

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Penguasaan materi sangat diperlukan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar. Belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Apabila melakukan proses pembelajaran di sekolah (formal), maka penggunaan media dengan tepat dalam pembelajaran sangat diperhatikan. Kata media berasal dari kata latin *medium* yang berarti perantara. Menurut Falahudin (2014: 108) “makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi”. Ketika melakukan pembelajaran, telah terjadi proses komunikasi antara guru dan peserta didik. Secara tidak langsung guru telah menggunakan media pembelajaran dengan media komunikasi.

Jenis media pembelajaran sangat banyak, dengan perkembangan zaman guru lebih mudah dalam penggunaan media atau pembuatan media. Sudah banyak media pembelajaran yang di perjual belikan (dipasarkan). Bentuk media pembelajaran di buat atau di desaint sedemikian rupa agar tampak nyata atau konkrit. Karena dengan tampak nyata atau konkrit peserta didik mudah dalam penyerapan informasi sesuai dengan keadaan sebenarnya.

##### **2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media pembelajaran tidaklah mudah, karena di butuhkan kesesuaian media pada materi yang akan di gunakan. Kesalahan pemilihan media pembelajaran berakibat tidak efektifnya penyampaian materi pembelajaran. Terdapat enam kriteria dalam pemilihan media (Arsyad, 2010) yaitu:

###### **a. Tujuan penggunaan**

Guru dapat memperhatikan tujuan penggunaan media seperti halnya untuk jenis rangsangan indra yang di gunakan, ranah yang akan di capai

apakah kognitif, afektif, psikomotor, dan media visual bergerak atau visual diam.

b. Sasaran pengguna media

Setelah tujuan penggunaan di perhatikan, langkah selanjutnya guru dapat melihat kepada siapa media tersebut akan di terapkan, memperhatikan tingkatan kelas, latar belakang permasalahan, dan jumlah peserta didik.

c. Karakteristik media

Sebelum menerapkan media pembelajaran, guru perlu mengetahui terlebih dahulu mengenai kelebihan dan kelemahan media tersebut. Pemilihan media dengan mengetahui karakteristiknya terlebih dahulu dapat mempermudah dalam penerapan media.

d. Waktu

Waktu yang di butuhkan dalam penerapan media pembelajaran harus di perhatikan, karena dalam penyampaian materi dengan media harus mengingat alokasi waktu pada pembelajaran. Media pembelajaran akan sia-sia jika membutuhkan waktu yang lama dalam penerapannya tetapi alokasi waktu pembelajaran tidak mencukupi. Akhirnya penyampaian materi pembelajaran menjadi terhambat.

e. Biaya

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran untuk efisiensi dan efektifitas dalam pembelajaran. Faktor biaya harus di pertimbangkan. Penggunaan media pembelajaran yang mahal belum tentu memiliki nilai efektifitas di dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran dengan harga murah.

f. Ketersediaan

Maksud ketersediaan di sini adalah media yang akan di gunakan pengajar tersedia di lingkungan sekolah atau tersedia di pasaran. Sarana yang di perlukan untuk penyajian di kelas, misal penggunaan media dengan materi rotasi dan revolusi bumi. Karena sekolah tidak memiliki

sarana yang memadai, maka guru dapat mengajak peserta didik untuk praktek materi rotasi dan revolusi bumi.

### **3. Macam – Macam Media Pembelajaran**

Belajar dapat menjadi efektif apabila pemilihan media pembelajaran dengan tepat. Terdapat macam-macam media pembelajaran menurut (Arsyad, A, 2011: 82-101):

#### **a. Media berbasis manusia**

Media berbasis manusia memiliki manfaat yakni dapat menyampaikan informasi secara langsung (penyampaian dengan percakapan, diskusi dimana peserta didik dapat membantu menemukan solusi dalam permasalahan). Media pembelajaran berbasis manusia, peserta didik dapat lebih giat dalam mengikuti proses belajar dan memotivasi peserta didik. Karena dengan adanya media tersebut, peserta didik dapat melatih keberanian untuk mengemukakan pendapat.

#### **b. Media berbasis cetakan**

Media berbasis cetakan yang sering digunakan guru berbentuk buku, teks, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan koran. Terdapat enam hal yang perlu diperhatikan sebelum membuat media berbasis cetakan: ukuran huruf, format, daya tarik, konsistensi, organisasi, dan penggunaan spasi. Enam hal tersebut bertujuan untuk menarik minat pembaca disisi lain tidak memberikan kesan yang membosankan sehingga pembaca tidak merasa jenuh.

#### **c. Media berbasis visual**

Visual berarti alat yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata). Media visual dapat berbentuk gambar, lukisan, peta konsep, grafik. Media visual memberikan kemudahan kepada guru untuk mempermudah dalam memahami isi materi dalam pembelajaran.

#### **d. Media berbasis audiovisual**

Audio memiliki arti alat yang dapat didengar oleh indra pendengaran sedangkan visual berarti alat yang dilihat dengan indra penglihatan (mata).

Media audiovisual berarti media pembelajaran yang menggabungkan gambar dan suara. Media berbasis audiovisual lebih di gemari peserta didik karena peserta didik dapat memanfaatkan dua indra (mata dan telinga) dalam proses pembelajaran sehingga lebih mudah diingat oleh peserta didik. Contoh media berbasis audiovisual seperti video, slide, dan film.

e. Media berbasis komputer

Komputer memiliki peran yang banyak, dengan seiringnya zaman komputer saat ini memiliki peran sebagai media pembelajaran. Penggunaan media berbasis komputer dapat di lakukan untuk latihan soal, media pembelajaran teknologi informasi, dan sebagai penyampaian materi pembelajaran.

f. Pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar

Sumber belajar dapat di temukan di mana saja. salah satu contoh sumber belajar di sekolah dapat di temukan di perpustakaan. Pembelajaran yang terjun langsung kelapangan dapat memberikan pengaruh kepada peserta didik. Karena pembelajaran secara langsung dapat memperkuat daya ingat peserta didik.

Tujuan umum adanya media pembelajaran yakni untuk alat bantu guru dalam menyampaikan informasi. Seiring dengan perkembangan zaman, alat yang digunakan dalam menyampaikan informasi pembelajaran (media pembelajaran) semakin banyak pula. Guru lebih sering menggunakan media pembelajaran bentuk visual seperti gambar objek, dan alat yang dapat mengasah kemampuan peserta didik.

#### **4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran terdapat dua hal yang perlu diperhatikan yakni media pembelajaran dan model pembelajaran yang akan digunakan. Karena dua hal tersebut menjadikan berhasil tidaknya proses pembelajaran. Apabila guru memilih media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan di sampaikan, peserta didik akan semangat

dalam mengikuti proses pembelajaran begitu juga sebaliknya. Penggunaan media pembelajaran sangat efektif di gunakan dalam menyampaikan isi pembelajaran, selain itu juga media pembelajaran mempermudah peserta didik dalam memahami materi, memberikan penyajian materi yang berbeda, dan mempermudah dalam menyimpulkan pembelajaran. Menurut Levie & Lenz dalam azhar Arsyad (2015: 111) terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yakni:

a. Fungsi atentis

Fungsi atentis yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi terhadap materi yang di sajikan oleh pengajar. Karena waktu yang di butuhkan peserta didik untuk berkonsentrasi khususnya peserta didik sekolah dasar hanya sedikit, maka dengan adanya media visual ini guru dapat menfokuskan peserta didik. Sehingga peserta didik dapat mengingat isi materi pembelajaran lebih banyak.

b. Fungsi afektif

Fungsi afektif di fokuskan pada kesenangan peserta didik pada saat belajar (bentuk teks atau gambar). Sehingga peserta didik dapat lebih nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran dan kemungkinan kecil peserta didik untuk mengganggu teman dalam belajar.

c. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual dari beberapa temuan peneliti membuktikan bahwa gambar dapat mempercepat pencapaian tujuan untuk mengingat dan memahami isi pembelajaran. Materi yang di sajikan oleh guru. Karena waktu yang di butuhkan peserta didik untuk berkonsentrasi khususnya peserta didik sekolah dasar hanya sedikit, maka dengan adanya media visual ini guru dapat menfokuskan peserta didik. Sehingga peserta didik dapat mengingat isi materi pembelajaran lebih banyak.

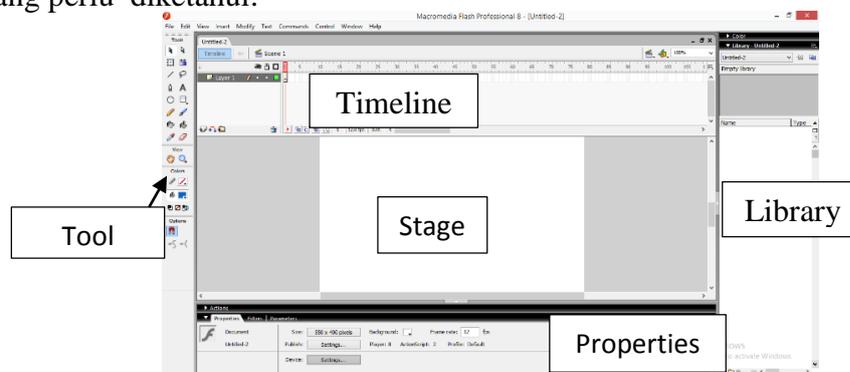
d. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat isi pembelajaran.

## 5. Macromedia Flash

Macromedia flash sangat membantu di bidang pendidikan. Macromedia Flash merupakan software yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar, dan suara, sehingga program ini cukup baik dalam pembuatan berbagai macam aplikasi pembelajaran yang interaktif dan menarik (Kinaseh,2015:318). Selain itu juga buku ajar maupun media pembelajaran dengan program macromedia flash sangat praktis, file dapat di simpan di CD atau di flash disk untuk mempermudah guru.

Manfaat lain yang di rasakan peserta didik adalah peserta didik dapat menganalisa tidak menerima informasi secara langsung, karena macromedia flash memberikan latihan menguasai materi melalui mengamati. Macromedia flash merupakan teknologi yang menggabungkan gambar, animasi, dan audio. Berikut merupakan kelebihan yang di miliki macromedia flash yaitu macromedia flash berfungsi sebagai pembuatan desain, aplikasi, publikasi, dan membangun presentasi. Pembuatan proyek macromedia flash dapat disisipkan gambar, teks, animasi, video dan efek yang sederhana menurut (Muhamad, 2012). Berikut fungsi dan bagian dari program macromedia flash yang perlu diketahui:



Gambar 2.1 Berikut merupakan bagian – bagian macromedia flash

Fungsi bagian – bagian macromedia flash:

a. Stage

Stage berbentuk persegi yang memiliki fungsi untuk meletakkan gambar dan animasi yang akan digunakan dan diletakkan pada flash movie.

b. Tools

Tools berisi kumpulan alat-alat yang nantinya digunakan untuk mengedit gambar atau animasi yang akan digunakan. Tools berisi arrow, subselection, line, lasso, pen, text, oval, rectangle, pencil, brush, free transform, fill transform, ink bottle, paint ucket, eyedropper, eraser, hand, zoom, stroke color, fill color.

c. Timeline

Timeline terdapat kolom-kolom kecil yang berfungsi untuk mengukur berapa waktu atau lama animasi dan gambar akan ditampilkan.

d. Library

Library memberikan kumpulan langkah-langkah yang telah dilakukan penulis selama menjalankan program macromedia flash.

e. Properties

Fungsi properties untuk mengetahui informasi terkait dengan gambar atau animasi yang akan digunakan.

Berikut merupakan langkah-langkah untuk mengaktifkan macromedia flash, sebagai berikut:

Sebelum membuka macromedia flash, dipastikan terlebih dahulu bahwa penulis memiliki program macromedia flash yang telah terinstal. Penguasaan dasar tentang pengoprasian program macromedia flash perlu dipahami tujuannya untuk mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran dengan program macromedia flash.



Gambar 2.2 Klik search pada layar komputer dan ketik macromedia flash  
Setelah program macromedia flash di buka, perlu ketelatenan untuk membuat media pembelajaran. Karena kreatifitas dan isi atau konten yang baik sangat di perlukan dalam membuat media pembelajaran.



Gambar 2.3 Klik program macromedia flash. Berikut tampilan pada program macromedia flash

## B. Subtema Aku Dan Cita – Citaku

### 1. Kurikulum 2013

Sistem pendidikan yang berlaku di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013. Sebelum di terapkan kurikulum 2013 terdapat sepuluh kurikulum yang telah diterapkan seperti kurikulum 1947, kurikulum 1952, rencana kurikulum 1964 dan kurikulum 1964, kurikulum 1968, kurikulum

1975, kurikulum 1984, kurikulum 1994, kurkulum 2004 “KBK (Kurikulum Berbasis Kopetensi)”, kurikulum 2006 “KTSP (tingkat satuan pendidikan)”, dan kurikulum 2013 menurut (Alhamuddin, 2014). Kurikulum yang pertama sampai ke sepuluh memiliki hubungan yang berkesinambungan, dengan tujuan untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan perkembangan zaman.

Ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebudayaan berkembang sangat pesat, ketiga faktor tersebut sebagai dasar berkembangnya kurikulum. Pentingnya kurikulum berbasis karakter dan kurikulum berbasis kompetensi sangat dibutuhkan di zaman sekarang ini. Guna membenahi perilaku dan pola pikir peserta didik untuk lebih baik lagi. Usaha pemerintah (Mendikbud) untuk menerapkan sistem pendidikan dengan prinsip yang efektif, efisien, dan memiliki daya guna di tuangkan dalam kurikulum 2013. Kurikulum 2013 berkembang berdasarkan teori “pendidikan berdasarkan standar” (*standard-based education*) dan teori kurikulum berbasis kompetensi (KBK) menurut (Majid, 2014). Komponen di dalam kurikulum 2013 terdapat perangkat pembelajaran yang terdiri dari program tahunan (Prota), program semester (Promes), silabus, rencana pelaksanaan pembelajan (RPP). Guru menyajikan materi dalam kurikulum 2013 dengan memetakan menjadi tema dan subtema.

Tema merupakan gabungan standar kompetensi, standar isi, dan indikator dari berbagai mata pelajaran. Sehingga guru dapat menyampaikan materi dengan gabungan berbagai mata pelajaran yang saling berhubungan atau memiliki kaitan. Setelah dibentuk pembelajaran tematik, pembelajaran lebih efektif dengan menyingkat waktu serta tidak mengulang materi pada mata pelajaran yang lain dan pembelajaran lebih inovatif. Terdapat tiga aspek yang ditekankan pada proses pembelajaran kurikulum 2013 yakni pada aspek pengetahuan (kognitif), sifat (afektif), dan keterampilan (psikomotor) peserta didik.

a. Keunggulan Dan Kelemahan Kurikulum 2013

Menurut (Mulyasa, 2014) terdapat tiga keunggulan kurikulum 2013, yaitu:

- a) Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan yang bersifat alamiah (kontektual). Karena peran peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai subjek belajar (peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran), sehingga peserta didik dapat mengembangkan kompetensi dirinya sendiri dengan baik.
- b) Kurikulum 2013 berbasis karakter dan kompetensi mendasari pengembangan kemampuan lain. Setelah diterapkannya kurikulum 2013, peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami sesuai dengan kemampuan yang telah dimiliki.
- c) Pendekatan kompetensi dapat digunakan beberapa mata pelajaran atau bidang studi dalam pengembangannya, terutama berkaitan dengan keterampilan.

b. Kelemahan atau kekurangan yang dimiliki kurikulum 2013 menurut (Suyanto & Jihad, 2013) sebagai berikut:

- a) Bahan ajar masih menggunakan pendekatan mata pelajaran sehingga guru mengalami kesulitan memadukan materi sesuai dengan tema
- b) Materi bahan ajar masih bersifat nasional
- c) Beberapa sekolah masih ada yang kekurangan tenaga guru, sehingga untuk menerapkan pembelajaran di kelas rangkap masih sulit
- d) Sarana prasarana yang dimiliki setiap sekolah berbeda – beda, sehingga penerapan pembelajaran tematik menyulitkan guru untuk menerapkannya
- e) Guru mengalami kesulitan dalam memadukan berbagai mata pelajaran secara luwes
- f) Dibutuhkan perencanaan yang matang dalam menyajikan pembelajaran tematik
- g) Penilaian pembelajaran tematik menjadi permasalahan yang dihadapi guru.

c. Ciri – ciri Pembelajaran Tematik

Menurut (Suyanto & Jihad, 2013) ciri-ciri pembelajaran tematik sebagai berikut:

a) Berpusat pada peserta didik

Pendekatan yang digunakan di pembelajaran tematik menggunakan pendekatan modern, sehingga pembelajaran berpusat pada peserta didik. Tugas guru di kelas sebagai fasilitator yaitu memberikan bantuan kepada peserta didik apabila mengalami kesulitan ketika proses belajar.

b) Memberikan pengalaman langsung

Pengalaman langsung yang dilakukan peserta didik memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran diantaranya: mudah diingat, mengobservasi sendiri, melihat sendiri dan lain-lain. Semua pembelajaran tematik dilakukan dengan memberikan pengalaman secara langsung, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami hal-hal yang baru.

c) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Pembelajaran tematik lebih terfokus pada pembahasan tema - tema yang dikaitkan dengan keadaan lingkungan sekarang maupun yang akan datang.

d) Peserta didik disajikan konsep dari berbagai mata pelajaran guna mempermudah peserta didik dalam memahami konsep tersebut secara utuh.

e) Bersifat fleksibel (luwes)

Guru dapat mengaitkan bahan ajar, kehidupan peserta didik, dan kondisi lingkungan dengan beberapa mata pelajaran lain untuk membahas tema pembelajaran

f) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Setiap peserta didik memiliki kebutuhan dan minat yang berbeda-beda. Pembelajaran tematik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memenuhi minat dan kebutuhan peserta didik.

g) Prinsip belajar yang digunakan adalah menyenangkan dan bermain

Prinsip pembelajaran tematik memiliki struktur pembelajaran yang tidak ketat, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik dapat menyelesaikan tugas dengan berinteraksi dengan lingkungan maupun sosial.

## 2. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diajarkan mulai dari jenjang SD, SMP, dan SMA, IPS diartikan sebagai penurunan cabang disiplin ilmu, meliputi: geografi, antropologi, ekonomi, psikologi, sejarah, dan politik dalam bidang pendidikan (Purnomo, Muntholib, & Amin, 2016: 14). Memberikan pembelajaran IPS sejak dini sangat diperlukan peserta didik, gunanya memberikan mempersatukan dan mempererat bangsa sehingga memperkecil kemungkinan terjadinya peretakan persaudaraan di Indonesia ini. Selain itu juga pentingnya pembelajaran IPS di SD untuk memperkenalkan bahwasannya peserta didik merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup dengan bantuan orang lain.

Pembelajaran IPS membahas gagasan yang berhubungan dengan masalah sosial, konsep, fakta, dan peristiwa (Rosardi & Zuchdi, 2014). Selain mempelajari manusia dengan masyarakat, IPS juga mengenalkan kepada peserta didik hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Maksud dari lingkungannya peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di masyarakat. Pembelajaran IPS di dalam kurikulum 2013 memiliki tujuan pembelajaran dengan kompetensi yang dimiliki, yakni:

- a. Memiliki sistem informasi atau kemampuan yang dimiliki manusia tentang lingkungan sehingga menjadi lebih bermakna.
- b. Tanggap terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, sehingga dapat menyelesaikan permasalahan dengan rasional dan tanggung jawab.
- c. Memiliki rasa toleransi yang tinggi dan dapat mempererat tali persaudaraan.

### **3. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

Proses belajar dapat merubah seseorang. Perubahan tersebut dapat dibuktikan dengan berubahnya tingkah laku, pola pikir, pengetahuan, keterampilan dalam berkomunikasi. Kosasih dan Hasan dalam (Purnomo, Muntholib, & Amin, 2016) pola pembelajaran IPS menekankan unsur pembelajarannya bukan sebatas upaya menanamkan kepada peserta didik hafalan materi IPS, melainkan upaya untuk praktek apa yang telah mereka pelajari sebagai bekal untuk melakoni kehidupan di masyarakat untuk melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Praktek pembelajaran IPS secara langsung menjadikan peserta didik mempunyai pengalaman yang tidak dapat di lupakan. Pembelajaran IPS secara praktek menjadikan pembelajaran yang efektif, karena peserta didik dapat memahami secara langsung tidak dengan menghafal materi IPS terus menerus. Selain pembelajaran secara langsung, peserta didik akan menjadi semangat, aktif, dan kreatif ketika guru dapat menerapkan pembelajaran PAKEM (Imran & Firmansyah, 2017). Perlu di perhatikan apabila pembelajaran IPS di terapkan pada peserta didik kelas rendah, karena peserta didik kelas rendah dalam masa berkembang kemampuan kognitif sehingga perlu benda konkrit dalam pemahaman sebuah pembelajaran. Bahwasanya pada pembelajran IPS masih banyak materi yang bersifat abstrak seperti hubungan antar manusia, nilai – nilai / norma, peranan dan lain - lain. Melalui pembelajaran IPS di sekolah dasar peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang nantinya akan di terapkan di masyarakat.

#### **a. Hakikat Ilmu pengetahuan Sosial**

Ilmu pengetahuan sosial merupakan muatan yang diberikan peserta didik di sekolah dasar. Di dalam IPS mengkaji beberapa disiplin ilmu yang telah dibentuk sedemikian rupa dengan tujuan memberikan informasi kepada peserta didik mengenai hubungan sosial, ekonomi, budaya, sejarah dan politik. Aspek hubungan sosial meliputi hubungan atau interaksi manusia atau induvidu dengan individu lainnya, karena manusia adalah

mahluk sosial jadi perlu adanya komunikasi dengan manusia lainnya, aspek ekonomi mempelajari tentang permasalahan dan hambatan dari faktor hambatan ilmu ekonomi tersebut. Aspek budaya berhubungan dengan adat istiadat dilingkungan sekitar. Tujuannya dipelajari IPS agar peserta didik mengetahui wawasan kebudayaan yang dimiliki dan tidak punah seiring berkembangnya zaman. Aspek sejarah mengkaji tentang peninggalan-peninggalan penjajah dan peninggalan nenek moyang. Aspek politik mempelajari struktur kepemimpinan di Indonesia.

Hakikat IPS bagi peserta didik khususnya di sekolah dasar yakni memberikan wawasan atau pengetahuan dasar untuk menjadi warga negara yang baik sejak dini. Setelah diberikan wawasan dasar menjadi warga negara, peserta didik juga dilatih untuk keterampilan berpikir kritis, sikap dan karakter untuk menjadi dasar ilmu yang harus diberikan peserta didik untuk bekal di masyarakat. Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada dilingkungan siswa, sehingga dengan diberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara menurut (Susanto, 2016).

#### **b. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

Pendidikan IPS diberikan peserta didik di jenjang pendidikan, gunanya untuk memberikan pengetahuan, nilai-nilai sosial, sikap, dan keterampilan untuk bekal bermasyarakat dan bernegara. Terdapat tiga aspek dalam pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik, yaitu aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Secara terperinci Mutakin dalam Susanto (2016: 145) terdapat tujuan IPS di sekolah, yaitu:

- a) Setelah memahami nilai sejarah dan kebudayaan, peserta didik dapat memiliki kesadaran dan kepekaan terhadap masyarakat
- b) Peserta didik dapat memecahkan permasalahan setelah memahami konsep dasar yang telah dipelajari di IPS

- c) Mampu mengambil keputusan dengan tepat jika mendapat permasalahan di masyarakat
- d) Setelah mengamati permasalahan yang terjadi masyarakat, peserta didik dapat menganalisis dengan berpikir kritis dan mengambil tindakan dengan tepat
- e) Mampu mengembangkan potensi yang telah diberikan sehingga memiliki sikap bertanggung jawab bermasyarakat.

### **C. Pengembangan Media Pembelajaran Model 4-D**

*Research & Development* (R&D) merupakan suatu usaha untuk mengembangkan alat atau perangkat yang berbasis penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran. Terdapat tiga model pengembangan yang di terapkan di bidang pendidikan yakni: Dorothy S.Semmel, Thiagarajan, dan Melvynl. Model pengembangan 4-D (4-P) merupakan teori Thiagarajan. Empat tahap ini terdiri dari pendefinisian (*Define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Empat tahap dapat di jelaskan sebagai berikut:

#### **1. Pendefinisian (*Define*)**

Tahap pendefinisian merupakan tahap di mana penulis melakukan langkah-langkat atau segala sesuatu yang akan di sediakan dalam penelitian. ketentuan pengembangan tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dikaji. Setiap pendefinisian memiliki analisis yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan yang akan dikembangkan. Apabila akan melakukan pengembangan produk, maka syaratnya di sesuaikan dengan kebutuhan pengguna sesuai dengan model penelitian R&D.

#### **2. Perancangan (*design*)**

Tahapan dalam model R&D dikelompokkan menjadi empat,yaitu:

- 1) Menyusun tes kriteria untuk melaksanakan tindakan pertama dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan sebagai alat evaluasi.

- 2) Melakukan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakter peserta didik.
- 3) Pemilihan bentuk penyajian media pembelajaran yang akan di terapkan kepada peserta didik.
- 4) Mempraktikkan kegiatan materi menggunakan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan dan mempraktekkan pada proses pembelajaran berlangsung dengan bersamaan melaksanakan penilaian.

Setelah peneliti melaksanakan pendefinisian dan perencanaan, peneliti akan melaksanakan validasi. Validasi dilakukan oleh orang yang ahli dalam bidang media pembelajaran tersebut. langkah selanjutnya yakni mensimulasikan penggunaan perangkat pembelajaran dalam lingkup kecil. Setelah mensimulasikan perangkat pembelajaran, validator (orang yang memvalidasi) akan memberikan pendapat atau usulan mengenai produk yang telah di buat oleh penulis.

### **3. Pengembangan (*Develop*)**

Thiagarajan mengelompokkan pengembangan menjadi dua macam yakni teknik untuk memvalidasi dan menilai kelayakan produk. Kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh orang yang ahli dalam bidangnya. Pemberian evaluasi bertujuan untuk memberikan saran dan pendapat demi memperbaiki materi dan perangkat pembelajaran yang telah di susun. Penggunaan validasi agar produk yang telah di rancang sudah memenuhi standart kebutuhan pengguna.

### **4. Penyebaran (*Disseminate*)**

Setelah melewati tiga tahap, tahap ke empat produk akan di sebar luaskan. Tentunya sudah melewati tahap validasi oleh pihak validator. Penelitian hanya sebatas pada tahap pengembangan (*develop*).

### D. Indikator Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan baik apabila memiliki indikator. Berikut indikator media pembelajaran menurut beberapa ahli:

Tabel 2.1 Teori Indikator Media Pembelajaran

<b>Menurut Rivai dalam (Pratiwi &amp; Meilani, 2018)</b>	<b>Menurut Walker &amp; Hess dalam (Arsyad, 2014)</b>
<p>Menurut Rivai terdapat lima indikator yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang baik, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Relevansi</b> Relevansi atau kesesuaian memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.</li> <li><b>2. Kemampuan guru</b> Kemampuan guru memiliki arti dengan adanya media pembelajaran tersebut, guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.</li> <li><b>3. Kemudahan penggunaan</b> Kemudahan penggunaan memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut mudah pengoperasiannya.</li> <li><b>4. Ketersediaan</b> Ketersediaan memiliki arti sarana prasarana yang dimiliki sekolah tersebut. Setiap sekolah memiliki sarana prasarana yang berbeda – beda.</li> <li><b>5. Kebermanfaatan</b> Kemenfaatan memiliki arti media pembelajaran harus memiliki nilai guna, mengandung manfaat dalam memahami materi bagi peserta didik</li> </ol>	<p>Menurut Walker &amp; Hess dalam (Arsyad, 2014) terdapat tiga indikator media pembelajaran, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Kualitas isi dan tujuan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Ketepatan</li> <li>b. Kepentingan</li> <li>c. Kelengkapan</li> <li>d. Keseimbangan</li> <li>e. Minat/perhatian</li> <li>f. Keadilan</li> <li>g. Kesesuaian dengan situasi peserta didik</li> </ol> </li> <li><b>2. Kualitas instruksional</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan kesempatan belajar</li> <li>b. Memberikan bantuan untuk belajar</li> <li>c. Kualitas memotivasi</li> <li>d. Fleksibilitas instruksionalnya</li> <li>e. Hubungan dengan program pembelajaran lainnya</li> <li>f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya</li> <li>g. Kualitas tes dan penilaiannya</li> <li>h. Dapat memberi dampak bagi siswa</li> <li>i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya</li> </ol> </li> <li><b>3. Kualitas teknis</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Keterbacaan</li> <li>b. Mudah digunakan</li> <li>c. Kualitas tampilan/tayangan</li> <li>d. Kualitas penanganan jawaban</li> <li>e. Kualitas pengelolaan programnya</li> <li>f. Kualitas pendokumentasinya</li> </ol> </li> </ol>

Sumber: Mahardika Pratiwi & Meilani, 2018 dan Arsyad, 2014

Berdasarkan kedua teori indikator media pembelajaran diatas, penelitian kali ini menggunakan teori indokator media pembelajaran menurut pendapat Mahardika Pratiwi & Meilani pada media pembelajaran crafh.

## **E. Spesifikasi Media Pembelajaran Crafh My Profession Berbasis**

### **Macromedia Flash**

Spesifikasi media digunakan untuk mempermudah dalam tahap pembuatan media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran crafh tidak membutuhkan ketentuan yang rumit. Karena pembuatan media pembelajaran crafh ini berhubungan dengan teknologi, maka diperlukan laptop dengan jenis prosesor intel pentium Ram 2GB. Dipastikan juga laptop telah terinstal program macromedia flash 8.

## **F. Penelitian yang Relevan**

Peneliti mengangkat judul pengembangan media pembelajaran macromedia flash pada subtema aku dan cita-citaku kelas IV SD Negeri Suci. Peneliti mencari reverensi penelitian yang berhubungan atau berkaitan dengan penelitian yang akan dikaji, yaitu:

1. Penelitian yang di lakukan oleh Sariatulisma (2016) mengangkat Judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Dinamika Interaksi Manusia Untuk Peningkatan Minat Belajar Pada Siswa Kela VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Malang. Hasil penelitian didapatkan bahwa setelah melakukan validasi mendapatkan skor sebanyak 90,67% (dalam bentuk persen) artinya media pembelajaran tersebut sangat baik.

Persamaan penelitian lampau dan penelitian sekarang terletak pada penggunaan media pembelajaran macromedia flash. Perbedaan penelitian terletak pada materi dan model pengembangan yang di gunakan, penelitian lampau menggunakan model pengembangan ADDIE, materi dengan tema Dinamika Interaksi Manusia subtema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Pra Aksara.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dita (2017) mengangkat judul Pengembangan Media Animasi Menggunakan Macromedia Flash Berbasis Pemahaman Konsep Peserta Didik Pokok Bahasan Persegi Dan Persegi Panjang. Hasil penelitian didapatkan bahwa setelah melakukan validasi.

Persamaan penelitian lampau dengan penelitian sekarang terletak pada penggunaan media pembelajaran macromedia flash. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang disampaikan yakni tentang pemahaman konsep persegi dan persegi panjang.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul (2017) mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *HANDS-ON EQUATIONS* Berbasis Macromedia Flash 8 pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel Kelas VII SMP Muhammadiyah 4 Giri. Hasil penelitian setelah melakukan validasi mendapat skor 77,3% artinya media pembelajaran ini dikategorikan baik.

Persamaan penelitian lampau dengan penelitian sekarang terletak pada penggunaan media pembelajaran macromedia flash. Perbedaan penelitian terletak pada materi persamaan linier satu variabel.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi (2013) mengangkat judul Penerapan Media Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Diklat Kearsipan Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YOSUDARSO REMBANG. Pada penelitian ini penulis melaksanakan II siklus. Siklus I sebanyak 13% telah mencapai rata – rata nilai 74, karena hasil belajar yang ditetapkan belum tercapai maka penulis melaksanakan siklus ke II. Siklus ke II sebanyak 68% telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%.

Persamaan penelitian lampau dengan penelitian sekarang terletak pada penggunaan media pembelajaran macromedia flash. Perbedaan penelitian terletak pada teknik penelitian yang digunakan.

## G. Kerangka Berpikir

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

