



**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU BERGAMBAR
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS V SD, GUGUS DR. MAWARDI,
KECAMATAN KALIWUNGU, KABUPATEN KENDAL**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

Oleh

Pramaishella Saraswati

1401413380

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

nama: Pramaishella Saraswati

NIM: 1401413380

program studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

fakultas: Ilmu Pendidikan

menyatakan bahwa karya tulis dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Buku Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SD, Gugus Dr. Mawardi, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kendal” adalah hasil karya peneliti sendiri bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain. Pendapat atau hasil penelitian orang lain yang terdapat di dalam karya ilmiah ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka peneliti siap dan bertanggungjawab atas hal tersebut sepenuhnya.

Semarang, 18 Agustus 2017

Peneliti



Pramaishella Saraswati

NIM 1401413380

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Pramaishella Saraswati, NIM 1401413380 berjudul “Pengembangan Media Buku Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Gugus Dr. Mawardi Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari: Rabu

tanggal: 26 Juli 2017

Semarang, 26 Juli 2017

Disetujui oleh,

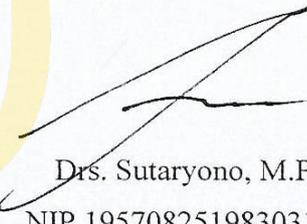
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd., M.Pd.

NIP 195604051981032001



Drs. Sutaryono, M.Pd.

NIP 195708251983031015

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Yusuf Isa Ansori, M.Pd.

NIP 196008201987031003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Buku Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SD, Gugus Dr. Mawardi, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kendal” telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu-Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Jumat

tanggal : 18 Agustus 2017

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Sekretaris

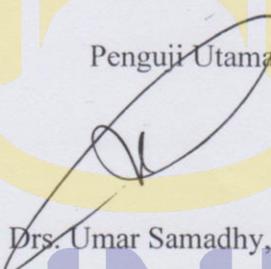


Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd
NIP 195604271986031001



Drs. Sukardi, M.Pd.
NIP 195905111987031001

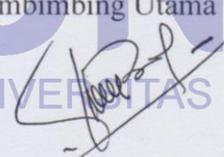
Penguji Utama



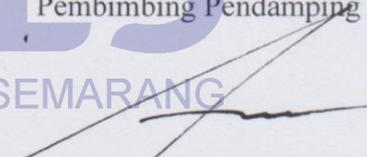
Drs. Umar Samadhy, M.Pd.
NIP 195604031982031003

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd, M.Pd.
NIP 195604051981032001



Drs. Sutaryono, M.Pd
NIP 195708251983031015

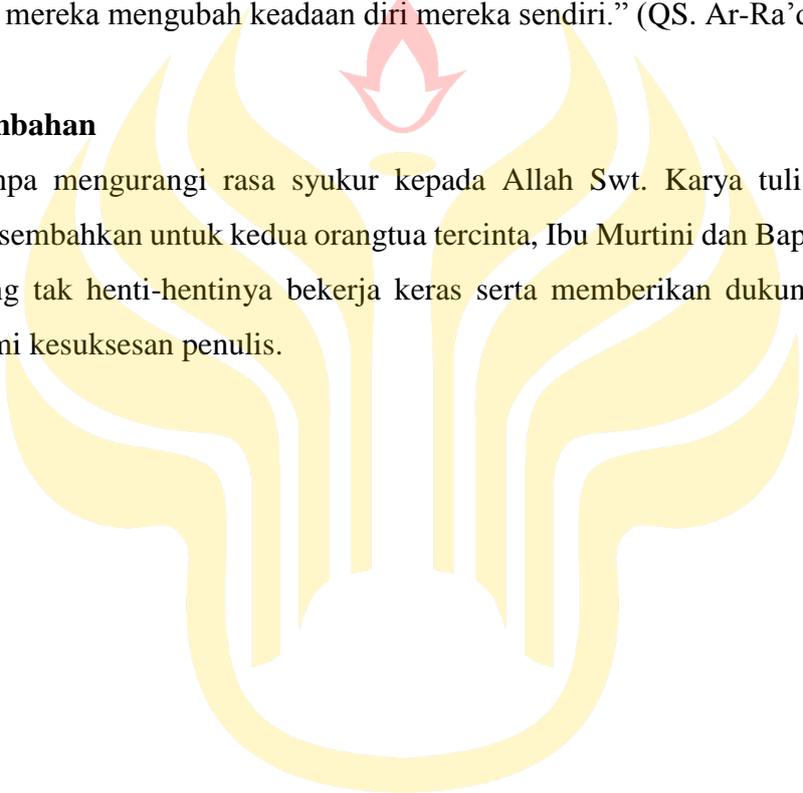
Moto dan Persembahan

Moto

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.” (QS. Ar-Ra’d: 11)

Persembahan

Tanpa mengurangi rasa syukur kepada Allah Swt. Karya tulis ini penulis persembahkan untuk kedua orangtua tercinta, Ibu Murtini dan Bapak Nurkholis yang tak henti-hentinya bekerja keras serta memberikan dukungan dan doa demi kesuksesan penulis.

The logo of Universitas Negeri Semarang (UNNES) is a large, stylized yellow emblem. It features a central vertical element that branches out into several curved, flame-like shapes on both sides, resembling a tree or a stylized sun. At the top center of the emblem is a small red and pink flame-like symbol. Below the emblem, the word "UNNES" is written in a large, bold, blue sans-serif font. Underneath "UNNES", the full name "UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG" is written in a smaller, blue, all-caps sans-serif font.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Buku Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Gugus Dr. Mawardi Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal” dapat diselesaikan dengan baik tanpa ada suatu kendala apapun.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, antara lain sebagai berikut:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd. Ketua Jurusan PGSD UNNES
4. Drs. Umar Samadhy, M.Pd. selaku Penguji Utama.
5. Dra. Sri Susilaningih, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Utama
6. Drs. Sutaryono, M.Pd. selaku Pembimbing Pendamping
7. Kepala sekolah SDN 1 Kutoharjo, SDN 2 Kutoharjo, SDN 1 Krajankulon, SDN 2 Krajankulo, SDN 3 Krajankulon, SDN4 Krajankulon dan SDN 5 Krajankulon
8. Bapak Hisyam selaku pustakawan PGSD
9. CV Prima yang telah membantu peneliti membuat desain media

Dengan tersusunnya skripsi ini peneliti berharap semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt. Dan semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti, dan pembaca. Terimakasih.

Semarang, 18 Agustus 2017

Peneliti



Pramaishella Saraswati
NIM 1401413380

ABSTRAK

Saraswati, Pramaishella. 2017. Pengembangan Media Buku Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Dr.Mawardi Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal. Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd.,M.Pd. dan Drs. Sutaryono, M.Pd. 270 hal.

Berdasarkan observasi awal di SD Gugus Dr. Mawardi ditemukan bahwa presentase ketuntasan nilai siswa kelas V pada mata pelajaran IPS masih rendah, penyebab rendahnya ketuntasan nilai siswa ini salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang minim sedangkan materi yang harus dikuasai siswa adalah muatan sejarah, sehingga peneliti menilai perlu adanya pengembangan media yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPS khususnya muatan sejarah. Salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan mengingat materi sejarah dikelas adalah media gambar. Dengan media gambar siswa dapat lebih memahami materi sejarah karena terdapat visualisasi dari materi tersebut. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah karakteristik, kevalidan, dan keefektifan media buku bergambar pada pembelajaran IPS materi “Perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia” kelas V SD Gugus Dr. Mawardi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik, kevalidan dan keefektifan media buku bergambar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* menggunakan metode penelitian dari Sugiyono (2015: 409), terdiri dari beberapa tahap, meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, uji coba pemakaian dan produksi masal. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Gugus Dr. Mawardi. Uji coba produk dilakukan di kelas V SDN 2 Krajangkulon dengan jumlah siswa 9 siswa dan uji coba pemakaian dilakukan di kelas V SDN 3 Krajangkulon dengan jumlah 24 siswa. Teknik analisis data menggunakan deskriptif presentase, uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan uji gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media buku bergambar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa (2) media buku bergambar valid berdasarkan validasi dari ahli materi, media dan guru. Didapatkan presentase dan kriteria kelayakan isi 75% (layak), kelayakan penyajian 73,3% (layak), kelayakan kegrafikan 97,5% (sangat layak) dan penilaian kebahasaan 84,4% (sangat layak) (3) media buku bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan dengan signifikansi uji t bernilai $0.000 < 0.05$, uji *gain* sebesar 0,53 dengan kriteria sedang (4) presentase respons siswa dan guru setelah penggunaan media buku bergambar secara klasikal 100% dengan kriteria positif dan siswa secara klasikal 98,9% dengan kriteria positif.

Kata kunci : buku bergambar; IPS; media; pembelajaran; pengembangan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	9
1.3. Batasan Masalah	10
1.4. Rumusan Masalah.....	10
1.5. Tujuan Penelitian	10
1.6. Manfaat Penelitian	11
1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1. Kajian Teori	14
2.1.1. Hakikat Belajar	14
2.1.1.1. Pengertian Belajar.....	14
2.1.1.2. Ciri dan Prinsip Belajar	15
2.1.1.3. Jenis Belajar.....	16
2.1.1.4. Kesiapan Belajar.....	18
2.1.1.5. Aktivitas Belajar	18
2.1.1.6. Kesulitan Belajar	19

2.1.1.7. Cara Mengatasi Kesulitan Belajar	19
2.1.2. Teori Belajar	21
2.1.2.1. Teori Belajar Behavioristik	21
2.1.2.2. Teori Belajar Kognitivisme	22
2.1.2.3. Teori Belajar Konstruksivisme	23
2.1.2.4. Teori Belajar Humanisme	24
2.1.3. Karakteristik Siswa SD	26
2.1.4. Peran dan Tugas Guru	29
2.1.5. Keterampilan Guru	30
2.1.6. Interaksi Guru dan Siswa	32
2.1.7. Hasil Belajar	34
2.1.8. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	34
2.1.9. Hakikat Pembelajaran	36
2.1.10. Hakikat Media Pembelajaran	38
2.1.11. Ciri Media Pembelajaran	39
2.1.12. Fungsi Media Pembelajaran	40
2.1.13. Manfaat Praktis Penggunaan Media Pembelajaran	41
2.1.14. Prinsip Memilih Media Pembelajaran	42
2.1.15. Media berbasis Visual	44
2.1.16. Prinsip Media Berbasis Visual	45
2.1.17. Media Buku Bergambar	47
2.1.18. Hakikat IPS	49
2.1.19. Tujuan IPS	50
2.1.20. Ruang Lingkup IPS	52
2.1.21. Karakteristik IPS	53
2.1.22. Pembelajaran IPS di SD	55
2.1.23. Kajian Materi dalam Media Buku Bergambar Hasil Pengembangan	56
2.2. Kajian Empiris	58
2.3. Kerangka Berpikir	61
2.4. Hipotesis Penelitian	62
BAB III METODE PENELITIAN	63

3.1. Jenis dan Desain Penelitian.....	63
3.2. Model Pengembangan.....	64
3.3. Prosedur Penelitian.....	65
3.4. Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian	70
3.4.1. Subjek Data atau Subjek Penelitian.....	70
3.4.2. Lokasi Penelitian	70
3.4.3. Waktu Penelitian.....	70
3.5. Variabel Penelitian.....	71
3.6. Populasi dan Sampel Penelitian.....	72
3.6.1. Populasi Penelitian	72
3.6.2. Sampel Penelitian	72
3.7. Teknik Pengumpulan Data.....	73
3.7.1. Teknik Tes	74
3.7.2. Teknik Nontes.....	74
3.8. Uji Coba Instrumen.....	76
3.8.1. Validitas.....	76
3.8.2. Reliabilitas	79
3.8.3. Indeks Kesukaran	82
3.8.4. Daya Beda Soal	84
3.9. Analisis Data.....	86
3.9.1. Analisis Data Produk.....	86
3.9.2. Analisis Data Awal/Uji Prasyarat.....	90
3.9.3. Analisis Data Akhir	92
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	94
4.1. Hasil Penelitian.....	94
4.1.1. Potensi dan Masalah	94
4.1.2. Pengumpulan Data.....	97
4.1.3. Desain Media Buku Bergambar (<i>Draft 1</i>).....	97
4.1.4. Validasi Desain Produk Media Buku Bergambar.....	105
4.1.5. Revisi Desain Produk Media Buku Bergambar (<i>Draft 2</i>)	108
4.1.6. Uji Coba Produk Media Buku Bergambar	109

4.1.7. Uji Coba Pemakaian Prosuk Media Buku Bergambar	112
4.1.8. Analisis Data.....	112
4.2. Pembahasan.....	118
4.2.1. Karakteristik Media Buku Bergambar.....	118
4.2.2. Kevalidan Media Buku Bergambar	119
4.2.3. Keefektifan Penggunaan Media Buku Bergambar	120
4.2.4. Kepraktisan Media Buku Bergambar	122
4.2.5. Implikasi Hasil Temuan.....	125
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	128
5.1. Simpulan	128
5.2. Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN.....	135

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	71
Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas V SD Gugus Dr. Mawardi	72
Tabel 3.3 Hasil Analisis Validitas Uji Coba Soal Pilihan Ganda	78
Tabel 3.4 Hasil Analisis Validitas Uji Coba Soal Uraian	79
Tabel 3.5 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba Pilihan Ganda	80
Tabel 3.6 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba Uraian..	81
Tabel 3.7 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba Pilihan Ganda .	82
Tabel 3.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba Uraian	83
Tabel 3.9 Hasil Analisis Daya Beda Soal Uji Coba Pilihan Ganda.....	85
Tabel 3.10 Hasil Analisis Daya Beda Soal Uji Coba Uraian.....	85
Tabel 3.11 Hasil Uji Coba Soal Pilihan Ganda.....	86
Tabel 3.12 Hasil Uji Coba Soal Uraian.....	86
Tabel 3.13 Kriteria Penilaian Validasi Ahli	88
Tabel 3.14 Kriteria Penilaian Tanggapan Guru dan Siswa	90
Tabel 3.15 Interpretasi Indeks Gain menurut Hake	93
Tabel 4.1 Presentase Penilaian Produk Media Buku Bergambar oleh Ahli..	106
Tabel 4.2 Presentase Penilaian Produk Media Buku Bergambar Setiap Aspek	107
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk ...	110
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Respons Guru Uji Coba Produk	111
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	113
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	114
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .115	
Tabel 4.8 Hasil Uji t Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	116
Tabel 4.9 Hasil Uji t Peningkatan Rata-rata (<i>Gain</i>).....	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	62
Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan Borg and Gall	64
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	65
Gambar 4.1 Tampilan Desain Cover Media Buku Bergambar	98
Gambar 4.2 Materi Tokoh Pertempuran	99
Gambar 4.3 Materi Penyebab Pertempuran	100
Gambar 4.4 Materi Kronologi Pertempuran	101
Gambar 4.5 Materi Sikap Menghargai Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan	102
Gambar 4.6 Peta Konsep dan Petunjuk Penggunaan Buku Bergambar	103
Gambar 4.7 Pemetaan Kompetensi	104
Gambar 4.8 Diagram Penilaian Kelayakan Buku Bergambar Oleh Ahli	106
Gambar 4.9 Diagram Penilaian Kelayakan Buku Bergambar pada Setiap Aspek	107
Gambar 4.10 Peta Konsep Sebelum dan sesudah Revisi	108
Gambar 4.11 Petunjuk Penggunaan Buku Bergambar Sebelum dan Sesudah Revisi	109
Gambar 4.12 Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Buku Bergambar	117
Gambar 4.13 Diagram Hasil Respons Siswa	123
Gambar 4.14 Diagram Hasil Respons Guru	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	136
Lampiran 3.1 Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba	138
Lampiran 3.2 Instrumen Soal Uji Coba	140
Lampiran 3.3 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	147
Lampiran 3.4 Pedoman Penilaian Soal Uji Coba.....	149
Lampiran 3.5 Analisis Validitas Uji Coba Soal Pilihan Ganda	150
Lampiran 3.6 Analisis Validitas Uji Coba Soal Uraian	154
Lampiran 3.7 Reliabilitas Soal Pilihan Ganda	156
Lampiran 3.8 Reliabilitas Soal Uji Coba Uraian	158
Lampiran 3.9 Taraf Kesukaran Soal Uji Coba Pilihan Ganda	160
Lampiran 3.10 Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba Uraian	161
Lampiran 3.11 Daya Pembeda Soal Uji Coba Pilihan Ganda.....	163
Lampiran 3.12 Daya Pembeda Soal Uji Coba Uraian	164
Lampiran 4.1 Instrumen Validasi Penilaian Buku Bergambar oleh Guru	166
Lampiran 4.2 Instrumen Validasi Penilaian Buku Bergambar oleh Ahli Media	168
Lampiran 4.3 Instrumen Validasi Penilaian Buku Bergambar oleh Ahli Materi.....	170
Lampiran 4.4 Angket Tanggapan Siswa	172
Lampiran 4.5 Angket Tanggapan Guru	174
Lampiran 4.6 Desain Pengembangan Buku Bergambar	176
Lampiran 4.7 Kisi-kisi Soal <i>Pretest Posttest</i>	180
Lampiran 4.8 Soal <i>Pretest Posttest</i>	182
Lampiran 4.9 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest Posttest</i>	187
Lampiran 4.10 Pedoman Penilaian Soal <i>Pretest Posttest</i>	189
Lampiran 4.11 Silabus Pembelajaran.....	190
Lampiran 4.12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	193
Lampiran 4.13 Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas V	241

Lampiran 4.14 Analisis Uji Normalitas Hasil <i>Pretest Posttest</i>	242
Lampiran 4.15 Analisis Uji Homogenita Nilai <i>Pretest Posttest</i>	243
Lampiran 4.16 Analisis Uji t.....	244
Lampiran 4.17 Analisis Uji Gain	246
Lampiran 4.18 Surat Izin Penelitian.....	247
Lampiran 4.19 Surat Keterangan Penelitian	248
Lampiran 4.20 Lembar Surat Keterangan Validasi Instrumen	249
Lampiran 4.21 Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Siswa	250
Lampiran 4.22 Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Siswa.....	251
Lampiran 5.1 Dokumentasi Penelitian.....	252
Lampiran 5.2 Jadwal Penelitian	254
Lampiran 5.3 Organisasi Penelitian	255

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban setiap warga negara baik melalui pendidikan formal, informal maupun nonformal, hal ini sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 pasal 5 yang menyebutkan bahwa setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu serta pada pasal 6 yang menyebutkan bahwa setiap warga negara berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar. Hak sekaligus kewajiban pendidikan ini bukan tanpa alasan, karena dalam UU No 20 tahun 2003 pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan berarti usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan Muhibbin (2004:11) menyimpulkan pendidikan berarti tahapan kegiatan yang bersifat kelembagaan (seperti sekolah dan madrasah) yang di pergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan, kebiasaan, sikap, dan sebagainya.

Selain itu, pendidikan juga memiliki tujuan yang tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 3 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkem-

bangnya potensi peserta didik 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 bertanggung jawab (UU Sisdiknas pasal 3, 2017). Tujuan pendidikan tersebut menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut di perlukan kurikulum yang berupa seperangkat rencana dan pengaturan tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran. Proses penyelenggaraan pembelajaran yang berlangsung di Indonesia beberapa tahun belakangan ini mengalami perubahan yang drastis, pada pertengahan tahun 2013 pemerintah memberlakukan kurikulum 2013 untuk semua tingkat satuan pendidikan. Namun karena masih banyak terdapat kekurangan serta terkesan tergesa-gesa akhirnya pemerintah kembali memberlakukan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), kecuali pada sekolah yang di tunjuk untuk tetap melaksanakan kurikulum 2013. Sesuai Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 menyatakan bahwa kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah kurikulum operasional yang di susun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Dengan demikian, kurikulum pada setiap jenjang pendidikan disusun berbeda dan di laksanakan secara berbeda pula.

Sesuai dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi dalam mengembangkan KTSP, setiap satuan pendidikan harus memperhatikan prinsip pelaksanaan kurikulum. Prinsip tersebut antara lain, yaitu:

(1) didasarkan pada potensi, perkembangan dan kondisi perkembangan peserta didik untuk menguasai kompetensi yang berguna bagi dirinya; (2) dilaksanakan dengan menegakkan lima pilar belajar; (3) memungkinkan peserta didik mendapatkan pelayanan yang bersifat perbaikan, pengayaan, dan/atau percepatan sesuai dengan potensi, tahap perkembangan, dan kondisi peserta didik; (4) dilaksanakan dalam suasana hubungan peserta didik dan pendidik yang saling menerima dan menghargai, akrab, terbuka, dan hangat; (5) dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar; (6) dilaksanakan dengan mendayagunakan kondisi alam, sosial, dan budaya serta kekayaan daerah; dan (7) mencakup seluruh komponen kompetensi mata pelajaran, muatan lokal dan pengembangan diri.

Disebutkan bahwa pelaksanaan kurikulum salah satunya harus memperhatikan lima pilar belajar, kelima pilar belajar tersebut, yaitu:

(1) belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (2) belajar untuk memahami dan menghayati; (3) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif; (4) belajar untuk hidup bersama dan berguna untuk orang lain; dan (5) belajar untuk membangun dan menemukan jati diri melalui proses belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:3-4).

Berdasarkan salah satu pilar belajar tersebut, dalam PP No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Bab IV tentang Standar proses pasal 19 menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Apabila kurikulum di Indonesia menerapkan secara keseluruhan dari peraturan tersebut seharusnya kualitas pendidikan di Indonesia tergolong baik, namun

pada kenyataannya kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah, hal tersebut didukung berdasarkan data dari Education Development Index (EDI) menunjukkan Indonesia berada di posisi ke-69 dari 127 negara yang diteliti. Selain itu menurut data dari Human Development Index (HDI) yang mengamati empat aspek yaitu meliputi pendidikan, kesehatan, ekonomi dan infrastruktur, Indonesia bahkan menempati posisi ke 113 dari 118 negara. Penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia adalah masalah efektivitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran. Adapun masalah khusus dalam dunia pendidikan adalah rendahnya sarana dan prasarana pengajaran berbentuk real (nyata), pembelajaran yang cenderung mengabaikan hak-hak, kebutuhan, serta pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga proses pembelajaran kurang optimal.

Berdasarkan PP No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Bab IV tentang Standar proses pasal 19 sudah jelas bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan sehingga memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Untuk itu proses pembelajaran harus didukung dengan memanfaatkan sumber dan bahan belajar yang menarik, salah satunya dengan memanfaatkan media yang menarik.

Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran (Sanjaya, 2014:165). Arsyad (2014: 10) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, peng-

gunaan media pembelajaran sangatlah penting untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media buku bergambar. Menurut Nurgiatoro (2010: 152) buku bergambar adalah buku bacaan cerita anak yang di dalamnya terdapat gambar-gambar. Gambar-gambar tersebut sudah terlihat di halaman sampul buku, di halaman-halaman dalam juga terdapat gambar-gambar di sela-sela teks narasi, di bawah, atau disamping gambar. Kelebihan media buku bergambar menurut Azizah (2016: 29) yaitu media ini dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja baik untuk usia muda atau tua, murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya.

Pembelajaran yang masih tergolong minim dalam penggunaan media adalah pembelajaran IPS. Padahal IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah (UU Sisdiknas pasal 37, 2017). Pada tahun 1993 NCSS atau (National Council for the Sosial Studies) mengeluarkan definisi resmi *social studies* sebagai berikut:

Social studies is the integrated study of the study sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such discipline as anthropology, archaeology, economics, geogrhap, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of culturally diverse, democratic society in an inter-dependent world (Sapriya, 2016:10).

NCSS memberi batasan bahwa pengertian IPS yaitu studi integrasi antara studi sosial dan humaniora untuk meningkatkan kompetensi sehari-hari. Dalam program sekolah, IPS menyediakan studi yang terorganisasi, sistematis yang terdapat pada berbagai disiplin ilmu, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, serta sosiologi selayaknya konten dari studi humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam. Tujuan utama dari program IPS adalah untuk membantu anak yang mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang terinformasi dan memiliki alasan untuk kepentingan umum sesuai dengan perannya sebagai warga budaya dan masyarakat dalam dunia yang saling tergantung.

Selain tujuan IPS menurut NCSS, tujuan IPS untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah di Indonesia yaitu: (1) agar siswa dapat mensistematiskan bahan, informasi, dan atau kemampuan yang telah dimiliki menjadi lebih bermakna, (2) agar siswa dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggungjawab, dan (3) agar siswa dapat mempertinggi toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antarmanusia. Tujuan IPS menurut NCSS maupun tujuan IPS di Indonesia memiliki kesamaan yaitu untuk mengembangkan karakter siswa yaitu peka dan peduli.

Tujuan IPS tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang terdiri dari beberapa aspek. Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) hubungan social, (2) ekonomi, (3) psikologi social, (4) budaya, (5) sejarah, (6) sejarah, (7) geografi, dan (8) ruang lingkup kelompoknya. Namun

pada kenyataannya hasil pembelajaran IPS masih jauh dari tujuan yang diharapkan.

Ada suatu kecenderungan pemahaman yang salah bahwa IPS khususnya pada pembelajaran muatan sejarah adalah pelajaran yang menuntut pada hafalan. Pemahaman seperti ini berakibat pada pembelajaran yang lebih menekankan pada verbalisme. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu penyampaian materi masih belum maksimal oleh guru. Media pembelajaran IPS yang sudah ada hanya meliputi globe dan peta dunia untuk pembelajaran pada muatan geografi. Hal tersebut menjadikan pembelajaran kurang variatif dan tidak mengaktifkan siswa. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru yang mengajar ketercapaian materi tanpa membuat siswa paham sehingga berakibat pada hasil belajar yang jauh dari tujuan yang diharapkan.

Hal ini didukung oleh hasil observasi, wawancara dan catatan lapangan dengan kepala sekolah dan guru kelas V di SD Gugus Dr. Mawardi Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal diperoleh permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran IPS karena cakupan materi yang terlalu luas dan perlunya hafalan untuk memahami materi. Hal tersebut dikarenakan guru belum optimal dalam menggunakan media yang mendukung dalam pembelajaran IPS. Sehingga banyak anak yang tidak memperhatikan dan mendengarkan saat guru menjelaskan materi. Selain itu, guru kurang menguasai materi yang disampaikan sehingga siswa bosan selama mengikuti pembelajaran IPS khususnya pada muatan sejarah, karena materi yang disampaikan merupakan kejadian atau peristiwa yang telah terjadi di masa lalu dan siswa tidak dapat membayangkannya hanya

dengan penuturan atau cerita dari guru tanpa adanya media nyata yang memberikan gambaran tentang kejadian atau peristiwa tersebut berlangsung pada masa lalu. Untuk itu peneliti ingin mengembangkan media buku bergambar muatan sejarah yang berisi gambaran tokoh dalam peristiwa penting, penyebab terjadinya suatu peristiwa serta kronologi atau gambaran berlangsungnya peristiwa penting tersebut. Tujuan pengembangan media ini agar siswa dapat memiliki gambaran yang jelas mengenai hal yang terjadi di masa lalu dan dapat menunjukkan respon sikap yang sesuai melalui melihat media tersebut ditambah mendengar penjelasan guru.

Beberapa penelitian yang menjadi dasar peneliti mengembangkan media buku bergambar adalah pertama, hasil penelitian yang dilakukan oleh Chandra pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-salam Malang” menyimpulkan bahwa media buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV tema pahlawanku mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Azizah pada tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Tajinan Malang” yang menyimpulkan bahwa media buku bergambar dalam menulis puisi ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa menangkap ide dan membentuk gagasan baru dalam penulisan alur puisi yang akan dibuat sehingga memudahkan bagi siswa dan juga guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Selain itu, Brian dalam jurnalnya yang berjudul “Teaching On-Task and On-Schedule Behaviours to High-Functioning Children with Autism Via Picture Activity Schedule” tahun 2000 menemukan bahwa keaktifan siswa meningkat ketika pembelajaran menggunakan buku bergambar dan menurun ketika pembelajaran tidak menggunakan buku bergambar tersebut. Ketiga penelitian di atas menunjukkan bahwa media buku bergambar layak dan efektif dijadikan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti memfokuskan untuk mengkaji masalah dengan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Buku Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Dr. Mawardi Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti jelaskan dalam latar belakang tersebut, peneliti telah mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS SD Gugus Dr. Mawardi Kaliwungu masih rendah
2. Media pembelajaran kurang memadai

1.3. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Dr. Mawardi Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal. Peneliti ingin mengembangkan media buku bergambar untuk meningkatkan hasil

belajar IPS siswa kelas V materi “Pertempuran dalam rangka Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana bentuk media buku bergambar “Pertempuran dalam rangka Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia” siswa kelas V SD. Masalah tersebut dijabarkan dengan rumusan masalah penelitian:

1. Apakah desain media buku bergambar sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa?
2. Bagaimanakah tingkat kevalidan media buku bergambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD?
3. Bagaimanakah keefektifan media buku bergambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Dr. Mawardi Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku bergambar pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD, dengan tujuan penelitian:

1. Menghasilkan desain pengembangan media buku bergambar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru
2. Menganalisis tingkat kevalidan media buku bergambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD

3. Menganalisis keefektifan media buku bergambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Dr. Mawardi Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan pembelajaran. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan tentang media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V SD dan dapat dijadikan landasan untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas pembelajaran IPS dengan menggunakan media buku bergambar terhadap hasil belajar siswa.

1.6.2.2. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini terutama produk media yang dihasilkan dapat membuat siswa tertarik untuk belajar dan mempermudah pemahaman siswa karena ditunjang dengan model gambar kejadian berserta teks dalam bentuk buku adegan cerita atau

peristiwa yang berkesinambungan. Media buku bergambar dapat mengoptimalkan hasil belajar dan aktivitas siswa.

1.6.2.3. Bagi Guru

Media buku bergambar dapat dijadikan sumber belajar oleh guru serta memberi wawasan, pengetahuan dan keterampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas pendidikan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

1.6.2.4. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat untuk menemukan solusi untuk mengoptimalkan hasil belajar IPS dengan menerapkan media buku bergambar dan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya pendidikan di sekolah, khususnya pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Peneliti ingin mengembangkan media buku bergambar yang menampilkan gambaran dan kronologi cerita suatu peristiwa yang merupakan bagian dari judul buku bergambar tersebut. Media buku bergambar yang dikembangkan peneliti dibentuk dengan ukuran kertas A3 agar siswa dapat melihat dengan jelas gambar dan tulisan yang terdapat di dalamnya, menggunakan *hard cover* dan isinya menggunakan kertas. Muatan media buku bergambar yang dikembangkan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa dan materi pembelajaran yang disampaikan. Buku bergambar yang di kembangkan berisi materi IPS kelas V muatan sejarah dengan materi “Peristiwa pertempuran dalam rangka mempertahankan kemerdekaan Indo-

nesia”. Di dalam media buku bergambar yang dikembangkan berisi lima materi pertempuran besar yang terjadi dalam rangka mempertahankan kemerdekaan Indonesia meliputi tokoh penting yang terlibat, penyebab peristiwa, kronologi atau gambaran kejadian dari peristiwa serta sikap untuk menghargai peristiwa tersebut. Sehingga dengan melihat media tersebut diharapkan siswa dapat memahami perjuangan yang telah dilakukan oleh para pahlawan untuk menjaga kemerdekaan Indonesia dan dapat menunjukkan sikap menghargai kemerdekaan yang dirasakan sekarang sesuai dengan judul dari media buku bergambar yang dikembangkan. Untuk gambaran media buku bergambar yang dikembangkan, peneliti melampirkan desain pengembangan media buku bergambar dalam bagian lampiran 4.6.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Hakikat Belajar

2.1.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan fitrah lahiriyah manusia yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia, terutama dalam pendidikan. Menurut R. Gagne (dalam Susanto, 2013: 1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.

Reber dalam Syah (2004: 91) membatasi belajar menjadi dua defisini yaitu proses memperoleh pengetahuan dan perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng. Sejalan dengan Reber, Slameto (dalam Kurnia 2008: 3) merumuskan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sementara Winkel (dalam Kurnia 2008: 3) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi aktif individu dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan relatif menetap/bertahan dalam kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Syah (2004: 94) menarik kesimpulan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan proses kognitif yang mendapat dukungan dari fungsi ranah psikomotor.

Dari pengertian belajar dari beberapa ahli tersebut peneliti memaknai bahwa belajar merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan yang berisi aktivitas untuk mendapatkan kemampuan dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Belajar merupakan proses menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan hasil dari interaksi dengan lingkungan. Sehingga dapat terjadi perubahan perilaku yang relatif lebih baik yang berlangsung lama. Untuk membedakan belajar dengan kegiatan lain, maka dilakukan identifikasi ciri dan prinsip belajar.

2.1.1.2. Ciri dan Prinsip Belajar

Ciri belajar yang berbeda dikemukakan oleh beberapa ahli. Menurut Moh. Surya (dalam Nurochim, 2013: 8-10) ciri-ciri belajar, yaitu: (1) perubahan perilaku yang terjadi merupakan suatu usaha sadar dan disengaja (intensional); (2) perubahan pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki berkelanjutan (kontinu); (3) perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan individu yang bersangkutan (fungsional); (4) perubahan perilaku yang terjadi bersifat positif, normatif dan bergerak kearah kemajuan; (5) individu yang bersangkutan aktif berupaya untuk melakukan perubahan untuk memperoleh perilaku baru; (6) perubahan perilaku cenderung bersifat menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya (permanen); (7) belajar memiliki tujuan dan arah yang ingin dicapai; dan (8) perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, termasuk memperoleh pula perubahan secara sikap dan keterampilan (keseluruhan).

Sedangkan Subur (2015: 3) menyatakan belajar memiliki ciri-ciri adanya niat, proses dan perubahan yang bersifat permanen, baik pada aspek pengetahuan, nilai, ketrampilan dan sikap.

Sedangkan dalam melakukan kegiatan belajar harus memperhatikan prinsip belajar. Menurut Brown (dalam Subur 2015: 7) pembelajaran harus memiliki komponen definisi belajar yang antara lain yaitu; (1) belajar adalah memperoleh; (2) belajar adalah mengingat-ingat informasi atau ketrampilan; (3) belajar itu melibatkan sistem memori/ penyimpanan, dan kognitif; (4) belajar melibatkan perhatian aktif dan sadar dan bertindak menurut peristiwa-peristiwa di luar serta didalam organisme; (5) belajar itu relative permanen tetapi tunduk pada peristiwa lupa; (6) belajar melibatkan bentuk latihan; dan (7) belajar adalah perubahan perilaku.

Dengan mengetahui ciri dan prinsip belajar yang di kemukakan oleh ahli, peneliti memaknai bahwa sebuah kegiatan disebut belajar apabila setelah melakukan kegiatan tersebut seseorang akan mengalami perubahan perilaku ke arah yang lebih positif dan perubahan perilaku tersebut bersifat permanen. Sebuah kegiatan harus memperhatikan prinsip belajar sehingga sebuah kegiatan belajar yang bermakna. Ada beberapa jenis belajar untuk membedakan kegiatan belajar yang satu dengan yang lainnya.

2.1.1.3. Jenis Belajar

Selain mengetahui ciri dan prinsip belajar, perlu dipahami pula berbagai jenis belajar agar dapat membedakan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan sehingga belajar memiliki banyak jenis Syah (2008: 122) mengemukakan delapan jenis belajar antara lain: (1) belajar abstrak yaitu belajar menggunakan cara-cara berpikir abstrak; (2) belajar keterampilan yaitu belajar menggunakan gerakan motorik; (3) belajar sosial yaitu belajar memahami masalah-masalah teknik untuk memecahkan masalah tersebut; (4) belajar pemecahan masalah yaitu belajar menggunakan me-

tode-metode ilmiah atau berpikir secara sistematis, logis, teratur dan teliti; (5) belajar rasional yaitu belajar dengan menggunakan kemampuan berpikir secara logis dan sesuai akal sehat; (6) belajar kebiasaan yaitu proses pembentukan kebiasaan baru atau perbaikan kebiasaan yang telah ada; (7) belajar apresiasi yaitu belajar mempertimbangkan arti penting atau nilai suatu objek; (8) belajar pengetahuan yaitu belajar dengan cara melakukan penyelidikan mendalam terhadap objek pengetahuan tertentu.

Sedangkan Menurut R. Gagne (dalam Nurochim, 2013: 12-13) manusia memiliki beragam potensi, karakter, dan kebutuhan dalam belajar. Karena itu banyak tipe-tipe belajar yang dilakukan manusia. Gagne mencatat ada delapan tipe belajar, yaitu: (1) belajar isyarat (*signal learning*), (2) belajar stimulus respon, (3) belajar merantailkan (*chaining*), (4) belajar asosiasi verbal (*verbal association*), (5) belajar membedakan (*discrimination*), (6) belajar konsep (*concept learning*), (7) belajar dalil (*rule learning*), dan (8) belajar memecahkan masalah (*problem solving*).

Berbagai jenis belajar tersebut dapat dialami oleh seorang anak dengan maksimal jika kita memperhatikan faktor yang mempengaruhi belajar. Menurut Sudjana (dalam Susanto, 2014:15) ada dua faktor utama yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan yang dimaksud tersebut yaitu kecerdasan intelegensi dan kesiapan belajar.

2.1.1.4. Kesiapan Belajar

Menurut Susanto (2014: 15) kesiapan atau kematangan adalah tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ yang berada dalam dirinya sudah berfungsi sebagaimana mestinya.

Kesiapan belajar ini juga erat hubungannya dengan kondisi psikologis siswa, guru harus memastikan kondisi kesiapan siswa dalam belajar. Apakah secara psikologis siswa sudah siap menerima pembelajaran atau belum. Cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menganalisis kesiapan belajar siswa diantaranya adalah dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi.

Thorndike (dalam Thobroni, 2015: 58-59) menyatakan hukum kesiapan yaitu semakin siap suatu organisme memperoleh suatu perubahan tingkah laku, pelaksanaan tingkah laku tersebut akan menimbulkan kepuasan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat.

Dalam proses belajar, kematangan atau kesiapan ini sangat menentukan keberhasilan dalam belajar tersebut. Oleh karena itu, setiap upaya belajar akan lebih berhasil jika dilakukan bersamaan dengan tingkat kematangan individu dan kondisi kesiapan psikologis siswa, karena kematangan dan kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah minat dan kebutuhan siswa dalam belajar.

2.1.1.5. Aktivitas Belajar

Dalam belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, hal ini dikarenakan tanpa adanya aktivitas maka proses belajar tidak mungkin berjalan dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mu-

dah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor (Hanafiah, 2010:23).

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi Piaget menerangkan bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak tersebut tidak sedang berfikir (Sardiman, 2011: 100).

2.1.1.6. Kesulitan Belajar

Dalam kegiatan belajar dan aktivitas belajar pasti terdapat hambatan-hambatan yang menyebabkan belajar tidak mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan. Hambatan dalam belajar disebut kesulitan belajar. Menurut Ahmadi (dalam Rosyadi, 2014:40) kesulitan belajar adalah keadaan dimana siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya, yang ditandai dengan hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar.

Kesulitan belajar dapat diklasifikasikan ke dalam dua kelompok yaitu kesulitan belajar yang berhubungan dengan perkembangan (*developmental learning disabilities*) dan kesulitan belajar akademik (*academic learning disabilities*). Kesulitan belajar yang berhubungan dengan perkembangan mencakup gangguan motorik dan persepsi, kesulitan bahasa dan komunikasi dan kesulitan dalam penyesuaian perilaku sosial. Kesulitan belajar akademik merujuk pada adanya kegagalan pencapaian prestasi akademik yang sesuai dengan kapasitas yang diharapkan.

2.1.1.7. Cara Mengatasi Kesulitan Belajar

Adanya kesulitan belajar tersebut perlu diatasi dalam pembelajaran sehingga pengaruhnya dalam menghambat kegiatan belajar mengajar menjadi maksimal. Na-

mun sebelum menetapkan alternatif pemecahan masalah kesulitan belajar siswa, guru sangat dianjurkan untuk melakukan identifikasi terhadap fenomena yang menunjukkan kemungkinan adanya kesulitan belajar terlebih dahulu (Syah, 2004: 174).

Langkah-langkah yang dapat ditempuh guru untuk mengidentifikasi kesulitan belajar yaitu:

1. Melakukan observasi kelas untuk melihat perilaku menyimpang siswa ketika mengikuti pelajaran
2. Memeriksa penglihatan dan pendengaran siswa khususnya yang diduga mengalami kesulitan belajar
3. Mewawancarai orangtua atau wali siswa untuk mengetahui hal ihwal keluarga yang mungkin menimbulkan kesulitan belajar
4. Memberikan tes diagnostic kecakapan tertentu untuk mengetahui hakikat kesulitan belajar yang dialami siswa
5. Memberikan tes kemampuan intelegensi (IQ) khususnya kepada siswa yang diduga mengalami kesulitan belajar

Setelah mengidentifikasi kesulitan belajar yang mungkin dialami siswa, guru dapat memilih cara mengatasi kesulitan tersebut dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis hasil diagnosis, yakni menelaah bagian-bagian masalah dan hubungan antarbagian tersebut untuk memperoleh pengertian yang benar mengenai kesulitan belajar yang dihadapi siswa
2. Mengidentifikasi dan menentukan bidang kecakapan tertentu yang memerlukan perbaikan

3. Menyusun program perbaikan, khususnya program *remedial teaching* (pengajaran perbaikan)

Setelah langkah-langkah diatas selesai, barulah guru melaksanakan langkah keempat, yakni melaksanakan program perbaikan (Syah, 2004:175-176). Setelah mengetahui berbagai hal yang berkaitan dengan belajar, dalam pelaksanaan kegiatan belajar perlu diketahui juga tentang teori belajar sehingga dalam pelaksanaan kegiatan belajar dapat menentukan sebuah teori untuk dijadikan panduan.

2.1.2. Teori Belajar

Dalam memaknai belajar, terdapat beberapa teori belajar yang masing-masing memiliki pandangan tentang bagaimana proses belajar itu dialami manusia, khususnya peserta didik. Ada beberapa teori belajar yang selama ini berkembang, diantaranya yaitu:

2.1.2.1. Teori Belajar Behavioristik

Menurut Lapono (2008: 1-12) pada prinsipnya teori belajar Behavioristik menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungannya.

Thorndike (dalam Nurochim, 2013: 32) mengemukakan bahwa belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut dengan stimulus dan respon. Artinya bahwa hasil belajar (respon) seseorang tergantung pada bagaimana rangsangan (stimulus) yang diterapkan. Hal ini didukung oleh eksperimen yang dilakukan Pavlov yang menghasilkan pernyataan bahwa

individu dapat dikendalikan melalui cara mengganti stimulus alami dengan stimulus yang tepat untuk mendapatkan pengulangan respon yang diinginkan (Nurochim, 2013: 37).

Menurut Nurochim (2013: 43-44) kelebihan teori belajar behaviouristik, yaitu: (1) membiasakan guru untuk bersikap jeli dan peka pada situasi dan kondisi belajar; (2) metode dari teori ini sangat cocok untuk menumbuhkan praktik dan pembiasaan; (3) guru tidak banyak memberikan ceramah sehingga murid dibiasakan belajar mandiri; (4) teori ini cocok diterapkan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominasi peran orang dewasa; (5) mampu membentuk suatu perilaku yang diinginkan mendapatkan penguatan positif dan perilaku yang kurang sesuai mendapatkan penghargaan negatif; (6) dapat mengoptimalkan bakat dan kecerdasan siswa yang sudah terbentuk; dan (7) mampu menghasilkan suatu perilaku yang konsisten terhadap bidang tertentu. Sedangkan kekurangannya, adalah: (1) konsekuensi guru harus menyiapkan bahan pelajaran dalam bentuk yang sudah siap; (2) tidak setiap mata pelajaran bias metode ini; (3) penerapan teori yang salah akan mengakibatkan terjadinya proses pembelajaran yang sangat tidak menyenangkan bagi siswa; (4) murid berperan sebagai pendengar dalam proses pembelajaran menghafalkan; (5) penggunaan hukuman yang sangat dihindari justru membuat metode ini paling efektif untuk menertibkan siswa; dan (6) murid dipandang pasif.

2.1.2.2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme mengacu pada wacana psikologi kognitif, dan berupaya menganalisis secara ilmiah proses mental dan struktur ingatan atau *cognition* dalam aktifitas belajar. *Cognition* diartikan sebagai aktifitas mengetahui, memperoleh,

mengorganisasikan, dan menggunakan pengetahuan (Lefrancois dalam Lapon, 2008: 1-18).

Jean Piaget (dalam Nurochim, 2013: 22) mengemukakan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Proses belajar yang dialami seorang anak berbeda pada tahap satu dengan tahap lainnya yang secara umum semakin tinggi tingkat kognitif seseorang maka semakin teratur dan juga semakin abstrak cara berpikirnya.

Kelebihan teori kognitivisme yaitu: (1) menjadikan siswa lebih kreatif dan mandiri; (2) membantu siswa memahami bahan belajar secara lebih mudah. Sedangkan kekurangan dari teori ini adalah: (1) teori tidak menyeluruh untuk semua tingkat pendidikan; (2) sulit dipraktikkan khususnya ditingkat lanjut; dan (3) beberapa prinsip seperti intelegensi sulit dipahami dan pemahaman masih belum tuntas (Nurochim, 2013: 23-24)

2.1.2.3. Teori Belajar Konstruksivisme

Menurut Lapon (2008:1-25) Teori belajar konstruksivisme memandang bahwa proses pembelajaran didasari oleh kenyataan bahwa tiap individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi kembali pengalaman atau pengetahuan yang telah dimilikinya. Tasker (dalam Lapon, 2008: 1-28) mengemukakan tiga penekanan dalam teori belajar konstruksivisme sebagai berikut. Pertama adalah peran aktif peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna. Kedua adalah pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna. Ketiga adalah mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima.

Vygotski (dalam Nurochim, 2013: 26) mengemukakan tiga kategori pencapaian siswa dalam upayanya memecahkan masalah yaitu: (1) siswa mencapai keberhasilan dengan baik; (2) siswa mencapai keberhasilan dengan bantuan; dan (3) siswa gagal meraih keberhasilan.

Vygotsky juga meyakini bahwa pembelajaran terjadi saat siswa bekerja menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas tersebut masih dalam jangkauan kemampuannya (Nurochim, 2013:27).

Kelebihan teori konstruksivisme yaitu: (1) berpikir dalam proses membina pengetahuan baru, murid berpikir untuk menyelesaikan masalah, mengembangkan ide dalam membuat keputusan; (2) murid akan lebih paham dan mengaplikasikan pengetahuan barunya dalam semua situasi karena murid terlibat secara langsung dalam membina pengetahuan baru; (3) murid akan ingat lebih lama semua konsep dari pengetahuan baru yang ia peroleh, (4) kemahiran sosial; dan (5) murid akan merasa senang karena mereka terlibat dalam membina pengetahuan mereka sendiri. Sedangkan kekurangan teori ini adalah: (1) peran guru sebagai pendidik kurang begitu mendukung; dan (2) lebih luas cakupan makna dan sulit dipahami (Nurochim, 2013: 30-31).

2.1.2.4. Teori Belajar Humanisme

Teori Humanisme didasarkan pada pemikiran bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang dalam upayanya memenuhi kebutuhan hidupnya. Setiap manusia memiliki kebutuhan dasar akan kehangatan, penghargaan, penerimaan, pengagungan, dan cinta dari orang lain. Dalam proses pembelajaran, kebutuhan-kebutuhan tersebut perlu diperhatikan agar peserta didik tidak dikecewakan. Apabila

peserta didik merasa upaya pemenuhan kebutuhannya terabaikan maka besar kemungkinan di dalam dirinya tidak akan tumbuh motivasi berprestasi dalam belajarnya (Lapono, 2008: 1-43).

Arthur Combs & Donald Snygg (dalam Nurochim, 2013: 45) berpendapat bahwa belajar terjadi bila mempunyai arti bagi individu dan guru tidak bisa memaksakan materi yang tidak disukai atau tidak relevan dengan kehidupan mereka.

Menurut teori ini siswa hanya akan belajar apabila pembelajaran atau materi yang akan disampaikan memiliki arti bagi individu tersebut, maka menurut teori ini apabila siswa tidak bisa matematika atau sejarah bukan karena mereka bodoh, tetapi karena mereka merasa enggan dan merasa sebenarnya tidak penting bagi mereka untuk mempelajarinya.

Kelebihan dari menerapkan teori ini dalam pembelajaran, yaitu: (1) lebih sistematis; (2) lebih terkonsep; (3) banyak memberi motivasi; (4) mengotimalkan kerja otak dengan maksimal; dan (5) mendorong siswa untuk mencari sumber pengetahuan sebanyak-banyaknya. Sedangkan kekurangannya, adalah: (1) kurang memerhatikan sisi psikologis siswa dalam mendalami materi; dan (2) membutuhkan waktu yang cukup lama (Nurochim, 2013:53-54).

Dari keempat teori belajar yang dikemukakan beberapa ahli tersebut, peneliti menggunakan teori belajar behavioristik sebagai acuan dalam penelitian ini karena menurut teori belajar behavioristik menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungannya (Lapono, 2008: 1-12) sehingga hasil belajar individu ditentukan dari rangsangan (stimu-

lus) yang diberikan oleh lingkungannya. Hasil belajar individu tidak akan maksimal bila stimulus yang diberikan juga tidak maksimal. Untuk melaksanakan kegiatan belajar sesuai teori tersebut, perlu diperhatikan karakteristik siswa SD sehingga kegiatan belajar dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

2.1.3. Karakteristik Siswa SD

Secara singkat, perkembangan pada masa anak akhir meliputi perkembangan berbagai aspek baik fisik maupun psikis. Pertumbuhan fisik pada periode anak akhir berjalan lambat dan relatif seragam. Bentuk tubuh, tinggi dan berat badan anak, dipengaruhi oleh faktor genetik, kesehatan dan gizi, serta perbedaan seks atau jenis kelamin. Keterampilan motorik mempengaruhi perkembangan sosial, emosional, dan konsep diri anak. Kemampuan anak usia SD untuk dapat menolong dirinya sendiri (makan dan mandi sendiri, membereskan tempat tidur dan buku sendiri) dan orang lain, baik di rumah maupun di sekolah, perlu untuk mulai dikembangkan (Inggridwati, 2007: 21).

Berkaitan dengan atmosfer di sekolah, Hidayati (2008: 30) menyebutkan ada sejumlah karakteristik yang dapat diidentifikasi pada siswa SD berdasarkan kelas-kelas yang terdapat di SD, yaitu:

1. Karakteristik pada Masa Kelas Rendah SD (Kelas 1,2, dan 3)
 - a. Ada hubungan kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah
 - b. Suka memuji diri sendiri
 - c. Apabila tidak dapat menyelesaikan sesuatu, hal itu dianggapnya tidak penting

- d. Suka membandingkan dirinya dengan anak lain dalam hal yang menguntungkan dirinya
 - e. Suka meremehkan orang lain
2. Karakteristik pada Masa Kelas Tinggi SD (Kelas 4,5, dan 6).
- a. Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari
 - b. Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis
 - c. Timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus
 - d. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

Menurut Jean Piaget (dalam Hidayati, 2008: 30), usia siswa SD (7-12 tahun) ada pada stadium operasional konkrit. Oleh karena itu guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa, misalnya penggalan waktu belajar tidak terlalu panjang, peristiwa belajar harus bervariasi, dan yang tidak kalah pentingnya sajian harus dibuat menarik bagi siswa. Hal ini dilakukan karena perhatian anak pada tingkat usia tersebut masih mudah beralih, artinya dalam jangka waktu tertentu perhatian anak dapat tertarik kepada banyak hal, tetapi waktu tertentu pula perhatian anak berpindah-pindah.

Sifat lain bahwa perhatian anak sering berfokus pada lingkungan terdekat. Kedekatan ini dapat bersifat langsung maupun tidak langsung. Bersifat langsung, misalnya dalam melihat pesawat terbang akan lebih tertarik pada bentuk dan warnanya dari pada fungsinya, artinya dalam memahami suatu konsep anak-anak lebih tertarik pada wujud benda konkritnya. Begitu juga pengalaman yang termediasipun

akan membawa anak kepada perhatian, misalnya bahan bacaan atau ceritera, sajian TV dapat mendekatkan anak pada dunia yang lebih luas.

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif dengan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar dalam pelaksanaannya. Terutama perkembangan sosial siswa yang mulai senang membuat kelompok bermain, kelompok bermain ini mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap diri anak, misalnya apabila ada seorang temannya mengabaikan pembelajaran yang diberikan oleh guru maka keseluruhan teman dalam kelompoknya juga akan mengabaikan pembelajaran, sebaliknya jika teman dalam kelompoknya giat dalam belajar maka keseluruhan teman dalam kelompoknya juga akan giat dalam belajar. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan kelompok-kelompok bermain dalam kelas, memberi peringatan kepada kelompok bermain yang dapat mengganggu pembelajaran dan memberi motivasi kepada kelompok bermain yang giat dalam pembelajaran sehingga dapat mempertahankan atau meningkatkan prestasinya dikelas. Selain memperhatikan karakteristik siswa perlu juga diperhatikan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, seorang guru harus memiliki beberapa keterampilan agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

2.1.4. Peran dan Tugas Guru

Peran guru dalam proses pembelajaran merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya. Peranan dalam pembelajaran meliputi banyak hal yaitu guru dapat berperan sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembim-

bing, pengatur lingkungan belajar, perencana pembelajaran, supervisor, motivator, dan sebagai evaluator (Rusman, 2014: 58).

Menurut Rusman (2014: 59-70) peranan guru yang berkaitan dengan kompetensi guru, yaitu:

1. Guru melakukan diagnosis terhadap perilaku awal siswa
2. Guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
3. Guru melaksanakan proses pembelajaran
4. Guru sebagai pelaksana administrasi sekolah
5. Guru sebagai komunikator
6. Guru mampu mengembangkan keterampilan diri
7. Guru dapat mengembangkan potensi anak. Peranan yang paling dominan diantaranya yaitu; (1) guru sebagai demonstrator, (2) guru sebagai pengelola kelas, (3) guru sebagai mediator dan fasilitator; dan (4) guru sebagai evaluator
8. Guru sebagai pegembang kurikulum sekolah

Sedangkan tugas guru dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu tugas profesi, tugas guru dalam bidang kemanusiaan dan tugas guru dalam kemasyarakatan. Pertama, tugas profesi yang menuntut guru memberikan pendidikan kepada peserta didik dan harus berupaya agar siswa dapat meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup, memberikan pengajaran kepada peserta didik dengan dituntut untuk terampil dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, dan memberikan keterampilan kepada peserta didik. Kedua, tugas guru dalam bidang kemanusiaan adalah seorang guru harus mampu menjadikan dirinya sebagai orangtua kedua, guru

harus tetap menunjukkan wibawa tapi tidak membuat siswa menjadi takut karena wibawa yang diterapkannya. Dan yang ketiga, tugas guru dalam bidang kemasyarakatan yaitu guru harus turut mengemban dan melaksanakan apa-apa yang telah digariskan oleh bangsa dan Negara lewat UUD 1945 dan GBHN. Selain mengerti peran dan tugas guru, seorang guru harus memiliki keterampilan agar dapat membuat pembelajaran berhasil.

2.1.5. Keterampilan Guru

Keterampilan guru merupakan salah satu faktor keberhasilan pembelajaran dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Susiwi (2017) keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan yang bersifat generik atau keterampilan dasar instruksional yang harus dikuasai seorang guru. Keterampilan dasar mengajar ini harus dimiliki seorang guru karena berperan penting dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Pengelompokan keterampilan dasar mengajar dibagi menjadi delapan keterampilan (Susiwi, 2017), yaitu:

1. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran yaitu: (1) mengarahkan perhatian siswa; (2) menimbulkan motivasi; (3) memberi acuan bahan belajar yang akan dikembangkan; (4) membuat kaitan bahan belajar yang lama dengan yang baru.

Keterampilan menutup pelajaran yaitu; (1) melakukan tinjau ulang terhadap bahan belajar, (2) memberi kesempatan untuk bertanya, (3) melaksanakan tindak

lanjut dengan memberi tugas yang berkaitan dengan kompetensi dasar siswa, memberi pegayaan, dan memberi informasi bahan ajar berikutnya.

2. Keterampilan bertanya

3. Keterampilan memberi penguatan

Penguatan diberikan dalam bentuk verbal dan non verbal. Penguatan verbal berupa kata-kata/kalimat pujian seperti “Bagus” atau “Tepat sekali”. Sedangkan penguatan nonverbal dapat berupa gerak mendekati, mimik dan gerakan badan, sentuhan, kegiatan yang menyenangkan dan symbol atau benda kecil lain.

4. Keterampilan mengadakan variasi

Variasi dalam kegiatan pembelajaran dikelompokkan menjadi; (1) variasi dalam gaya mengajar berupa variasi suara, variasi gerak badan dan mimik, mobilitas posisi, memusatkan perhatian, membuat kesenyapan sejenak, memberi kotak pandang; (2) variasi dalam penggunaan media dan bahan ajar meliputi variasi alat dan bahan yang dapat dilihat, didengar, diraba dan dimanipulasi; (3) variasi dalam pola interaksi dan kegiatan, pola interaksi berbentuk klasikal, kelompok dan perorangan, sedangkan variasi kegiatan berupa demonstrasi, seduksi, latihan, menelaah materi atau praktikum dsb.

5. Keterampilan menyajikan materi pembelajaran

Keterampilan menyajikan materi pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yaitu: (1) komponen merencanakan penyajian, isi materi disusun secara sistematis disertai contoh-contoh dan hal-hal yang berkaitan dengan karakteristik siswa; (2) komponen menyajikan materi, kejelasan bahasa, berbicara lancar dan berhenti sejenak untuk melihat respon siswa, pertanyaan harus disusun secara run-

tut, penggunaan contoh dan ilustrasi mengikuti pola induktif dan deduktif, serta pemberian tekanan pada bagian yang penting.

6. Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan pengelolaan fisik meliputi administrasi siswa, posisi tempat duduk siswa dan pengelolaan penunjang pembelajaran, sedangkan pengelolaan non-fisik meliputi pengkondisian siswa dan ketenangan belajar siswa.

7. Keterampilan membimbing diskusi kelompok

8. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Dalam melaksanakan pembelajaran guru dituntut memiliki keterampilan tersebut, selain itu kreatifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien sehingga hasil belajar siswa dapat dicapai secara maksimal. Karakteristik siswa serta keterampilan guru tidak akan bermanfaat bila tidak ada interaksi yang timbal balik antara siswa dan guru, apabila guru sudah memiliki keterampilan mengajar yang baik serta mengerti kondisi dan karakteristik siswa namun tidak ada interaksi timbal balik yang baik dalam sebuah pembelajaran maka pencapaian tujuan belajar tidak dapat dicapai secara maksimal.

2.1.6. Interaksi Guru dan Siswa

Selain karakteristik siswa dan keterampilan guru, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi belajar dan hasil belajar adalah interaksi guru dan siswa. Menurut Soetomo interaksi belajar mengajar adalah hubungan timbal balik antara guru (pengajar) dan anak (siswa) yang harus menunjukkan adanya hubungan bersifat edukatif (mendidik). Dimana interaksi itu harus diarahkan pada suatu tujuan tertentu

yang bersifat mendidik, yaitu adanya perubahan tingkah laku peserta didik ke arah kedewasaan.

Proses interaksi dalam pembelajaran memiliki ciri-ciri antara lain:

1. Tujuan yang ingin dicapai
2. Bahan/pesan yang menjadi isi interaksi
3. Pelajaran yang aktif mengalami
4. Guru yang melaksanakan
5. Metode untuk mencapai tujuan
6. Situasi yang memungkinkan proses belajar mengajar berjalan dengan baik

Selain ciri-ciri tersebut, interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran memiliki komponen-komponen antara lain:

1. Tenaga pendidikan dan pengajaran
2. Peserta didik atau siswa
3. Tenaga kependidikan khususnya guru
4. Perencanaan pengajaran sebagai suatu segmen kurikulum
5. Strategi pembelajaran
6. Evaluasi pengajaran

Dalam pembelajaran, guru dan siswa harus melakukan interaksi dua arah yang sistematis artinya dalam pembelajaran guru menyampaikan pembelajaran sedangkan siswa secara aktif merespon pembelajaran yang diberikan guru, sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan efektif dan efisien.

2.1.7. Hasil Belajar

Setelah menerapkan teori belajar tentu yang diharapkan dari kegiatan belajar adalah sebuah hasil dari belajar tersebut. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap (Susanto, 2013: 5).

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui dengan evaluasi pembelajaran. Sunal (dalam Susanto, 2013: 5) mengemukakan bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan melakukan evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan kererampilan.

Hasil belajar dapat dicapai sesuai tujuan pembelajaran secara maksimal apabila kita mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar. Dengan mengetahui faktor-faktor tersebut kita dapat memaksimalkan pengaruh positifnya dan meminimalkan pengaruh negatifnya terhadap hasil belajar siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.8. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Syah (2008: 132) faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi tiga yaitu faktor yang berasal

dari dalam diri (internal), yang berasal dari luar diri (eksternal) dan faktor pendekatan belajar.

2.1.8.1. Faktor Internal

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar menurut Syah (2008: 132), yaitu:

1. Faktor fisiologis (jasmaniah), yang meliputi: (1) kesehatan badan; (2) cacat tubuh yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar
2. Faktor psikologis (rohaniah), yang meliputi: (1) tingkat kecerdasan/intelegensi; (2) sikap; (3) bakat; (4) minat; dan (5) motivasi

2.1.8.2. Faktor Eksternal

Ada beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi kegiatan belajar, yaitu:

1. Lingkungan sosial seperti guru, staf administrasi sekolah dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat siswa dalam belajar
2. Lingkungan nonsosial seperti keadaan dan letak gedung sekolah, keadaan dan letak rumah tempat tinggal, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar

2.1.8.3. Faktor Pendekatan Belajar

Disamping faktor-faktor internal dan eksternal yang telah dikemukakan sebelumnya, faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses pembelajaran siswa. Misalnya, seorang siswa terbiasa mengaplikasikan pendekatan *deep* sangat mungkin berpeluang meraih prestasi belajar yang lebih bermutu daripada siswa yang menggunakan pendekatan belajar *surface* atau *reproductive*.

Setelah mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diharapkan guru dapat memaksimalkan faktor yang berpengaruh positif terhadap hasil bel-

ajar dan menekan serendah mungkin faktor yang dapat berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan diperlukan adanya sebuah pembelajaran.

2.1.9. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sejalan dengan itu, Duffy dan Roehler (dalam Nurochim, 2013: 17) menyatakan pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan professional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

Huda (2014: 2) menyatakan “Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil mencari, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman”. Menurut Wenger (dalam Huda, 2014: 2) pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial.

Sudjana (dalam Subur, 2015, 4) mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha terencana dan sadar yang dilakukan melalui proses aksi (komunikasi satu arah antara pengajar dan peserta didik); interaksi (komunikasi dua arah, yaitu antara pengajar dan peserta didik dan antara peserta didik dan pengajar); dan transaksi (komuni-

kasi multi arah, yaitu antara pengajar dengan peserta didik, peserta didik dengan pengajar dan peserta didik dengan peserta didik) sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku.

Dalam pembelajaran, seseorang perlu terlibat dalam refleksi dan penggunaan memori untuk melacak apa saja yang harus ia serap, apa saja yang harus ia simpan dalam memorinya, dan bagaimana ia menilai informasi yang telah ia peroleh (Glass dan Holyoak dalam Huda, 2014: 3).

Huda (2014:5) menyimpulkan ada dua definisi yang cukup mewakili berbagai persepektif teoritis terkait dengan praktik pembelajaran, yaitu:

- (1) Pembelajaran sebagai perubahan perilaku. Salah satu contoh perubahannya adalah ketika seorang pembelajar yang awalnya tidak begitu perhatian dalam kelas ternyata berubah menjadi sangat perhatian, dan (2) pembelajaran sebagai perubahan kapasitas. Salah satu contoh perubahannya adalah ketika seorang pembelajar yang awalnya takut pada pelajaran tertentu ternyata berubah menjadi orang yang sangat percaya diri dalam menyelesaikan pelajaran tersebut.

Menurut Susanto (2013: 19), pada implementasinya, pembelajaran seringkali diidentikkan dengan kata mengajar. Kata pembelajaran diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Dari beberapa definisi dari para ahli tersebut peneliti memaknai bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pengajar dan peserta didik untuk melalui aksi, interaksi dan transaksi dengan menghubungkan pengetahuan yang dimiliki untuk menghasilkan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Untuk memaksimalkan proses pembelajaran diperlukan perangkat pembelajar-

jaran yang memadai, diantaranya dengan membuat tujuan pembelajaran, menyusun langkah-langkah pembelajaran, dan media pembelajaran.

2.1.10. Hakikat Media Pembelajaran

Menurut teori belajar behaviouristik bahwa hasil belajar (respon) tergantung pada rangsangan (stimulus) yang diterapkan. Dalam hal ini rangsangan (stimulus) yang diberikan salah satunya dapat berupa memberikan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Untuk melaksanakan pembelajaran, peran guru sebagai transformator (pengirim) informasi (materi) yang ada dalam diriya serta lingkungan tempat siswa belajar diperlukan sebuah alat bantu agar penyampaian informasi ini menjadi efektif dan efisien. Karena pada hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi dan penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan ini berupa materi yang ditafsirkan ke dalam symbol komunikasi verbal maupun non-verbal lalu diinterpretasikan oleh peserta didik, dalam proses interpretasi tersebut, adakalanya peserta didik berhasil dan adakala mengalami kegagalan, untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran agar peserta didik mampu menginterpretasikan materi yang disampaikan oleh guru (Daryanto, 2015: 4-5). Menurut Arsyad (2014: 3) kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “Tengah”, “Perantara” atau “Pegantar”. Gerach & Ely (dalam Arsyad, 2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Charles F. Haban (dalam Daryanto, 2015: 13) mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication and Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan informasi (Sadiman, 2012: 6). Kata media sering diganti dengan kata *mediator*, menurut Fleming (dalam Arsyad, 2014:3) *mediator* adalah penyebab atau alat yang turut ikut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2014:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan computer.

Pada hakikatnya media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi materi kepada siswa, media pembelajaran dapat berupa gambar, buku, foto maupun tape recorder, kaset dan video.

2.1.11. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Untuk mengetahui sebuah benda merupakan media pembelajaran atau bukan, kita perlu memahami ciri-ciri dari media pembelajaran. Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2014: 15-17) mengemukakan tiga ciri media, antara lain: (1) ciri fiksiatif yaitu media memiliki kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau suatu objek. Artinya, media memungkinkan suatu kejadian atau

objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu; (2) ciri manipulatif yaitu media memiliki kemampuan memanipulasi suatu peristiwa yang sebenarnya memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*; dan (3) ciri distributif yaitu media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Secara singkat, sebuah benda dapat disebut sebagai media pembelajaran apabila benda tersebut memungkinkan objek atau kejadian tertentu dapat dihardirkan didalam pembelajaran tanpa mengenal waktu, memiliki kemampuan memanipulasi suatu peristiwa yang memakan waktu lama menjadi hanya beberapa menit untuk disajikan kepada siswa dan benda tersebut memungkinkan untuk dibagikan ke lain tempat dan tetap dapat disajikan walaupun dalam waktu yang bersamaan. Dengan memperhatikan ciri-ciri dari media pembelajaran yang berbeda, kita dapat memaksimalkan fungsi dari media pembelajaran itu sendiri.

2.1.12. Fungsi Media Pembelajaran

Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dapat dirasakan dalam suatu pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2014: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psi-

kologis terhadap siswa. Karena hal tersebut, fungsi media menjadi sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Menurut Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2014:20-21) terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: (1) fungsi atensi artinya media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran; (2) fungsi afektif artinya media dapat menggugah emosi dan sikap siswa; (3) fungsi kognitif artinya media dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar; dan (4) fungsi kompensatoris artinya media dapat mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Fungsi media pembelajaran secara sederhana adalah menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien karena dapat membantu dan mendukung penyampaian verbal dari guru kepada siswa sehingga siswa dapat memahami isi materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Selain memiliki fungsi yang sangat banyak dalam pembelajaran, media pembelajaran juga mempunyai berbagai manfaat yang dapat dirasakan dampaknya dalam pembelajaran.

2.1.13. Manfaat Praktis Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar memiliki berbagai manfaat praktis bagi siswa maupun guru, diantaranya:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
3. Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Arsyad, 2014:29-30).

Dalam memilih media untuk diterapkan dalam pembelajaran harus memperhatikan beberapa prinsip sehingga manfaat serta fungsinya dapat dirasakan secara maksimal.

2.1.14. Prinsip Memilih Media Pembelajaran

Agar fungsi dan manfaat media pembelajaran berbasis visual tersebut dapat dirasakan secara maksimal, guru perlu memperhatikan beberapa prinsip dalam memilih media pembelajaran. Menurut Setyosari (dalam Akbar, 2013: 117-118) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, prinsip tersebut adalah:

1. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran
2. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
3. Dapat menjadi sumber belajar

4. Efisiensi dan efektifitas pemanfaatan media, efisiensi terkait dengan waktu, tenaga dan biaya sedangkan efektifitas terkait dengan kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran
5. Keamanan bagi peserta didik
6. Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreatifitas peserta didik
7. Kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan
8. Kualitas media

Sedangkan Dick dan Carey (dalam Sadiman, 2012: 86) mengemukakan kriteria dalam pemilihan media yang utama adalah kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, selain itu juga ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu:

1. Ketersediaan sumber setempat; artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, dapat dibeli atau dibuat sendiri
2. Untuk membeli atau memproduksi sendiri media tersebut ada dukungan dana, tenaga dan fasilitasnya
3. Keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media untuk waktu yang lama
4. Efektivitas biaya dalam waktu panjang

Dari prinsip pemilihan media dari pendapat beberapa ahli tersebut, peneliti memaknai bahwa media pembelajaran harus memperhatikan keefektifan dan keefisienan media baik dalam pembuatan maupun penggunaannya, kesesuaian dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan memperhatikan dampak media tersebut

bagi peserta didik. Sebelumnya telah dijelaskan beberapa jenis media pembelajaran, salah satunya dalam media berbasis visual.

2.1.15. Media Berbasis Visual

Media visual adalah media berupa objek yang menyajikan visualisasi (gambaran) tanpa menghasilkan audio atau suara. Media visual (*image* atau perumpamaan) dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat minat siswa, visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Arsyad, 2014: 89).

Media pembelajaran berbasis visual adalah media yang menyajikan gambaran yang dapat dilihat oleh siswa tanpa menghasilkan suara. Menurut Daryanto (2015: 18-39) media visual dibagi menjadi dua jenis yaitu media pembelajaran dua dimensi dan media pembelajaran tiga dimensi. Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi grafis, media berbentuk papan dan media cetak yang penampilannya tergolong dua dimensi. Sedangkan media pembelajaran tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Sedangkan Sadiman (2012: 28) berpendapat bahwa media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan kemudian dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Dalam memilih media berbasis visual ada beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan sehingga media berbasis visual cocok digunakan dalam pembelajaran.

2.1.16. Prinsip Media Berbasis Visual

Dalam penggunaan media berbasis visual agar menjadi efektif perlu memperhatikan beberapa prinsip umum yang ada. Menurut Arsyad (2014: 89-91) ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut:

1. Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan dan diagram. Gambar realistik harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci dengan realisme sulit diproses dan dipelajari bahkan seringkali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan
2. Visual dapat digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik
3. Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi
4. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat
5. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan
6. Hindari visual yang tak-berimbang
7. Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual
8. Visual yang diproyeksikan harus dapat dibaca dan mudah dibaca

9. Visual, khususnya diagram amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks
10. Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila: (a) jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas; (b) jumlah aksi terpisah yang penting yang pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas; dan (c) semua objek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistic sehingga tidak terjadi penafsiran ganda
11. Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi
12. *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk: (a) menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, seperti lumpur, kemiskinan, dan lain-lain; (b) memberi nama orang, tempat, atau objek; (c) menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya; dan (d) menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan, atau katakan
13. Warna harus digunakan secara realistis
14. Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen

Selain beberapa prinsip umum di atas, membuat atau mengembangkan media pembelajaran berbasis visual harus disesuaikan dengan perkembangan karakteristik siswa agar dalam penggunaan dalam pembelajaran berjalan efektif, media berbasis

visual tersebut, misalnya untuk media pembelajaran siswa kelas awal proporsi gambar harus lebih besar daripada tulisannya dan warna serta bentuk gambar harus sesuai dengan kenyataan yang ada. Sedangkan untuk siswa kelas tinggi, proporsi gambar dapat diperkecil namun tetap dapat dilihat dan dimengerti oleh siswa, selain itu tema dari materi yang divisualisasikan dapat diambil dari lingkungan yang lebih luas dari diri siswa sendiri. Dengan mengetahui prinsip umum di atas, peneliti memahami bahwa untuk mengembangkan media berbasis visual perlu memperhatikan prinsip tersebut. Salah satu media berbasis visual yaitu media buku bergambar.

2.1.17. Media Buku Bergambar

Menurut Chandra (2016: 26) sebagian literature menyebut bacaan anak buku bergambar dengan istilah *picture book* (buku bergambar), *picture storybook* (buku cerita bergambar), atau keduanya sekaligus secara bergantian. Buku bergambar (*picture book*) menunjuk pada pengertian buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara, yaitu lewat ilustrasi dan tulisan. Ilustrasi (gambar) dan tulisan yang sama-sama dimaksudkan untuk menyampaikan pesan tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan secara bersama dan saling mendukung untuk mengungkapkan pesan. Sedangkan menurut Azizah (2016: 26) buku bergambar adalah buku cerita anak yang didalamnya memuat gambar-gambar. Dalam setiap buku bacaan cerita anak pasti terdapat berbagai gambar ilustrasi yang menarik.

2.1.17.1. Fungsi Buku Bergambar

Mitchell (dalam Chandra, 2016: 28) menunjukkan beberapa hal tentang fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar bagi anak, yaitu:

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu anak terhadap pengembangan dan perkembangan emosi
- b. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk belajar tentang dunia, menyadarkan anak tentang keberadaan dunia di tengah masyarakat dan alam
- c. Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi, dan pengembangan perasaan
- d. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk memperoleh kesenangan
- e. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengapresiasi keindahan
- f. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk menstimulasi imajinasi

Buku bergambar memiliki fungsi dalam pembelajaran salah satunya adalah menstimulasi imajinasi anak sehingga anak dapat dengan sendirinya menggambarkan sebuah konsep setelah membaca buku bergambar tersebut. Berdasarkan fungsi tersebut, peneliti mengembangkan buku bergambar dalam pembelajaran IPS kelas V dengan materi tentang “Pertempuran dalam rangka Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia” sehingga siswa dapat menggambarkan peristiwa tersebut setelah membaca buku bergambar.

2.1.18. Hakikat IPS

Untuk memahami pembelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar, perlu memperhatikan hakikat dari IPS terlebih dahulu. Semua pengetahuan yang telah melekat pada diri seseorang seperti bagaimana caranya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, cara menghormati orang yang lebih tua, harus memenuhi aturan dan norma yang ber-

laku dimasyarakat dan mengenal hal baik dan buruk, benar salah disebut pengetahuan sosial. *National Council for Social Studies* atau NCSS (dalam Hidayati, 2008: 1-6) mendefinisikan IPS dengan makna sebagai studi integrasi antara studi sosial dan humaniora untuk meningkatkan kompetensi sehari-hari. Dalam program sekolah, IPS menyediakan studi yang terorganisasi, sistematis yang tersandar pada berbagai disiplin ilmu, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, serta sosiologi selayaknya konten dari studi humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam. Tujuan utama dari program IPS adalah untuk membantu anak yang mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang terinformasi dan memiliki alasan untuk kepentingan umum sesuai dengan perannya sebagai warga budaya dan masyarakat dalam dunia yang saling tergantung.

Mulyono Tj (dalam Taneo, 2008: 1-7) memberi batasan IPS merupakan suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi, budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya.

Pengertian IPS di tingkat persekolahan mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik peserta didik khususnya antara IPS untuk sekolah dasar (SD) dengan IPS untuk sekolah menengah pertama (SMP) dan IPS untuk sekolah menengah atas (SMA), perbedaan ini dapat dilihat dari segi sebutan nama dari mata pelajaran di tiap tingkat pendidikan, ada yang berarti gabungan dari sejumlah mata pelajaran (IPS Terpadu) namun adapula yang berarti program pengajaran (Sapriya, 2016: 20). Namun pada intinya, IPS memiliki tujuan yang sama pada setiap tingkat

pendidikan. Dengan belajar IPS anak memiliki kemampuan menyelidiki (inkuiri) untuk menemukan ide-ide, konsep-konsep baru sehingga mereka mampu melakukan persepektif untuk masa yang akan datang (Taneo, 2008:1-25).

Dari pengertian IPS menurut beberapa ahli tersebut, peneliti memaknai hakikat IPS adalah studi integrasi tentang semua pengetahuan yang melekat pada diri seseorang untuk membantu seseorang tersebut mengembangkan karakter yang harus dimiliki seseorang tersebut diantaranya peka dan peduli. Setiap pembelajaran di sekolah memiliki tujuan dalam mempelajarinya, begitu juga dengan IPS yang memiliki tujuan yang diharapkan dapat tercapai setelah mempelajari IPS.

2.1.19. Tujuan IPS

Tujuan pembelajaran IPS secara umum dikemukakan oleh Fenton (1967) adalah mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik, mengajar peserta didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa (Taneo, 2008: 27).

Sedangkan tujuan utama pengajaran IPS menurut Hidayati (2008: 28) adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan peserta didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih peserta didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

Menurut Nursid Sumaatmadja (dalam Taneo, 2008: 29-30) tujuan kurikuler pengajaran IPS yang harus dicapai sekurang-kurangnya adalah sebagai berikut:

1. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat
2. Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian
3. Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan integralnya
4. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat dan perkembangan ilmu dan teknologi.

Pembelajaran IPS memiliki tujuan instruksional yang dibagi menjadi tiga kelompok yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam ranah kognitif pembelajaran IPS mengenai manusia dan dunianya harus dapat dinalar supaya dapat dijadikan alat pengambilan keputusan yang rasional dan tepat, maka pembelajaran IPS bukan hal yang bersifat hafalan melainkan dibutuhkan pemahaman dalam menganalisis masalah. Kemudian dengan pemahaman dan pengetahuan diharapkan peserta didik menerapkan nilai dan sikap berdasarkan nalar. Selanjutnya pembelajaran IPS dilaksanakan untuk mengembangkan berbagai keterampilan seperti keterampilan mengambil alternatif pemecahan masalah dengan mempertimbangkan kepentingan bersama. Selain memiliki tujuan yang diharapkan dapat dicapai setelah

mempelajari IPS, juga terdapat beberapa lingkup kajian yang dipelajari dalam IPS sebagai studi integrasi.

2.1.20. Ruang Lingkup IPS

Sebagai studi integrasi, IPS memiliki ruang lingkup kajian yang termasuk didalamnya. Saidiharjo (dalam Hidayati, 2008: 1-7) menyatakan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi dan politik. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS berinduk kepada ilmu-ilmu sosial, dengan pengertian bahwa teori, konsep, prinsip yang diterapkan pada IPS adalah teori, konsep, dan prinsip yang ada dan berlaku pada Ilmu-ilmu sosial. Ilmu sosial dipergunakan untuk melakukan pendekatan, analisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang dilaksanakan pada pengajaran IPS (Hidayati, 2008: 9).

Semua mata pelajaran tersebut diajarkan dengan kombinasi yang utuh pada tingkat sekolah dasar tanpa membedakan mata pelajaran seperti geografi maupun sosiologi, namun secara utuh dengan IPS terpadu. Dalam IPS terpadu tersebut memuat bidang kajian yang termasuk dalam ruang lingkup IPS. Untuk membedakan IPS dengan studi lainnya perlu dipelajari karakteristik dari IPS sehingga pembelajaran IPS dapat berjalan efektif dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

2.1.21. Karakteristik IPS

Menurut Lili M Sadeli (dalam Hidayati, 2008: 27) bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Pengertian terpadu, bahwa bahan atau materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu. Karena IPS terdiri dari disiplin Ilmu-ilmu Sosial, dapat dikatakan bahwa IPS itu mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bidang studi lainnya. Karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya, yaitu:

1. Materi IPS

Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial-budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan. Menurut Mulyono Tjokrodikaryo (dalam Hidayati, 2008: 27) ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

- a. Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- b. Kegiatan manusia, misalnya mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.

- c. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- d. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
- e. Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Dengan demikian, masyarakat dan lingkungannya selain menjadi sumber materi IPS sekaligus juga menjadi laboratoriumnya. Pengetahuan konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak di dalam kelas dapat dicocokkan dan dicobakan sekaligus diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari di masyarakat.

2. Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut "*The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*" (Mukminan, 1996:5). Tipe kurikulum tersebut, didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

Karakteristik pembelajaran IPS dapat dilihat dari segi materi dan strategi penyampaianya, dari segi materi pembelajaran IPS mencakup seluruh aspek kehidupan sosial manusia dimulai dari diri sendiri sampai pada masyarakat dunia, sedangkan dari segi strategi penyampaian, pembelajaran IPS dimulai dari lingkungan yang lebih kecil lalu bertahap menuju lingkungan yang lebih besar. Sehingga peserta didik diharapkan dapat memahami perannya dalam lingkungan yang lebih besar setelah mempelajari IPS. Setelah mengetahui hakikat IPS dan hakikat IPS di sekolah dasar selanjutnya perlu diketahui pembelajaran IPS di sekolah dasar agar dalam pelaksanaannya sesuai dengan perkembangan karakteristik siswa sekolah dasar.

2.1.22. Pembelajaran IPS di SD

Memperelajari IPS pada hakikatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial-budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Ada lima macam sumber materi IPS, antara lain: (1) segala sesuatu yang ada dan terjadi disekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas Negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya; (2) kegiatan manusia; (3) lingkungan geografi dan budaya; (4) kehidupan masa lampau, perkembangan manusia, sejarah; dan (5) anak sebagai sumber materi (Hidayati, 2008: 1-26). Untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam IPS memanfaatkan konsep, generalisasi dan konstruk yang merupakan model pembelajaran yang diperkenalkan oleh Marlin L. Tanck (dalam Sapriya, 2016: 57-58) sebagai model struktur ilmu pengetahuan. Dalam melaksanakan pembelajaran IPS di SD, guru harus memperhatikan karakteristik anak

usia sekolah dasar yang masih berada pada stadium operasional konkrit. Guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa dan menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar anak.

2.1.23. Kajian Materi dalam Media Buku Bergambar Hasil Pengembangan

Peneliti dalam penelitian ini mengembangkan media buku bergambar sebagai media pembelajaran IPS dalam bidang kajian sejarah. Materi yang dikaji dalam buku bergambar ini adalah materi IPS kelas V semester II dengan materi “Pertempuran dalam rangka Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia”. Standar kompetensi 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, kompetensi dasar 2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Materi yang dikaji dalam media buku bergambar hasil pengembangan meliputi:

1. Pertempuran Lima Hari di Semarang

Dalam media buku bergambar hasil pengembangan dalam bagian pertempuran Lima Hari di Semarang memuat gambar dan profil singkat tokoh yang terlibat dalam peristiwa tersebut yaitu Mgr. Soegijapranata, penyebab terjadinya peristiwa tersebut, kronologi atau alur terjadinya peristiwa tersebut secara detail dengan tanggalnya.

2. Pertempuran Surabaya

Dalam media buku bergambar hasil pengembangan dalam bagian pertempuran di Surabaya memuat gambar dan profil singkat tokoh yang terlibat da-

lam peristiwa tersebut yaitu Bung Tomo, penyebab terjadinya peristiwa tersebut, kronologi atau alur terjadinya peristiwa tersebut secara detail dengan tanggalnya.

3. Pertempuran Ambarawa

Dalam media buku bergambar hasil pengembangan dalam bagian pertempuran di Ambarawa memuat gambar dan profil singkat tokoh yang terlibat dalam peristiwa tersebut yaitu Raden Soedirman, penyebab terjadinya peristiwa tersebut, kronologi atau alur terjadinya peristiwa tersebut secara detail dengan tanggalnya.

4. Pertempuran Medan Area

Dalam media buku bergambar hasil pengembangan dalam bagian pertempuran Medan Area memuat gambar dan profil singkat tokoh yang terlibat dalam peristiwa tersebut yaitu Teuku Muhammad Hasan, penyebab terjadinya peristiwa tersebut, kronologi atau alur terjadinya peristiwa tersebut secara detail dengan tanggalnya.

5. Bandung Lautan Api

Dalam media buku bergambar hasil pengembangan dalam bagian peristiwa Bandung Lautan Api memuat gambar dan profil singkat tokoh yang terlibat dalam peristiwa tersebut yaitu A.H Nasution, penyebab terjadinya peristiwa tersebut, kronologi atau alur terjadinya peristiwa tersebut secara detail dengan tanggalnya.

2.2. Kajian Empiris

Beberapa penelitian mengenai media buku bergambar dan pembelajaran IPS yang telah dilakukan dan dapat dijadikan kajian dalam penelitian ini adalah penelitian dari:

1. Yea-Mei LEOU dkk pada tahun 2009 dengan judul “The Influences of Shared Reading on Students’ Reading Comprehension and Reading Motivation in a Rural Elementary School in Taiwan”. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji seberapa besar metode membaca bersama berpengaruh pada kemampuan keterampilan membaca dan motivasi membaca siswa serta untuk mengkaji pendapat guru. Penelitian ini dilakukan pada 22 siswa kelas 4, 13 siswa kelas 5 dan wali kelas di sebuah sekolah dasar pedesaan di Taiwan. Peneliti dan para guru memilih buku yang sesuai, merancang konten pembelajaran dan mengkombinasi strategi mengajar keterampilan membaca pada proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa meningkat melalui hasil posttest, selain itu selama pembelajaran siswa menikmati program yang dibuat peneliti dan guru menunjukkan respon positif terhadap strategi membaca bersama.
2. Slameto (2014) dalam “Primary School e-Learning Development as a Social Study Learning Model in the 5th Grade Primary School” menyimpulkan bahwa model e-learning lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar lebih tinggi daripada model konvensional.
3. Stephen Ciullo (2015) dalam “Improving Access to Elementary School Social Studies Instruction (Strategies to Support Students with Learning Dis-

abilities)” mengatakan bahwa membangun pengetahuan sosial pada kelas tinggi sekolah dasar (kelas 3-5) adalah penting demi membangun pondasi pengetahuan untuk melengkapi siswa dalam kurikulum sekolah menengah.

4. Dr. Katy Swalwell dalam artikelnya yang berjudul “Elementary Social Studies Strategies for Strengthening Teaching & Learning” mengemukakan bahwa untuk mengurangi kualitas instruksi ilmu sosial pada level dasar tidak hanya dengan mengurangi kesempatan siswa mempelajari konten yang menarik, tetapi juga menyajikan sebuah tantangan fundamental untuk masa depan demokrasi kita.
5. Mardiaty pada tahun 2015 dengan judul “Penerapan Model *Numbered Head Together* dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Karangayu 03 Kota Semarang”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa meningkat. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan model NHT dengan media gambar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas III SDN Karangayu 03 Kota Semarang.
6. Intan Kurniasari Suwandi dengan judul “Pengembangan *Picture Book* Sejarah Nasional dengan Pendekatan Tematik Terpadu Untuk Kelas IV Sekolah Dasar” pada tahun 2016. Hasil dari penelitian ini menunjukkan produk yang dikembangkan layak dan efektif digunakan. Kelayakan dilihat dari hasil penilaian ahli materi pembelajaran = 80,00 (baik) dan ahli media pembelajaran = 89,14 (sangat baik), angket tanggapan peserta didik sangat baik dan ketuntasan berdasarkan skor rata-rata posttest sangat baik.

7. Azhar dkk dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SDN Terpencil Lambani Tada”. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dan guru, Ketuntasan Belajar Klasikal dan Daya Serap Individu meningkat.
8. Apriliyani, Sudjarwo, dan Pargito dengan judul “Pengembangan Media Gambar Realita dalam Pembelajaran IPS di SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan media gambar realita dinyatakan layak dari hasil penilaian ahli media, ahli materi dan siswa. Media gambar realita juga dinyatakan efektif melalui uji coba produk dengan koefisien kontingensi C hitung lebih besar dari nilai *product moment*.
9. Yuswanti dengan judul “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD PT. Lestari Tani Teladan Kabupaten Donggala dengan dua kali siklus pembelajaran.
10. Widianingtias pada tahun 2013 dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas IV MI Al-Fatah Kemutung Wadaslintang Wonosobo Jawa Tengah Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar IPS kelas IV MI Al-Fatah Kemutung selain itu juga keaktifan siswa dalam mengi-

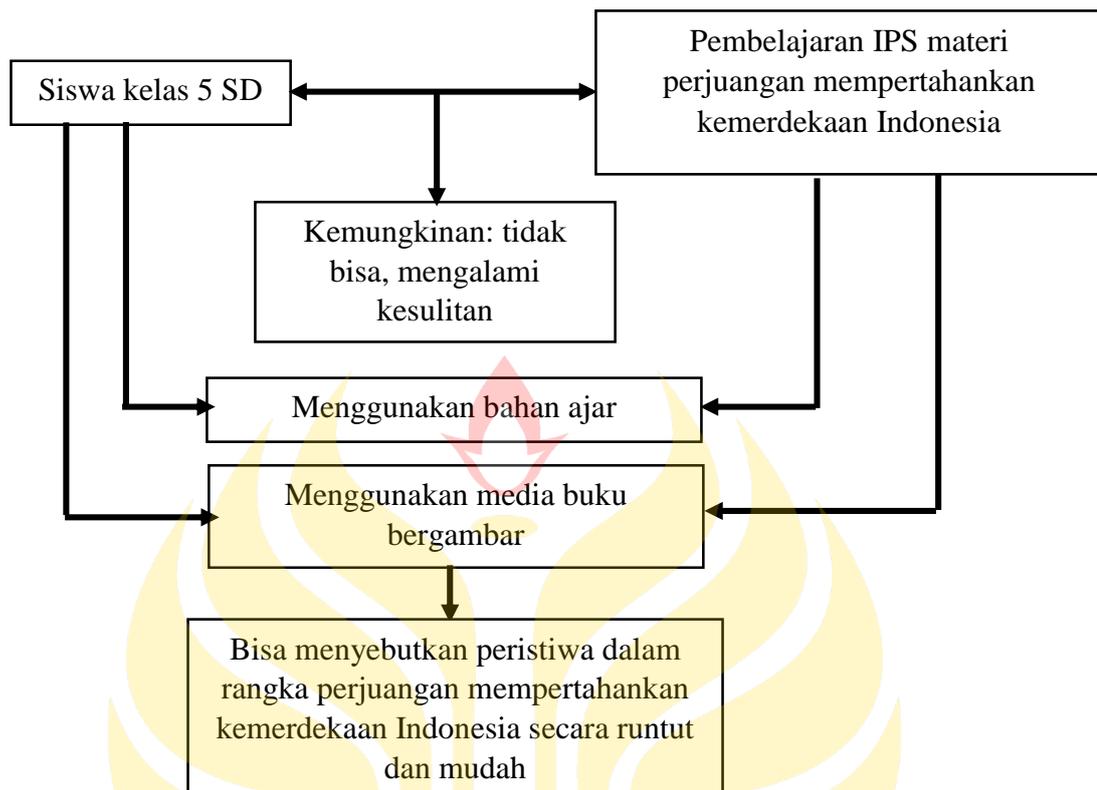
kuti pelajaran meningkat ditandai dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat.

Berdasarkan jurnal-jurnal tersebut media buku bergambar terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Dengan demikian, media buku bergambar hasil diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPS.

2.3. Kerangka Berpikir

Penelitian ini mengembangkan media buku bergambar yang penyajiannya berupa buku cerita tentang pahlawan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia yang dilengkapi gambar dan cerita dalam buku dua dimensi.

Penyajian media pembelajaran akan divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli dan guru, sehingga pembelajaran yang dihasilkan akan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa dan guru. Dalam proses penggunaannya, secara tidak langsung media pembelajaran ini akan memotivasi siswa dalam pembelajaran IPS. Siswa akan terbiasa melatih daya imajinasinya untuk mengurutkan kejadian dan perjuangan para pahlawan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Siswa akan mudah mengurutkan cerita dan menghafal rangkaian peristiwa secara runtut dan detail.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Buku bergambar dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan tersebut, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- 1) Desain pengembangan media buku bergambar sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa
- 2) Media buku bergambar hasil pengembangan pada pembelajaran IPS valid digunakan sebagai media belajar siswa
- 3) Media buku bergambar hasil pengembangan pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah peneliti paparkan pada bab sebelumnya dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Produk media buku bergambar yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa
2. Produk media buku bergambar pada pembelajaran IPS materi “Pertempuran dalam rangka Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia” telah memenuhi kriteria valid dari penilaian para ahli pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan
3. Produk media buku bergambar pada pembelajaran IPS materi “Pertempuran dalam rangka Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia” dapat meningkatkan hasil belajar siswa terbukti dengan hasil nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6.03 > 2.410$ dan uji peningkatan rata-rata nilai (*gain*) *pretest* dan *posttest* siswa sebesar 0,53 dengan kategori sedang.
4. Produk media buku bergambar pada pembelajaran IPS materi “Pertempuran dalam rangka Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia” praktis digunakan dalam pembelajaran, terbukti dengan besar presentase tanggapan dari siswa setelah menggunakan produk 81,1% (positif) dan besar presentase guru 90,9% (sangat positif).

5.2. SARAN

Berdasarkan simpulan yang telah peneliti paparkan diatas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pengembangan produk media buku bergambar pada pembelajaran IPS materi “Pertempuran dalam rangka Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia” dapat dijadikan media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran di sekolah.
2. Dalam mengembangkan media buku bergambar guru sebisa mungkin mengembangkan kreativitas dan inovasinya guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik ketertarikan siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Apriliyani, Sudjarwo. Pergito. 2016. "Pengembangan Media Gambar Realita Dalam Pembelajaran IPS di SD". *Skripsi*. Lampung: Universitas Lampung.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Azhar, Kapile, Charles., & Imran. 2013. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SDN Terpencil Lambani Tada". *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 3(3): 85-95.
- Azizah, Nur. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Intidaiyah Darussalam Tajinan Malang". *Skripsi*. Malang: UIN Malang
- Brian, Linley C. 2000. "Teaching On-Task and On-Schedule Behaviours to High-Functioning Children with Autism Via Picture Activity Schedule". *Journal of Autism and Developmental Disorder*. 30(1): 533.
- Chandra Rustika. 2016. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Seolah Dasar Islam As-Sala Malang. *Skripsi*. Malang: UIN Malang.
- Clullo, Stephen. 2015. "Improving Access to Elementary School Social Studies Instruction (Strategies to Support Student with Learning Disabilities). *Teaching Exceptional Children*. November/Desember. Hlm. 103-109.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Murami Sejahtera.
- Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refka Aditama.

- Hidayati, Mujinem & Anwar Senen. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Pragmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurnia, Ingridwati dkk. 2008. *Bahan Ajar Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Depdiknas.
- Lapono, Nabisi dkk. 2008. *Bahan Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Leou, Yea-Mei., Chen, M. Z., Huang, Y. G. & Chen, C. T. 2009. "The Influences of Shared Reading on Students' Reading Comprehension and Reading Motivation in a Rural Elementary School in Taiwan". *International Confence on Primary Education 2009*. Paper Session [8.03]: 1-11.
- Lestari, Karunia Eka., & Yudhanegara, M. Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mahawira, Pranadipa. 2013. *Cinta Pahlawan Nasional Indonesia (Menenal dan Meneladani)*. Jakarta: Wahyu Media.
- Mardiati. 2015. "Penerapan Model *Numbered Head Together* dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Karangayu 03 Kota Semarang". *Skripsi*. Semarang: Program Sarjana UNNES.
- Mundir. 2014. *Statistika Pendidikan Pengantar Analisis Data Untuk Penulisan Skripsi & Tesis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nuralia, Lia & Iim Imaduddin. 2010. *Kisah Perjuangan Pahlawan Indonesia*. Bandung: Ruang Kata.
- Nurochim. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-ilmu Sosial*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. 2016
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Tentang Standar Nasional Pendidikan*. 2016
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Sekolah Dasar dan Menengah*. 2016.

- Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses*. 2007. Jakarta: BNSP
- Purwanti, Eko dkk. 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan PGSD Tahun 2016*. Semarang: Unnes Press.
- Purwanto, Ngalim. 2009. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rifa'I, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Rosyada, Dede. 2007. *Paradigma Pendidikan Demokratis*. Jakarta: Kencana.
- Rosyadi, Widya. 2016. "Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian Pada Siswa Kelas IV SDN di Kecamatan Winong Kabupaten Pati". *Skripsi*. Semarang: Program Sarjana UNNES.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. 2016. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sari, Indah Purnama. 2016. "Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang". *Skripsi*. Semarang: Program Sarjana Unnes.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Slameto. 2014. "Primary School e-Learning Development as a Social Study Learning Model in the 5th Grade Primary School". *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*. 4(5): 351-360.
- Soehendro, Bambang. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BNSP.

- Subur. 2015. *Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- . 2015. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Suwandi, Intan K. & Masruri, M. S. 2016. "Pengembangan *Picture Book* Sejarah Nasional dengan Pendekatan Tematik Terpadu untuk Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Prima Edukasia*. 1(4): 79-92.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Taneo, S.P. 2008. *Kajian IPS*. Jakarta: Depdiknas.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2016.
- Widianingtias, Mijil. 2013. "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas IV MI Al-Fatah Kemutung Wadaslintang Wonoboso Jawa Tengah Tahun Ajarn 2012/2013". *Skripsi*. UNY: Program sarjana UNY.
- Wijianti, Tri. *Kesulitan Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. [http://www.academia.edu/9400506/Kesulitan dan Faktor yang Mempengaruhinya.html](http://www.academia.edu/9400506/Kesulitan_dan_Faktor_yang_Mempengaruhinya.html) (diunduh 3 Juli 2017)
- Winarno. 2006. *Sejarah Ringkas Pahlawan Nasional (Buku I)*. Jakarta: Airlangga.
- . 2006. *Sejarah Ringkas Pahlawan Nasional (Buku II)*. Jakarta: Airlangga.
- Yuswanti. 2016. "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala. *Journal Kreatif Tadulako* III(4): 185-199.

Zulaiha, R. 2008. *Analisis Butir Soal Secara Manual*. Jakarta: Depdiknas Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Penelitian Pendidikan.

Zonna, Lina Marita. 2016. "Penggunaan Buku Cerita Bergambar dalam Menumbuhkan Kemampuan Membaca Anak Kelompok B di TK Pertiwi 1 Tirtobinangun Kabupaten Nganjuk". *Skripsi*. Surabaya: UNS.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG