**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Belajar dan Pembelajaran**
2. **Belajar**

**Belajar** merupakan kegiatan paling pokok dalam proses belajar mengajar manusia. Terutama dalam pencapaian tujuan institusional suatu lembaga pendidikan atau sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa berhasil tidaknya suatu pencapaian tujuan pendidikan tergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh individu. Menurut S. Nasution (1982:39), “Belajar dianggap merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan” . (Sadiman 2003:2 ) belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Di sini yang dipentingkan pendidikan intelektual, kepada anak-anak diberikan bermacam-macam pelajaran untuk menambah pengetahuan yang dimilikinya, terutama dengan jalan menghafal. Siahaan (2005:2) berpendapat bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku yang baru itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, serta timbul dan berkembangnya sifat-sifat sosial dan emosional.

Pembelajaran IPS merupakan salahsatu pembelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik dapat menyesuaikan diri dengan lingkuna masyarakat serta memiliki kemampuan untuk menguasai masalah-masalah yang ada di masyarakat dan bisa memikirkan cara untuk menyelesaikan masalah yang terjadi. Berikut ini beberapa teori belajar yang mendukung dalam pencapaian belajar IPS adalah sebagai berikut:

1. Teori Jean Piaget

Teori belajar Piaget ini sering disebut sebagai tahap perkembangan anak atau tahap perkembangan belajar anak pada saat tumbuh mulai lahir dari bayi yang dilahirkan sampai menginjak usia hingga menginjak dewasa. Menurut Trianto (2009: 29) ada empat tingkatan perkembangan kognitif dapat dilihat pada tabel 2.2 sebagai berikut:

**Tabel 2.1**

**Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Piaget**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Perkiraan usia** | **Kemampuan-kemampuan utama** |
| *Sensorimotor* | Lahir sampai 2 tahun | Terbentuknya konsep “kepermanenan objek” dan kemajuan gradual dari perilaku reflektif ke perilaku yang mengarah kepada tujuan |
| *Praoprasional* | 2 sampai 7 tahun | Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek-objek dunia. Pemikiran masih egosentis dan sentrasi |
| *Operasi Konkret* | 7 sampai 11 tahun | Perbaikan kemampuan untuk berfikir secara logis. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat dibalik. Pemikiran tidak lagi sentrasi tetapi desentrasi, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegoisentrisan. |
| *Operasi Formal* | 11 tahun sampai dewasa | Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis |

**Sumber :Sri Kurniasari (2012 : 60)**

Berdasarkan teori di atas dapat dijelaskan bahwa teori tersebut sangat mendukung pada saat pembelajaran yang akan dilaksanakan di sekolah dasar pada materi kegiatan ekonomi dalam penggunaan media kartu gambar tempel . Karena pada tahap operasi konkret ini peserta didik dapat memperbaiki kemampuannya sendiri dalam mengembangkan cara berfikirnya dan peserta didik dapat berfikir secara logis yang besifat konkret.

Selanjutnya Piaget (Trianto, 2009: 30) mengemukakan bahwa “perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya”. Jadi perkembangan kognitif yang dimiliki oleh setiap peserta didik berbeda-beda, bergantung pada sejauh mana peserta didik bisa ikut aktif dalam manipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya baik dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat.

1. Teori J. Bruner

Jerome Bruner dikenal dengan belajar penemuan. Menurut Bruner (Trianto, 2010: 23) belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik.

Selanjutnya Depdiknas (Jufriyah, 2009: 21) menyarankan bahwa:

Sebaiknya anak tidak hanya terlibat dalam memanipulasi material (seperti alat peraga), pencarian pola, penemuan kembali, akan tetapi juga dalam mengkomunikasikan hasil observasi mereka, membicarakan adanya keterkaitan, menjelaskan prosedur yang digunakan serta memberikan argumentasi atas hasil yang mereka peroleh.

IPS sebagai mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan peserta didik dan melatih keaktifan peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berkomunikasi peserta didik, dimana peserta didik dapat memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuannya, terutama dengan pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan berbahasa.

1. Teori Robert M. Gagne

Menurut Gagne ( Sagala , 2003:17 ) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dalam diri dan faktor luar diri dimana keduanya saling berinteraksi. Asumsi yang mendasari teori Gagne adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Hasil pembelajaran manusia pada dasarnya bersifat kumulatif, yang berarti bahwa hasil pembelajaran yang dicapai individu adalah merupakan kumpulan keseluruhan hasil-hasil pembelajaran sebelumnya yang saling berkaitan.

Menurut Gagne ( Dahar, 1988: 135-140) hasil pembelajaran merupakan keluaran dari pemrosesan informasi yang berupa kecakapan manusia yang terdiri :

1. Keterampilan intelektual
2. Strategi-strategi kognitif
3. Informasi verbal
4. Sikap-sikap
5. Keterampilan-keterampilan motorik

Berdasarkan pendapat diatas bahwa ada lima hasil pembelajaran yang kemukakan oleh Gagne yaitu :

1. Keterampilan intelektual

Kemampuan untuk dapat memperbedakan, menguasai konsep, aturan, dan memecahkan masalah. Kemampuan-kemampuan tersebut diperoleh melalui belajar. Sehingga peserta didik dapat menerapkan  konsep dan peraturan untuk mengatasi masalah dan ide-ide untuk menghasilkan sesuatu. Penggunaan media kartu gambar tempel dapat memudahkan dan mengasah pemahaman intelektual siswa dalam menerapkan konsep pembelajaran yang abstrak menjadi konkret. Sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

* + 1. Strategi-strategi kognitif

Kemampuan kognitif ini biasa diartikan dengan cara-cara yang digunakan oleh peserta didik untuk memandu pelajaran mereka, cara mereka berpikir, bertindak, ataupun merasakan sesuatu. Cara peserta didik untuk menangani aktivitas belajar dan berpikirnya sendiri, sehingga ia menggunakan cara yang sama ketika menemukan kesulitan yang sama. Dalam pembelajaran menggunakan media gambar tempel siswa dapat mengidentifikasi gambar kemudian mengelompokan jenis kegiatan apa saja yang terkandung dalam gambar tersebut. Selanjutnya siswa dapat melakukan latihan mereka sendiri tentang materi yang dipelajari. Dalam bentuk yang paling sederhana, latihan itu berupa mengulang-ngulang nama-nama kegiatan dalam suatu gambar. Sehingga penggunaan media kartu gambar tempel dapat membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

* + 1. Informasi verbal

Merupakan pengetahuan yang dimiliki peserta didik dan dapat diungkapkan dalam bentuk bahasa, lisan, dan tertulis. Pengetahuan tersebut diperoleh dari sumber yang juga menggunakan bahasa, lisan maupun tertulis. Ketika peserta didik melakukan proses pemahaman dengan mengidentifikasi kegiatan yang ada pada kartu gambar tempel, hal itu dapat dilakukan dengan mengidentifikasi gambar demi gambar, ataupun dengan mengingat informasi apa yang hendak disampaikan dalam gambar tersebut. Dalam penggunaaan media kartu gambar tempel informasi tidak lagi terbatas hanya pada ingatan tetapi berhubungan dengan konteks yang lebih luas dan ide-ide yang berhubungan. Dengan demikian, penggunaan media kartu gambar tempel terhadap proses pemahaman siswa jauh lebih baik dalam proses belajar ketimbang hanya melakukan proses mengingat.

* + 1. Sikap-sikap

 Kemampuan seseorang yang sangat berperan sekali dalam mengambil tindakan, apakah baik atau buruk untuk dirinya sendiri. Kecenderungan untuk merespon secara tepat terhadap stimulus atas dasar penilaian terhadap stimulus tersebut. Respon yang diberikan oleh seseorang terhadap suatu objek mungkin positif mungkin pula negatif, hal ini tergantung kepada penilaian terhadap objek yang dimaksud, apakah sebagai objek yang penting atau tidak. Melalui pembelajaran menggunakan media kartu gambar tempel siswa dapat merasakan berhasil atau tidaknya ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan melalui hasil belajarnya.

* + 1. Keterampilan-keterampilan motorik

Kemampuan seseorang dalam melakukan suatu jaringan gerak-gerik jasmani dalam urutan tertentu, dengan mengadakan koordinasi antara gerak-gerik berbagai anggota badan secara terpadu. Sehingga peserta didik dapat melaksanakan suatu tindakan dengan tepat dan cepat. Dengan menggunakan media kartu gambar tempel siswa dapat bergerak aktif dalam proses pembelajaran dan tidak merasa jenuh. Siswa dapat aktif berpartisifasi terhadap proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

1. **Pembelajaran**

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, sepert imedia, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

Darsono (2002: 24-25) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik”. Sedangkan secara khusus pembelajaran dapat diartikan sebagai berikut :

1. Teori Behavioristik

mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan (stimulus). Agar terjadi hubungan stimulus dan respon (tingkah laku yang diinginkan) perlu latihan, dan setiap latihan yang berhasil harus diberi hadiah dan atau reinforcement (penguatan).

1. Teori Kognitif

menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari.

1. Teori Gestalt

menguraikan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga siswa lebih mudah mengorganisirnya (mengaturnya) menjadi suatu gestalt (pola bermakna).

1. Teori Humanistik

menjelaskan bahwa pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Arikunto (1993: 12) mengemukakan “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar”. Lebih lanjut Arikunto (1993: 4) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/ media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/ media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum,sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan media.  
Demikian pula kunci pokok pembelajaran ada pada guru (pengajar), tetapi bukan berarti dalam proses pembelajaran hanya guru yang aktif sedang siswa pasif. Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Jadi, jika pembelajaran ditandai oleh keaktifan guru sedangkan siswa hanya pasif, maka pada hakikatnya kegiatan itu hanya disebut mengajar. Demikian pula bila pembelajaran di mana siswa yang aktif tanpa melibatkan keaktifan guru untuk mengelolanya secara baik dan terarah, maka hanya disebut belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menuntut keaktifan guru dan siswa.

1. **Hakikat Pendidikan IPS**
2. Pengertian Pendidikan IPS

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) merupakan istilah yang sering dituliskan atau disebutkan dalam berbagai karya akademik. Pendidikan IPS pada tingkat  sekolah dasar menggunakan pendekatan secara terpadu / fusi. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berfikir konkret. Pengembangan pendidikan IPS tidak hanya diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja. Keterampilan sosial menjadi salah satu faktor yang dikembangkan  sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam pendidikan IPS.

Adapun definisi mengenai PIPS adalah sebagai berikut. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) merupakan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Somantri (Sapriya, 2008: 9)

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) merupakan seleksi dan integrasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan, dikemas secara psikologis, ilmiah, pedagogis, dan sosial kultural untuk tujuan pendidikan. (Sapriya, 2008: 60)

National Council for the Social studies (NCSS)(NCSS, 1994) *“ Social studies is the integrated study for the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geography, history, law philosophy, political science, psychology, religion, and social mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young eople develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.*

Dari beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesiplan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya).

[Pengembangan pribadi siswa melalui pendidikan IPS tidak langsung tampak hasilnya, tetapi setidaknya melalui pendidikan IPS akan membekali kemampuan siswa dalam pengembangan diri melalui berbagai ketrampilan sosial dalam kehidupannya (social life skill). Pendidikan IPS di sini harus membekali siswa tentang pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai, sehingga semua itu dapat membentuk citra disi siswa menjadi manusia manusia yang memiliki jati diri yang mampu hidup di tengah masyarakat dengan damai, dan dapat menjadikan contoh teladan serta memberikan kelebihannnya pada orang lain.](http://3.bp.blogspot.com/-vKjala053ck/T23m4oEHu_I/AAAAAAAAAA8/K4BUze7sk08/s1600/20110628255.jpg)

1. Tujuan IPS

Dalam pembelajaran PIPS memiliki tujuan yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik.

Menurut Sapriya (2008: 10)

PIPS bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowladge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Dari penjelasan diatas, peserta didik harus menguasai pengetahuan (*knowladge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) agar dapat memahami masalah yang terjadi di kehidupan sosial maupun kehidupan individual. Untuk dapat memahami masalah PIPS seorang guru hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang ilmu-ilmu sosial dan permasalahan sosial lainnya.

Dalam pembelajaran IPS, perlu adanya suatu pembelajaran yang membuat peserta didik mengerti tentang semua konsep yang ada dalam IPS. Tidak hanya itu, pembelajaran IPS juga seharusnya dapat membuat peserta didik mengaitkan konsep IPS yang didapat dengan kenyataan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut agar tujuan IPS dapat tercapai.

Tujuan mata pelajaran IPS seperti yang dinyatakan Supriatna, dkk (2009: 21) yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan 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.

Berdasarkan tujuan di atas, pelajaran IPS selalu melibatkan kehidupan sehari-hari, masyarakat dan lingkungannya. Oleh karena itu dalam pembelajaran guru harus memotivasi dan memberikan pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik baik fisik, mental, dan sosial.

Dengan demikian, tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan Pendidikan Nasional. Dengan demikian tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Dengan adanya pembelajaran IPS berbagai kemampuan yang diharapkan dapat berkembang pada diri siswa. Khususnya kemampuan untuk hidup di tengah-tengah lingkungan atau masyarakat sekitar. Pembelajaran IPS juga mengantarkan siswa menjadi warga negara yang baik dengan mewariskan nilai-nilai budaya yang perlu dimiliki oleh siswa.

1. Pembelajaran IPS di sekolah Dasar

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari cara pendidik mengajar dan peserta didik belajar, sebab baik tidaknya hasil proses pembelajaran dapat dilihat dan dirasakan oleh pendidik dan peserta didik sendiri. Proses belajar mengajar yang dikatakan berhasil apabila ada perubahan pada diri peserta didik. Perubahan perilaku ini menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan. Di dalam proses pembelajaran peserta didik harus menunjukan kegairahan belajar yang tinggi, semangat kerja yang besar dan percaya pada diri sendiri. Untuk memperoleh hasil seperti yang telah dikemukakan diatas, salah satu caranya adalah meningkatkan kualitas belajar. Guru menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan secara optimal. Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan subjek utama dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan banyak tergantung kepada kesiapan dan cara belajar yang dilakukan siswa.

Menurut Sapriya (2008 : 160) pada jenjang SD pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*Integreted*). Hal tersebut karena materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata siswa sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya. Secara mendasar, kajian IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya.

1. Ruang lingkup Pendidikan IPS

Secara mendasar Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kumpulan pengetahuan tentang kehidupan sosial yang bersumber dari kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Menurut Hanifah (2010: 151) mengatakan bahwa :

Ruang lingkup pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau oleh geografi dan sejarah. Terutama gejala sosial kehidupan sehari-hari yang ada pada lingkungan hidup murid-murid SD dengan menggunakan metode dan pendekatan kesadaran anak didik terhadap gejala dan masalah kehidupan tadi dikembangkan dan dipertajam.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS KTSP 2007 ( Nurfaizah, 2011: 25) antara lain :

1. Manusia, Tempat dan Lingkungan
2. Waktu, Keberlanjutan dan Perbuatan
3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

Dalam KTSP 2006 mengenai ruang lingkup IPS di atas merupakan bidang kajian yang dipelajari dalam IPS. IPS mengkaji beberapa hal secara kompleks, baik itu interaksinya, nilai, norma, kebudayaan ataupun kegiatan ekonomi. Hal tersebut ternyata sejalan dengan salah satu ruang lingkup dalam bidang kajian yang dipelajari IPS yang diteliti oleh peneliti yaitu kegiatan ekonomi.

Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar sesuai KTSP 2006 yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.2**

**Standar Kompetensi dan Kompetensi**

**Dasar Kelas V Semester 1**

|  |  |
| --- | --- |
| **Standar Kompetensi** | **Kompetensi Dasar** |
| * 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindhu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia | * 1. Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia |

**Sumber: KTSP 2006**

Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar di atas, dari hasil perolehan data hasil observasi data awal yang dilakukan peneliti di SDNegri Tanjung Sari II harus diadakannya perbaikan proses pembelajaran IPS guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi sesuai kompetensi dasar yang ada pada poin 1.5 KTSP 2006.

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

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah memiliki arti “Perantara” atau “Pengantar” (AzharArsyad, 2006). Menurut Schramn (Hermawan, dkk. 2007: 4) mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sedangkan menurut *National Education Association* (NEA) (Hermawan, dkk. 2007: 4) mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Menurut Sudin dan Saptani (2009: 01) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses komunikasi yang bertumpu pada tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Dari ketiga definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan yang dapat mendorong pikiran, perasaan, dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran sehingga terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembeharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tututan zaman. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media kartu gambar tempel digunakan dalam sebagai upaya-upaya pembahruan untuk meningkatkan hasil belajar mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

1. Kriteria Media Pembelajaran

Setiap media menjadi prioritas yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menentukan media sebagai perantara yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa, seorang guru harus memperhatikan kriteria media yang tepat agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini sejalan dengan pandangan Sudin dan Saptani (2009: 33).

Pemilihan dan pemanfaatan media perlu memperhatikan kriteria sebagai

berikut :

1. Tujuan
2. Ketepat gunaan (Validitas)
3. Keadaan Peserta Didik
4. Ketersediaan
5. Mutu Teknis
6. Biaya

Sejalan dengan pendapat diatas, pemilihan media kartu gambar tempel telah mempertimbangkan beberapa hal yang perlu di perhatikan antara lain :

1. Media yang dipilih selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media kartu gambar tempel dibuat berpedoman pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Aspek materi menjadi pertimbangan yang penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan tentunya akan berdampak pula pada hasil pembelajaran siswa. Oleh karena itu, media kartu gambar tempel memuat gambar-gambar sesuai isi pokok materi yang akan diajarkan pada siswa berupa kartu gambar tempel.
3. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya dan lingkungan siswa menjadi pusat perhatian dan pertimbangan seorang guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Hal ini yang dijadikan salah satu peneliti dalam memilih penggunaan media kartu gambar tempel untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan dan harus diperhatikan oleh seorang guru. Oleh karena itu, peneliti mengajukan penggunaan media kartu gambar tempel yang mudah dan terjangkau dalam proses pembuatannya.
5. Seringkali kriteria biaya ditempatkan sebagai kriteria utama. Biaya yang dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Penggunaan media kartu gambar tempel terhitung ekonomis, guru tidak harus khawatir dengan pengeluaran untuk proses pembuatannya. Meskipun terbilang ekonomis namun dampak yang timbul dapat meningkatkan pada hasil belajar siswa.
6. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Hermawan (2007:35) :

Ada tiga jenis media pembelajaran yang perlu dipahami oleh guru, yaitu :

1. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non- projected visual*).
2. Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk memperlajari bahan ajar.
3. Media audio-visual adalah kombinasi dari media audio dan media visual atau disebut media pandang-dengar.

Dari pengklasifikasian diatas mengenai media, dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan jenis media visual khususnya media visual yang tidak dapat diproyeksikan (*non- projected visual*) berupa kartu gambar tempel. Hal tersebut didukung oleh pendapat Sadiman, dkk (1984 : 29) mengenai kelebihan menggunakan media visual adalah sebagai berikut :

1. Sifatnya konkret, gambar lebih realistis menunjukan pokok masalah dibandingakan dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
3. Gambar dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetukan kesalahpahaman.
4. Gambar mudah didapat dan digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus serta terhitung ekonomis.

Selain kelebihan – kelebihan tersebut, media gambar pun memiliki kelemahan diantaranya, gambar hanya menekankan persepsi indera mata dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Namun dengan berpegang teguh untuk memenuhi syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam media gambar yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, peneliti optimis akan meminimalisir kelemahan yang ada pada media gambar. Mengenai syarat yang harus dipenuhi dalam media gambar yang baik, peneliti berpedoman pada pendapat Sadiman, dkk (1984 : 32) mengemukakan bahwa :

Media gambar yang baik memiliki syarat yang harus dipenuhi sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu autentik, sederhana, gambar sebaiknya mengandung perbuatan, memuat ukuran yang relatif, dan gambar hendaknya bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti semakin optimis dalam menggunakan media kartu gambar tempel untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas V materi kegiatan ekonomi di SD Negeri Tanjung Sari II Kecamatan Cagkuang Kabupaten Bandung.

1. Fungsi Media Pembelajaran

Dengan memahami fungsi media dalam proses pembelajaran, maka seorang guru tidak bisa lagi menganggap media tersebut hanya sebatas sebagi alat bantu semata yang boleh diabaikan manakala media tersebut tidak tersedia.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Hermawan, dkk (2007: 11) adalah sebagai berikut.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
2. Media pembelajaran meletakan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.
3. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.

Pendapat diatas didukung oleh pendapat Sudin dan Saptani (2009: 9) yang mengatakan :

Fungsi media pembelajaran adalah sebagi berikut :

Mengatasi batas-batas ruang kelas

Memberikan kesamaan/ kesatuan dalam pengamatan terhadap sesuatu yang pada awal pengamatan peserta didik berbeda-beda.

Membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik.

Sejalan dengan pendapat di atas fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Contohnya, media kartu gambar tempel yang dipilih peneliti dalam penelitian ini digunakan untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri saling berhubungan dengan komponen lainnya seperti, metode pengajaran, model pembelajaran, strategi pembelajaran, dan sebagainya khususnya materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa agar terciptanya situasi pembelajaran yang diharapkan. Sejalan dengan hal tersebut pada penelitian ini, media kartu gambar tempel didukung oleh penggunaan metode kerja kelompok untuk menciptakan situasi pembelajaran yang diharapkan.

1. Manfaat Media Pembelajaran
2. Menurut Sadiman (1984:17) secara umum manfaat media dalam proses belajar mengajar adalah sebagai Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
3. Mengatasi ruang, waktu dan daya indera.
4. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar khususnya dengan menggunkan media kartu gambar tempel adalah sebagai berikut :

1. Media kartu gambar tempel dalam pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media kartu gambar tempel dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar serta meningkatkan aktivitas belajar siswa.
3. Media Kartu Gambar Tempel

Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada siswa. Dengan menggunakan gambar siswa dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Media kartu gambar tempel adalah nama media yang dibuat oleh peneliti yaitu suatu media visual yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa kartu gambar yang ditempelkan untuk mengingatkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Terdiri dari kartu-kartu gambar yang terdiri atas kartu gambar kegiatan ekonomi di Indonesia.

Media kartu gambar tempel dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Rohani (1997: 76) “manfaat media gambar dalam proses instruksional adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan”.

Dari beberapa pendapat diatas mengenai media gambar, dapat disimpulkan fungsi media kartu gambar tempel adalah sebagai berikut.

1. Dapat meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk dapat berpikir sehingga dapat mengurangi terjadinya verbalisme.
2. Meningkatkan minat dan aktifitas siswa dalam pembelajaran
3. Meletakan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar sehingga dapat menjadikan pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan.

Sejalan dengan penjelasan diatas, peneliti mengajukan penggunaan media kartu gambar tempel untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa mengenai materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tanjung Sari II Kecamatan Cangkuang Kabupaten Bandung.

Adapun langkah-langkah penggunaan media kartu gambar tempel dalam proses pembelajaranya yaitu :

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru menjelaskan materi kegiatan ekonomi yaitu kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi di Indonesia menggunakan media kartu gambar.
3. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 4 orang.
4. Guru membentuk ketua kelompok berdasarkan kelompoknya masing-masing.
5. Guru membagikan petunjuk permainan kemudian membagikan LKS pada setiap kelompok dan menjelaskan cara pengerjaan LKS kepada setiap kelompok.
6. Setiap kelompok diminta mengambil kartu gambar tempel dengan benar dalam misteri dus kotak warna kemudian mengelompokan kartu gambar tempel tersebut berdasarkan persamaan kegiatan yang ada pada gambar tersebut, selanjutnya mencari dan menemukan perbedaan yang ada pada kartu gambar tempel tersebut berdasarkan jenis bidang kegiatan ekonomi.
7. Setelah menyelesaikan LKS, masing-masing kelompok mengambil bendera kemenangan yang dipsang di papan tulis sesuai dengan tingkat kecepatan tiap kelompok berhasil mengerjakan LKS.
8. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok lain mengomentari jawaban setiap kelompok yang tampil dengan dibimbing oleh guru.
9. Guru membagikan soal evaluasi kepada siswa.
10. Guru bersama siswa melakukan refleksi mengenai materi yang telah diajarkan.
11. Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.
12. Guru menutup pembelajaran.
13. **Metode Kerja Kelompok**
14. Pengertian Kerja Kelompok

Metode adalah jalan yang harus tempuh dalam rangka memberikan sebuah pemahaman terhadap peserta didik tentang pelajaran yang mereka pelajari. Metode sangat penting yang harus dimiliki oleh seorang guru sebelum memasuki ruang belajar, dan harus dipakai oleh seorang guru. Metode sangat berpengaruh besar dalam pengajaran dengan metode nilai bisa baik atau bisa buruk, dengan metode pula pembelajaran bisa sukses atau gagal.

Penjelasan di atas di dukung oleh pendapat Wahab (2007: 88) bahwa metode mengajar merupakan proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula metupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan metode pembelajaran digunakan untuk membantu siswa mempelajari konsep-konsep atau membantu siswa mencapai tujuan-tujuan pengajaran yang telah ditetapkan dan yang lebih penting lagi adalah jika metode dianggap sebagai suatu proses yang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, maka metode tersebut tentu akan terdiri atas beberapa tahapan. Pengetahuan tentang metode-metode mengajar sangat bergantung pada tepat atau tidaknya metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

Menurut Moedjiono dan Dimyati (1991 : 60 ) :

Kerja kelompok merupakan bekerjanya sejumlah siswa, baik sebagai anggota kelas secara keseluruhan atau sudah terbagi menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil, untuk mencapai suatu tujuan tertentu secara bersama-sama.

Sejalan dengan pendapat di atas, dapat diartikan bahwa metode kerja kelompok adalah metode mengajar dengan mengkondisikan siswa dalam suatu kelompok sebagai satu kesatuan dan diberikan tugas untuk dibahas dalam kelompok tersebut. Metode kerja kelompok cocok digunakan dalam pembelajaran menggunakan media kartu gambar tempel.

1. Langkah-langkah Metode Kerja Kelompok

Menurut Moedjiono dan Dimyati (1991: 65-66) ada beberapa langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pelaksanaan metode kerja kelompok adalah sebagi berikut :

Prosedur penggunaan metode kerja kelompok :

1. Pemilihan topik atau tugas kerja kelompok
2. Pembentukan kelompok sesuai tujuan
3. Pembagian tugas yang harus dikerjakan oleh kelompok
4. Proses kerja kelompok
5. Pelaporan hasil kerja kelompok
6. Penilaian pemakaian metode kerja kelompok

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah metode kerja kelompok adalah sebagai berikut.

1. Pemilihan topik atau tugas kerja kelompok. Pemilihan topik atau tugas kerja kelompok merupakan langkah awal pemakaian metode kerja kelompok.
2. Pembentukan kelompok sesuai tujuan. Tahapan ini guru diminta untuk membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai tujuan yang ingin dicapai melalui kerja kelompok.
3. Pembagian tugas yang harus dikerjakan oleh kelompok. Pada tahapan ini guru menjelaskan kepada siswa untuk membetitahukan topik atau tugas yang harus dikerjakan pada tiap-tiap kelompok, dimana tugas tugas yang disampaikan harus jelas bagi kelompok.
4. Proses kerja kelompok. Dalam kerja kelompok, semua tugas kelompok harus dikerjakan dan diselesaikan secara bersaman dalam proses kerja kelompok.
5. Pelaporan hasil kerja kelompok. Setelah semua kelompok menyelesaikan tugasnya, maka mereka harus mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas kepada semua siswa yang ada.
6. Penilaian pemakaian metode kerja kelompok. Berdasarkan hasil kerja kelompok serta pelaksanaan penyelesaian hasil kerja kelompok serta pelaksanaan penyelesaian tugas (proses kerja kelompok), guru melakukan penilaian keberhasilan pemakaian metode kerja kelompok.
7. **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang positif . Proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegangperanan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari siswa itu sendiri.

Menurut Sudjana (2008: 22) bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang positif . Proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari siswa itu sendiri.

Hasil belajar yang menjadi tujuan pembelajaran dalam materi kegiatan ekonomi dalam penggunaan media kartugam bartempel, sudah pasti secara kognitif siswa diharapkan mencapai atau melebihi kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan tersebut, sebagai acuan keberhasilan proses belajar mengajar. Namun, tidak hanya itu saja yang diharapkan, tetapi pemahaman peserta didik juga diharapkan muncul sebagai hasil belajar.

**1. Pemahaman**

Pemahaman adalah suatu keadaan di mana peserta didik dapat memahami, mengartikan dan mengungkapkan pendapatnya sendiri terhadap apa yang sudah sampaikan atau dicontohkan. Suharsimi (2009: 118) dalam [Amaliyanti](http://cirukem.org/author/amaliyanti/" \o "View all posts by amaliyanti) (2013)yang menyatakan bahwa:

Pemahaman (comprehension) adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga (estimates), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta–fakta atau konsep. Pembelajaran yang dilaksanakan lebih mengaktifkan siswa untuk telibat selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran, guru seharusnya memberikan pembelajaran yang meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik bukan pembelajaran yang menjadikan peserta didik menghafal setiap materi pembelajaran, karena dengan materi IPS yang bgitu banyak peserta didik akan merasa malas terlebih dahulu dengan melihat materi yang banyak.

1. **Kegiatan Ekonomi di Indonesia**

Pada dasarnya kebutuhan manusia itu berkaitan dengan kelangsungan hidup dan kepuasan yang diinginkan. Kelangsungan hidup manusia merupakan suatu proses yang berkesinambungan dan beragamnya kepuasan yang diinginkan menjadikan kebutuhan manusia tidak terbatas. Seseorang apabila sudah terpenuhi kebutuhan akan sandang, pangan, dan papan (perumahan) akan berfikir untuk memenuhi kebutuhan lain.

Menurut Ahmadi (2003: 308) mengatakan bahwa kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan manusia untuk memperoleh barang atau jasa untuk mencapai kemakmuran hidupnya.

Dalam kehidupan dan kegiatan ekonomi sehari-hari, kita tidak dapat lepas dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Ketiganya saling berkaitan dan berkesinambungan.

Menurut Ahmadi (2003 : 309-321)

Produksi adalah kegiatan untuk menghasilkan barang dan jasa. Distribusi adalah semua kegiatan yang ditujukan untuk menyalurkan barang dan jasa dari produsen kepada konsumen dan konsumsi adalah tindakan mengurangi atau menghabiskan barang.

Berdasarkan pendapat diatas, menunjukan adanya keterkaitan antara produksi, distribusi dan konsumsi.

**1.** KegiatanProduksi

Kebutuhan hidup manusia dapat dipenuhi dengan barang dan jasa. Kegiatan menghasilkan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan manusia disebut produksi. Orang yang melakukan produksi disebut produsen.

Menurut Ahmadi (2003: 310)

Produksi dapat digolongkan menjadi 5 bidang, yaitu :

Ekstraktif

Agraris

Industri

Perdagangan

Jasa

Dari pendapat di atas, ada 5 bidang yang digolongkan dalam kegiatan produksi yaitu :

1. Ekstraktif

Alam menciptakan batu bara, minyak bumi, dan sebagainya melalui proses kimia dan alamiah ratusan ribu tahun lamanya tanpa usaha manusia. Dalam

pertambangan manusia hanya sekedar menggalinya dari perut dan lapisan bumi.

1. Agraris

Mengolah tanah untuk memelihara tumbuh-tumbuhan dan hewan dinamakan produksi agraris.

1. Industri

Produksi industri adalah produksi yang bergerak dalam bidang pengolahan suatu bahan menjadi bentuk bahan/barang lain. Contoh: pabrik pengolahan kayu, pabrik pengolahan hasil laut dan lain-lain.

1. Perdagangan

Perdagangan ialah semua kegiatan jual beli. Pada umumnya perdagangan itu mencakup kegiatan membeli untuk kemudian dijualnya.

1. Jasa

Produksi jasa adalah kegiatan penyediaan sarana dan jasa. Seperti, transport, asuransi dan sebagainya. Sektor jasa tidak menghasilkan barang, tetapi

hasilnya berupa sarana.

* + - * 1. Kegiatan Distribusi

Distribusi adalah penyebaran hasil produksi ke konsumen. Produk yang dihasilkan produsen disalurkan ke pemakai atau konsumen melalui perantara. Perantara atau orang yang menyalurkan hasil produksi ke konsumen disebut distributor. Agar proses distribusi lancar perlu adanya distributor.

* + - * 1. Kegiatan Konsumsi

Kemampuan barang untuk memenuhi kebutuhan disebut kegunaan. Konsumsi adalah kegiatan memakai atau menghasilkan barang untuk memenuhi kebutuhan, baik berupa barang maupun jasa. Konsumen adalah orang yang memakai hasil produksi. Contoh kegiatan konsumsi, antara lain kegiatan menghabiskan makanan dan kegiatan menggunakan kendaraan.

Setiap tindakan konsumsi harus dilakukan atas dasar prinsip ekonomi dan prioritas kebutuhan. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan itu tidak terbatas, sedangkan pendapatan atau penerimaan sangat terbatas.

1. **Temuan hasil penelitian yang relevan**
2. Nama peneliti : Neneng Khaerunnisa

Tahun : 2011

Judul : PENGGUNAAN MEDIA KARTU GAMBAR MELALUI KERJA KELOMPOK PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 1 CIWIRU KEC.PASAWAHAN KAB.KUNINGAN

Isi :

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas yang mengacu pada mosel spiral Kemmis dan mc.Taggart. Dari hasil pelaksanaan selama tiga siklus dengan menggunakan media kartu gambar melalui kerja kelompoktelah berhasil meningkatkan aktivitas siswa. Pada siklus I yaitu 50% siswa dikategorikan baik, pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 90,8% dan pada siklus III meningkat menjadi meningkat menjadi 95,4%.

Untuk hasil belajar dari data awal 36,4% siswa yang tuntas kemudian pada siklua I terjadi peningkatan menjadi 59,1%, pada siklus II meningkat menjadi 77,7%, dan siklus III terjadi peningkatan menjadi 95,3%. Dengan demikian, penggunaan media kartu gambar melalui kerja kelompok pada materi keragaman budaya di indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Ciwiru Kec.Pasawahan Kab.Kuningan.

Dari gambaran yang dipaparkan diatas, media kartu gambar melalui kerja kelompok pada materi keragaman budaya di indonesia terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Ciwiru Kec.Pasawahan Kab.Kuningan. oleh karena itu, peneliti semakin yakin bahwa penelitian yang peneliti lakukan melalui penggunaan media kartu gambar tempel dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas VB SD Negeri Silebu Kecamatan Pancalang Kabupaten Kuningan.

1. Nama : Umi Nikmatu Rohmah

Tahun : 2011

Judul : MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS II SDN TURI 1 KOTA BLITAR

Sumber : Dalam [online] <http://google.com.23> [Oktober 2012]

Isi :

Hasil belajar IPS siswa kelas II SDN Turi 1 Kota Blitar masih kurang memuaskan, dari 24 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65 yaitu hanya 7 siswa. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang cenderung ceramah, berpusat pada guru, dan tidak menggunakan media dalam penyampaian materi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPS dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS melalui media gambar.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) melalui 4 tahap yaitu perencanaan tindakan berdasarkan observasi awal, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Turi 1 Kota Blitar pada kelas II. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan tes dengan menggunakan instrumen pedoman observasi siswa, pedoman observasi guru, dokumentasi, dan lembar tes akhir.   
Hasil belajar siswa setelah menggunakan media gambar mengalami peningkatan baik rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal. Rata-rata hasil belajar siswa pra tindakan adalah 55, meningkat pada siklus I menjadi 63, dan meningkat pada siklus II menjadi 78. Ketuntasan belajar klasikal siswa dari pra tindakan adalah 25% meningkat pada siklus I menjadi 46%, dan meningkat pada siklus 2 menjadi 96%. Pada akhir siklus II terdapat 1 siswa yang belum tuntas, karena siswa tersebut mengalami keterlambatan belajar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari gambaran yang dipaparkan hasil temuan yang relevan kedua diatas, meningkatkan hasil belajar IPS melalui media gambar pada siswa kelas II SDN Turi 1 Kota Blitar. oleh karena itu, peneliti yakin bahwa penelitian yang peneliti lakukan melalui penggunaan media kartu gambar tempel dapatmeningkatkanhasil belajar siswa mengenai materi kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas VB SD Negeri Silebu Kecamatan Pancalang Kabupaten Kuningan. Karena adanya keterkaitan dimana penggunaan media gambar terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan kartu gambar tempel.

1. **KerangkaBerpikir**

Dari penelitian yang telah dilakukan terhadap pembelajaran IPS mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia telah membuktikan bahwa secara umum penguasaan konsep IPS siswa Sekolah Dasar belum maksimal, ini karena disebabkan faktor guru, lingkungan sosial, Iatar belakang Serta sarana penunjang.

Hal ini terjadi karena dalam memberikan pembelajaran IPS mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia guru menggunakan metode cerarnah tanpa menggunakan media pembelajaran, dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia, otomatis karena kurangnya media dan prasarana diatas khususnya media pembelajaranyang Iebih real membuat siswa menjadi jenuh dan sulit niemahami konsepIPS yang pembelajarannya hanya menggunakan metode ceramah, hal inimembuat siswa bosan dan cepat Ielah, akhimya kurang konsentrasi dan malas menyimak.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti berusaha mencari sumber pembelajaran lain dengan menggunakan media kartu gambar tempel untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. (Penelitian tindakan kelas V SDN Tanjungsari II Kecamatan Cangkuang Kabupaten Bandung Semester 2 tahun ajaran 2014-2015.

Dari permasalahan tersebut diatas peneliti membuat kerangka berpikir seperti pada bagan berikut :

**Keadaan sekarang**

1. Pembelajaran IPS mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia sekarang menggunakan metode ceramah
2. Kurang sekali menggunakan media atau alat pembelajaran yang lebih real

**Perlakuan**

1. Merubah model dan media pembelajaran yang digunakan.
2. Menggunakan media kartu gambar tempel dalam proses pembelajaran.

**Hasil**

1. Guru menggunakan media pembelajaran kartu gambar tempel
2. Pembelajaran menarik dan menyenangkan
3. pemahaman dan hasil belajar siswa meningkat.

Diskusi pemecahan masalah

Penggunaan media kartu gambar tempel

Evaluasi awal

Evaluasi akhir

**Bagan 2.1**

**kerangka berpikir pada penelitian tindakan kelas**

**Sumber Kunandar (2008 : 276)**

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, dapat dijelaskan hipotesis tindakan sebagai berikut :“Jika penggunaan media kartu gambar tempel diterapkan pada materi kegiatan ekonomi di Indonesia, maka pemahaman dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Tanjung Sari II Kecamatan Cangkuang Kabupaten Bandung akan meningkat”.

Adapun lebih jelasnya hipotesis tindakan dapat dijabarkan sebagi berikut :

1. Perencanaan proses pembelajaran dengan penggunaan media kartu gambar tempel dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas V SDN Tanjungsari II Kecamatan Cangkuang Kabupaten Bandung.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media kartu gambar dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas V SDN Tanjungsari II Kecamatan Cangkuang Kabupaten Bandung.
3. Pengunaan media kartu gambar tempel dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi kegiata ekonomi kelas V SDN Tanjungsari II Kecamatan Cangkuang Kabupaten Bandung.
4. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan penggunaan media kartu gambar tempel dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas V SDN Tanjungsari II Kecamatan Cangkuang Kabupaten Bandung.