**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan, merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efesiensi dan efektivitas. Pembaharuan mengiringi perputaran zaman yang tak henti-hentinya berputar sesuai dengan kurun waktu yang telah ditentukan. Kebutuhan akan layanan individual terhadap peserta didik dan perbaikan kesempatan belajar bagi mereka, telah menjadi pendorong utama timbulnya pembaharuan pendidikan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus mampu mengantisipasi perkembangan tersebut dengan terus menerus mengupayakan suatu program yang sesuai dengan perkembangan anak, perkembangan zaman, situasi, kondisi, dan kebutuhan peserta didik. Pendidikan mencakup hal-hal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan, baik sistem dalam arti sekolah, perguruan tinggi atau lembaga pendidikan lain, maupun sistem dalam arti yang luas misalnya sistem pendidikan nasional. (Udin Syaefudin: 2008: 8).

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam

proses kehidupan. Majunya suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan

dari bangsa itu sendiri karena pendidikan yang tinggi dapat mencetak Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Pendidikan yang dimaksud di sini bersifat nonformal melainkan formal, meliputi proses belajar mengajar yang melibatkan guru dan peserta didik. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah diatur dengan aturan yang dibuat oleh pemerintah. Penanggung jawab sistem pendidikan di Indonesia adalah Departemen Pendidikan Nasional yang mengatur seluruh sistem berdasarkan ketentuan-ketentuan yang diberlakukan. Dinyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan, perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir. Henderson (Sadullah, dkk: 2007: 4)

Atas dasar tersebut, pemerintah menyelenggarakan pendidikan dalam dua bentuk yaitu pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Sekolah dasar sebagai institusi pendidikan formal memiliki kurikulum yang dipakai dan diatur melalui Undang-undang yang berlaku, yang bertujuan agar dapat mengembangkan potensi peserta didik yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungan sosialnya.

Tujuan dari pendidikan ternyata sejalan dengan tujuan pendidkan yang tercantum dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi:

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. (<http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu_20_01.htm>)

Kemampuan sosial siswa dalam kehidupannya sendiri ditengah-tengah masyarakat pada gilirannya akan menjadi warga Negara yang dapat mengembangkan potensi dirinya. Namun, kenyataan yang dihadapi saat ini adalah menurunnya kemampuan sosial akibat perubahan masyarakat yang begitu cepat sebagai dampak dari kemajuan *science* dan *technology*. Seharusnya, pembelajaran di sekolah, khususnya pembelajaran IPS hendaknya menjadi tumpuan harapan yang dapat membawa pencerahan bagi masyarakat yang mengalami perubahan. Namun tidak bisa dipungkiri pula bahwa lembaga pendidikan selalu tertinggal oleh kemajuan yang dicapai masyarakat. Akibatnya, lembaga pendidikan perlu melakukan penyesuaian-penyesuaian terhadap semua perkembangan yang terjadi di masyarakat. Hal ini sejalan dengan tujuan utama Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial(PIPS), yakni mempersiapkan warga Negara yang dapat membuat keputusan reflektif dan berpartisipasi dengan sukses dalam kehidupan kewarganegaraan di lingkungan masyarakat, bangsa, dan dunia. Banks( Sapriya: 2013:3)

Tujuan utama IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki 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. (Trianto: 2011:176)

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama IPS diarahkan untuk dapat mengatasi masalah sosial serta dapat berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat pada khususnya serta dapat menghargai keberagaman yang majemuk khususnya di Indonesia dan umumnya di dunia.

Berdasarkan data awal yang didapatkan dari hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas V SDN Cibanteng yang berjumlah 27 dengan siswa laki-laki sebanyak 16 orang dan siswa perempuan 11 orang pada mata pelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia menunjukkan hanya 60% dari jumlah siswa keseluruhan yang mampu mencapai nilai minimal KKM yaitu 65. Sisanya 40% tidak dapat mencapai nilai KKM yang sudah ditentukan. Atas dasar data tersebut, maka sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas V SDN Cibanteng tergolong rendah. Rendahnya sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dikarenakan pelaksanaan pembelajaran IPS masih jarang didukung oleh media. Pembelajaran yang berlangsung hanya sebatas menyampaikan materi dan siswa menjawab soal pertanyaan yang ada pada buku paket IPS. Siswa tidak diberikan kesempatan untuk menkontruksi pengetahuannya sendiri dengan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Selain itu, banyak sekali ditemukan kendala-kendala yang menyebabkan menurunnya rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa, diantaranya pertama, peserta didik masih kurang aktif dalam belajar IPS karena menganggap mata pelajaran IPS itu sulit. Kedua, masih rendahnya hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS. Ketiga, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menunjang untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara kepada tiga orang peserta didik yaitu Rangga, Fitri dan Ryan. Menurut mereka pembelajaran IPS itu membosankan. Hal tersebut perlu ditangani oleh model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran IPS yang pada dasarnya merupakan pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memahami materi yang sedang ajarkan.

Model yang sesuai dengan pembelajaran IPS salah satunya adalah model *example non example* dengan media *visual*. Yang merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media gambar dirancang agar siswa dapat menganalisis gambar tersebut untuk kemudian dideskripsikan secara singkat perihal isi dari sebuah gambar.

Strategi E*xample non example* dengan media *visual* melibatkan siswa untuk: 1) menggunakan sebuah contoh untuk memperluas pemahaman sebuah konsep dengan lebih mendalam dan lebih kompleks; 2) melakukan proses *discovery* (penemuan), yang mendorong mereka membangun konsep secara progresif melalui pengalaman langsung terhadap contoh-contoh yang mereka pelajari; 3) mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non-example* yang dimungkinkan memiliki karakteristik konsep yang telah dipaparkan pada bagian *example.* Buehl (Huda Miftahul : 2013: 235)

Dari pemaparan di atas, disimpulkan bahwa strategi *example non example* dengan media *visual* ditujukan untuk mengajarkan siswa dalam

belajar memahami dan menganalisis sebuah konsep.

Ada beberapa kelebihan model *example non example* dengan media *visual* yakni: siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar, siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar, dan siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. (Miftahul Huda: 2013: 236). Kelebihan-kelebihan model *example non example* dengan media *visual* seharusnya menjadi hal yang sangat mudah dan membantu guru untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Penulis menyakini apabila pendidik dapat menguasai model *example non example* dengan media *visual,* pendidik akan dapat menjadikan sebuah pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna sehingga peserta didik yang tadinya apatis terhadap materi yang disampaikan setidaknya dapat diturunkan persentasenya.

Penulis memilih model e*xample non example* dengan media *visual* ini karena model ini penulis anggap yang paling tepat digunakan untuk peserta didik kelas V SDN Cibanteng. Peserta didik diharapkan akan lebih baik dalam hal mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya, baik itu secara pribadi maupun sosial, mampu menjadikan peserta didik yang selalu berpikir untuk kemajuan dirinya dan lingkungan sosialnya serta tumbuh menjadi manusia yang penuh dengan rasa ingin tahu tentunya dalam hal positif.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis memandang penting untuk melakukan penelitian dengan judul: “PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE* DENGAN MEDIA *VISUAL* UNTUK MENUMBUHKAN RASA INGIN TAHU DAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS”. (Penelitian Tindakan Kelas Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di Kelas V SDN Cibanteng Kabupaten Bandung).

1. **Identifikasi Masalah**

Atas dasar latar belakang masalah di atas, maka masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Motivasi peserta didik masih rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena pembelajaran mengenai keberagaman budaya bangsaku tidak menekankan peserta didik untuk aktif dalam mencari tahu akar permasalahannya sendiri, sehingga tidak menimbulkan rasa ingin tahu, tidak menumbuhkan sikap positif, dan tidak meningkatkan keterampilan peserta didik dalam bekerja sendiri.
2. Keaktifan peserta didik masih rendah karena peserta didik kurang siap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengaenai materi keberagaman budaya bangsaku sehingga sebagian besar peserta didik nilainya dibawah KKM yang telah ditentukan.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal sehingga tidak menstimulus peserta didik untuk ingin tahu mengenai materi yang disampaikan.
4. **Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**
5. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah penggunaan model e*xample non example* dengan media *visual* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas V SDN Cibanteng?”

1. **Pertanyaan Penelitian**

Mengingat rumusan masalah utama sebagaimana telah diutarakan di atas masih terlalu luas sehingga secara spesifik menunjukan batas-batas mana yang harus diteliti, maka rumusan masalah utama tersebut kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPS materi Keberagaman Budaya Bangsaku kelas V SDN Cibanteng dengan menggunakan model *example non example* dengan media *visual* untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS materi Keberagaman Budaya Bangsaku pada kelas V SDN Cibanteng dengan menggunakan model *example non example* dengan media *visual*?
3. Bagaimana hasil pembelajaran IPS materi Keberagaman Budaya Bangsaku kelas V SDN Cibanteng setelah menggunakan model *Example non example* dengan media *visual*?
4. **Pembatasan Masalah**

Memperhatikan hasil diidentifikasi masalah, rumusan masalah, dan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diutarakan, diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun, menyadari keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dalam penelitian ini penulis memandang perlu memberi batasan masalah sebagai berikut:

1. Rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa yang diukur dengan menggunakan model e*xample non example* dengan media *visual* ini adalah peserta didik untuk lebih dapat menumbuhkan rasa ingin tahu pada suatu konsep permasalahan yang terjadi tentang materi keberagaman budaya bangsaku.
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP) yang dibuat dan digunakan dalam pembelajaran, didasarkan pada kurikulum ktsp 2006 .
3. Dari mata pelajaran IPS dalam penelitian ini, penulis akan mengkaji materi pada pokok bahasan keberagaman budaya bangsaku.
4. Objek penelitian ini hanya akan meneliti peserta didik kelas V SDN Cibanteng.

Seperti pembatasan masalah yang telah dipaparkan oleh penulis, pada akhirnya penulis harus membatasi masalah dari sekian banyak masalah yang timbul di sekolah dasar tersebut. Pembatasan masalah yang penulis paparkan adalah masalah yang sangat krusial yang harus penulis selesaikan.

1. **Tujuan Penelitian**

Seperti rumusan masalah yang telah di paparkan di atas maka penulis merumuskan tujuan penelitian terbagi atas tujuan umum dan tujuan khusus, sebagai berikut.

1. **Tujuan Umum**

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, tujuan umum dari penelitian yang akan diteliti oleh penulis ini adalah menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Cibanteng dengan menggunakan model e*xample non example* dengan media *visual* pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsaku.

1. **Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran IPS materi Keberagaman Budaya Bangsaku kelas V SDN Cibanteng dengan menggunakan model *Example non example* dengan media *visual* untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPS materi Keberagaman Budaya Bangsaku pada kelas V SDN Cibanteng dengan menggunakan model *example non example* dengan media *visual.*
3. Untuk mengetahui hasil pembelajaran IPS materi Keberagaman Budaya Bangsaku kelas V SDN Cibanteng setelah menggunakan model *Example non example* dengan media *visual*.
4. **Manfaat Penelitian**
5. **Manfaat Teoritis**

Manfaat penelitian ini adalah agar peserta didik kelas V SDN Cibanteng pada materi keberagaman budaya bangsaku dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap pembelajaran yang diajarkan oleh guru karena dengan menyelesaikan masalah sendiri peserta didik dapat menggali informasi dengan mandiri dan dengan kepuasan tersendiri. Untuk lebih rinci lagi manfaat dapat dikembangkan sebagai berikut:

1. **Manfaat Praktis**
2. **Bagi Guru**
3. Terwujudnya rencana pelaksanaan pembelajaran yang baik dengan model *example non example* dengan media *visual* pada mata pelajaran IPS dengan materi keberagaman budaya bangsaku agar peserta didik kelas V SDN Cibanteng dapat lebih meningkat lagi hasil belajarnya.
4. Guru mampu menerapkan model pembelajaran *example non example* dengan media *visual* pada mata pelajaran IPS dengan materi keberagaman budaya bangsaku agar peserta didik kelas V dapat semakin tumbuh lagi rasa ingin tahunya terhadap materi yang diajarkan.
5. Memberikan gambaran kepada guru tentang pelaksanaan pembelajaran dengan model *example non example* dengan media *visual* sehingga bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya dengan materi yang berbeda pula.
6. **Bagi Peserta Didik**
7. Membantu mempermudah peserta didik dalam menguasai materi keberagaman budaya bangsaku sesuai dengan dengan indikator yang diharapkan.
8. Agar peserta didik dapat lebih meningkatkan pemikiran kritisnya pada pembelajaran IPS.
9. **Bagi Sekolah**

Agar memberikan kesempatan kepada sekolah dan para guru untuk mampu membuat perubahan kearah yang lebih baik dalam meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran IPS khususnya.

1. **Bagi Peneliti**
2. Agar mengetahui gambaran tentang pengaruh penggunaan model model *example non example* dengan media *visual* terhadap peningkatan berpikir kritis peserta didik kelas V SDN Cibanteng.
3. Agar memberikan bahan pertimbangan dalam mengembangkan bahan kegiatan belajar mengajar khususnya peneliti sendiri, sehingga dapat dijadikan bekal pada masa yang akan datang.
4. **Kerangka Pemikiran atau Paradigma Penelitian**

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Interaksi ini disebut juga interaksi pendidikan, yaitu saling memberi pengaruh antara pendidik dan peserta didik. Dan saling mempengaruhi ini peranan peserta didik lebih besar, karena kedudukannya sebagai orang yang lebih dewasa, lebih berpengalaman, lebih banyak menguasai nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan.

Terkadang interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi tidak efektif, dipengaruhi oleh berbagai kendala sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Beberapa hal mempengaruhinya yaitu: kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga hasil belajar peserta didik menjadi rendah.

Dalam pembelajaran guru perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar berdasarkan beberapa pokok pemikiran sebagai berikut.

1. Pengetahuan ditemukan, dibentuk dan dikembangkan oleh peserta didik.
2. Peserta didik membangun pengetahuan secara aktif.
3. Guru perlu mengembangkan kompetensi dasar
4. Pendidikan adalah interaksi diantara para peserta didik dan guru. (Anita Lie :2008: 37-38)

Agar terjadinya proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan, diperlukan model atau metode yang efektif. Salah satunya dengan model pembelajaran *example non example* dengan media *visual*. Model *example non example* dengan media *visual* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang didasarkan atas contoh. Contoh dapat diambil dari kasus/ gambar yang relevan dengan kompetensi dasar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *example non example* dengan media *visual* adalah suatu model yang digunakan untuk mengembangkan cara belajar peserta didik secara aktif dengan mengamati gambar atau suatu kasus yang terjadi di masyarakat. Menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan bertahan lama dalam ingatan, tidak mudah akan dilupakan peserta didik. Belajar dengan menggunakan model *example non example* dengan media *visual,* anak akan berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Kebiasaan ini akan di transfer dalam kehidupan bermasyarakat. Apa yang ditemukan, jalan, atau proses semata-mata ditemukan oleh peserta didik sendiri. (Maier Winddiharto: 2004: 165)

1. Peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran
2. Peserta didik tidak memahami materi keberagaman budaya bangsaku
3. Aktivitas kurangnya rasa ingin tahu peseta didik rendah
4. Hasil belajar peserta didik di bawah KKM

Kondisi anak

Siklus 1

Guru menggunakan model *example non example* dengan media *visual*  secara individual

Guru menggunakan model *example non example* dengan media *visual*

Tindakan

Siklus 2

Guru menggunakan model *example non example* dengan media *visual*  secara kelompok

Aktifitas rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya bangsaku meningkat

Kondisi akhir

**Bagan 1.1**

**Kerangka Pemikiran**

1. **Asumsi**

Berdasarkan kerangka atau paradigma peneliti sebagaimana beberapa asumsi adalah sebagai berikut:

1. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya memiliki kekuatan sprititual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara. (UU No.20 tahun 2003 pasal 1)
2. Model pembelajaran akan menentukan terjadinya proses belajar mengajar yang selanjutnya menentukan hasil belajar, dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan masalah yang terjadi akan sangat membantu bahkan bisa mengatasi masalah yang timbul tersebut. Hudojo (Purmiasa: 2002: 104)
3. Pembelajaran dengan penemuan peserta didik didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Oleh sebab itu model *example non example* dengan media *visual* merupakan suatu model yang sangat baik digunakan dalam mendidik peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri lagi dalam memecahkan masalahnya. Wilcox (Slavin: 1977:157)
4. **Hipotesis**

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “ Penggunaan model *example* *non example* dengan media *visual*  dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya bangsaku”.

1. **Definisi Operasional**

Untuk menghindari salah pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat pada judul penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *example* *non example* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Buehl (Miftahul Huda: 2013: 235).
2. Media *Visual* adalah *image* atau perumpamaan memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar, dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. (Arsyad Azhar: 2002: 91).
3. Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat atau didengar. (Kurniawan: 2013: 14).
4. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. (Purwanto: 2013: 54).
5. Pembelajaran IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Somantri (Sapriya: 2013:11).

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar akan lebih bermakna jika menggunakan model pembelajaran *example non example* dengan media *visual* yang mana pada usia sekolah dasar diperlukan segala sesuatunya lebih nyata sehingga akan menumbuhkan sikap rasa ingin tahu peserta didik dengan otomatis hasil belajarnya pun akan meningkat.