**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan secara formal maupun secara informal berintikan interaksi antara pendidikan dan peserta didik, dalam lingkungan keluarga, orang tua berperan sebagai pendidikan ini tergantung latar belakang pendidikan keahlian, keterampilan dan pengalaman. Di lingkungan sekolah, guru sebagai pendidikan disiapkan secara formal dalam lembaga pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Agar memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Sisdiknas NO 20 Tahun 2003).

Pendidik diharuskan memberikan bukan hanya sekedar pembelajaran yang tertuang dalam buku, tetapi sebagai pendidik harus menciptakan peserta didik yang memiliki beberapa komponen sikap dan moral yang baik. Karena anak-anak akan menjadikan bangsanya kelak menjadi bangsa yang lebih maju dari bangsa yang lainnya terutama dalam pendidikan.

Dalam pernyataan tersebut majunya suatu pendidikan di dorong dengan adanya Sumber Daya Manusia yang berkualitas untuk ketercapaiannya suatu pendidikan itu sendiri. Maka dari itu perlu dirancang suatu sistem pendidikan yang mampu menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, merangsang, dan menantang bagi peserta didik sehingga dapat mengembangkan diri secara optimal sesuai bakat dan kemampuannya.

Seperti dalam mengembangkan kurikulum, kurikulum itu sendiri memiliki pengertian yang diungkapkan oleh pasal 1 butir 19 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

“Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu ”

Hal yang terpenting dalam kegiatan belajar mengajar adalah terjadi perubahan tingkah laku siswa setelah mengalami proses belajar. Dari segi siswa, belajar merupakan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik menjadi lebih baik. Ketiga potensi tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh, timbulnya kecakapan afektif dan psikomotor berasal dari pengetahuan (kognitif) sejauh mana pengetahuan menjadikan sesuatu menjadi lebih berarti, sehingga jelas bahwa perilaku belajar dalam semua bentuk lebih banyak melibatkan proses kognitif. Oleh karena itu, agar pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, maka sesuai dengan tugasnya.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (sudjana, 2009:22).

Salah satu yang bisa melibatkan berbagai aktivitas siswa adalah metode *Discovery Learning* dengan menggunakan tipe *picture and picture.* Hampir setiap guru diberbagai sekolah menggunakan *tipe picture and picture* sebagai media dan sarana untuk memandu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

*Discovery Learning* adalah teori belajar sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajaran yang disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Model *Discovery Learning* digunakan oleh peneliti karena berbagai macam pertimbangan, diantaranya karena permasalahan yang terjadi di kelas mengharuskan peneliti menggunakan model tersebut. Pembelajaran dengan penemuan (*discovery learning*) merupakan satu komponen penting dalam pendekatan kontruktivis yang telah memiliki sejarah panjang dalam pendidikan. “Ide pembelajaran penemuan (*discovery learning*) muncul dari keinginan untuk memberikan rasa senang kepada anak/siswa dalam “menemukan” sesuatu oleh mereka sendiri. Metode ini merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode belajar yang aktif, berorientasi pada proses mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai bidang pendidikan, tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial, melainkan lebih jauh dari pada itu berupaya membina dan mengembangkan mereka menjadi sumber daya manusia Indonesia yang berketerampilan sosial yang bertanggung jawab merealisasikan tujuan nasional.

Sejalan dengan hal tersebut, pemahaman akan peninggalan sejarah Indonesia menjadi hal penting untuk generasi penerus bangsa, khususnya siswa pada usia sekolah dasar. Siswa pada usia sekolah dasar berada pada tahap konkret, mereka berada pada tahap bermain sehingga perlu kiranya kita ciptakan pembelajaran dengan tidak menghilangkan masa bermain mereka.

Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa pada materi “Menghargai Peninggalan Sejarah di Indonesia ” yaitu dengan penggunaan media gambar, karena dengan menggunakan *tipe picture and picture* juga dapat mengurangi verbalisme pada siswa.

Berdasarkan paparan diatas yang melatar belakangi peneliti untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang menghargai peninggalan sejarah di Indonesia, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Peninggalan Sejarah di Kelas IV SDN Gumuruh 7/9 Dengan Model Discovery Learning tipe Picture and Picture”.

1. **IDENTIFIKASI MASALAH**

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa belum memenuhi Kriterian Ketuntasan Minimal (KKM) yang diciptakan sekolah, hal tersebut dikarenakan siswa tidak dilibatkan dalam proses penemuannya sehingga materi yang dipelajari tidak membekas dalam waktu yang lama.
2. Kurang menarik minat siswa dan membosankan, hal ini dikarenakan motivasi dari luar yang dimiliki siswa tidak mampu diwujudkan menjadi motivasi dalam dirinya sendiri.
3. Keterlibatan siswa yang sngat minim, kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep peninggalan sejarah yang terlihat pada hasil presentase yang belum memenuhi. Hal ini dikarenakan siswa tidak dioptimalkan otaknya sebagai pertahanan memori yang bersifat penyimpanan memori jangka panjang.
4. Model pembelajaran yang digunakan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) belum dapat dicapai secara optimal. Hal tersebut dikarenakan guru tidak menggunakan model pembelajaran yang mengacu kepada keingintahuan siswa, memotivasi siswa untuk menemukan jawabannya.

“Apakah dengan model *Discovery Learning tipe Picture and Picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Gumuruh 7/9? ”

1. **RUMUSAN MASALAH**

Atas dasar latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diutarakan diatas maka masalah utama dalam pembahasan ini adalah: Mampukah penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning tipe picture and picture* meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gumuruh 7/9

Rumusan masalah tersebut selanjutnya dijabarkan kedalam rumusan masalah :

1. Apakah pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi siswa pada kelas IV SDN Gumuruh 7/9 ?
2. Apakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning tipe Picture and Picture* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi siswa pada kelas IV SDN Gumuruh 7/9?
3. Apakah dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi siswa pada pembelajaran IPS ?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS?
5. **PEMBATASAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, penelitian merumuskan batasan masalah agar peneliti dapat berjalan sesuai dengan rencana yang di susun. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan model pembelajaran *Discovery Learning tipe Picture and Picture* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada kelas IV SDN Gumuruh 7/9 ? ”. Adanya keterbatasan waktu dan kemampuan maka dalam penelitian ini penulis memandang perlu memperhatikan batasan masalah dengan jelas, yaitu sebagai berukut:

1. Proses pembelajaran yang dinilai dalam penelitian ini meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Objek dalam penelitian ini hanya meneliti siswa kelas IV SDN Gumuruh 7/9 Kecamamatan Batununggal Kota Bandung.
3. Apakah dengan model pembelajaran *Discovery Learning tipe Picture and Picture* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada kelas IV SDN Gumuruh 7/9 akan mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.
4. **TUJUAN PENELITIAN**
5. **Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa tentang Menghargai Peninggalan Sejarah Indonesia pada pelajaran IPS di kelas IV SDN Gumuruh 7/9.

1. **Tujuan Khusus**

Secara khusus peneliti bertujuan sebagai berikut :

1. Dapat tersusunnya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media gambar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi siswa kelas IV SDN Gumuruh 7/9.
2. Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning tipe Picture and Picture* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi siswa kelas IV SDN Gumuruh 7/9.
3. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar di kelas IV SDN Gumuruh 7/9.
4. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS.
5. **MANFAAT PENELITIAN**
6. **Manfaat Umun**

Secara umum penelitian bermanfaat untuk menambah wawasan bagi guru-guru Sekolah Dasar dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa tentang memahami peninggalan sejarah yang ada di Indonesia.

1. **Manfaat Khusus**

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut :

1. Manfaat bagi siswa :
   * 1. Agar menghargai peninggalan sejarah pada kelas IV SDN Gumuruh 7/9 meningkat
     2. Agar hasil belajar peserta didik kelas IV SD Gumuruh 7/9 pada materi peninggalan sejarah Indonesia meningkat
     3. Menjadikan peserta didik lebih aktif di dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan rasa berani dan percaya diri pada peserta didik
2. Manfaat bagi guru :
   * 1. Dapat menyusun RPP melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning tipe Picture and Picture.*
     2. Dapat menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning tipe Picture and Picture* pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Gumuruh 7/9 pada materi Peninggalan Sejarah Indonesia.
     3. Sebagai masukan untuk guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya terutama sumber informasi tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning tipe Picture and Picture.*
     4. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning tipe Picture and Picture* lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga siswa lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.
     5. Meningkatkan kinerja guru.
3. Manfaat bagi sekolah :
4. Membantu meningkatkan mutu pendidikan dan reputasi sekolah
5. Menjadi bahan pertimbangan bagi praktisi pendidikan lainya dalam

memuat kebijakan pendidikan.

1. Sebagai referensi di SDN Gumuruh 7/9 dapat diterapkan pada

pembelajaran di sekolah dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

1. Manfaat bagi peneliti :
2. Menambah pengetahuan khususnya dalam pelaksanaan tugas selanjutnya yakni mengembangkan model pembelajaran *Discovery Learning tipe Picture and Picture* di SD
3. Peneliti mampu memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya
4. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah awal untuk penelitian selanjutnya
5. **KERANGKA BERPIKIR**

IPS merupakan pembelajaran yang mengkaji peristiwa di dalam kehidupan sosial, dapat mengembangkan kemampuan berpikir, serta mengarahkan untuk dapat menjadi warga negara yang baik, dan tujuan pembelajaran IPS.

IPS memiliki karakteristik sebagai salah satu bidang studi yang ada dalam kurikulum persekolahan tingkat sekolah dasar, dapat dikenali dari isi, pengertian/batasan, tujuan, hingga fungsi dan perannya di dalam format pendidikan seperti materi dan strategi penyampaian. Adapun konten yang ada dalam IPS yakni sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dll.

Oleh karena itu guru di tuntut untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang dianggap menyenangkan oleh siswanya, IPS merupakan pelajaran yang memiliki banyak materi yang sangat sulit untuk dihapalkan, serta munculnya masalah dilapangan yakni pada disebabkan oleh peran guru, dimana dalam pembelajarannya guru masih dianggap klasik dalam menyampaikan materi, hanya menggunakan metode ceramah saja kemudian media yang kurang menarik serta bahan ajar yang kurang dalam penyampaiannya. Dari masalah diatas peneliti akan mencoba memberikan solusi dengan menggunakan efektivitas model pembelajaran *Discovery Learning tipe Picture and Picture* dengan menggunakan media gambar.

Menurut Arief Sadiman (2008: 29) media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, dapat dimengerti dan dapat dinikmati oleh semua orang dimana-mana.

Hal ini berarti media gambar merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi belajar peserta didik, memperjelas informasi/pesan pengajaran, memberi tekanan pada bagian yang penting, memberi variasi pengajara, dan memperjelas struktur pengajaran. Proses pembelajaran dapat dikatakan proses komunikasi antara guru dengan siswa.

Dari kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah alat bantu dalam pembelajaran, yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual yang perlu dipahami dengan benar agar penyampaian pesan dapat berhasil.

Metode *picture and picture* ini menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran yaitu dengan cara memasangkan atau mengurutkan, mengidentifikasi gambar-gambar menjadi urutan yang logis. Melalui cara seperti ini di harapkan siswa mampu berpikir dengan logis sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Melalui efektifitas metode *picture and picture* dengan menggunakan media gambar mengenai peninggalan sejarah di Indonesia, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa mengenai IPS. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan melalui efektivitas metode *picture and picture* dengan menggunakan media gambar diperkirakan akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya pada materi mengenai Peninggalan Sejarah Di Indonesia. Hubungan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

KERANGKA BERPIKIR

MASALAH

Penggunaan metode ceramah yang masih belum meningkatkan hasil belajar siswa dan pelajaran IPS yang dianggap membosankan

HASIL

Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

TINDAKAN

Menggunakan model Discovery Learning tipe picture and picture dengan menggunakan media dan bahan ajar dalam mata pelajaran IPS

1. **ASUMSI**

Penggunaan media gambar dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa tentang menghargai peninggalan sejarah Indonesia pada pembelajaran dikelas IV SDN Gumuruh 7/9 dikarenakan *tipe picture and picture* mampu membangkitkan pemahaman pada siswa dalam pembelajaran, disamping itu pemahaman siswa tidak hanya dalam bentuk tulisan tetapi kebanyakan siswa akan memahami pembelajaran dengan bentuk nyata, bila pemahaman dalam pembelajaran meningkat otomatis prestasi hasil belajar pun akan meningkat.

Seperti yang dikemukakan Carin dan Sund (1989;93-94), ada tiga alasan untuk guru menggunakan penemuan, yaitu:

* + - 1. Sebagian besar dari guru lebih nyaman menggunakan pendekatan ekspositori, mungkin karea sudah lama sekali dikenal dalam dunia pendidikan.
      2. Jika menginginkan siswa menjadi seorang saintis yang selalu mengikuti perkembangan teknologi dan mampu menyelesaikan masalah, siswa harus selalu berperan aktif dalam setiap tingkat kegiatan sains dengan petunjuk dan pendampingan dari guru. Penemuan tertimbang pada anak yang usianya lebih muda akan mengarahkan anak ke arah penemuan bebas atau *inquiry* ketika anak menginjak usia remaja dan dewasa.
      3. Pembelajaran dengan penemuan terbimbing akan mengembangkan kemampuan metode mengajar guru untuk mempertemukan berbagai macam tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran.

1. **HIPOTESIS**

Berdasarkan kerangka berpikir diatas dapat dirumuskan hipotesis Tindakan sebagai berikut: “Diduga bahwa dengan penggunaan media *tipe picture and picture* dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa tentang Peninggalan Sejarah di Indonesia pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Gumuruh 7/9”

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

1. Perencanaan pembelajaran dengan penggunaan media gambar dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa tentang peninggalan sejarah di Indonesia pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Gumuruh 7/9.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *tipe* *picture and picture* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa tentang peninggalan sejarah di Indonesia pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Gumuruh 7/9.
3. Motivasi dan hasil belajar siswa tentang peninggalan sejarah di Indonesia pada pembelajaran IPS meningkat melalui penggunaan media gambar di kelas IV SDN Gumuruh 7/9.
4. Respon siswa tentang materi peninggalan sejarah di Indonesia pada pembelajaran IPS meningkat melalui penggunaan media gambar di kelas IV SDN Gumuruh 7/9.
5. **DEFINISI OPERASIONAL**
   * + 1. Pengertian Pembelajaran IPS

Menurut Somantri (Sapriya:2008:9) menyatakan IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu-ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.

* + - 1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah daya dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu, atau keadaan seseorang atau organisme yang menyebabkan kesiapannya untuk memulai serangkaian tingkah laku atau perbuatan.

(Usman,2000:28), Motivasi adalah suatu proses untuk meningkatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah lakunya untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu.

Jadi motivasi adalah suatu kondisi yang mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu.

Adapun Macam-macam motivasi menurut jenisnya dibedakan menjadi dua, yaitu :

* + - * 1. Motivasi Intrinsik

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat dari dalam individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar (Usman, 2000:29).

Sedangkan menurut Winata (dalam Erriniati, 1994:05) ada beberapa strategi dalam mengajar untuk membangun motivasi intrinsik. Strategi tersebut adalah sebagai berikut :

(1). Mengaitkan tujuan belajar dengan tujuan siswa.

(2). Memberikan kebebasan dalam memperluas materi pelajaran sebatas yang pokok.

(3). Memberikan banyak waktu ekstra bagi siswa untuk mengerjakan tugas dan manfaatkan sumber belajar di sekolah.

(4). Sesekali memberikan penghargaan pada siswa atas pekerjaannya.

(5). Meminta siswa untuk menjelaskan hasil pekerjaannya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik motivasi yang timbul dari dalam individu yang berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik pada dirinya maka secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.

* 1. Motivasi Ekstrinsik

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pergaulan dri luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau pelaksanaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar. Misalnya seseorang mau belajar karena ia disuruh oleh orang tuanya agar mendapat peringkat pertama di kelasnya (Usman, 2000:29).

Beberapa cara membangkitkan motivasi ekstrinsik dalam menumbuhkan motivasi ekstrinsik antara lain:

(1). Kompetisi (persaingan), guru berusaha menciptakan persaingan diantara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya dan mengatasi prestasi orang lain.

(2). Tujuan yang jelas, motif mendorong individu untuk mencapai tujuan. Makin jelas tujuan, makin besar tujuan bagi individu yang bersangkutan dan makin besar pula motivasi dalam melakukan suatu perbuatan.

(3). Kesempurnaan untuk sukses, kesuksesan dapat menimbulkan rasa puas, kesenangan dan kepercayaan terhadap diri sendiri, sedangkan kegagalan akan membawa efek yang sebaliknya. Dengan demikian, guru hendaknya banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk meraih sukses dengan usaha mandiri, tentu saja dengan bimbingan guru.

(4). Minat yang besar, motif akan timbul jika individu memiliki minat yang besar.

(5). Mengadakan penilaian atau tes. Pada umumnya semua siswa mau belajar dengan tujuan memperoleh nilai yang baik. Hal ini terbukti dalam kenyataan bahwa banyak siwa yang tidak belajar bila tidak ada ulangan. Akan tetapi, bila guru mengatakan bahwa lusa akan diadakan ulangan lisan, barulah siswa giat belajar dengan menghafal agar ia mendapat nilai yang baik. Jadi, angka atau nilai itu merupakan motivasi yang kuat bagi siswa.

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat ternyata mempengaruhi dengan cara pencapaiannya mater pembelajaran IPS. Dimaksudkan untuk mengimbangi laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga sumber daya manusia Indonesia dapat menghadapi era globalisasi.

* + - 1. Tipe Picture and Picture

Media *picture and picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis, Langkah-langkah:

* + - * 1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
  1. Guru menyajikan materi sebagai pengantar.
  2. Guru menunjukan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitannya dengan materi.
  3. Guru menunjukan atau memanggil siswa secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
  4. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
  5. Dari alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut, guru menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetisi yang ingi dicapai.
  6. Kesimpulan atau rangkuman.