**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Hakikat Pembelajaran IPS**
2. **Pengertian Pembelajaran IPS**

Ilmu sosial atau ilmu pengetahuan sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan [manusia](http://id.wikipedia.org/wiki/Manusia) dan lingkungan sosialnya. Ilmu ini berbeda dengan [seni](http://id.wikipedia.org/wiki/Seni) dan [humaniora](http://id.wikipedia.org/wiki/Humaniora) karena menekankan penggunaan [metode ilmiah](http://id.wikipedia.org/wiki/Metode_ilmiah) dalam mempelajari manusia, termasuk metoda kuantitatif, dan kualitatif. Istilah ini juga termasuk menggambarkan penelitian dengan cakupan yang luas dalam berbagai lapangan meliputi perilaku, dan interaksi manusia pada masa kini, dan masa lalu. Berbeda dengan ilmu sosial secara umum, IPS tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat.

Sapriya (2008:9), bahwa Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humonaria, serta kegiatan dasar manusia yang di organisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Adanya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan masalah- masalah sosial. [Pembelajaran IPS](http://www.kajianteori.com/2013/02/pengertian-ips-hakikat-ips.html) lebih menekankan pada aspek “pendidikan ” dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Pelajaran IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian IPS atau pembelajaran IPS sebagai proses belajar yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora siswa agar berlangsung secara optimal.

1. **Karakteristik Pembelajaran IPS**

Mata Pelajaran IPS di sekolah dasar bersifat integratif, karena materi yang diajarkan merupakan akumulasi sejumlah disiplin ilmu sosial. Pembelajaran IPS lebih menekankan aspek pendidikan dari pada transfer konsep karena melalui pembelajaran IPS siswa diharapkan memahami sejumlah konsep, dan melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Menurut Kosasih Djahiri (Sapriya, 2006:8) mengemukakan bahwa karakteristik mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

* + - 1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
      2. Penelaahan dan pembelajaran IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat kooperhensif (meluas/dari berbagai ilmu sosial 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 berpikir, kritis, rasional dan analitis
      4. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan/ menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata dimasyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikan kepada kehidupan di masa depan baik dari lingkungan fisik, alam maupun budayanya.
      5. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil, sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadi proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.
      6. IPS mengutamakan hal-hal arti dari penghayatan hubungan antara manusia yang bersifat manusiawi.
      7. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata juga nilai dan keterampilan.
      8. Berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajaran dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupan.
      9. Dalam pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik sifat (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan itu sendiri.

Numan Somantri (2001:44) menyatakan bahwa Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah itu sebagai suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara, dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Ilmu pengetahuan sosial merupakan seperangkat fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya, lingkungannya berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

Mengenai pengertian IPS di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat mengamalkan nilai-nilai (values) sehingga dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

1. **Tujuan Mata Pelajaran IPS**

Setiap mata pelajaran yang disajikan disekolah tentunya mempunyai tujuan yang ingin dicapai secara umum. Tetapi secara khususnya setiap mata pelajaran memiliki tujuan yang berbeda, seperti pada mata pelajaran IPS.

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.

Di tingkat SD/MI, mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan:

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, dan memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan IPS ditingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skil*), sikap dan nilai (*attitude and value*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Mata pelajaran IPS disekolah dasar marupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memilki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik.

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tercantum bahwa tujuan IPS adalah :

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memilki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memilki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan

kemanusiaan.

1. Memilki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Sedangkan tujuan khusus pengajaran IPS disekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen yaitu:

a. Memberikan kepada Siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa akan datang.

b.    Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (skill) untuk mencari dan mengolah informasi.

c.    Menolong siswa untuk mengembangkan nilai / sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.

d. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian / berperan serta dalam bermasyarakat.

1. **Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS**

Ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Trianto, 2010: 171).

Senada dengan pendapat Trianto dan Wahyudi (2002) mengungkapkan bahwa di sekolah dasar ilmu pengetahuan sosial merupakan paduan dari sejumlah pengetahuan sosial seperti lingkungan sosial, geografi, ekonomi, pemerintah, dan sejarah. Pembelajaran IPS di SD mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

(Depdiknas, 2006) Berdasarkan dari pendapat para ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan hasil integrasi dari sejumlah berbagai cabang ilmu sosial kehidupan yang menelaah dan mengkaji problematika yang terjadi di masyarakat. Problematika yang terjadi di masyarakat sebagai isi dari pembelajaran IPS terjadi karena dipengaruhi oleh globalisasi dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi.

Mata pelajaran IPS pada setiap jenjang pendidikan berbeda sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidik dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Ruang lingkup IPS dalam ([http://coba-ajah.blogspot.com/2012/ diakses](http://coba-ajah.blogspot.com/2012/%20diakses) tanggal 06 Mei 2015 jam 14:41 WIB).

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup IPS dibatasi pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah, yaitu yang ada dilingkungan sekitar peserta didik SD/MI.

Menurut Wahyudi (2002) pembelajaran yang sering muncul dalam pembelajaran IPS di SD masih diwarnai oleh masalah umum yang terdapat dalam pendidikan di Indonesia, antara lain:

1. Kurangnya pemahaman terhadap kurikulum IPS terutama terhadap isi tuntutan garis-garis besar program pengajaran IPS.
2. Kesenjangan antara waktu yang dialokasikan dengan materi pelajaran.
3. Penggunaan sarana, prasarana, serta lingkungan sumber belajar yang kurang berdaya guna dan berhasil guna.
4. Latar belakang pendidikan tenaga pengajar yang tidak sesuai dengan mata pelajaran yanga ada.
5. Kurangnya penguasaan metodologi pengajaran IPS oleh guru sehingga kadang-kadang IPS dalam pengajarannya di kelas membuat siswa tidak menyenangi IPS.
6. Cakupan materi yang sering berubah karena perkembangan situasi.

Dalam KTSP disebut ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 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.
5. **Materi Pembelajaran IPS**

**Materi Peninggalan Sejarah**

Peninggalan sejarah adalah warisan masa lampau yang memiliki nilai sejarah.

1. **Macam Peninggalan Sejarah**

Indonesia merupakan negara yang luas wilayahnya. Dengan demikian, suku bangsa dan budayanya juga beraneka ragam. Termasuk juga peninggalan sejarah bangsa kita juga banyak sekali.

Bangsa kita dikenal memiliki budaya yang luhur. Benda-benda peninggalan sejarah nenek moyang bernilai tinggi. Apa saja peninggalan sejarah masa silam tersebut?

* + - 1. Arca

Arca adalah patung, ada yang terbuat dari batu ada juga yang terbuat dari perunggu.

a. Arca Buddha Amarawati di Sulawesi Selatan.

* 1. Arca Roro Jonggrang di Candi Prambanan.
  2. Arca Airlangga di Belahan.
  3. Arca Tribhuwana di Candi Arimbi.

1. Benteng

Benteng merupakan bentuk bangunan yang sengaja dibuat untuk keamanan dan pertahanan pada waktu perang.

* + - * 1. Benteng Otanah di Sulawesi untuk melindungi Raja.
        2. Benteng Fort de Kock di Sumatra
        3. Barat dibangun oleh Belanda.
        4. Benteng Portugis di Jepara, Jawa Tengah.
        5. Benteng Pendem di Cilacap, Jawa Tengah.
        6. Benteng Jagaraga, Bali.
        7. Benteng Duurstede, Saparua, Maluku.
        8. Benteng Sombaupu, Sulawesi Selatan.
        9. Benteng Inong Bale, NAD.

1. Candi

Bangunan kuno yang dibuat dari batu sebagai tempat pemujaan, penyimpanan abu jenazah raja atau pendeta Hindu dan Buddha pada zaman dulu, disebut candi.

* + - * 1. Candi Prambanan di Yogyakarta.
        2. Candi Borobudur di Magelang, Jawa Tengah.
        3. Candi Mendut di Magelang, Jawa Tengah.
        4. Candi Pawon di Magelang, Jawa Tengah.
        5. Candi Panataran di Jawa Timur.
        6. Candi Muara Takus di Riau.
        7. Candi Ijo di Kalimantan Selatan.

1. Gedung

Gedung yang pernah digunakan untuk berlangsungnya peristiwa sejarah, atau tempat tertentu yang bernilai sejarah dijadikan sebagai peninggalan sejarah.

1. Gedung Lawang Sewu di Semarang.
2. Istana Presiden di Tampak Siring, Bali.
3. Istana Raja / Keraton, Cirebon, Surakarta, Yogyakarta.
4. Istana Bogor, Jawa Barat.
5. Makam

Banyak sekali makam yang dijadikan sumber sejarah dan peninggalan sejarah, antara lain :

1. Makam Raja-raja Surakarta dan Yogyakarta di Imogiri, Yogyakarta.
2. Makam Pangeran Diponegoro di Makassar, Sulawesi Selatan.
3. Makam RA. Kartini di Rembang, Jawa Tengah.
4. Makam Ir. Soekarno Presiden RI Pertama di Blitar, Jawa Timur.
5. Makam Sunan Kalijaga di Demak, Jawa Tengah.
6. Monumen

Bangunan yang sengaja dibuat untuk mengenang jasa seseorang tokoh kepada nusa dan bangsa. Bahkan juga untuk memperingati peristiwa bersejarah yang ada di Indonesia. Beberapa monumen di Indonesia, yaitu:

* 1. Monumen Nasional (Tugu Monas) di Jakarta.
  2. Monumen Tugu Muda di Semarang.
  3. Monumen Proklamasi di Jakarta.
  4. Monumen Palagan Ambarawa di Semarang.
  5. Monumen Pers Nasional di Solo, Jawa Tengah.

1. Museum

Gedung, rumah, tempat yang digunakan untuk menyimpan benda-benda peninggalan sejarah disebut Museum.

Beberapa di antaranya:

1. Museum Sudirman di Magelang, Jawa Tengah.
2. Museum Satria Mandala di Jakarta.
3. Museum Purbakala di Sangiran, Sragen, Jawa Tengah.
4. Museum RA Kartini di Jepara, Jawa Tengah.
5. Prasasti

Prasasti adalah tulisan pada batu yang bernilai sejarah. Parasasti yang merupakan peninggalan pada masa kerajaan-kerajaan di Indonesia banyak sekali, misalnya:

1. Prasasti Ciareteun, Kebon Kopi, Jambu, Pasir Awi, Muara

Cianten dari Kerajaan Tarumanegara.

1. Prasasti tersebut ditulis menggunakan bahasa Sansekerta.
2. Prasasti Kedukan Bukit, Talang Tuo, Telaga Batu, Kota Kapur,

Karang Birahi dari Kerajaan Sriwijaya.

1. Prasasti tersebut ditulis menggunakan bahasa Melayu.
2. Prasasti Tuk Mas, Sojomerto, Canggal dari Kerajaan Mataram.
3. Situs

Situs adalah daerah temuan benda-benda purbakala, seperti fosil binatang purba. Banyak situs di Indonesia yang merupakan peninggalan Hindu dan Buddha, misalnya:

* 1. Situs Muara Jambi.
  2. Situs Plawangan.
  3. Situs Cilongok.

1. Tempat Ibadah

Tempat ibadah yang dibangun pada masa lampau dan masih berdiri hingga sekarang, antara lain

1. Masjid Agung Demak di Demak, Jawa Tengah.
2. Masjid Menara Kudus di Kudus, Jawa Tengah.
3. Gereja Portugis di Jakarta.
4. Masjid Baiturrahman di NAD sekarang.
5. Kitab

Kitab banyak menghiasi peninggalan sejarah. Terutama pada masa Kerajaan Hindu-Buddha.

a. Kitab pada masa Kerajaan Majapahit

1. *Sutasoma,* kitab ini dikarang oleh Mpu Tantular. Di dalamnya terdapat istilah Bhinneka Tunggal Ika.

2. *Negarakertagama,* kitab ini dikarang oleh Mpu Prapanca. Istilah Pancasila diambil dari kitab ini.

b. Kitab pada masa Kerajaan Kediri

1. *Arjunawiwaha,* kitab ini dikarang oleh Mpu Kanwa. Arjunawiwaha ditulis menggunakan bahasa Kawi. Kitab ini menceritakan kebesaran Raja Erlangga.

2. Serat *Bharatayudha, Hariwangsa,* dan *Smaradhana*

**B. Menghargai Peninggalan Sejarah**

Peninggalan sejarah yang sangat tinggi nilainya itu. Peninggalan sejarah tersebut bermanfaat bagi bangsa Indonesia, terutama bagi pelajar. Apakah manfaatnya bagi kita di dalam bidang pendidikan?

* + 1. **Manfaat Peninggalan Sejarah**

Adapun manfaat peninggalan sejarah adalah sebagai berikut.

a. Menambah kekayaan budaya bangsa kita.

b. Menambah pendapatan negara melalui kegiatan wisata.

c. Sebagai bukti nyata peristiwa sejarah yang dapat kita amati sekarang.

d. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan.

e. Sangat membantu dalam bidang pendidikan.

f. Dapat mempertebal rasa kebangsaan.

g. Dapat memperkokoh rasa persatuan.

Masih banyak lagi manfaatnya selain yang tersebut di atas. Dapatkah kamu menyebutkan manfaat yang lain?

* + 1. **Upaya Pelestarian Peninggalan Sejarah**

Peninggalan sejarah banyak macam dan jenisnya. Manfaatnya juga banyak sekali. Untuk itu, bagaimana sikapmu terhadap peninggalan sejarah yang ada? Kita wajib menghargai peninggalan sejarah itu. Cara kita menghargai agar tetap lestari, antara lain :

a. memelihara peninggalan sejarah sebaik-baiknya.

b. melestarikan benda sejarah tersebut agar tidak rusak.

c. tidak mencoret-coret benda peninggalan sejarah.

d. turut menjaga kebersihan dan keutuhanan.

e. wajib menaati tata tertib yang ada dalam setiap tempat peninggalan sejarah.

f. wajib menaati peraturan pemerintah yang berlaku.

Pemerintah telah merawat peninggalan sejarah. Uluran tangan pihak swasta demi kelestarian benda sejarah tersebut sangat diperlukan. Perlunya perlindungan yang diberlakukan terhadap situs atau benda-benda sejarah. Sanksi terhadap pelanggaran yang merugikan upaya pelestarian peninggalan sejarah.

Apa yang kalian lakukan bila mengetahui ada seseorang mencorat-coret benda peninggalan sejarah? Nah, perbuatan seseorang itu bukan melestarikan dan ikut menjaga, tetapi justru merusak terhadap peninggalan sejarah.

1. **Model Pembelajaran** 
   * 1. **Model pembelajaran *Discovery Learning.***
2. **Definisi Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Model *Discovery Learning* adalah sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri.

Memiliki beberapa pengertian *Discovery Learning* menurut para ahli :

Model *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005: 43).

*Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2005:145).

Berdasarkan para ahli dapat di simpulkan bahwa *Discovery Learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan.

Dalam mengaplikasikan [metode *Discovery Learning*](http://www.ekaikhsanudin.net/2014/12/pembelajaran-model-discovery-learning.html) guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2005:145).

Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang teacher oriented menjadi student oriented. Dalam metode *Discovery Learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan.

Pembelajaran penemuan (discovery) merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pendekatan kontruktivis modern. Pada pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Guru mendorong siswa agar mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen dengan memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip atau konsep-konsep bagi diri mereka sendiri. Pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengatur sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melaui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

Dalam pembelajaran *discovery learning*, mulai dari strategi sampai dengan jalan dan hasil penemuan ditentukan oleh siswa sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Maier (Winddiharto:2004) menyatakan bahwa:

Apa yang ditemukan, jalan, atau proses semata-mata ditemukan oleh siswa itu sendiri. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning*. Adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan, tidak mudah dilupakan oleh siswa. Dengan belajar penemuan, anak belajar berfikiranalisis dengan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat.

**2. Kelebihan dan Kekurang *Discovery Learning***

* + - * 1. **Kelebihan Penerapan *Discovery Learning.***

Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya. Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil. Model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri. Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.

Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi. Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah padakebenaran yang final dan tertentu atau pasti. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru. Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri. Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik. belajar menjadi lebih terangsang. Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.

Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa. Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

* + - * 1. **Kelemahan Penerapan *Discovery Learning.***

Menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustasi.

Tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.

Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama. Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian. Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Ada beberapa kelemahan metode *discovery,*yaitu sebagai berikut.

1. Metode ini berdasarkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustasi. Di pihak lain justru menyebabkan akan timbulnya kegiatan diskusi.

2. Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumla.h siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.

3. Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.

4. Pengajaran *discovery*lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, ngembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

5. Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa

6. Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan bagi berfikir yang akan ditemukan oleh siswa telah dipilih lebih dahulu oleh guru, dab proses penemuannya adalah dengan bimbingan guru.

**3. Tujuan dan Manfaat discovery learning**

**1. Tujuan**

*Discovery Learning* bertujuan agar peserta didik mampu memecahkan masalah dan menarik kesimpulan yang sedang dipelajarinya:

1. Untuk mengembangkan kreativitas
2. Untuk mendapatkan pengalaman langsung
3. Untuk meningkatkan kemampuan berfikir rasional dan kritis
4. Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran
5. Untuk belajar memecahkan masalah
6. Untuk mendapatkan inovasi dalam proses pembelajaran
   * + 1. **Manfaat**
7. Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berfikir dan

menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

1. Peserta didik memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara lebih diingat.
2. Model ini untuk melatih peserta didik lebih banyak belajar sendiri.
3. **Tipe picture and picture**

Model pembelajaran kooperatif yang mejadi bahan Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) adalah model  picture to picture. Pembelajaran dengan menggunakan model ini menitik beratkan kepada gambar sebagai media penanaman sutu konsep tertentu. Gambar-gambar yang disajikan atau diberikan menjadi factor utama dalam proses pembelajaran karena siswa akan belajar memahami suatu konsep atau fakta dengan cara mendeskripsikan dan menceritakan gambar yang diberikan berdasarkan ide/gagasannya. Dalam proses pembelajarannya penggunaan media gambar dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif, kreatif dan menemukan sendiri dengan bantuan guru sesuai dengan materi yang dipelajari.

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

**D. Motivasi**

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting.

Bahwa motivasi ini mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia.

Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa (*feeling*), afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.

Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi yakni tujuan.

Motivasi adalah sesuatu yang dibutuhkan untuk melakukan aktivitas.

Siti Sumarni (2005), motivasi secara harafiah yaitu sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Sedangkan secara psikologi, berarti usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya, atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. (KBBI, 2001:756).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa [*pengertian motivasi*](http://belajarpsikologi.com/pengertian-motivasi-belajar/)adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai.

**E. Hasil Belajar**

**1. Pengertian Belajar**

Belajar telah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Belajar terjadi seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan manusia, semenjak manusia ada sebenarnya ia telah melaksanakan aktivitas belajar. Bahkan pepatah mengatakan kita wajib belajar sejak dilahirkan sampai akhir hayat.

Beberapa para ahli mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian belajar. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dan interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Gagne dan Moh.Surya dalam (<http://belajarpsikologi.com/pengertian-belajar-menurut-ahli/diakses> tanggal 06 Mei 2015 jam 16:42 WIB). Menyatakan bahwa:

Belajar merupakan jenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleks atau perilaku yang bersifat naluriah. Moh. Surya (1981:32), belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Dari semua pernyataan para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa pada prinsipnya, belajar adalah perubahan diri seseorang akibat adanya suatu poses dan interaksi dengan lingkungannya. Belajar ditunjukan oleh perubahan yang relatif tetapi dalam perilaku yang terjadi karena adanya latihan dan pengalaman-pengalaman.

Dalam pengertian ini, tidak berarti semua perubahan berarti belajar, tetapi dapat dimasukan dalam pengertian belajar yaitu perubahan berarti belajar, tetapi dapat dimasukan dalam pengertian belajar yaitu, perubahan yang mengandung suatu usaha secara sadar, untuk mencapai suatu tujuan belajar. Berdasarkan pengertian belajar yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi menjadi suatu pengertian belajar.

Belajar adalah merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang buruk. Perubahan itu tidak harus segera nampak setelah proses belajar tetapi dapat nampak di kesempatan yang akan datang.

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman. Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru, yang berlaku dalam waktu yang relatif  lama. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian baik fisik maupun pisikis.

* + 1. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar Menurut Dimyati dan Mudjiono dalam (http//indramunawar-blogspot.com diakses tanggal 06 mei 2015 jam 16:56 WIB). Menyatakan bahwa :

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siwa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Adalah sebagai berikut:

* + - * 1. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

* + - * 1. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

* + - * 1. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampian motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian dalam hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut biasanya ranah kognitiflah yang sering dinilai oleh para guru dalam suatu proses pembelajaran. Karena, berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai suatu materi pembelajaran. Dalam penelitian ini yang menjadi penilaian hasil pembelajaran yaitu hanya pada ranah kognitif dan afektif.

Hasil belajar adalah kemampuan-kempuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidika. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

**3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.

b. Faktor eksternal

adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture dan model pembelajaran discovery learning. Pelaksanaan dua jenis model pembelajaran kooperatif ini menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS.

Menurut Djamarah dalam Nurazizah ( 2012:38) menyatakan bahwa:

Faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Hasil belajar yaitu sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

Secara *implisit* ada tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak, yaitu faktor *internal*, faktor *eksternal* dan faktor *pendekatan*.

**F. Rencana Pelaksanaan Pembelajar (RPP)**

**1. Pengertian RPP**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus.

Maka ringkasnya RPP adalah rencana operasional kegiatan pembelajaran setiap atau beberapa KD dalam setiap tatap muka dikelas. RPP harus berupa kegiatan konkret setapak demi setapak yang dilakukan oleh guru dikelas dalam mendampingi peserta didik. Satu hal yang amat penting dalam penyusunan RPP adalah bahwa kegiatan pembelajaran harus diarahkan agar berfokus pada peserta didik, sedangkan guru berperan sebagai pendamping atau fasilitator. Ketika guru memilih pendekatan, metode, materi, pengalaman belajar, interaksi belajar mengajar harus memungkinkan peserta didik berinteraksi dan aktif, sedang guru memfasilitasi dan mendampinginya.

Lingkup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran paling luas mencakup 1 (satu) kompetensi dasar yang terdiri atas 1 (satu) indikator atau beberapa indikator untuk 1 (satu) kali pertemuan atau lebih. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sekurang-kurangnya memuat tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar.

Berdasarkan PP 19 Tahun 2005 Pasal 20 dinyatakan bahwa:

”Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar”.

Sesuai dengan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses dijelaskan bahwa 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.

**2. Komponen RPP**

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:

a. Identitas mata pelajaran, meliputi:

1. Satuan pendidikan,

2. Mata Pelajaran

3. Kelas,

4. Semester,

5. Jumlah pertemuan.

6. Alokasi waktu

b. 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.

c. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar,adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.

d. Indikator pencapaian kompetensi

Indikator pencapaian 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.

e. Tujuan pembelajaran.

Tujuan Pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.

f. Materi ajar.

Memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.

g. Sumber belajar

Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

h. Alokasi waktu,

Ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar.

i. Model/pendekatan/metode pembelajaran,

Digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan model/ pendekatan/metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran.

j. Kegiatan pembelajaran :

1. Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran 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 ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

3. Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau simpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindaklanjut.

k. Penilaian hasil belajar

Prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada Standar Penilaian.

**3. Prinsip-Prinsip Penyusunan RPP**

Ada beberapa prinsip penyusunan RPP yang perlu diperhatikan dalam proses penyusunan/perancangan RPP, diantaranya:

a. Memperhatikan perbedaan individu peserta didik

RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/ataulingkungan peserta didik.

1. Mendorong partisipasi aktif peserta didik

Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar.

1. Mengembangkan budaya membaca dan menulis

Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

d. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut

RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedial

e. Keterkaitan dan keterpaduan

RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indicator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.

f. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi

RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

**G. HASIL PENELITIAN TERDAHULU**

Hasil penelitian terdahulu (Nurul Azizah Shiddiq, UNPAS 2013)

Dalam skripsinya yang berjudul upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia melalui model picture and picture kelas V semester 1 SDN Pelita Kecamatan Cicalengka.

Dalam praktek pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SDN Pelita Kecamatan Cicalengka, kemampuan siswa dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia belum sesuai dengan apa yang di inginkan. Masalah tersebut dikarenakan siswa kurang termotivasi untuk belajar, sehingga siswa tidak bisa menguasai pelajaran secara optimal. Di samping itu, model pembelajaran yang dikembangkan masih belum mampu mengkondisikan kemampuan siswa untuk mengembangkan pengetahuannya secara mandiri. Berdasarkan kondisi tersebut maka di susunlah rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model picture and picture pada pembelajaran IPS tentang keragaman suku bangsa dan negara di Indonesia di SDN Pelita kelas V? Bagaimana proses pembelajaran siswa dalam mempelajari IPS tentang keragaman suku bangsa dan negara di Indonesia serta pengalaman menggunakannya dengan menggunakan model picture and picture pada siswa kelas V SDN Pelita? Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SDN Pelita pada Pembelajaran IPS tentang keragaman suku bangsa dan negara Indonesia. Serta pengalaman menggunakannya setelah menggunakan model picture and picture.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas maka di terapkanlah model pembelajaran yaitu model picture and picture. Penelitian yang harus di gunakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan model PTK Kemmis and Tagart, dan Instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes dan catatan lapangan yang dapat menunjang penggunaan model tersebut.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan sebanyak III siklus, di peroleh peningkatan persentase sebagai berikut. Mulai dari siklus I rata-rata 62,75 siswa yang tuntas 45% dan siswa yang belum tuntas 55%. Pada siklus II meningkat rata-rata 75,5 siswa yang tuntas menjadi 87,5% dan siswa yang belum tuntas menjadi 12,5%. Pada siklus III meningkat nilai rata-rata menjadi 90 siswa yang tuntas menjadi 100% dan siswa yang belum tuntas 0% . Dengan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

* + - 1. Hasil Penelitian Terdahulu (Leti Oktiana, UNPAS 2012).

Dalam skripsinya yang berjudul penggunaan media gambar untuk meningkatkan pemahaman konsep tentang pengaruh globalisasi di lingkunagnnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Sukamulya 2 dengan subyek penelitian kelas IV. Keberhasilan pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang globalisasi. Tetapi, dalam proses pembelajaran ditemukan penggunaan metode pembelajaran yang tidak berpareatif seperti ceramah, pemberian tugas, menghafal dan mencatat saja. Sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang disampaikan sehingga siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran. Kebosanan tersebut mengakibatkan kurangnya perhatiansiswa terhadap proses pembelajaran yang disampaikan sehingga siswa tidak paham terhadap konsep yang dipelajari. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa secara umum yaitu siswa yang menjadi KKM (68) hanya 31% atau 11siswa dari 30 siswa dan yang belum mencapai KKM (68) adalah 69% atau 29 siswa dari 30 siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan media gambar, media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Dengan menggunakan media gambar tentang globalisasi, dimaksudkan pemahaman konsep siswa meningkat, selain itu siswa tidak mengira-ngira lagi pembelajaran yang diterimanya, karena siswa mengalami sendiri kejadian yang diterimanya.

Hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan presentase hasil penilaian pemahaman konsep dengan menggunakan media gambar mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya, pada sikul I sebesar 51, siklus II sebesar 100%. Dengan demikian penggunaan media gambar dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang globalisasi. Karena hal tersebut telah mencapai target indikator keberhasilan85%.