ingatan. Belajar dengan menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) memberikan keuntungan bagi siswa. kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi diperoleh dengan indera lainnya.

Sementara itu, Dale dalam (Azhar Arsyad, 2007: 10) memperkirakan bahwa:

 Pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%. 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.

Visualisasi pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Tujuan utama dari penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.

**4. Keunggulan Media Visual**

Beberapa kelebihan media visual (gambar cetakan) termasuk teks terprogram yang dikemukakan oleh (Azhar Arsyad, 2007: 38) adalah sebagai berikut:

1. Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lamban membaca dan memahami. Amun, pada akhirya semua siswa diharapkan dapat menguasai materi pelajaran itu;
2. Disamping dapat mengulangi materi dalam media cetakan, siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis;
3. Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal lumrah dan ini dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, yaitu verbal dan visual;
4. Khusus pada teks terprogram, siswa akan berpartisipasi/berinteraksi dengan aktif karena harus memberi respon terhadap pertanyaan dan latihan yang disusun, siswa dapat segera mengetahui jawabannya apakah benar atau salah;
5. Meskipun isi informasi media cetak harus diperbaharui dan direvisi sesuai dengan perkembangannya dan temuan-temuan baru dalam bidang ilmu itu, materi tersebut dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan dengan mudah.

Sedangkan menurut Asep H. Hernawan (2007: 11-12) mengemukakan bahwa keunggulan media pembelajaran adalah:

1. Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak;
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar di dapat ke dalam lingkungan belajar;
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil;
4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat;
5. Memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya;
6. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing siswa;
7. Membangkitkan motivasi belajar siswa;
8. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan;
9. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh siswa;
10. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu;
11. Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.

**5. Kekurangan Media Visual**

Keterbatasan media visual (gambar cetakan) sebagaimana yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2007: 39) adalah sebagai berikut:

1. Sulit menampilkan gerak dalam halaman media cetakan;
2. Biaya percetakan akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, gambar atau foto berwarna-warni;
3. Proses pencetakan media seringkali memakan waktu beberapa hari, tergantung kepada peralatan percetakan dan kerumitan informasi pada halaman cetakan;
4. Pembagian unit-unit pelajaran dalam media cetakan harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu panjang dan dapat membosankan siswa;
5. Umumnya media cetakan dapat membawa hasil yang baik jika tujuan pelajaran itu bersifat kognitif, misalnya belajar tentang fakta dan keterampilan. Jarang sekali, ada media cetakan terutama teks terprogram yang mencoba menekankan perasaan, emosi atau sikap;
6. Jika tidak dirawat dengan baik, media cetakan akan cepat rusak atau hilang.
7. **Penyusunan RPP dan Implementasi Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses**

Agar media pembelajaran khususnya media visual dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran, maka perlu dibuat rancangan pembelajaran yang berisi strategi pengembangan media pembelajaran tersebut. Penyusunan rancangan yang di sebut Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun berdasarkan peraturan yang berlaku, yaitu Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses.

Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah di seluruh wilayah hu­kum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses ini berlaku untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah pada jalur formal, baik pada sistem paket maupun pada sistem kredit semester.

Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pem­belajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk ter­laksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standarkompetensi (SK), kompe­tensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

* 1. **Silabus**

Silabus sebagai acuan pengembangan RPP memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, SK, KD, ma­teri pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pen­capaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sum­ber belajar. Silabus dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lu­lusan (SKL), serta panduan penyusunan Kurikulum Ting­kat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam pelaksanaannya, pengembangan silabus dapat dilakukan oleh para guru secara mandiri atau berkelompok dalam sebuah sekolah/madrasah atau beberapa sekolah, kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) atau Pusat Kegiatan Guru (PKG), dan Dinas Pendidikan. Pengembangan silabus disusun di bawah supervisi dinas kabupaten/kota yang ber­tanggung jawab di bidang pendidikan untuk SD dan SMP, dan dinas provinsi yang bertanggung jawab di bidang pen­didikan untuk SMA dan SMK, serta departemen yang me­nangani urusan pemerintahan di bidang agama untuk MI, MTs, MA, dan MAK.

* 1. **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyu­sun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan.

Komponen RPP adalah :

* + - 1. Identitas mata pelajaran; Identitas mata pelajaran, meliputi: satuan pendidikan, kelas, semester, program/program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran, jumlah pertemuan.
			2. Standar kompetensi; Standar kompetensi merupakan kualifikasi kemam­puan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran.
			3. Kompetensi dasar; Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran ter­tentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompe­tensi dalam suatu pelajaran.
			4. Indikator pencapaian kompetensi; Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja opera­sional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan.
			5. Tujuan pembelajaran; Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.
			6. Materi ajar; Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompe­tensi.
			7. Alokasi waktu; Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan un­tuk pencapaian KD dan beban belajar.
			8. Metode pembelajaran; Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembela­ jaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situ­asi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran. Pendekatan pembelajaran tematik digunakan untuk peserta didik kelas 1 sampai kelas 3 SD/MI.
			9. **Pelaksanaan Pembelajaran;** Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.
1. Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses   pembelajaran;

b. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengait­kan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;

c. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai;

d. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasanuraian kegiatan sesuai  silabus.

2) Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pem­belajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, me­motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativi­tas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuai­kan dengan karakteristik peserta didik dan mata pela­jaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

* + - * 1. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prin­sip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber;

Menggunakan beragam pendekatan pembela­jaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain;

Memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;

Melibatkan peserta didik secara aktif dalam se­tiap kegiatan pembelajaran; dan

Memfasilitasi peserta didik melakukan per­cobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

* + - * 1. Elaborasi

Dalarn kegiatan elaborasi, guru:

Membiasakan peserta didik membaca dan me­nulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;

Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memuncul­kan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;

Memberi kesempatan untuk berpikir, menga­nalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;

Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif can kolaboratif;

Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;

Menfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan balk lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;

Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan r iasi; kerja individual maupun kelompok;

Memfasilitasi peserta didik melakukan pamer­an, turnamen, festival, serta produk yang diha­silkan;

Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa per­caya diri peserta didik.

* + - * 1. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan,  isyarat, maupunhadiah terhadap keberhasilan peserta didik,

Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplo­rasi dan elaborasi peserta didik melalui ber­bagai sumber,

Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan,

Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar:

Berfungsi sebagai narasumber dan fasilita­tor dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan be­nar;

Membantu menyelesaikan masalah;

Memberi acuan agar peserta didik dapatmelakukan pengecekan hasil eksplorasi;

Memberi informasi untuk bereksplorasi Iebih jauh;

Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

3) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

* + - * 1. Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
				2. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsis­ten dan terprogram;
				3. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
				4. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layan­an konseling dan/atau memberikan tugas balk tu­gas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;
				5. Menyampaikan rencana pembelajaran pada per­temuan berikutnya.
1. **Temuan Hasil Penelitian yang Relevan**

Berikut ini adalah temuan hasil penelitian lain yang relevan dengan skripsi yang ditulis peneliti, diantaranya:

Endah Kusumawati (UNM: 2011) dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Media pada Kelas II SDN Karangbesuki 4 Kecamatan Sukun Kota Malang” menyimpulkan bahwa hasil observasi menunjukan bahwa tingkat kemampuan bercerita siswa kelas II SDN Karangbesuki 4 Kecamatan Sukun Kota Malang rendah, hal ini dapat dilihat dari (1) hasil penilaian kemampuan bercerita yang dilakukan oleh guru hanya mencapai rata-rata 49,63; (2) siswa kurang berani bercerita di depan umum; (3) sebagian besar siswa merasa takut, malu-malu dan enggan ketika ditunjuk bercerita di depan kelas; dan (4) siswa merasa kesulitan memilih kata-kata yang menarik pada saat bercerita dengan menggunakan bahasa yang baik. Pada pembelajaran bercerita guru tidak menggunakan media yang dapat memotivasi siswa dalam bercerita. Hal ini menyebabkan kemampuan bercerita siswa rendah.

Jubaydah (UNM: 2011) dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak kelompok B TK Dharma Wanita Pesatuan II Parasrejo Kabupaten Pasuruan” menyimpulkan bahwa terjadi adanya peningkatan, terbukti dari hasil belajar yang diperoleh anak sebelum menggunakan media gambar seri berukuran besar, siklus I dan siklus II yang terus mengalami peningkatan, yaitu pratindakan terdapat 3 anak (19%) telah mencapai ketuntasan individu dan sebanyak 13 anak (81%) belum mencapai ketuntasan individu, siklus II semakin meningkat terdapat 11 anak (63%) telah mencapai ketuntasan individu dan 5 anak (31%) belum mencapai ketuntasan individu.

Yati Nuryanti (UPI: 2011) dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Media Gambar Tunggal Untuk Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SDN Jerokaso I Kota Bandung”. Menyimpulkan bahwa hasil pengamatan selama mengajar, kemampuan berbicara siswa kelas 5 SDN Cijerokasi I kota Bandung masih mengalami kesulitan dalam mempresentasikan ide atau gagasan dalam berbicara. Upaya  dan langkah-langkah yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa khususnya siswa kelas 5 yaitu dengan menggunakan media gambar. Dengan penggunaan media gambar diperoleh peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam mempresentasikan pengalaman atau mempresentasikan gambar. Dengan bantuan gambar siswa dapat mempresentasikan gambar tersebut di depan kelas atau di anggota kelompok belajarnya, selain itu siswa juga dapat mempresentasikan pengalaman ide atau gagasan yang mereka miliki melalui berbicara. Hasil pembelajaran dengan menggunakan media gambar ini menunjukan peningkatan kemampuan berbicara siswa khususnya siswa kelas 5 SDN Cijerokaso I Kota Bandung.

Dari beberapa hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Media yang dapat digunakan tersebut adalah media visual (gambar). Media visual (gambar) yang digunakan hendaknya berukuran besar, sehingga dapat terlihat oleh seluruh siswa dari berbagai sudut, serta berwarna agar menarik bagi anak, sehingga anak termotivasi dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

1. **Kerangka Berpikir**

Berdasarkan kajian teori dan hasil-hasil penelitian sebelumnya, maka dapat disajikan kerangka berpikir sebagai berikut :

**Bagan 2.2 Kerangka Berpikir**

**HASIL**

**ALTERNATIF PEMECAHAN**

**PERMASALAHAN**

Pada pembelajaran IPS ditemukan permasalahan rendahnya kemampuan bercerita siswa terhadap konsep tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia, siswa tidak mengenal sosok dan identitas tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia, siswa tidak dapat menceritakan perjuangan yang dilakukan masing-masing tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia, siswa tidak dapat menggunakan kata-kata yang tepat dalam menceritakan perjuangan yang dilakukan tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia, masih rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan ketepatan kata dan kalimat dalam menceritakan serta masih rendahnya kelancaran siswa dalam menceritakan dan mengungkapkan isi cerita.

Rendahnya kemampuan bercerita siswa di SDN Rancabolang I salah satunya dikarenakan faktor guru, yaitu pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat konvensional (*teacher centered*), guru kurang optimal dalam menyampaikan materi, guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Hal ini tidak dapat mencapai salah satu tujuan pembelajaran IPS menurut KTSP 2006, yaitu memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Dari pernyataan di atas membuktikan bahwa kemampuan bercerita siswa pada pembelajaran IPS sangatlah penting.

**Penggunaan Media Visual**

 Media visual adalah media yang hanya bisa dilihat oleh indera pandang saja. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan pengalamam langsung (*direct experiences*). Menurut Baugh dan Achsin (Azhar Arsyad, 2007: 10) mengemukakan bahwa: media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Belajar dengan menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) memberikan keuntungan bagi siswa. kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% diperoleh dengan indera lainnya.

Kemampuan adalah pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak (Depdiknas, 2004: 2). Winda Gunarti (2008: 5.3) menyatakan bahwa bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan suatu pesan, informasi atau sebuah dongeng belaka yang bisa dilakukan ecara lisan ataupun tertulis.

Dari pengertian di atas, maka dapat dtarik kesimpulan bahwa kemampuan bercerita adalah kemampuan anak mengungkapkan pikiran melalui bahasa lisan yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia.

1. **Hipotesis Tindaka**

 **H. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Dengan Penggunaan Media Visual dapat meningkatkan Kemampuan Bercerita siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Rancabolang I Bandung”.

Adapun hipotesis tindakan secara khusus dari penelitian ini, secara lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

* + - * 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun melalui penggunaan media visual dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa pada pembelajaran IPS.
				2. Pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan media visual dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa pada pembelajaran IPS.
				3. Kemampuan bercerita siswa meningkat setelah melalui penggunaan media visual pada pembelajaran IPS.
				4. Nilai hasil belajar siswa meningkat setelah melalui penggunaan media visual pada pembelajaran IPS.
				5. Respon siswa menjadi baik setelah belajar dengan menggunakan media visual pada pembelajaran IPS.