

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Sedangkan hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman. (Nana Sudjana, 2009: 3) menjelaskan penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai oleh siswa dengan kriteria tertentu. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup tiga ranah: kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh sebab itu, dalam 18 penilaian hasil belajar, perencanaan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (bukan hanya salah satu aspek potensi saja) yang disebabkan oleh pengalaman. Jadi, hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu.

Hasil belajarsiswa adalah kekatnya adalah perubahan tingkah laku.

Tingkah laku sebagai pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Yang merupakan perubahan sebagai hasil proses dan dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, ketrampilan, kecakapan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Menurut Gagne, hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang diberikan pada stimulus yang ada di lingkungan yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori.

Menurut R. Gagne (dalam Slameto tahun 2010: 13) menyatakan bahwa ada dua definisi belajar yaitu :

- a. Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.
- b. Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

2. Prinsip-Prinsip Belajar Menurut Gestalt:

- a. Belajar berdasarkan keseluruhan, orang berusaha menghubungkan suatu pelajaran dengan pelajaran yang lain sebanyak mungkin.
- b. Belajar adalah suatu proses perkembangan, anak-anak baru dapat mempelajari dan merencanakan bila mereka telah matang untuk menerima bahan pelajaran lain.
- c. Siswa sebagai organisme keseluruhan, siswa belajar tak hanya intelexnya saja, tetapi juga emosional dan jasmaniahnya.
- d. Terjadi transfer, belajar pada pokoknya yang terpenting pada penyesuaian pertama adalah memperoleh respon yang tepat.
- e. Belajar adalah reorganisasi pengalaman, pengalaman adalah suatu interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.
- f. Belajar harus dengan insight, insight adalah suatu saat dalam proses belajar dimana seseorang melihat pengertian tentang sangkut paut dan hubungan tertentu dalam unsure yang mengandung suatu problem.
- g. Belajar bisa berhasil bila berhubungan dengan minat, keinginan dan tujuan siswa. Hal itu terjadi bila banyak berhubungan dengan apa yang diperlukan siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- h. Belajar berlangsung terus menerus, siswa memperoleh pengetahuan tak hanya di sekolah juga di luar sekolah.

1. Klasifikasi Hasil Belajar

Menurut Bloom, dkk mengemukakan bahwa ada tiga ranah dasar yang menjelaskan mengenai klasifikasi hasil belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 26)

- a. Ranah Kognitif, melatih dan mengukur kemampuan intelektual yang dimiliki oleh peserta didik yang terkait dengan suatu percobaan yang dilakukan dengan melalui tes tulis yang relevan dengan materi pokok dalam pembelajaran. Ranah ini membuat

peserta didik menjadi terfokus dalam menyelesaikan tugas yang bersifat intelektual. Ranah kognitif (Bloom, dkk) terdiri dari enam jenis perilaku, sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan yang mengacu pada kemampuan dalam mengingat dan mengenal materi yang sudah disampaikan dalam kegiatan pembelajaran mulai dari teori yang paling mudah sampai pada teori yang sulit.
 - 2) Pemahaman, mengacu pada kemampuan dalam menangkap atau memahami arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
 - 3) Penerapan yang mengacu pada kemampuan untuk menerapkan atau menggunakan materi pada situasi ataupun kondisi baru, dan menyangkut penggunaan prinsip.
 - 4) Analisis, mengacu pada kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
 - 5) Sintesis, mengacu pada kemampuan untuk mengkaitkan suatu konsep sehingga membentuk suatu pola baru.
 - 6) Evaluasi, mengacu pada kemampuan dalam memberikan respon atau pendapat terhadap nilai-nilai materi berdasarkan kriteria tertentu.
- b. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap peserta didik sebagai perwujudan dan kecemasan, penghayatan, penghargaan, bakat, apersepsi, penghargaan pada suatu objek. Ranah afektif (Krathwohl & Bloom, dkk) terdiri dari lima perilaku, sebagai berikut:
- 1) Penerimaan, mengacu pada kepekaan atau kemampuan pemberian respon terhadap suatu objek. Penerimaan yang dimaksud adalah tingkat terendah hasil belajar peserta didik dalam domain afektif.
 - 2) Pemberian respon, mengacu kepada suatu kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
 - 3) Penilaian dan penentuan sikap, mengacu pada menerima suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap.
 - 4) Organisasi, mengacu pada kemampuan dalam membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup. Organisasi disini mencakup tingkah laku.
 - 5) Pembentukan pola hidup, mengacu pada karakter dan gaya hidup seseorang dalam lingkungan masyarakat.
- c. Ranah psikomotorik, dapat ditunjukkan pada keterampilan kerja dengan melibatkan otot dan kekuatan fisik dalam mata pelajaran. Maksud ranah ini adalah untuk

mengukur tingkat kemampuan peserta didik dalam kegiatan praktikum. Ranah psikomotorik (Simpson) terdiri dari tujuh jenis perilaku, sebagai berikut:

- 1) persepsi, mengacu pada kemampuan memilah dan kepekaan terhadap berbagai hal.
- 2) Kesiapan, mengacu pada kemampuan penempatan diri dalam keadaan di mana terjadi rangkaian gerakan.
- 3) Gerakan terbimbing, mengacu pada kemampuan melakukan suatu gerakan yang sesuai dengan contoh.
- 4) Gerakan yang terbiasa, ini mengacu pada kemampuan untuk melakukan suatu gerakan tanpa contoh.
- 5) Gerakan kompleks, mengacu pada kemampuan untuk melakukan suatu gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien dan tepat.
- 6) Penyesuaian pola gerakan, mengacu pada kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- 7) Kreativitas, mengacu pada kemampuan untuk melahirkan suatu pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam mencapai hasil belajar tentunya terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan terhadap hasil belajar. Untuk itu dalam pelaksanaan tidak ada suatu proses pembelajaran berjalan dengan baik tanpa adanya hambatan, adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua macam yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang terdapat dalam diri anak yang sedang melakukan proses belajar. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ditimbulkan dari luar diri anak. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2013: 238) mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut :

a. Faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang ditimbulkan dalam diri anak. Faktor intern yang dialami dan dihayati peserta didik berpengaruh pada proses belajar meliputi sikap terhadap belajar, konsentrasi belajar, mengelola bahan belajar dan rasa percaya diri peserta didik.

b. Faktor ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang ditimbulkan dari luar diri anak. Beberapa faktor ekstern yang berpengaruh pada aktivitas belajar adalah sebagai berikut:

1) Guru sebagai pembina peserta didik belajar

Guru adalah pengajar yang mendidik, selain itu guru juga tidak hanya mengajar bidang studi yang sesuai dengan keahliannya, tetapi juga menjadi pendidik generasi muda bangsa.

2) Sarana dan prasarana pembelajaran

Sarana pembelajaran meliputi buku pelajaran, buku bacaan, alat, fasilitas laboratorium sekolah dan berbagai media pembelajaran lain. Sedangkan prasarana meliputi gedung sekolah, ruang belajar, lapangan olahraga, ruang

B. Tinjauan Mata Pelajaran IPS

1. Pengertian IPS SD

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Puskur (Kasim, 2008:4). Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan kebulatan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai priode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu ekonomi tergolong kedalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial.

NursidSumaatmadja(Supriatna, 2008:1)mengemukakanbahwa "Secaramendasarpengajaran IPS berkenaandengankehidupanmanusia yang melibatkansegalatingkahlakudankebutuhannya". IPS berkenaandengancaramanusiamenggunakanusahamemenuhikebutuhanmaterinya, memenuhikebutuhanbudayanya, kebutuhankejiwaannya, pemanfaatansumber yang adadipermukaanbumi, mengaturkesejahteraanpemerintahannya, dan lain sebagainya yang

mengatursertamempertahankankehidupanmasyarakatmanusia.SedangkanmenurutLeona rd (Kasim, 2008:4) mengemukakanbahwa IPS menggambarkaninteraksiindividuataukelompokdalammasarakatbaikdalamlingkungan mulaidari yang terkecilmisalkankeluarga, tetangga, rukuntetanggaataurukunwarga, desa / kelurahan, kecamatan, kabupaten, profinsi, Negara dandunia.

Jadidapatdisimpulkanbahwapendidikan IPS adalahdisiplin-disiplinilmusosialataupunintegrasidariberbagaicabangilmusosialseperti :sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, danantropologi yang mempelajarimasalah-masalahsosial.

2. Tujuan Pembelajaran IPS SD Secara Umum

Mengemukakan tujuan pembelajaran IPS SD harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional pasal 3 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu (Rudy Gunawan, 2011: 21): 22 Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Tujuan pembelajaran IPS SD harus diselaraskan dan disesuaikan dengan tujuan pendidikan nasional. Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengarahkan siswa agar menjadi warga negara yang demokratis, bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai. Berdasarkan panduan KTSP SD/ MI Tahun 2006 mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan tujuan pembelajaran IPS SD adalah memberikan bekal dan wawasan kepada siswa berupa pengetahuan, sikap, keterampilan, dan kesadaran-kesadaran nilai-nilai sosial kemanusiaan dalam kehidupan bermasyarakat.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS SD

Rudy Gunawan (2011: 39) menyebutkan ruang lingkup IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

IPS SD Sebagai Pendidikan Global (global education), yakni mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa; menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia mengurangi kemiskinan, kebodohan dan merusak lingkungan.

C. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model *picture and picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan / diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta dalam ukuran besar. Model pembelajaran *picture and picture* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *picture and picture* ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan tentunya dengan kemasan dan kreatifitas guru. Sejak di populerkan sekitar tahun 2002, model pembelajaran ini mulai menyebar di kalangan guru di Indonesia. Dengan menggunakan model pembelajaran tertentu, maka pembelajaran menjadi menyenangkan. Selama ini hanya guru sebagai aktor di depan kelas, dan seolah-olah gurulah sebagai satu-satunya sumber belajar.

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan sebuah model dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau

memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga apapun pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali. Pembelajaran ini memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Inovatif setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat peserta didik. Kreatif, setiap pembelajarannya harus menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran. Gambar yang baik digunakan dalam pembelajaran adalah gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, terdapat tiga syarat yang harus dipenuhi.

- a. *Harus otentik*, gambar tersebut haruslah secara jujur melukiskan situasi seperti melihat benda sebenarnya.
- b. *Sederhana*, komposisi hendaknya cukup jelas dalam menunjukkan poin-poin pokok yang terdapat pada gambar.
- c. *Memiliki Nilai Seni*, sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni.

2. Menurut Johnson & Johnson, prinsip dasar dalam model pembelajaran kooperatif *picture and picture* adalah sebagai berikut:

- a. Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
- b. Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama.
- c. Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
- d. Setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi.
- e. Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- f. Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggung-jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.
- g. Sesuai dengan namanya, tipe ini menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran yaitu dengan cara memasang / mengurutkan gambar-gambar menjadi

urutan yang logis. Melalui cara seperti ini diharapkan siswa mampu berpikir dengan logis sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

3. Langkah-langkah Pembelajaran *Picture and picture*.

Adapun Langkah langkah pembelajaran *picture and picture* adalah sebagai berikut:

- a. *Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai*. Di langkah ini guru diharapkan untuk menyampaikan apakah yang menjadi Kompetensi Dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian maka siswa dapat mengukur sampai sejauh mana yang harus dikuasainya. disamping itu guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.
- b. *Menyajikan materi sebagai pengantar*. Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini belum siap. Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.
- c. *Guru menunjukan / memperlihatkan gambar-gambar kegiatan yang berkaitan dengan materi*. Dalam proses penyajian materi, guru mengajar siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukan oleh guru atau oleh temannya. Dengan *Picture* atau gambar kita akan menghemat energi kita dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam perkembangannya selanjutnya sebagai guru dapat memodifikasikan gambar atau mengganti gambar dengan video atau demonstrasi yang kegiatan tertentu.
- d. *Guru menunjuk / memanggil siswa secara bergantian memasang / mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis*. Di langkah ini guru harus dapat melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif dan siswa merasa terhukum. Salah satu cara adalah dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus menjalankan tugas yang harus diberikan. Gambar-gambar yang sudah ada diminta oleh siswa untuk diurutkan, dibuat, atau dimodifikasi.
- e. *Guru menanyakan alasan / dasar pemikiran urutan gambar tersebut*. Setelah itu ajaklah siswa menemukan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan KD dengan indikator yang akan dicapai. Ajaklah sebanyak-banyaknya peran siswa dan teman yang lain untuk membantu sehingga proses diskusi dalam PBM semakin menarik.

- f. *Dari alasan / urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep / materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.* Dalam proses diskusi dan pembacaan gambar ini guru harus memberikan penekanan-penekanan pada hal ini dicapai dengan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan atau bentuk lain dengan tujuan siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah ditetapkan. Pastikan bahwa siswa telah menguasai indikator yang telah ditetapkan.
- g. *Kesimpulan / rangkuman.* Di akhir pembelajaran, guru bersama siswa mengambil kesimpulan sebagai penguatan materi pelajaran.

4. *Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Picture and Picture*

Dalam setiap model pembelajaran tentu ada kelebihan dan kekurangannya, kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *picture and picture* adalah:

a. *Kelebihan model pembelajaran picture and picture:*

- 1) Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu.
- 2) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.
- 3) Dapat meningkatkan daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada.
- 4) Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.
- 5) Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.

b. *Kekurangan model pembelajaran picture and picture:*

- 1) Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pelajaran.
- 2) Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki.
- 3) Baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran.

- 4) Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

C. Tinjauan Media Kartu Gambar

1. Pengertian Media

Media merupakan sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Media dapat berupa video, gambar, buku, film dan lain sebagainya. Gagne (Sadiman, 2009:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (Sadiman, 2009:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, contohnya buku, film, kaset, dan film bingkai. Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu pengajaran seperti bahan, alat, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah dicita-citakan.

2. Fungsi Media

Media berfungsi untuk menanamkan konsep yang benar, konkrit dan realistik. Dengan demikian, media dalam proses pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa (Sadiman, dkk, 2008). (Arsyad, 2007) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

3. Manfaat Media

Menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2009:204) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Berdasarkan penjelasan diatas, maka secara khusus media pembelajaran bermanfaat untuk :

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat di simpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Untuk memanipulasi keadaan, juga media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti, atau sebaliknya yang dapat mempercepat gerakangerakan yang lambat.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

4. Jenis atau Macam-Macam Media

Ada berbagai macam bentuk media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama (Sanjaya, 2009:211).

5. Inovasi Media Kartu Gambar

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas adalah media kartu bergambar. Kartu bergambar adalah sebuah alat atau media belajar yang dirancang untuk membantu mempermudah dalam belajar. Kartu bergambar atau lebih

dikenal dengan nama *flash 3 card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu (Arsyad, 2009). Kartu bergambar ini biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Gambar gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran kertas. Sudjana dan Rivai (2010:21) menguraikan beberapa kriteria pemilihan kartu bergambar untuk pembelajaran yaitu: mendukung tujuan pencapaian pembelajaran, kualitas artistik, kejelasan dan ukuran yang memadai, validitas dan menarik. Kartu bergambar benar-benar melukiskan konsep atau isi pelajaran yang ingin disampaikan sehingga dapat memperlancar pencapaian tujuan. Kartu bergambar disesuaikan dengan tingkat usia siswa, sederhana atau tidak rumit sehingga siswa tidak salah dalam menafsirkan pesan dalam kartu tersebut.

Media kartu gambar yang saya gunakan pada penelitian pada materi lingkungan adalah suatu gambar tentang jenis-jenis pekerjaan, yang akan di bedakan menjadi 2 macam yaitu pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan.Jadi guru akan menjelaskan tentang jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar kita, kemudian peserta didik di minta untuk maju kedepan satu persatu yang akan membedakan mana gambar yang termasuk jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan amana pekerjaan yang menghasikan jasa dengan diberikan gambar dan diminta untuk menempelkan sesuai jenis nya. Media kartu gambar ini terdiri dari kardus bekas dan gambar jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa dan yang menghasilkan barang yang di ambil dari google kemudian di print dan ditempel di kardus bekas.



Gambar 2.1 jenis jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan yang menghasilkan jasa

Kelebihan dan kelemahan media bergambar menurut Sadiman, dkk (2008:29- 31) adalah:

Kelebihan:

- a. Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu dapat siswa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
- e. Harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Kelemahan:

- a. Hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

D. Penelitian yang Relevan

1. Mijil Widianingtias (2013) dengan judul “meningkatkan hasil belajar ips menggunakan media gambar bagi siswa kelas IV MI Al-Fatah Kemutug Wadaslintang Wonosobo Jawa Tengah tahun ajaran 2012/2013”.
2. Penelitian lainnya dilakukan oleh Desi Erawati (2015) dengan judul “upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana melalui media kartu pecahan di kelas III SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta”.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, pada penelitian ini memiliki kesamaan pada variabel penelitiannya yaitu:

- a. Pada penelitian pertama dan penelitian ini memiliki kesamaan pada media dan variabel yang akan diteliti yaitu media gambar dan untuk meningkatkan namun subjek penelitiannya berbeda.

- b. Pada penelitian kedua dan penelitian ini memiliki kesamaan pada media dan variabel yang akan diteliti yaitu media kartu gambar tetapi namanya berbeda di karenakan materinya juga berbeda tetapi sama untuk meningkatkan hasil belajar, namun subjek penelitiannya berbeda.

E. Kerangka Pikir

Penelitian tindakan kelas ini dilatari oleh pemikiran bahwa permasalahan materi di kelas 3 SDN 1 Sembayat perlu segera ditemukan solusinya. Temuan solusi tersebut perlu dirancang dan dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hasil belajar dan pemahaman materi mata pelajaran IPS pada materi jenis jenis pekerjaan. Pembelajaran IPS dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan baik secara individu maupun secara kelompok. Selama proses pembelajaran siswa lebih bersifat pasif. Kondisi tersebut menunjukkan kalau siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran IPS yang sedang berlangsung.

Oleh karena itu diperlukan perubahan proses dalam pembelajaran utuk meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture. Karena dengan menggunakan model ini pembelajaran akan lebih menyenangkan dan lebih menarik minat belajar peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berpikir penelitian

tindakan kelas digambarkan pada bagan berikut :

| Latar | Belakang |
|--|--|
| Kenyataan | Harapan |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Proses pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab. 2. Guru jarang menggunakan media pada proses pembelajaran berlangsung. 3. Sebagian peserta didik kurang antusias, ramai dan kurang adanya semangat atau bosan saat proses pembelajaran berlangsung. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan. 2. Menerapkan model pembelajaran picture and picture dengan menggunakan media kartu gambar. |



Media kartu gambar bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas 3



Teori yang Mendasari :

1. Artikel penelitian Mijil Widianingtias (2013) dengan judul “meningkatkan hasil belajar ips menggunakan media gambar bagi siswa kelas IV MI Al-Fatah Kemutug Wadaslintang Wonosobo Jawa Tengah tahun ajaran 2012/2013”.
2. Penelitian lainnya dilakukan oleh Desi Erawati (2015) dengan judul “upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana melalui media kartu pecahan di kelas III SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta”.
3. Artikel penelitian Isyatu Rodhiyah Handayani (2013) dengan judul “penggunaan media kartu gambar untuk meningkatkan hasil belajar peninggalan sejarah pada siswa kelas IV di MINU Curung Rejo Kepanjen”.

Peeliti Terdahulu :

1. Supriatna, Yatna. 2008. Meningkatkan Prestasi Pembelajaran IPS
2. Prapita, D. 2009. Efektivitas Media Kartu Bergambar Terhadap Prestasi Belajar Siswa
3. Arsyad Azhar. 2009. Media Pembelajaran



Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Kartu Gambar Pada Mata Pelajarn IPS Kelas 3