

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA GRAFIS GAMBAR BAGI SISWA KELAS V SD NO 01
PASAR USANG PADANG PANJANG**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu



Oleh :

**NINA MARLINA
BP / NIM : 2007 / 88218**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan
Media Grafis Gambar Bagi Siswa Kelas V SD No 01 Pasar
Usang Padang Panjang**

Nama : Nina Marlina

BP/NIM : 2007/88218

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan.

Padang, Februari 2011

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Pembimbing I : Dra. Farida S, S. Pd, M, Si	1.....
Pembimbing II : Drs. Nasrul, S.Pd	2.....
Dosen Penguji : Dra. Zuraida, M. Pd	3.....
: Dra. Rita Mahyuddin, M. Pd	4.....
: Dra. Zuryanty	5.....

HALAMAN PERSETUJUAN HASIL PENELITIAN

Judul : Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan
Media Grafis Gambar Bagi Siswa Kelas V SD No 01 Pasar
Usang Padang Panjang

Nama : Nina Marlina

BP/NIM : 2007/88218

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan.

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Farida S, S. Pd, M. Si
NIP: 19600401 198703 2 002

Drs. Nasrul, S. Pd
NIP :19600408 198803 1 003

Mengetahui :

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP,

Drs. Syafri Ahmad, M. Pd
NIP. 19591212198710 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar merupakan karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau diterbitkan orang lain dalam skripsi ini, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2011

Yang menyatakan,

Nina Marlina

ABSTRAK

Nina Marlina : Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Media Grafis Gambar Bagi Siswa Kelas V SD No 01 Pasar Usang Padang Panjang

Pembelajaran IPS sebagai ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Mata pelajaran IPS dirasakan siswa sulit dan membosankan. Hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan harian IPS yang peneliti laksanakan pada tanggal 10 Mei 2010 masih rendah yaitu rata-ratanya adalah 59,69. Angka tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPS belum berhasil karena hasil rata-ratanya di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Untuk memperbaikinya, peneliti mencoba melakukan dengan menggunakan media grafis gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media grafis gambar dalam pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Pasar Usang Padang Panjang. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar dengan menggunakan media grafis gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Pasar Usang.

Data penelitian adalah bentuk rancangan, pelaksanaan, dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media grafis gambar. Sumber data adalah guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media grafis gambar. Teknik pengumpulan data adalah pencatatan lapangan, observasi, wawancara, lembar kerja siswa dan hasil tes siswa.

Hasil Penelitian adalah sebagai berikut: (1) Rancangan pembelajaran dengan menggunakan media grafis gambar dalam pembelajaran IPS sudah memuat komponen RPP yaitu: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Penyusunan langkah-langkah RPP sudah sesuai dengan penggunaan media grafis gambar. (2) Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan penggunaan media grafis gambar yaitu keragaman rumah adat, pakaian adat, tarian adat dan alat-alat musik tradisional di wilayah Indonesia dapat membuat siswa bergairah belajar, bersemangat dan siswa gembira mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Pembelajaran IPS semakin menyenangkan bagi siswa karena menggunakan media grafis gambar. (3) Hasil belajar IPS dengan menggunakan media grafis gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian siswa pada siklus I yaitu dari 61 naik menjadi 64. Pada siklus II dari 74 naik menjadi 87.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam penulis haturkan untuk Rasulullah SAW beserta orang-orang yang mengikuti sunahnya. Skripsi ini berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Grafis Gambar Bagi Siswa Kelas V SDN 01 Pasar Usang Padang Panjang”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas bantuan moril dari pembimbing I yaitu Ibu Dra. Farida S, S. Pd, M, Si dan Bapak pembimbing II yaitu Drs. Nasrul, S. Pd yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan dalam penyelesaian skripsi ini. Selanjutnya rasa terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ibu Dra. Desniati, M. Pd sebagai penasehat Akademik.
4. Ibu dosen penguji yaitu Dra. Zuraida, M. Pd yang telah banyak memberikan saran atau masukan dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu dosen penguji Dra. Rita Mahyuddin, M. Pd yang telah banyak memberikan saran atau masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu dosen penguji Dra. Zuryanty yang telah banyak memberikan saran atau masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan sumbangan ilmu pada penulis.
8. Kepala Sekolah dan Staff pengajar SD No 01 Pasar Usang yang telah memberikan semangat pada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Suami tercinta serta anak-anakku tersayang yang telah banyak memberikan dorongan semangat dan materil dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah membalasnya dengan pahala yang setimpal Amin Yarabbal Alamin. Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu penulis menerima saran dan kritikan yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini.

Padang, Februari 2011

Peneliti

Nina Marlina

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
 I. BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
 II. BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	10
A. KAJIAN TEORI.....	10
1. Hasil Belajar.....	10
2. Media Pembelajaran	11
a. Pengertian Media	11
b. Fungsi Media	12
c. Jenis-jenis Media	14
d. Prinsip Pemilihan Media	15
3. Media Grafis.....	16
a. Pengertian Media Grafis.....	16
b. Fungsi Media Grafis.....	17
c. Jenis-jenis Media Grafis	18
d. Kelebihan Media Grafis Gambar	19
4. Hakikat IPS.....	20
a. Pengertian IPS	20
b. Tujuan Pengajaran IPS di SD.....	21
c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di SD	22
d. Langkah-langkah Penggunaan Media Grafis Dalam Pembelajaran IPS	23
B. KERANGKA TEORI	24

III. BAB III. METODE PENELITIAN.....	27
A. Lokasi Penelitian	27
1. Tempat Penelitian.....	27
2. Subyek Penelitian.....	27
3. Waktu Penelitian	27
B. Rancangan Penelitian	28
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	28
2. Alur Penelitian	29
3. Prosedur Penelitian.....	31
C. Data dan Sumber Data.....	33
1. Data	33
2. Sumber Data.....	34
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Analisis Data.....	35
IV. BAB IV HASIL PENELITIAN.....	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan	95
V. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	102
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR TABEL

2. Penilaian Aktifitas Siswa Dalam Diskusi Siklus I Pertemuan I.....	46
3. Hasil Penilaian IPS Siklus I Pertemuan I.....	48
4. Penilaian Aktifitas Siswa Dalam Diskusi Siklus I Pertemuan II	61
5. Hasil Penilaian IPS Siklus I Pertemuan II	63
6. Penilaian Aktifitas Siswa Dalam Diskusi Siklus II Pertemuan I	75
7. Hasil Penilaian IPS Siklus II Pertemuan I	77
8. Penilaian Aktifitas Siswa Dalam Diskusi Siklus II Pertemuan II.....	89
9. Hasil Penilaian IPS Siklus II Pertemuan II	91

DAFTAR GAMBAR

	Hal
1. Kerangka Teori Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Grafis Gambar dalam Pembelajaran IPS di Kelas V SDN 01 Pasar Usang Padang Panjang	26
2. Alur Penelitian.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	108
2. Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I.....	112
3. Penilaian Aktifitas Guru Siklus I Pertemuan I.....	114
4. Penilaian Aktifitas Siswa Siklus I Pertemuan I.....	116
5. Rencana Pelaksanaan pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	118
6. Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II.....	121
7. Penilaian Aktifitas Guru Siklus I Pertemuan II.....	123
8. Penilaian Aktifitas Siswa Siklus I Pertemuan II.....	125
9. Rencana Pelaksanaan pembelajaran Siklus II Pertemuan I.....	127
10. Penilaian RPP Siklus II Pertemuan I.....	130
11. Penilaian Aktifitas Guru Siklus II Pertemuan I.....	132
12. Penilaian Obsever Aktifitas Siswa Siklus II Pertemuan I.....	134
13. Rencana Pelaksanaan pembelajaran Siklus II Pertemuan II.....	136
14. Penilaian RPP Siklus II Pertemuan II.....	140
15. Penilaian Aktifitas Guru Siklus II Pertemuan II.....	142
16. Penilaian Aktifitas Siswa Siklus II Pertemuan II.....	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Depdiknas (2006:575) mengatakan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Di samping itu Etin (2007:14) menambahkan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya”.

Untu mengetahui suatu peristiwa atau fakta di masa lalu kita memerlukan suatu media. Hal ini disebabkan karena masa lalu tidak mungkin bisa dilihat dan amati siswa. Berdasarkan penelitian Suwarna (dalam Etin, 2007:2) bahwa “Pendidikan IPS belum mampu menumbuhkan iklim yang menantang siswa untuk belajar dan tidak mendukung produktivitas serta pengembangan berfikir siswa.” Hal ini disebabkan karena dalam penyampaian materi pembelajaran lebih menekankan pada aspek kognitif siswa semata, sehingga kurang merangsang siswa untuk belajar secara mandiri dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan media grafis dalam pembelajaran IPS dapat mengkomunikasikan gagasan-gagasan secara jelas dalam pembelajaran.. Media grafis sebagai perantara, karena materi pembelajaran IPS membutuhkan pemahaman dan hafalan yang membuat siswa kadang-kadang sulit untuk mengerti atau memahaminya. Penggunaan media grafis gambar

dapat membantu siswa menguasai materi-materi pembelajaran IPS, salah satu contoh materinya adalah mengenal keragaman suku dan budaya di wilayah Indonesia. Gambar dapat membatasi ruang dan waktu. Hal ini disebabkan karena tidak semua benda atau obyek dapat dibawa ke dalam kelas karena jaraknya jauh dari lingkungan sekolah. Hal ini dapat diatasi dengan menggunakan media grafis gambar seperti mengenal keragaman suku dan budaya di wilayah Indonesia. Keragaman rumah adat, pakaian dan tarian adat dapat diamati siswa melalui media grafis gambar. Dengan melihat gambar siswa dapat mengenal bentuk rumah adat, pakaian dan tarian daerah serta alat-alat musik tradisional dari beberapa daerah. Hal ini dijelaskan oleh Arief (2008:45) yang menyatakan bahwa “Dengan menggunakan media grafis gambar maka siswa dalam pembelajaran akan termotivasi untuk mengungkapkan ide-ide yang ada dalam ingatannya, pelajaran akan lebih menarik, kreatif, serta dapat memperjelas fakta sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam kegiatan pembelajaran.”

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media mempunyai arti yang cukup penting, karena dengan menghadirkan media sebagai perantara, kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan. Media dapat menyampaikan pesan yang tidak bisa disampaikan melalui kata-kata atau kalimat. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikongkritkan dengan kehadiran media.

Gagne (dalam Azhar, 2008:4) mengatakan bahwa “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan

materi pembelajaran yang terdiri dari buku, tape-recorder, kaset, video, kamera, film, gambar/foto, grafik, televisi, dan komputer.” Selanjutnya Oemar (2008:7) menjelaskan bahwa media adalah “Sesuatu alat yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa.” Sejalan dengan itu Gagne (dalam Etin, 2007:23) mengartikan “Media sebagai jenis komponen dalam lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.”

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang terdiri dari buku, tape-recorder, kaset, video, kamera, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Penggunaan alat perantara tersebut bertujuan agar materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima siswa dengan baik.

Pada proses pembelajaran, media sangat berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, apa yang ingin disampaikan oleh guru dapat disalurkan, sehingga dapat merangsang skemata siswa. Untuk merangsang skemata siswa tersebut perlu dirancang media yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa Sekolah Dasar. Hal ini didukung oleh Ahmad (2007:108) yang menyatakan penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki nilai-nilai, yaitu:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berfikir dan mengurangi verbalisme,
- 2) Memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar,
- 3) Meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar lebih mantap,
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa,
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan,
- 6)

Membantu tumbuhnya pemikiran dan kemampuan berbahasa, 7) Memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dapat mempermudah siswa untuk menemukan konsep-konsep materi. Siswa belajar tidak menerima saja, tetapi dapat mengamati dengan alat indera tentang dasar-dasar pengalaman nyata melalui pengamatan.

Wina (2008:211) mengklasifikasikan media sebagai berikut: 1) media auditif, contoh: radio, rekaman suara, 2) media visual, contoh: film slide, transparansi, dan grafis, 3) media audio visual, contoh: rekaman video, film, dan slide suara. Jadi dapat dilihat bahwa salah satu jenis media visual adalah media grafis. Selanjutnya Arief (2008:28) menjelaskan bahwa:

Media grafis adalah: “Media yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, di mana pesan dituangkan melalui lambang atau simbol komunikasi visual dan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.”

Arief (2008:43) menjelaskan bahwa yang tergolong media grafis itu adalah: gambar, foto, lukisan, sketsa, bagan/chart, grafik, kartun, poster, papan flanel, peta dan papan buletin. Pendapat tersebut menyatakan bahwa salah satu media grafis yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS agar siswa mudah mengingat materi adalah gambar.

Berdasarkan hasil penelitian Baugh (dalam Azhar, 2008:9) mengatakan bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh dari indra pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indra dengar dan 5% lagi dari indra lainnya. Selanjutnya hasil riset Asep (2007:48) menjelaskan

bahwa rata-rata informasi yang diperoleh seseorang melalui indera menunjukkan komposisi sebagai berikut: 75% melalui indera penglihatan (visual), 13% melalui indera pendengar (auditori), 6% melalui indera sentuhan dan perabaan, 6% melalui indera penciuman dan lidah. Schramm (dalam Martinis, 2008:174) juga mengungkapkan bahwa hasil eksperimen menyatakan:

Pengetahuan seseorang paling banyak diperoleh secara visual (indera penglihatan) salah satunya melalui kode *iconic* (gambar, foto, grafik, dan diagram) sangat efektif untuk menarik minat, mengingat kembali unsur-unsur yang telah tersimpan dalam proses belajar, dalam presentasi stimulus utama, dan dalam mendorong terjadinya transfer dari pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari ke hal-hal baru.

Dari temuan ahli di atas dapat diketahui bahwa pengetahuan siswa banyak didapat melalui indera penglihatan. Penggunaan media yang dapat dilihat dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar akan lebih menguntungkan dari pada menggunakan indera pendengar saja. Media grafis gambar merupakan salah satu media visual yang menggunakan indera penglihatan. Penggunaan media yang dapat dilihat (visual) sangat efektif untuk menarik minat siswa.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media grafis gambar menurut Asep, (2007:3.51) adalah memahami dan mengerti arti simbol-simbol, gambar serta kata-katanya sehingga media ini akan lebih efektif untuk menyajikan pembelajaran IPS pada siswa. Selain itu gambar akan membuat siswa berfikir lebih luas tentang yang telah dipelajarinya pada pembelajaran IPS yang berhubungan dengan budaya.

Permasalahan yang dihadapi siswa tersebut, selain dari faktor siswa sendiri faktor guru juga menentukan. Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di kelas V SDN 01 Pasar Usang bahwa dalam pembelajaran di kelas, khususnya dalam pembelajaran IPS peneliti sebagai guru belum pernah menggunakan media grafis gambar, selama ini peneliti memberikan pembelajaran IPS secara ekspositorik dan tanpa menggunakan media, yang sebagian besar kegiatan pembelajaran digunakan untuk memberikan informasi, latihan soal dan pemberian tugas, tanpa adanya pemberian kesempatan untuk siswa mengamati, tanya jawab maupun menjelaskan dengan kata-kata sendiri. Hanya sebagian kecil waktu pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan siswa, itupun hanya untuk mencatat dan melaksanakan evaluasi.

Perlakuan guru di atas membawa dampak negatif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari: kurangnya keterampilan sosial siswa seperti kurang berani bertanya dan mengemukakan pendapat, kurang bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas, kurang berkerja sama sesama siswa dan rendahnya hasil belajar IPS siswa. Hal ini tergambar dari hasil belajar siswa pada saat ulangan harian IPS yang peneliti laksanakan pada tanggal 10 Mei 2010 dengan nilai rata-rata 59,69. Ulangan diberikan pada siswa kelas V SD 01 Pasar Usang dengan jumlah 32 orang. Dari hasil ulangan tersebut ternyata siswa yang tuntas berjumlah 11 orang dan yang tidak tuntas berjumlah 21 orang. Persentase ketuntasan siswa baru mencapai 34%. Angka tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPS

belum berhasil karena hasil rata-ratanya di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk memperbaikinya dengan menggunakan media grafis gambar melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Grafis Gambar Bagi Siswa Kelas V SDN 01 Pasar Usang Padang Panjang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti secara umum akan merumuskan masalah penelitian secara umum yaitu “Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Grafis Gambar Bagi Siswa Kelas V SDN 01 Pasar Usang Padang Panjang?” Permasalahan tersebut dirumuskan secara rinci yaitu:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media grafis gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS Bagi Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Pasar Usang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media grafis gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS Bagi Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Pasar Usang?
3. Bagaimana hasil belajar IPS dengan menggunakan media grafis gambar Bagi Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Pasar Usang?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan media grafis gambar Bagi Siswa kelas V

Sekolah Dasar Negeri 01 Pasar Usang Padang Panjang. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media grafis gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS Bagi Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Pasar Usang.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media grafis gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS Bagi Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Pasar Usang.
3. Hasil belajar IPS dengan menggunakan media grafis gambar Bagi Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Pasar Usang.

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat mempermudah pemahaman materi pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media grafis gambar.
2. Bagi guru Sekolah Dasar, dapat meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media grafis gambar pada pembelajaran IPS dan menggunakan media yang menarik dalam setiap pembelajaran agar memotivasi siswa untuk belajar.
3. Bagi penulis, dengan adanya media grafis gambar ini bisa menggunakannya dalam materi yang berbeda agar lebih menarik perhatian siswa dan bagi kepala sekolah hendaknya mendorong para guru untuk

melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka perbaikan pembelajaran di Sekolah Dasar.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar

Pada dasarnya setiap manusia selalu mengalami proses belajar. Proses belajar itu bertujuan untuk terjadinya suatu perubahan. Perubahan ini bisa saja dalam segi keterampilan, sikap dan kebiasaan baru lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2008:38) sebagai berikut:

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku manusia dari berbagai aspek berupa pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti (etika), sikap, dan lain-lain. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar, maka akan terjadi perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.

Pendapat di atas didukung pula oleh Anas (2008:31) yang menyatakan bahwa “Hasil belajar harus dapat menggambarkan perkembangan atau perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa sebagai makhluk hidup dan bukan benda mati.” Selain itu Rian (2008:13) menjelaskan bahwa “Hasil belajar merupakan tolak ukur atau patokan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui atau memahami suatu materi pelajaran. Hasil belajar juga dapat memberikan informasi kepada lembaga ataupun siswa itu sendiri tentang taraf penguasaan atau kemampuan yang dicapai siswa.” Selanjutnya Suharsimi (2005:13) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah hasil kegiatan belajar siswa yang diterima dan dimiliki siswa dalam bentuk nilai.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan, baik dalam bentuk prestasi belajar maupun perubahan tingkah laku dan sikap siswa. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa yang telah mengalami belajar.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kegiatan pembelajaran merupakan sesuatu kegiatan komunikasi timbal balik (interaksi) antara guru sebagai pengajar dan siswa sebagai yang belajar. Untuk terjalinnya komunikasi timbalik itu diperlukan berbagai alat untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya media.

Nana (2009:36) mengatakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk dari jamak yaitu “medium“ yang berarti perantara atau pengantar. Selanjutnya Ahmad (1997:3) menjelaskan bahwa “Media adalah sesuatu yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk memproses komunikasi (proses belajar mengajar).” Lebih lanjut Arief (2007:6) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peranannya. Wina, (2006:163) menambahkan bahwa “Media pembelajaran adalah seluruh alat yang dapat dipakai untuk mencapai pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya”.

Sejalan dengan pendapat di atas, Suprayekti (2003:2) juga mengemukakan pengertian media sebagai berikut:

Media adalah segala sesuatu yang mengantarkan pesan dari sumber kepada penerima, atau dengan kata lain media pembelajaran dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan- pesan pembelajaran sehingga merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa, yang mencakup pengertian, sumber, lingkungan, dan metoda.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sebagai perantara yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran baik yang tercetak maupun audio visual yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, atau dibaca. Media sebagai alat agar dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara tepat.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat menunjang proses pembelajaran baik bagi siswa maupun bagi guru. Keberhasilan pembelajaran akan lebih mudah dicapai dan lebih efektif dengan menggunakan media. Ahmad (2007:178) mengemukakan fungsi pokok media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, 2) bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar, 3) membantu mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian dan pemahaman dari proses pembelajaran, 4) media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran, 5) mempertinggi mutu belajar mengajar.

Selanjutnya Derek (dalam Mulyani, 1999:179) menyebutkan fungsi media pembelajaran adalah “1) Membangkitkan motivasi belajar, 2) Mengulang apa yang telah dipelajari, 3) Menyediakan stimulus belajar, 4) Mengaktifkan respon siswa, 5) Memberikan balikan dengan cepat atau segera, 6) Menggalakkan latihan yang serasi.”

Wina (2008:207) menambahkan bahwa fungsi media adalah: 1) menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, 2) memanipulasi keadaan, peristiwa, objek tertentu, 3) menambah gairah dan motivasi belajar siswa, 4) media pembelajaran memiliki nilai praktis. Sudjana (dalam Azhar, 2008:24) mengemukakan fungsi media dalam pembelajaran sebagai berikut:

1) Pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, 3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain lain.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran. Media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi serta menimbulkan

motivasi belajar siswa sehingga mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa melalui interaksi langsung antara guru dan siswa.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.

Media terdiri dari bermacam-macam jenis. Setiap jenis mempunyai karakteristik yang berbeda namun mempunyai fungsi yang sama. Jenis-jenis media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran menurut Wina (2006:172) antara lain:

1). Media auditif, yaitu media yang hanya didengarkan saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara, 2) media visual yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur, yang termasuk ke dalam media ini adalah *film slide* (film bingkai), foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya, 3) Media audio visual adalah media yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Selanjutnya Leshin (dalam Azhar, 2008:36) menjelaskan bahwa media dapat dikelompokkan atas 5 kelompok yaitu:

1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field-trip*), 2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran), 3) media berbasis visual (grafik, peta, bagan/chart, transparansi, slide, sketsa, gambar/foto), 4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi), 5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media adalah: media auditif, media visual, media audio-visual, media

cetak, media komputer, berbasis manusia dan berbasis visual seperti peta, gambar, grafik, bagan/chart, dan sebagainya.

d. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum menggunakan media dalam suatu pembelajaran, seseorang guru perlu memahami prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan suatu media. Menurut Wina (2008:224) prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yaitu:

- 1). Kebutuhan pembelajaran, pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, baik bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor,
- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas, bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau selingan dan hiburan,
- 3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa,
- 4) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru,
- 5) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Di sisi lain, Martinis (2008:186) mengemukakan pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan: “1) Tujuan/indikator yang hendak dicapai, 2) Kesesuaian media dengan materi yang dibahas, 3) Tersedia sarana dan prasarana penunjang, 4) Karakteristik siswa”. Selanjutnya Mulyani (1999:181) menyatakan prinsip-prinsip pemilihan media sebagai berikut:

- 1) Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pengajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan,
- 2) Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa,
- 3) Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dalam pengadaannya dan penggunaannya,
- 4) Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tepat, dan situasi yang tepat,
- 5) Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

Kemudian Nana (2009:27) mengungkapkan tentang prinsip-prinsip pemilihan media: “1) Menentukan jenis media dengan tepat, 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, 3) Menyajikan media dengan tepat, 4) Menetapkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik siswa serta kemampuan guru dalam menggunakan dan mengaitkannya dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu yang tersedia serta mampu memahami konsep dengan jelas agar dapat mencapai hasil yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

3. Media Grafis

a. Pengertian Media Grafis

Arief (2008:28) menjelaskan bahwa “Media grafis adalah media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, di mana pesan dituangkan melalui lambang atau simbol komunikasi visual.” Simbol-simbol tersebut perlu dipahami artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dengan efisien. Selain itu media grafis ini berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan

Media grafis menurut Mulyani (1999:183) adalah “bahan pelajaran yang mengajarkan ringkasan informasi, dan pesan dalam

bentuk lukisan, sketsa, kata-kata simbol, gambar tiruan yang mendekati bentuk aslinya, diagram, dan tanda-tanda lainnya”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media grafis merupakan media visual yang dituangkan melalui lambang atau simbol yang berisi gambar atau materi pokok suatu topik yang berfungsi menyalurkan pesan.

b. Fungsi Media Grafis

Media grafis memiliki beberapa fungsi seperti diungkapkan Hujair (2009:69) sebagai berikut: “1) menarik perhatian, 2) memperjelas sajian ide, dan 3) mengilustrasikan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan bila tidak divisualisasikan”.

Di sisi lain fungsi media grafis menurut Ahmad (2007:108) adalah sebagai berikut: “1) Mengurangi terjadinya verbalisme, 2) Memperbesar minat dan perhatian siswa, 3) Menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap anak, 4) Membantu tumbuhnya pemikiran dan berkembangnya kemampuan berbahasa”. Lebih lanjut Idrus (2009:3) mengungkapkan fungsi media grafis adalah:

- 1) Membawa siswa untuk menemukan materi-materi pokok dari sebuah topik yang akan dibahas, 2) Membantu mempertajam ingatan siswa, karena dari sekian kartu yang disediakan mereka bisa mencocokkan dengan tuntutan judul yang disajikan, 3) Membuat siswa kreatif, 4) Meningkatkan kompetensi individu di samping belajar mempertahankan kekompakan kelompok, 5) Membantu siswa untuk memahami materi yang sedang dibahas.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media grafis adalah untuk menemukan materi pokok dari topik

yang dibahas melalui kartu yang disediakan sehingga siswa menjadi kreatif, mempertajam ingatan dalam memahami materi yang sedang dibahas, mengurangi terjadinya verbalisme, dan menumbuhkan pemikiran serta berkembangnya kemampuan berbahasa.

c. Jenis-Jenis Media Grafis

Yang termasuk media grafis menurut Arief (2008:29) yaitu: “a) gambar, b) foto, c) sketsa, d) diagram, e) bagan/chart, f) grafik, g) kartun, h) poster, dan i) peta)”. Selanjutnya Sucahyono (2007:18) menjelaskan bahwa yang termasuk media grafis adalah: “a) media bagan, b) media grafik, c) media poster, d) media karikatur, e) media gambar/foto, f) media komik, g) media gambar seri, dan h) media papan)”.

Uraian di atas menyatakan bahwa salah satu jenis media grafis adalah gambar. Media grafis gambar menurut Arief (2008:29) adalah “Gambar merupakan suatu alat untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa”. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, obyek atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas. Selain itu, tidak setiap pelajaran siswa dapat dibawa ke tempat peristiwa atau obyek tersebut. Oleh karena itu, media grafis mampu mengatasinya.

Media grafis gambar dapat digunakan untuk mengatasi peristiwa masa lalu seperti mempelajari sejarah, tempat yang jauh seperti air terjun Niagara, Danau Toba, dan tempat-tempat lainnya yang jauh dari

siswa. Untuk mengatasi hal tersebut dapat digunakan media grafis gambar.

d. Kelebihan Media Grafis Gambar

Arief (2008:29) menjelaskan bahwa kelebihan media grafis gambar adalah sebagai berikut:

1) Sifatnya konkrit: Gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan verbal semata, 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, 4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman, dan 5) Murah harganya dan mudah didapat tanpa memerlukan peralatan yang khusus.

Menurut Asep (2007:3.49) media grafis gambar mempunyai kelebihan sebagai berikut: 1) Dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih kongkret, 2) Mudah menggunakannya dan tidak memerlukan peralatan yang banyak, 3) Tidak mahal, 4) Dapat digunakan pada setiap tahap pembelajaran dan semua tema. Selanjutnya Mulyani (1999:191) menambahkan kelebihan media grafis gambar adalah: 1) Menunjukkan peristiwa dan keadaan secara realistik dan kongkret, 2) Dapat mengatasi ruang dan waktu, 3) Murah dan mudah digunakan.

Dalam hal ini Hujair (2009:70) mengungkapkan kelebihan media grafis gambar adalah sebagai berikut:

1) kongkret, lebih realis menunjukkan pada pokok masalah, 2) dapat mengatasi ruang dan waktu, 3) memperjelas suatu sajian masalah dalam bidang apa saja, 4) sesuai untuk tingkat usia beberapa saja, 5) lebih murah harganya, 6) mudah didapatkan, 7) menggunakannya tanpa memerlukan peralatan khusus.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media grafis gambar yaitu dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, pembuatannya mudah dan harganya murah, dapat dipergunakan untuk semua usia, menerjemahkan gagasan yang abstrak menjadi kongkret. Oleh karena itu media grafis gambar sangat tepat bagi guru mempergunakannya pada pembelajaran IPS, agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Di samping itu guru juga harus memperhatikan ukuran dan pembuatannya agar lebih menarik.

4. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

Depdiknas (2006:575) mengemukakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB yang mengkaji perangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”. Di samping itu (dalam Etin, 2007:14) mengatakan “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya”.

Syafrudin (2005:22) mengatakan “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah studi yang membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan praktis, agar dapat menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang ada di sekitarnya”.

Lebih lanjut Nursid (2006:1.12) mengatakan:

Ilmu Pengetahuan sosial sebagai bidang pendidikan yang bukan hanya membekali siswa dengan pengetahuan sosial,

melainkan lebih jauh dari pada itu berupaya membina dan mengembangkan mereka menjadi sumber Daya Manusia Indonesia yang berketerampilan sosial dan intelektual sebagai warga negara yang memiliki perhatian serta kepedulian sosial dan intelektual sebagai warga negara yang memiliki perhatian serta kepedulian sosial yang bertanggung jawab merealisasikan Tujuan Nasional.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang harus diberikan pada setiap jenjang pendidikan dengan pokok kajian hal-hal yang berkaitan dengan masalah sosial di masyarakat yakni berupa fakta, konsep, dan generalisasi yang tampak dalam kehidupannya. Dalam pembelajaran IPS ini siswa dibekali dengan pengetahuan dan kemampuan praktis agar dapat menelaah, mempelajari, dan mengkaji peristiwa, fakta, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang ada disekitarnya.

b. Tujuan Pengajaran IPS di SD

Sebagai salah satu bidang studi, maka IPS memiliki tujuan untuk dipelajari siswa, khususnya siswa Sekolah Dasar. Hasan (dalam Syarifuddin, 2005:24) mengatakan “Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sosial budaya”.

Senada dengan itu Nursid (2006:1.10) mengatakan “Tujuan IPS membina siswa menjadi warga negara yang baik, memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara”. Selanjutnya

Depdiknas (2006:576) menyatakan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat, makhluk sosial dan budaya, agar mampu hidup di tengah-tengah masyarakat dengan baik.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di SD

IPS membahas tentang bagaimana hubungan antara manusia dengan lingkungan tempat manusia itu tinggal. Hal ini disebabkan karena manusia itu tumbuh dan berkembang pada lingkungan yang memiliki sistem sosial budaya yang berbeda. Untuk memenuhi kebutuhan manusia, maka manusia tersebut melakukan aktivitas ekonomi untuk mencapai kesejahteraan hidupnya.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS yang termuat dalam BNSP (2006:575) meliputi aspek-aspek sebagai berikut : 1) manusia, tempat dan lingkungan, 2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, 3) Sistem sosial budaya, 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Selanjutnya KTSP (2007:96) menjelaskan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS adalah sejarah, geografi, pengembangan wilayah, sosiologi, dan ekonomi. Sejarah mencakup tentang perang dunia II termasuk pendudukan Jepang serta pengaruhnya terhadap keadaan sosial, ekonomi, politik Indonesia dan zaman Hindhu dan Budha serta peninggalannya. Sosiologi mencakup perubahan sosial budaya pada masyarakat serta bentuk-bentuk interaksi sosial. Geografi mencakup persebaran kondisi fisik daerah obyek wisata, dan ekonomi adalah uang dan lembaga keuangan serta gagasan kreatif dalam tindakan ekonomi untuk mencapai kemandirian dan kesedjahteraan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS adalah sejarah, geografi, pengembangan wilayah, sosiologi, dan ekonomi.

5. Langkah-langkah Penggunaan Media Grafis Gambar Dalam Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS dengan menggunakan media grafis gambar dapat membantu siswa menguasai materi yang disajikan guru secara cepat. Media grafis gambar dapat mengantarkan siswa ke materi, artinya melihat gambar siswa tahu dengan konsep materi yang akan dipelajarinya.

Langkah-langkah penyampaian materi dengan menggunakan media grafis gambar adalah sebagai berikut: Guru memajangkan gambar rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat-alat musik tradisional di

papan tulis. Kemudian guru melakukan tanya jawab untuk menemukan konsep/arti dari rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat-alat musik tradisional tersebut. Selanjutnya guru membagikan LKS dengan berisikan gambar rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat-alat musik tradisional yang berbeda pada setiap kelompok. Masing-masing kelompok menemukan tempat/daerah yang mempunyai rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat-alat musik tradisional tersebut. Jadi, melalui gambar siswa dapat menemukan bentuk, tempat dan ciri-ciri dari rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat-alat musik tradisional suatu daerah. Selanjutnya mempresentasikan tugas kelompok dan kelompok lain menanggapi hasil kerja kelompok teman-temannya.

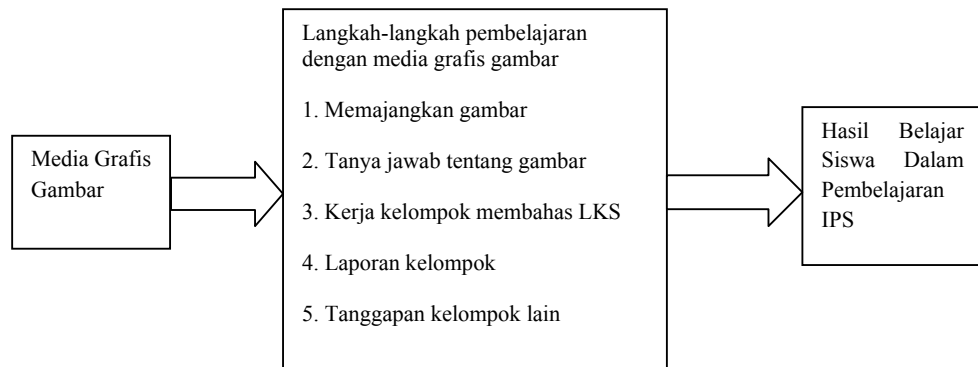
B. Kerangka Konseptual

Mata pelajaran IPS dirasakan siswa sangat sulit. Hal ini disebabkan karena materinya sangat banyak dan luas. Oleh karena itu nilai rata-rata UAS IPS selalu rendah. Oleh karena itu peneliti akan memperbaikinya melalui penggunaan media grafis gambar. Media ini dalam pembelajaran pada hakekatnya adalah media yang menggunakan gambar yang dapat dilihat dan mampu mengantarkan siswa ke materi. Dengan melihat gambar, siswa tahu dengan materi yang akan dipelajarinya. Hal ini diharapkan untuk mengembangkan keaktifan pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

Penggunaan media grafis gambar dalam pembelajaran IPS di kelas V SD akan meningkatkan efektivitas belajar siswa, karena dengan media grafis

gambar siswa akan mudah memahami konsep materi, bergairah belajar dan menarik bagi siswa karena gambar dibuat berwarna-warni. Langkah-langkah yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media grafis gambar adalah sebagai berikut: Guru memajangkan gambar rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat-alat musik tradisional di papan tulis. Kemudian guru melakukan tanya jawab untuk menemukan konsep/arti dari rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat-alat musik tradisional tersebut. Selanjutnya guru membagikan LKS pada kelompok dengan berisikan gambar rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat-alat musik tradisional yang berbeda pada setiap kelompok. Masing-masing kelompok menemukan tempat/daerah yang mempunyai rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat-alat musik tradisional tersebut. Jadi, melalui gambar siswa dapat menemukan bentuk, tempat dan ciri-ciri dari rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat-alat musik tradisional suatu daerah. Selanjutnya mempresentasikan ke depan kelas dan kelompok lain menanggapi hasil kerja kelompok teman-temannya.

Dengan melaksanakan langkah-langkah penggunaan media grafis gambar tersebut dalam pembelajaran IPS maka diharapkan hasil belajar IPS siswa akan meningkat sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Uraian di atas dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Bagan 1. Kerangka konseptual Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Grafis Gambar dalam Pembelajaran IPS di Kelas V SDN 01 Pasar Usang Padang Panjang

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangan pembelajaran dengan menggunakan media grafis gambar dalam pembelajaran IPS sudah memuat komponen RPP yaitu: standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Penyusunan langkah-langkah RPP sudah sesuai dengan penggunaan media grafis gambar.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan penggunaan media grafis gambar yaitu keragaman rumah adat, pakaian adat, tarian adat dan alat-alat musik tradisional di wilayah Indonesia dapat membuat siswa bergairah belajar, bersemangat dan siswa gembira mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Pembelajaran IPS semakin menyenangkan bagi siswa karena menggunakan media grafis gambar.
3. Peningkatan hasil belajar IPS dapat dilakukan dengan menggunakan media grafis gambar. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian siswa pada siklus I yaitu dari 61 naik menjadi 64. Pada siklus II dari 74 naik menjadi 87.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti menyarankan kepada:

1. Untuk guru, dapat menggunakan media grafis gambar dalam mata pelajaran lain.
2. Kepala Sekolah, dapat membekali guru dengan penggunaan media grafis gambar. Hal ini dapat menambah wawasan guru dengan berbagai media dan melakukan variasi dalam mengajar. Hal ini diharapkan agar hasil pembelajaran lebih meningkat dan minat siswa belajar juga meningkat.
3. Untuk peneliti, dapat menggunakan media grafis gambar dalam bertugas di sekolah dengan baik.
4. Para pembaca, menambah wawasan terhadap penggunaan media grafis gambar dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Ahmad Rofiuddin.1996. *Pendidikan Bahasa dan Sastra di Kelas Tinggi*. Yogyakarta: Dikti.
- Anas Sudijono. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Rohani. 1997. *Media instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ahmad Sabri. 2007. *Strategi Belajar Mengajar & Micro Teaching*. Ciputat: PT. Quantum Teaching.
- Arief S, Sadiman dkk. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asep Herry Hermawan. 2007. *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Azhar Arsyad. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basyiruddin Usman, Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: delia Citra Utama.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Enidarwaniswati. 2006. “Peningkatan Proses dan Hasil Belajar IPS melalui Media Visual di Kelas VI.” Skripsi tidak diterbitkan. FIP-UNP
- Etin Solihati. 2007. *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Habibi Gantiano. 2007. “Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran SAVI dengan alat Peraga Dadu Pecahan pada Pengajaran Pecahan di Kelas IV SD Al-Azhar Kota Bukittinggi.” Skripsi tidak dipublikasikan. Bukittinggi
- Hujair AH. Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Isania Press.
- Hani Handoko. 1998. *Manajemen*. Yogyakarta: BPFE
- Idrus. 2009. Dalam www.geocities.com/konferensionalsejarah/idrusarores.pd.pdf. Diakses 1 Maret 2009
- Lexi J. Moleong.2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda