

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori – Teori Belajar

Belajar merupakan ciri khas manusia yang membedakannya dengan binatang. Belajar yang dilakukan manusia merupakan bagian hidupnya dan berlangsung seumur hidup. Dalam belajar, si belajar yang lebih penting sebab tanpa si belajar tidak ada proses belajar. Oleh karena itu tenaga pengajar perlu memahami terlebih dahulu teori belajar, alasannya. 1) Membantu pengajar untuk memahami proses belajar yang terjadi didalam diri si belajar, 2) Dengan kondisi ini pengajar dapat mengerti kondisi-kondisi dan faktor-faktor yang mempengaruhi, memperlancar atau menghambat proses belajar, 3) Mungkin pengajar melakukan prediksi yang cukup akurat tentang hasil yang dapat diharapkan pada suatu aktivitas belajar, 4) Teori ini merupakan sumber hipotesis atau dugaan-dugaan tentang proses belajar yang dapat diuji kebenarannya melalui eksperimen atau penelitian, dengan demikian dapat meningkatkan pengertian seseorang tentang proses belajar mengajar, 5) Hipotesis, konsep-konsep dan prinsip-prinsip ini dapat membantu si pengajar meningkatkan penampilannya sebagai seorang pengajar yang efektif

2.1.1 Teori Belajar *Behaviorisme*

Menurut teori belajar ini adalah perubahan tingkah laku, seseorang dianggap belajar sesuatu bila ada menunjukkan perubahan tingkah laku Harley & Davies, 1978 dalam (Atwi Suparman, 2012: 46)

Misalnya, seorang siswa belum bisa membaca maka betapapun gurunya berusaha sebaik mungkin mengajar atau bahkan sudah hafal huruf A sampai Z di luar kepala, namun bila siswa itu gagal mendemonstrasikan kemampuannya dalam membaca, maka siswa itu belum bisa dikatakan belajar. Ia dikatakan telah belajar apabila ia menunjukkan suatu perubahan dalam tingkah laku (dari tidak bisa menjadi bisa membaca).

Terpenting dari teori ini adalah masukan atau *input* yaitu berupa *stimulus* dan *output* yang berupa *respons*. Sedang apa yang terjadi diantara *stimulus* dan *respons* itu dianggap tidak penting diperhatikan sebab tidak bisa diamati. Yang bisa diamati adalah *stimulus* dan *respons*, misalnya *stimulus* adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa tersebut dalam rangka membantu siswa untuk belajar. *Stimulus* ini berupa rangkaian alfabet, beberapa kalimat atau bacaan, sedangkan *respons* adalah reaksi terhadap stimulus yang diberikan gurunya.

Menurut teori *behaviorisme* apa saja yang diberikan guru (*stimulus*) dan apa saja yang dihasilkan siswa (*respons*) semua harus bisa diamati, diukur, dan tidak boleh hanya implisit (tersirat). Faktor lain yang juga penting adalah faktor penguat (*reinforcement*). Penguat adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya *respons*. Bila penguatan ditambah (*positive reinforcement*) maka *respons* akan semakin kuat. Begitu juga bila penguatan dikurangi (*negative reinforcement*) *respons* pun akan tetap dikuatkan. Misalnya bila seorang anak bertambah giat belajar apabila uang sakunya ditambah maka penambahan uang saku ini disebut sebagai *positive reinforcement*. Sebaliknya jika uang saku anak itu dikurangi dan

pengurangan ini membuat ia makin giat belajar, maka pengurangan ini disebut *negative reinforcement*.

2.1.2 Teori Belajar *Kognitivisme*

Dalam perkembangannya teori belajar dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu teori sebelum abad ke-20 dan teori belajar abad ke-20. Yang termasuk teori belajar sebelum abad ke-20, yaitu teori disiplin mental, teori pengembangan alamiah, dan teori apersepsi. Teori belajar sebelum abad ke-20 dikembangkan berdasarkan pemikiran filosofis atau spekulatif, tanpa dilandasi eksperimen.

Pada teori belajar abad ke-20, dibagi menjadi dua macam, yaitu teori belajar perilaku (*behavioristik*) dan teori belajar *Gestalt-field*. Teori belajar perilaku (*behavioristik*), berlandaskan kepada stimulus-respons sedangkan teori belajar *Gestalt-field*, berlandaskan pada segi kognitif (Ali, 2000: 20).

Tidak seperti halnya belajar menurut perspektif *behaviorisme* dimana perilaku manusia tunduk pada peneguhan dan hukuman. Pandangan *behaviorisme* yang mengatakan bahwa seorang siswa dari segala umur akan giat belajar, kalau diberikan suatu hadiah (rangsangan/*stimulus*), yang berwujud materi kepadanya atau diterapkan suatu hukuman, harus dikatakan mempunyai pandangan yang terlalu simplistik. Memang, harapan akan mendapat hadiah dapat mendorong siswa untuk belajar tetapi belum tentu siswa itu akan bermotivasi tepat dalam belajar, yaitu belajar demi perkembangan dirinya sendiri, bahkan ada kemungkinan siswa itu akan mengurangi usaha belajarnya, kalau hadiah yang berwujud materi itu sudah tidak berarti lagi baginya. Demikian pula, siswa yang

telah beberapa kali kena hukuman karena kurang rajin, belum tentu akan meningkatkan usahanya, bahkan dapat terjadi yang sebaliknya. Siswa itu mungkin belajar sesuatu yang tidak diharapkan, yaitu membenci guru dan sekaligus materi pelajaran. Oleh sebab itu menggunakan hadiah yang berwujud materi dan memberikan hukuman secara tepat, menuntut pertimbangan tentang efek yang positif dan negatif.

Perspektif kognitif menguraikan Pandangan *kognitivisme* yang menonjolkan peranan dari keyakinan, tujuan, penafsiran, harapan, minat, kemampuan dan lain sebagainya. Pandangan ini menggarisbawahi apa yang berlangsung dalam diri subyek yang berhadapan dengan berbagai kejadian dan pengalaman. Orang tidak bereaksi terhadap rangsangan secara otomatis seolah-olah mereka sebuah mesin, tetapi bereaksi atas interpretasi mereka terhadap rangsangan itu. Di dalam interpretasi itu terkandung unsur kognitif seperti penafsiran, keyakinan, penentuan tujuan, perkiraan tentang kemungkinan mencapai sukses, serta penilaian tentang kemampuan sendiri untuk mengejar suatu sasaran. Misalnya seorang mahasiswa yang sedang berkonsentrasi penuh pada suatu proyek studi tidak harus segera mencari makanan sebegitu mulai merasa lapar tetapi dapat menunda saat makan sampai proyek itu selesai.

2.1.3 Teori Belajar *Konstruktivisme*

Teori-teori baru dalam psikologi pendidikan dikelompokkan dalam teori pembelajaran konstruktivisme (*constructivist theoris of learning*). Teori konstruktivis ini menyatakan bahwa siswa hanya menemukan sendiri dan

mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide. Teori ini berkembang dari kerja Piaget, Vygotsky, teori-teori pemrosesan informasi, dan teori psikologi kognitif yang lain seperti Bruner (Trianto, 2010: 28).

Menurut teori *konstruktivis* ini, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut (Trianto, 2010: 28).

Menurut Glasersfeld pengertian *konstruktif* kognitif muncul pada abad ke-20 dalam tulisan Mark Baldwin yang secara luas diperdalam dan disebar oleh Jean Peaget. Namun, apabila ditelusuri lebih jauh gagasan pokok konstruktivisme sebenarnya sudah dimulai oleh Giambastista Vico seorang epistemolog dari Italia (Sukarjo dan Komarudin, 2009: 54).

Hakikat pembelajaran *konstruktivis* adalah pembentukan pengetahuan yang memandang subyek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini, subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan

lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi. Yang terpenting dalam teori konstruktivis adalah bahwa dalam proses pembelajaran, si belajarliah yang harus mendapatkan penekanan. Merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan pembelajar atau orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Penekanan belajar siswa secara aktif ini perlu dikembangkan. Kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif siswa (Alhafizh, 2010: 56).

Pada tahun 1710, Vico dalam *De Antiquissima Italorum Sapientia*, mengungkapkan filsafatnya dengan berkata, “Tuhan adalah pencipta alam semesta dan manusia adalah tuan dari cipataan”. Terkait dengan itu, dia menjelaskan bahwa mengetahui bermakna berarti mengetahui bagaimana membuat sesuatu. Ini berarti bahwa seseorang itu baru mengetahui sesuatu jika ia dapat menjelaskan unsur-unsur apa yang membangun sesuatu itu. Menurut Vico, hanya Tuhan sajalah yang dapat mengerti alam raya ini karena hanya dia yang tahu bagaimana membuatnya dan dari apa membuatnya. Sementara orang hanya dapat mengetahui segala sesuatu yang telah dikonstruksinya. Bagi Vico, pengetahuan selalu menunjuk kepada struktur konsep yang dibentuk. Ini berbeda dengan kaum empiris yang menyatakan bahwa pengetahuan ini harus menunjuk pada kenyataan luar. Menurut Vico, pengetahuan tidak lepas dari orang (subjek) yang tahu. Pengetahuan merupakan struktur konsep dari pengamat yang berlaku. Sayangnya, Vico menurut banyak pengamat tidak membuktikan teorinya (Sukarjo dan Komarudin, 2009: 54-55).

Berdasarkan identifikasi mengetahui sesuatu dengan membuat sesuatu. Vico mengatakan bahwa matematika merupakan cabang pengetahuan tertinggi. Alasannya, orang menciptakan dalam pikiran semua unsur dan segala aturan-aturan secara lengkap dipakai untuk mengerti matematika. Orang sendirilah yang menciptakan matematika, sehingga orang dapat mengerti secara penuh. Sedangkan dalam pengetahuan fisika, terlebih humaniora, manusia tidak dapat mengerti secara penuh. Tuhanlah yang menciptakan mereka. Bagi Vico, mekanika adalah kurang pasti daripada matematika. Sedangkan fisika kurang pasti dari mekanika, dan kegiatan-kegiatan manusiawi kurang pasti daripada fisika. Dengan cara ini Vico membedakan pengetahuan-pengetahuan manusia (Sukarjo dan Komarudin, 2009: 55).

Kaitanya dengan pembelajaran, menurut teori *konstruktivisme* yang menjadi dasar bahwa siswa memperoleh pengetahuan adalah karena keaktifan siswa itu sendiri. Teori ini merupakan peningkatan dari teori yang dikemukakan oleh Peager, Vigotsky, dan Bruner. Konsep pembelajaran menurut teori *konstruktivisme* adalah suatu proses pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk melakukan proses aktif membangun konsep baru, pengertian baru, dan pengetahuan baru berdasarkan data. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang dan dikelola sedemikian rupa sehingga mampu mendorong siswa mengorganisasi pengalamannya sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna. Jadi, dalam pandangan konstruktivisme sangat penting peran siswa untuk dapat membangun *constructive habits of mind*. Agar siswa memiliki kebiasaan berfikir, maka dibutuhkan kebebasan dan sikap belajar (Sukarjo dan Komarudin, 2009: 56).

Teori pembelajaran *konstruktivisme* merupakan teori pembelajaran kognitif yang baru dalam psikologi pendidikan yang menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide (Trianto, 2010: 74).

Esensi dari teori *konstruktivisme* adalah ide bahwa harus siswa sendiri yang menemukan dan mentransformasikan sendiri suatu informasi kompleks apabila mereka menginginkan informasi itu menjadi miliknya. *Konstruktivisme* adalah suatu pendapat yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem arti dan pemahaman terhadap realita melalui pengalaman dan interaksi mereka. Menurut pandangan konstruktivisme anak secara aktif membangun sistem arti dan pemahaman terhadap realita melalui pengalaman dan interaksi mereka. Menurut pandangan konstruktivisme anak secara aktif membangun pengetahuan dengan cara terus-menerus mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru, dengan kata lain konstruktivisme adalah teori perkembangan kognitif yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka tentang realita (Trianto, 2010: 74).

2.1.4 Teori Belajar *Humanisme*

Teori belajar yang *humanistik* pada dasarnya memiliki tujuan belajar untuk memanusiakan manusia. Oleh karena itu proses belajar dapat dianggap berhasil apabila si pembelajar telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Dengan kata lain, si pembelajar dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Tujuan utama para

pendidik adalah membantu siswa untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka (Sukardjo dan Komarudin, 2009: 56).

Senada dengan pendapat di atas, belajar adalah pentingnya isi dari proses belajar bersifat elektrik, tujuannya adalah memanusiakan manusia atau mencapai aktualisasi diri. Aplikasi teori humanistik dalam pembelajaran guru lebih mengarahkan siswa untuk berfikir induktif, mementingkan pengalaman, dan membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Hal ini dapat diterapkan melalui kegiatan diskusi, membahas materi secara berkelompok sehingga siswa dapat mengemukakan pendapatnya masing-masing didepan kelas. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila kurang mengerti terhadap materi yang diajarkan. Pembelajaran berdasarkan teori humanistik yang bersifat pembentukan kepribadian, hati nurani, perubahan sikap dan analisis terhadap fenomena sosial. Indikator dari keberhasilan aplikasi ini adalah siswa merasa senang bergairah, berinisiatif dalam belajar dan terjadi pola perubahan pola pikir, perilaku dan sikap atas kemauan sendiri (Herpratiwi, 2009: 39).

Awal timbulnya psikologi *humanistis* terjadi pada akhir tahun 1940-an yaitu munculnya suatu perspektif psikologi baru. Orang-orang yang terlibat dalam penerapan psikologilah yang berjasa dalam pengembangan ini. Misalnya; ahli-ahli psikologi klinik, pekerja-pekerja sosial, konselor, bukan merupakan hasil penelitian dalam bidang proses belajar. Gerakan ini berkembang dan kemudian

dikenalkan dengan psikologi *humanistis*, eksternal, perseptual atau fenomenologikal. Psikologi ini berusaha memahami perilaku seseorang dari sudut perilaku (behavior), bukan dari pengamat observer. Dalam dunia pendidikan aliran humanisme muncul pada tahun 1960 sampai dengan 1970-an dan mungkin perubahan-perubahan dan inovasi yang terjadi selama dua dekade yang terakhir pada abad ke-20 ini pun juga akan menuju pada arah ini (Herpratiwi, 2009: 37).

Perhatian psikologi *humanistik* terutama tertuju pada masalah bagaimana tiap-tiap individu dipengaruhi dan dibimbing oleh maksud-maksud pribadi yang mereka hubungkan kepada pengalaman-pengalaman mereka sendiri. Menurut para pendidik aliran humanistis penyusunan dan penyajian materi pelajaran harus sesuai dengan perasaan dan perhatian siswa. Gerakan munculnya psikologi humanistik disebabkan oleh semacam kesadaran bersama beranggapan bahwa pada dasarnya tidak ada teori psikologi yang berkemampuan menjelaskan manusia sebagai suatu totalitas dan yang sewajarnya mengfungsikan manusia. Mereka meyakini bahwa tiap individu pada dasarnya mempunyai kapasitas serta dorongan sendiri untuk mengembangkan potensi kemanusiaannya (Herpratiwi, 2009: 37).

Menurut aliran *humanistik*, para pendidik sebaiknya melihat kebutuhan yang lebih tinggi dan merencanakan pendidikan dan kurikulum untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan ini. Beberapa psikolog humanistik melihat bahwa manusia mempunyai keinginan alami untuk berkembang untuk menjadi lebih baik dan juga belajar (Sukarjo dan Komarudin, 2009: 56). Teori *humanisme* berfokus pada sikap dari

kondisi manusia yang mencakup kesanggupan untuk menyadari diri, bebas memilih untuk menentukan nasib sendiri, kebebasan dan bertanggung jawab, kecemasan sebagai suatu unsur dasar pencarian. Maka yang unik didalam dunia yang tidak bermakna, berada sendirian dan berada dalam hubungan dengan orang lain keterhinggaan, kematian, dan kecenderungan mengaktualisasikan diri. Perkembangan pribadi yang muncul berdasarkan keunikan masing-masing individu. Teori ini berfokus pada saat sekarang dan menjadi apa seorang itu dimasa depan. Pendekatan ini menyajikan kondisi untuk memaksimalkan kesadaran diri dan perkembangan. Menghapus penghambat aktualisasi potensi pribadi. Membantu siswa menemukan dan menggunakan kebebasan memilih dengan memperluas kesadaran diri dan bertanggung jawab atas arah kehidupannya sendiri (Herpratiwi, 2009: 38).

Keleluasaan untuk memilih apa yang akan dipelajari dan kapan serta bagaimana mereka akan mempelajarinya merupakan ciri utama pendekatan *humanisme*. Bertujuan untuk membantu siswa menjadi *self-directed* serta *self-motivated learner*. Penganut paham ini yakin bahwa siswa akan bersedia melakukan banyak hal apabila mereka memiliki motivasi yang tinggi dan mereka diberi kesempatan untuk menentukan apa yang mereka inginkan dan mereka hindari pemberian nilai dan tes standar atau evaluasi formal lainnya. Pengertian *humanisme* yang beragam membuat batasan-batasan aplikasinya dalam dunia pendidikan mengundang berbagai macam arti pula. Kata *humanisme* dalam pendidikan, dalam artikel “*what is humanistic education?*”, Krischenbaum menyatakan bahwa sekolah, kelas, atau guru dapat dikatakan bersifat *humanistik* dalam pendidikan. Ide

mengenai pendekatan-pendekatan ini terangkum dalam psikologi *humanisme* (Herpratiwi, 2009: 38).

Beberapa ciri khas yang dominan dalam psikologi *humanisme* sebagai berikut.

- a. Mereka menekankan bahwa psikologi seharusnya memperlakukan “keseluruhan kepribadian manusia” meliputi seluruh aspek-aspeknya.
- b. Mereka menekankan kepada aktivitas dari sudut pandang personnya dari sudut pandang “peninjau” (observer). Pengikut psikologi humanisme menyatakan bahwa dalam melihat manusia sebagian besar ahli-ahli psikologi mengambil sudut pandang orang ketiga, sedangkan cara yang paling nyata untuk mempelajari psikologi ialah melalui “mata person” yaitu dirinya sendiri.
- c. Mereka juga menekankan kepada “*self-actualization*”, “*self-fulfillment*” atau “*self-realization*”.
- d. Mengenai perkembangan pribadi seseorang dalam arah apapun, orang tersebut selalu memilih atau menilai (Herpratiwi, 2009: 40).

Nilai-nilai penting yang ditumbuhkembangkan dalam pendidikan *humanisme* sebagai berikut.

1. Kejujuran (tidak menyontek, tidak merusak, dan bisa dipercaya).
2. Menghargai hak orang lain (menerima dan menghormati perbedaan individu yang ada, mau mendengarkan orang lain, menolong orang lain, dan bisa berempati terhadap problem orang lain).
3. Menjaga lingkungan (menghemat penggunaan listrik, gas, kayu, logam, kertas, dll. Menjaga barang milik sendiri ataupun milik orang lain).
4. Perilaku (mau berbagi, menolong orang lain, ramah terhadap orang lain, dan berlaku pantas didepan publik).
5. Perkembangan pribadi (menjalankan tanggung jawab, menghargai kesehatan dan kebersihan fisik, mengembangkan bakat yang dimiliki secara optimal, mengembangkan rasa hormat dan rasa bangga terhadap diri sendiri, mengontrol perilaku, memiliki sikap berani, terhormat dan patriotik, serta menghargai keindahan) (Herpratiwi, 2009: 41).

Humanisme lebih melihat pada sisi perkembangan kepribadian manusia daripada berfokus kepada “ketidak normalan” atau “sakit” seperti dilihat oleh teori psikoanalisa freud. Pendekatan ini melihat kejadian setelah “sakit” tersebut sembuh, yaitu bagaimana manusia membangun dirinya untuk melakukan hal-hal yang positif. Kemampuan bertindak positif ini disebut sebagai potensi manusia dan para pendidik yang beraliran humanisme biasanya memfokuskan pembelajarannya pada pembangunan kemampuan positif ini. (Herpratiwi, 2009: 42).

Kemampuan positif disini erat kaitanya dengan pengembangan emosi positif yang terdapat dalam dominan efektif, misalnya keterampilan membangun dan menjaga relasi yang hangat dengan orang lain, bagaimana mengajarkan kepercayaan, penerimaan, kesadaran, memahami perasaan orang lain, kejujuran interpersonal, dan pengetahuan interpersonal lainnya. Intinya adalah meningkatkan kualitas keterampilan interpersonal dalam kehidupan sehari-hari. Selain menitik beratkan pada hubungan interpersonal, para pendidiknya yang beraliran humanisme juga mencoba untuk membuat pembelajaran yang membantu anak didik untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat, berimajinasi, mempunyai pengalaman, berintuisi, merasakan, dan berfantasi. Pendidik *humanisme* mencoba untuk melihat dalam spektrum yang lebih luas mengenai perilaku manusia. (Herpratiwi, 2009: 42).

2.2 Konsep Pengembangan Pembelajaran IPS Terpadu

Ilmu pengetahuan sosial merupakan kepanjangan dari IPS. Mata pelajaran IPS ini ada di tingkat SD, SMP dan SMA. Dalam penelitian ini akan dibahas tentang IPS yang ada ditingkat SMP. Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik-pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut S. Nasution, IPS adalah sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat

yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.

Sofa dalam (<http://massofa.wordpress.com>, 21 juni 2014).

Moeljono Cokrodikardjo berpendapat bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari. *Sofa dalam* (<http://massofa.wordpress.com>, 21 juni 2014).

Menurut Nu'man Soemantri, IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan disini mengandung arti menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa siswi sekolah dasar dan lanjutan dan mempertautkan serta memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.

Sofa dalam (<http://massofa.wordpress.com>, 21 juni 2014).

IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*), maupun ilmu pendidikan (Sumantri. 2001: 89).

Menurut (Sapriya, 2009: 124), IPS merupakan "seleksi dan integrasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu-ilmu lain yang relevan, dikemas secara psikologis, ilmiah, pedagogis, dan sosio-kultural untuk tujuan pendidikan. Untuk memahami masalah pendidikan IPS seseorang hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang disiplin ilmu-ilmu sosial yang meliputi struktur, ide fundamental, pertanyaan pokok (*mode of inquiry*), metode yang

digunakan dan konsep-konsep setiap disiplin ilmu, disamping pemahamannya tentang prinsip-prinsip kependidikan dan psikologis serta permasalahan sosial". IPS bertujuan membantu siswa untuk membangun pengetahuan dasar dan sikap yang bersumber pada ilmu-ilmu sosial untuk melihat realitas kehidupan. Program IPS mencerminkan perubahan alamiah dari pengetahuan, melalui pendekatan integral terbaru untuk menyelesaikan isu-isu kemanusiaan, kemiskinan, kejahatan, kesehatan), melihat isu-isu dari berbagai disiplin ilmu, penggunaan teknologi dan hubungan global (Saidiharjo, 2004: 32).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa IPS bisa dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi yang tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang keluasan dan cakupannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau dalam lingkungan yang luas. Dengan demikian siswa yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau.

Tujuan pembelajaran pendidikan IPS SMP adalah: 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. *Sofa dalam* (<http://massofa.wordpress.com>, 21 juni 2014).

Ruang lingkup pendidikan IPS. Berdasarkan pendapat (Roberta Woolover dan Kathryn P. Scoot, 1988: 264) merumuskan ada lima perspektif dalam mengajarkan IPS. Kelima perspektif tersebut tidak berdiri masing-masing, bisa saja ada yang merupakan gabungan dari perspektif yang lain, kelima perspektif tersebut ialah.

1. IPS diajarkan sebagai pewarisan nilai kewarganegaraan (*citizenship transmission*).
2. IPS diajarkan sebagai Pendidikan ilmu-ilmu sosial.
3. IPS diajarkan sebagai cara berpikir reflektif (*reflective inquiry*).
4. IPS diajarkan sebagai pengembangan pribadi siswa.
5. IPS diajarkan sebagai proses pengambilan keputusan dan tindakan yang rasional.

2.2.1 Pembelajaran Terpadu Tipe *Integrated*

Pembelajaran terpadu merupakan suatu model pembelajaran yang mencoba memadukan beberapa pokok bahasan. Salah satu diantaranya adalah memadukan pokok bahasan atau sub pokok bahasan atau bidang studi, keterangan seperti ini disebut juga dengan kurikulum atau pengajaran lintas bidang studi.

Secara umum pembelajaran terpadu pada prinsipnya terfokus pada pengembangan perkembangan kemampuan siswa secara optimal, oleh karena itu dibutuhkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran terpadu siswa dapat pengalaman langsung dalam proses belajarnya, hal ini dapat menambah daya kemampuan siswa semakin kuat tentang hal-hal yang dipelajarinya.

Pembelajaran terpadu juga suatu model pembelajaran yang dapat dikatakan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna pada pembelajaran terpadu artinya, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka

pelajari itu melalui pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep yang lain yang sudah mereka pahami.

Pembelajaran *integrated* (terpadu) merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu, siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Bermakna disini memberikan arti bahwa pada pembelajaran terpadu siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran.

Pembelajaran terpadu tipe *integrated* (keterpaduan) adalah tipe pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan antar bidang studi, menggabungkan bidang studi dengan cara menetapkan prioritas kurikuler dan menemukan keterampilan, konsep dan sikap yang saling tumpang tindih dalam beberapa bidang studi (Fogarty, 1991: 76).

Model pembelajaran *integrated* (terpadu) mempunyai ciri khusus yakni memadukan sejumlah topik dari mata pelajaran yang berbeda tetapi inti topiknya sama. Pada model ini tema yang berkaitan dan tumpang tindih merupakan hal terakhir yang ingin dicari dan dipilih oleh guru dalam tahap perencanaan program. Pertama kali guru menyeleksi konsep-konsep, keterampilan dan sikap yang

diajarkan dalam satu semester dari beberapa bidang studi, selanjutnya dipilih beberapa konsep, keterampilan, dan sikap yang memiliki keterhubungan yang erat dan tumpang tindih di antara berbagai bidang studi.

Pada tahap awal guru hendaknya membentuk tim antar bidang studi untuk menyeleksi konsep-konsep, keterampilan-keterampilan, dan sikap-sikap yang akan dibelajarkan dalam satu semester tertentu untuk beberapa bidang studi, Langkah berikutnya dipilih beberapa konsep, keterampilan, dan sikap yang mempunyai keterhubungan yang erat dan tumpang tindih di antara beberapa bidang studi. Bidang studi yang diintegrasikan misal matematika seni dan bahasa, dan pelajaran sosial.

Fokus pengintegrasian pada sejumlah keterampilan belajar yang ingin dilatihkan oleh seorang guru kepada siswanya dalam suatu unit pembelajaran untuk ketercapaian materi pelajaran (*content*). Keterampilan-keterampilan belajar itu menurut (Fogarty, 1991: 77), meliputi keterampilan berpikir (*thinking skill*), keterampilan sosial (*social skill*), dan keterampilan mengorganisir (*organizing skill*).

Metode *Integrated* menerapkan bagaimana peserta didik dapat dengan mudah memahami mata pelajaran yang menggunakan pendekatan antar bidang studi. Hal ini sangat erat berkaitan dengan usaha pencapaian pada target yang diinginkan oleh lembaga pendidikan yang bersangkutan, dalam rangka membantu mencerdaskan anak bangsa. Jadi cara ataupun model pembelajaran yang seperti

ini adalah bagaimana guru mengusahakan dengan cara menggunakan metode-metode penggabungan antar bidang studi, namun tidak melepaskan penetapan skala prioritas kurikuler, menemukan keterampilan, konsep, dan sikap yang saling tumpang tindih di dalam beberapa bidang studi. Sehingga murid mampu dengan mudah menyerap mata pelajaran yang menjadi bahan ajar dari guru. Sedangkan guru biasa dengan menemukan potensi *skill* yang dimiliki oleh peserta didik.

2.3 Media dalam Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media

Kata *media* berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. *Mediè* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2008: 6). Selanjutnya banyak pakar atau para ahli yang memberikan batasan tentang pengertian media. Salah satunya adalah (Arsyad, 2011: 3) yang menyatakan bahwa media adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Gagne dalam (Sadiman, 2008: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Gagne membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.

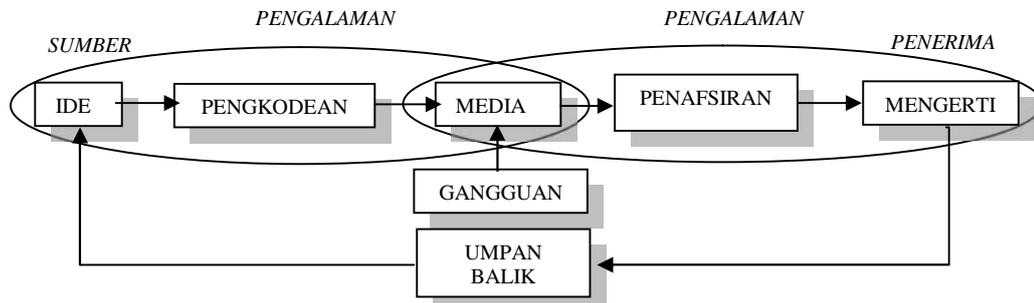
Sementara itu Briggs dalam (Sadiman, 2008: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk

belajar. Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar yaitu: objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparasi, film bingkai, film, televisi dan gambar.

Heinich dalam (Daryanto, 2010: 4) menjelaskan, kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Criticos dalam (Daryanto, 2010: 5) menambahkan definisi media yang merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Mengenai dibutuhkannya media di dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2010: 7) Menyatakan, Proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi verbal maupun non verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *dicoding*.

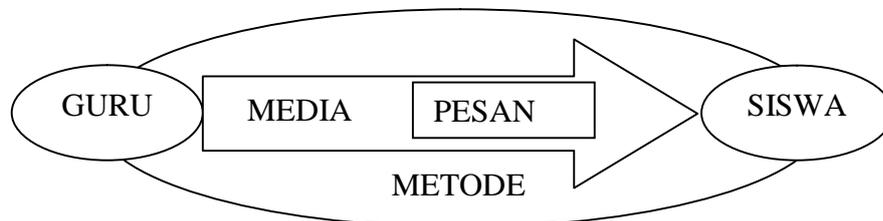
Sehingga media memiliki posisi penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.



Gambar 2.1 Posisi dalam Sistem Pembelajaran Menurut (Daryanto, 2010: 7)

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber guru menuju penerima siswa (Daryanto, 2010: 8)

Bagi Daryanto media tidak hanya memiliki posisi penting dalam pembelajaran, namun media memiliki fungsi dalam proses pembelajaran yang dapat ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2.2 Fungsi Media dalam Pembelajaran Menurut (Daryanto, 2010: 7)

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi enam kelompok media penyaji.

2.3.2 Jenis - Jenis Media Grafis

Pada prinsipnya semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan.

Karakteristik yang dimiliki adalah: bersifat kongkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya, terkadang memiliki ciri abstrak (pada jenis media diagram), merupakan ringkasan visual suatu proses, grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Yang termasuk media grafis antara lain.

1. Grafik

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Untuk melengkapinya sering sekali simbol-simbol verbal digunakan pula di situ. Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.

Ada beberapa macam grafik yang kita gunakan di antaranya adalah grafik garis (*line graphs*), grafik batang (*pargraphs*), grafik lingkaran (*circle atau pie graphs*) dan grafik gambar (*pictorial graphs*).

2. Diagram

Suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, yang menggambarkan struktur dari objek secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada disitu. Diagram pada umumnya berisi petunjuk-petunjuk. Diagram menyederhanakan hal yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan.

3. Bagan

Seperti halnya media grafis yang lain, bagan atau chart termasuk media visual. Fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Pesan yang akan disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting. Didalam bagan sering kali kita jumpai jenis media grafis yang lain, seperti gambar, diagram, kartun atau lambang-lambang verbal. Sebagai media yang baik, bagan haruslah.

1. Dapat dimengerti anak
2. Sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit
3. Diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap termasa (*up to date*) juga tidak kehilangan daya tarik.

4. Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Karena setiap orang yang normal dapat belajar menggambar, setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya kedalam bentuk sketsa. Sketsa, selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tidak perlu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru.

Seorang guru bisa saja menerangkan proses perkembangbiakan kupu-kupu secara lisan/verbal. Jika ingin lebih jelas tentu saja sebaiknya menunjukkan benda-benda sebenarnya seperti kupu-kupu, telur, ulat, kepompong, serta proses

itu sendiri. Jika itu tidak mungkin, guru bisa menunjukkan gambar/fotonya. Tetapi itu memerlukan waktu dan biaya.

Sketsa dapat dibuat secara cepat sementara guru menerangkan dapat pula dipakai untuk tujuan tersebut.

5. Poster

Poster adalah gambar pada selembar kertas yang berukuran besar, merupakan alat untuk menyampaikan berbagai pesan.

Poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu tetapi dia mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.

6. Papan Flanel

Papan flannel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Selain gambar, di kelas-kelas permulaan sekolah dasar atau taman kanak-kanak, papan flanel ini dipakai pula untuk menempelkan huruf dan angka-angka

7. Papan Buletin (*Bulletin Board*)

Berbeda dengan papan flanel, papan buletin ini tidak dilapisi kain flanel tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain

menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.

Berbagai jenis media grafis yang diuraikan di depan (gambar, poster, sketsa, diagram, *chart*) dapat dipakai sebagai bahan pembuatan papan buletin. Selain itu, papan bulletin dapat dibuat dari pesan-pesan verbal tertulis seperti karangan-karangan (anak-anak) berita, *feature*, dan sebagainya.

Kelebihan Media Grafis

- 1) Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan.
- 2) Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Pembuatannya mudah dan harganya murah.

Kelemahan Media Grafis

- 1) Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks.
- 2) Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

2.3.3 Media Bahan Cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/*printing* atau *offset*. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. Jenis media bahan cetak ini diantaranya adalah: buku teks, modul, bahan pengajaran terprogram.

Kelebihan Media Bahan Cetak

- 1) Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak.
- 2) Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing.
- 3) Dapat dipelajari kapan dan dimana saja karena mudah dibawa.
- 4) Akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna.
- 5) Perbaikan/revisi mudah dilakukan.

Kelemahan Media Bahan Cetak

- 1) Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2) Bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat siswa untuk membacanya.
- 3) Apabila jilid dan kertasnya jelek, bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.

2.4 Media Chart

2.4.1 Pengertian Media Chart

Media *Chart* merupakan media visual yang berfungsi untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Banyak materi yang menguraikan tentang konsep tertentu harus diuraikan dengan bantuan *chart* sehingga lebih mudah dipahami bagi siapa yang mempelajarinya.

Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk media *chart* akan memudahkan penyampaian pesan yang biasanya dirubah dalam bentuk ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau berupa gambar yang dapat memperjelas suatu konsep.

Penggunaan media *chart* akan menguraikan secara jelas garis besar atau tahapan-tahapan dari suatu proses dan menyajikannya sekaligus pada satu konsep.

Cara penyajian media *chart* dapat dipilih sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Beberapa cara penyajian *chart* antara lain menggambar *chart* di atas kertas dan membentangkannya kepada semua anggota kelas, menggambar *chart* di atas papan tulis, menggambar *chart* di atas *white board*, di atas *flip chart*, papan pengumuman atau dengan menggunakan OHP (Pasaribu, 1993: 82).

2.4.2 Jenis - jenis Media Chart

Berdasarkan bentuk *chart* dibedakan menjadi bagan pohon (*tree chart*), bagan arus lurus (*flow chart*), bagan arus bercabang (*stream chart*) dan bagan garis waktu (*time line chart*) (Sadiman, 2008: 32). Penggunaan *flow chart* akan menguraikan secara rinci berdasarkan tahapan dari suatu proses, misalnya untuk jaringan atau koneksi internet atau elearning pendidikan. Sementara untuk penggunaan *stream chart* adalah untuk menguraikan bagian-bagian dari konsep tertentu yang akan diajarkan. Sementara untuk menguraikan tahapan suatu proses yang terikat oleh waktu maka lebih banyak digunakan *time line chart*.

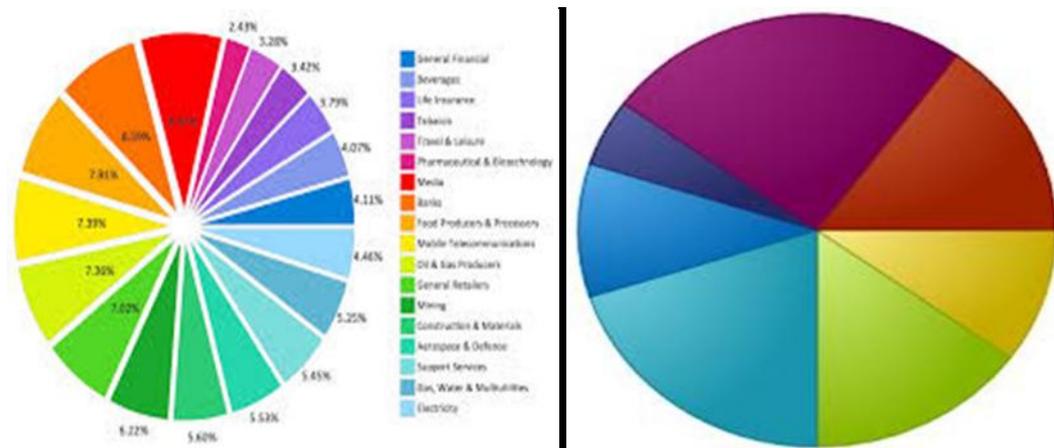
Bagaimana menggunakan media *chart* dalam pembelajaran tentu guru baru menetapkan konsep yang akan diajarkan. Media *chart* mempunyai beberapa keuntungan dalam penggunaannya antara lain sifatnya yang sederhana, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama dan biaya besar dalam penggunaannya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *chart* juga dapat mengefisienkan waktu, termasuk mengefisienkan waktu belajar, sehingga peserta didik dapat lebih cepat memahami materi atau konsep yang diajarkan. Keuntungan lain adalah

bahwa ada penyederhanaan konsep dari keseluruhan konsep yang ingin dipelajari sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

2.4.3 Media *Pie Chart*

Pie Chart atau diagram *pie* merupakan diagram yang berbentuk bulat dan bisa di potong-potong kedalam beberapa bagian. Sesuai dengan namanya, diagram ini sangat berguna untuk mendiskripsikan kontribusi sesuatu dibandingkan yang lainnya. Kali ini akan membahas *Pie Chart*, ini merupakan salah satu program mengenai tehnik membuat grafik menggunakan *Microsoft Office Excel*.

Pie Chart digunakan untuk membandingkan antar bagian terhadap total. Biasanya *pie chart* dalam bentuk persentase karena nilainya merupakan bagian-bagian yang dijumlah menjadi satu, sehingga bisa lihat kontribusi paling besar atau paling kecil dalam membentuk nilai. *Pie Chart* digunakan untuk perbandingan yang sedikit, kalau terlalu banyak juga tidak bisa membaca grafik dengan baik.



Gambar 2.3 Media *Pie Chart*

2.4.4 Langkah-langkah Penggunaan Media *Pie Chart*

Pie Chart atau diagram *pie* merupakan diagram yang berbentuk bulat dan bisa di potong-potong kedalam beberapa bagian, sesuai dengan namanya diagram ini sangat berguna untuk mendiskripsikan kontribusi sesuatu dibandingkan yang lainnya. Kali ini akan membahas *Pie Chart* ini merupakan salah satu program mengenai tehnik membuat grafik menggunakan *microsoft excel*.



Gambar 2.4 Asumsi *Pie Chart*

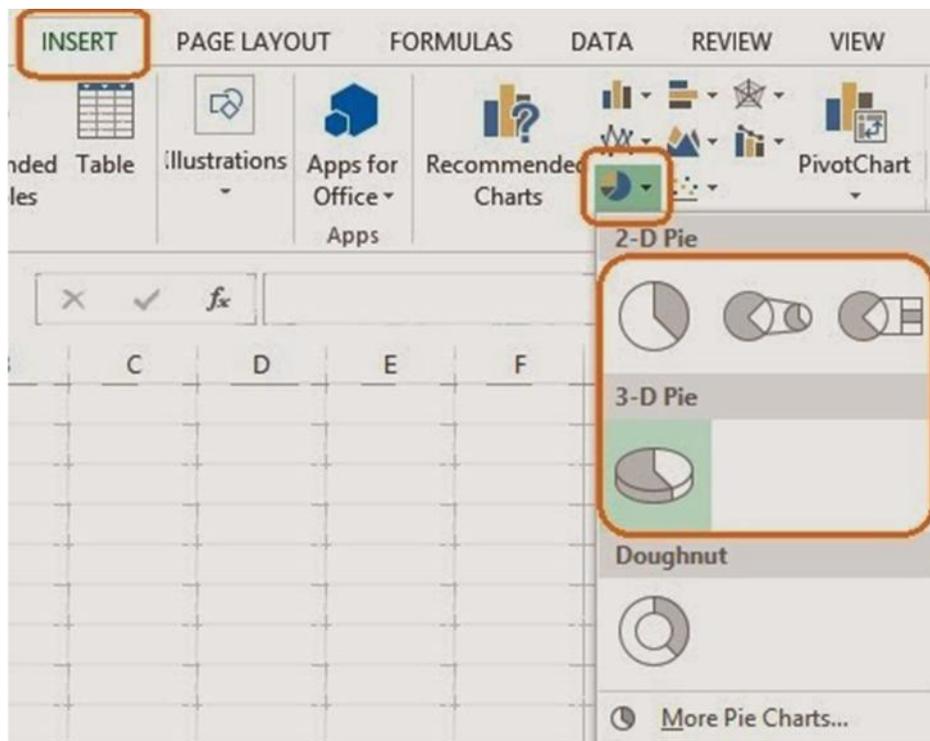
Pie chart digunakan untuk membandingkan antar bagian terhadap total. Biasanya *Pie Chart* dalam bentuk persentase karena nilainya merupakan bagian-bagian yang dijumlah menjadi satu, sehingga bisa lihat kontribusi paling besar atau paling kecil dalam membentuk nilai. *Pie chart* digunakan untuk perbandingan yang sedikit, kalau terlalu banyak juga tidak bisa membaca grafik dengan baik.

1. *block data* yang akan digunakan

	A	B
1	Pulau	Produksi
2	Jawa	10180989
3	Sumatera	3718516
4	Kalimantan	281809
5	Sulawesi	2887188
6	Bali dan NT	1393677
7	Papua dan Maluku	48256

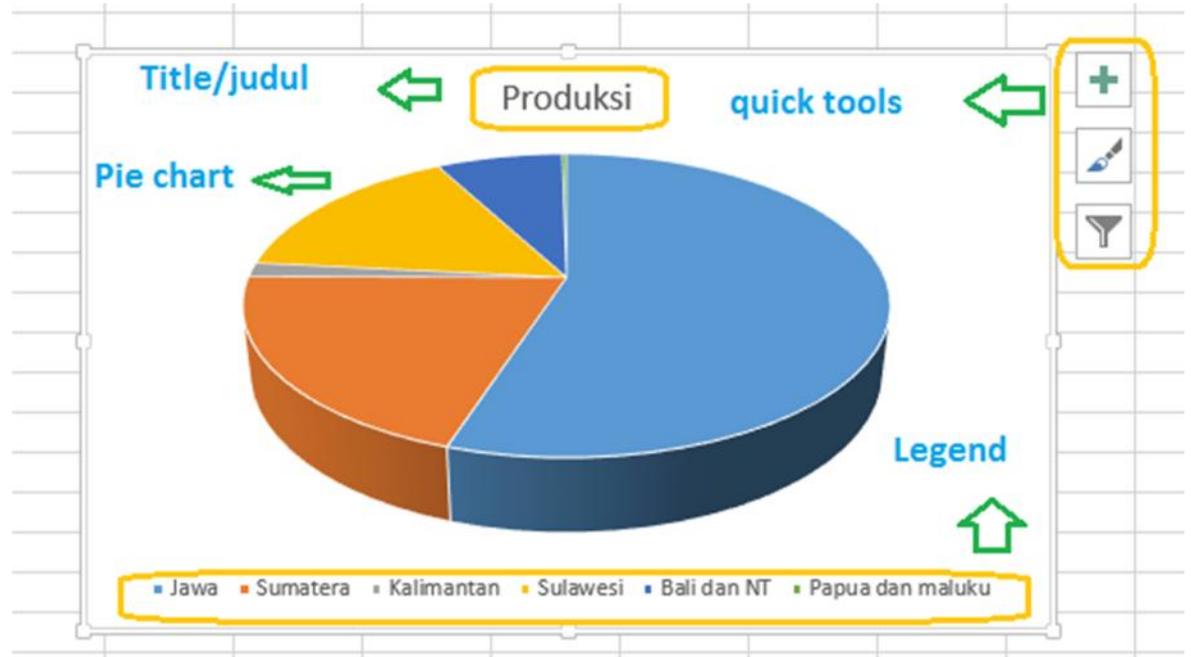
Gambar 2.5 *Lay out Data*

2. klik *insert*, group *charts*, pilih *pie chart* yang digunakan seperti gambar berikut



Gambar 2.6 *Lay out pilihan Chart*

3. Maka akan muncul hasil *Pie chart*

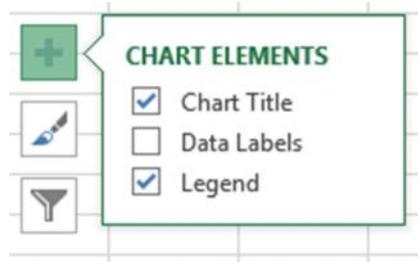


Gambar 2.7 *Lay out* hasil *Pie Chart*

Tujuan kita sudah selesai setelah muncul hasil tersebut, tapi agar tampilannya lebih baik perlu dilakukan perubahan.

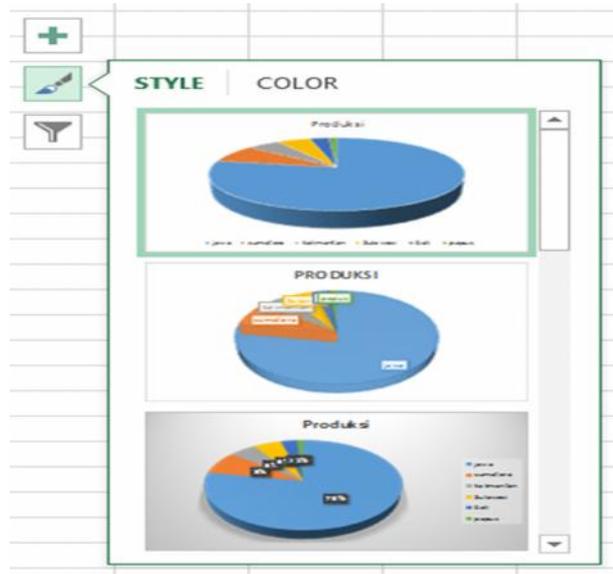
1. *Quick tools*, digunakan untuk memperbaiki tampilan grafik dengan cepat. tetapi *toolsnya* tidak terlalu banyak. Caranya yaitu dengan klik *pie chart* maka akan tiga *tools* yang muncul.

-*Chart Element*, digunakan untuk memunculkan, menghilangkan element pada grafik.



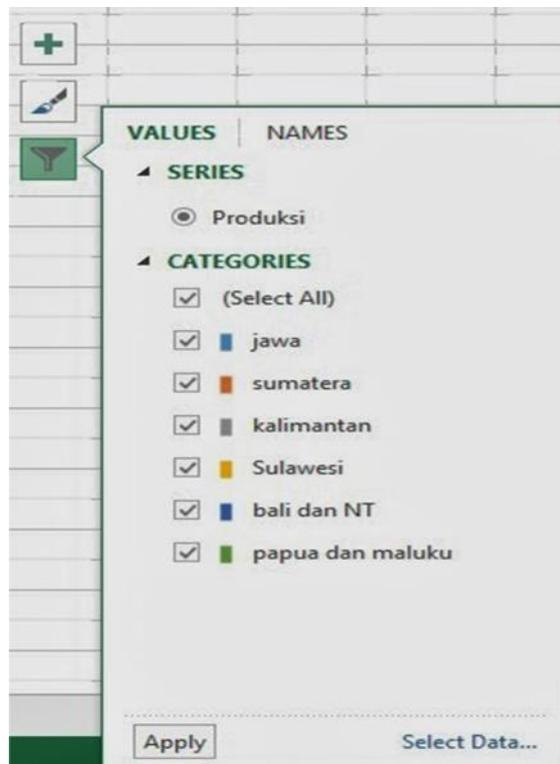
Gambar 2.8 *Lay out* *chart element*

-*Style and colors*, digunakan untuk melakukan perubahan tampilan *style* dan warna *pie chart*



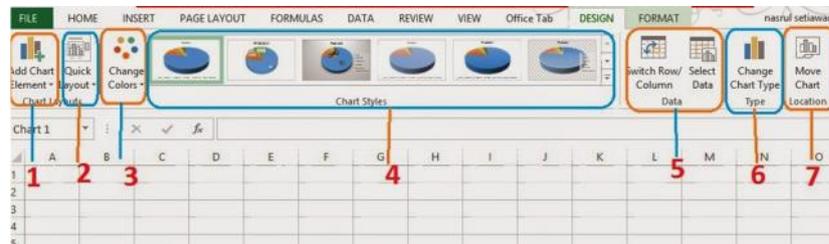
Gambar 2.9 Lay out Style and Colors

-*Values and names*, digunakan untuk menentukan data yang akan ditampilkan.



Gambar 2.10 Lay out Value and name

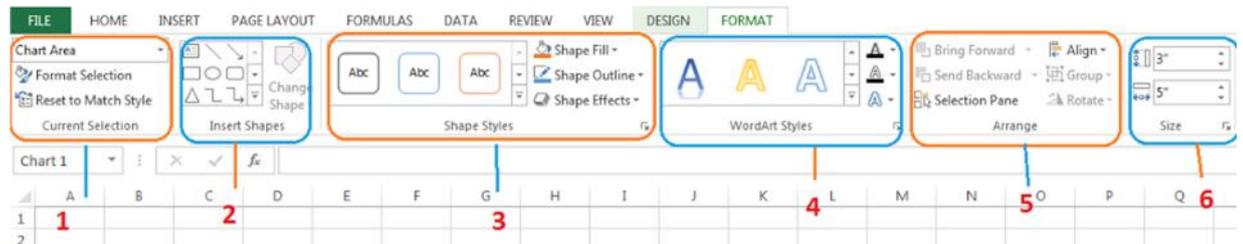
2. *Design*, apabila cara quick tadi belum cukup maka bisa menggunakan design untuk mengubah style *pie chart* dengan lebih lengkap.



Gambar 2.11 *Lay Out* Desain

- *Add Chart Element*: digunakan untuk menampilkan element tambahan untuk grafik garis
- *Quick layout*: digunakan untuk menentukan layout yang sudah dibuat dan kita tinggal memilih.
- *Change colors*: mengganti warna
- *Chart styles*: mengubah tampilan grafik
- *Switch row column* : untuk mengganti antara baris dan kolom
- *Select data*: mengedit data yang sudah dipilih. bisa diganti atau dihilangkan atau ditambah.
- *Change chart type* : digunakan mengganti grafik yang sesuai dengan data dan keinginan.
- *Move chart* : memindahkan grafik dari workfile satu ke workfile yang lain

3. *Format*, Selain mengubah tampilan bisa menggunakan format untuk memperbaiki *style pie chart* yang sudah terpilih pada design



Gambar 2.12 Lay out Format

- *Current Selection* : memilih tampilan yang mau diedit/diubah.
- *Insert Shape* : memasukkan shape yang baru
- *Shape style* : Untuk mengedit shape
- *wordart styles*: untuk mempercantik tulisan yang sudah dipilih.
- *Arrange*: digunakan untuk mengatur posisi grafik
- *Size*: digunakan untuk mengatur ukur grafik.

Berikut kelebihan dan kekurangan media chart dalam (Arsyad, 2007: 56)

Kelebihan Media Chart

1. Bentuknya sederhana.
2. Hemat biaya/murah.
3. Detail.

Kelemahan Media Chart

1. Pesannya terlalu singkat dan sulit dipahami.
2. Hanya menekankan pada persepsi indera mata saja
3. Datanya terlalu jamak

2.5 Pendekatan Saintifik

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Dalam melaksanakan proses-proses tersebut, bantuan guru diperlukan. Akan tetapi bantuan guru tersebut harus semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasa siswa atau semakin tingginya kelas siswa.

Metode saintifik sangat relevan dengan tiga teori belajar yaitu teori Bruner, teori Piaget, dan teori Vygotsky. Teori belajar Bruner disebut juga teori belajar penemuan. Ada empat hal pokok berkaitan dengan teori belajar Bruner. Pertama, individu hanya belajar dan mengembangkan pikirannya apabila ia menggunakan

pikirannya. Kedua, dengan melakukan proses-proses kognitif dalam proses penemuan, siswa akan memperoleh sensasi dan kepuasan intelektual yang merupakan suatu penghargaan intrinsik. Ketiga, satu-satunya cara agar seseorang dapat mempelajari teknik-teknik dalam melakukan penemuan adalah ia memiliki kesempatan untuk melakukan penemuan. Keempat, dengan melakukan penemuan maka akan memperkuat retensi ingatan. Empat hal di atas adalah bersesuaian dengan proses kognitif yang diperlukan dalam pembelajaran menggunakan metode saintifik.

Teori Piaget, menyatakan bahwa belajar berkaitan dengan pembentukan dan perkembangan skema (jamak skemata). Skema adalah suatu struktur mental atau struktur kognitif yang dengannya seseorang secara intelektual beradaptasi dan mengkoordinasi lingkungan sekitarnya. Skema tidak pernah berhenti berubah, skemata seorang anak akan berkembang menjadi skemata orang dewasa.

Proses yang menyebabkan terjadinya perubahan skemata disebut dengan adaptasi. Proses terbentuknya adaptasi ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses kognitif yang dengannya seseorang mengintegrasikan stimulus yang dapat berupa persepsi, konsep, hukum, prinsip ataupun pengalaman baru ke dalam skema yang sudah ada didalam pikirannya. Akomodasi dapat berupa pembentukan skema baru yang dapat cocok dengan ciri-ciri rangsangan yang ada atau memodifikasi skema yang telah ada sehingga cocok dengan ciri-ciri stimulus yang ada. Dalam pembelajaran diperlukan adanya penyeimbangan atau ekuilibrisasi antara asimilasi dan akomodasi.

Vygotsky, dalam teorinya menyatakan bahwa pembelajaran terjadi apabila peserta didik bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuan atau tugas itu berada dalam *zone of proximal development* daerah terletak antara tingkat perkembangan anak saat ini yang didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. (Nur dan Wikandari, 2000: 4).

Pembelajaran dengan metode saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) berpusat pada siswa.
- 2) melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip.
- 3) melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.
- 4) dapat mengembangkan karakter siswa

2.6 Hasil Belajar

Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar berasal dari dua kata dasar yaitu hasil dan belajar, istilah hasil dapat diartikan sebagai sebuah prestasi dari apa yang telah dilakukan.

2.6.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan anak yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan.

(Abdurrahman,2003: 28) berpendapat bahwa belajar merupakan proses dari seseorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau yang disebut hasil belajar yaitu suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti pembelajaran terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti dan sikap.

Menurut Bloom dalam (Mulyono,2001: 38) ada tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu.

1. Ranah Kognitif, terdiri dari enam jenis perilaku diantaranya pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah Afektif, terdiri dari lima perilaku yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah Psikomotorik, terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan dan kreativitas.

Menurut *Romiszowski* dalam (Mulyono,2001: 38) hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dan suatu sistem pemrosesan masukan (*inputs*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*). Menurut *Romiszowski*, perbuatan merupakan petunjuk bahwa proses belajar telah terjadi dan hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam dua macam saja, yaitu pengetahuan dan keterampilan.

(Djamarah,2002: 13) mengemukakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut (Hamalik,2004: 27), belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar juga merupakan suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalaman. Belajar adalah suatu usaha sungguh-sungguh, dengan sistematis, mendayagunakan semua potensi yang dimiliki baik fisik, mental, panca indra, otak atau anggota tubuh lainnya, demikian pula aspek-aspek kejiwaan seperti intelegensi, bakat, minat, dan sebagainya.

Setiap individu pasti mengalami proses belajar. Belajar dapat dilakukan oleh siapapun, baik anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun orang tua, dan akan berlangsung seumur hidup. Dalam pendidikan disekolah belajar merupakan kegiatan yang pokok yang harus dilaksanakan. Tujuan pendidikan akan tercapai apabila proses belajar dalam suatu sekolah dapat berlangsung dengan baik, yaitu proses belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

(Slameto,2010: 2) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berikut ini ciri-ciri perubahan tingkah laku menurut (Slameto,2010: 2).

1. Perubahan terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang telah dilaksanakan yang pada puncaknya diakhiri dengan suatu evaluasi. Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya (Djamarah,2000: 25).

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai ditingkat mana prestasi atau hasil belajar yang telah dicapai. Sehubungan dengan hal inilah keberhasilan proses belajar mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf.

Tingkatan keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Istimewa atau maksimal : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali atau optimal : apabila sebagian besar (76% s.d. 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
3. Baik atau minimal : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai oleh siswa.
4. Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

(Djamarah,2006: 107)

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa keberhasilan proses pembelajaran dapat terjadi apabila bahan pelajaran yang dikuasai anak didik di atas 65%. Keberhasilan itu dapat terlihat pada hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes. Hasil belajar

juga merupakan perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran.

2.6.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, baik faktor yang berasal dari dalam diri individu maupun faktor yang berasal dari luar diri individu.

Seperti yang dikemukakan oleh (Slameto,2003: 54) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

1. Faktor intern, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor ini dibedakan menjadi tiga yaitu :
 - a. Faktor Jasmaniah yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh.
 - b. Faktor Psikologis yang meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - c. Faktor Kelelahan
2. Faktor ekstern yaitu faktor yang ada di luar individu, terdiri dari :
 - a. Faktor Keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan..
 - b. Faktor Sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
 - c. Faktor Masyarakat yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Pendapat lain yang mengemukakan tentang faktor yang mempengaruhi hasil belajar diungkapkan oleh (Sumadi,2008: 48) bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah.

1. Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar terdiri dari:
 - a. faktor non sosial meliputi keadaan cuaca, suhu udara, waktu, tempat dan alat-alat yang dipakai untuk belajar seperti alat-alat pelajaran.
 - b. faktor sosial meliputi faktor-faktor manusia seperti lingkungan sosial siswa baik lingkungan rumah, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.
2. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri pelajar terdiri dari:
 - a. faktor fisiologis meliputi kondisi jasmani pada umumnya dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu.
 - b. faktor psikologis meliputi sikap, cara, minat, bakat dan motivasi.

2.7 Aktivitas Belajar

Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Dengan demikian, sekolah merupakan suatu tempat untuk mengembangkan aktivitas. Menurut (Sardiman, 2008: 99) aktivitas belajar adalah kegiatan untuk mencapai tujuan belajar yang dapat berupa fisik maupun mental. Ia menyatakan bahwa tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, itulah sebabnya mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar. Tanpa diimbangi dengan aktivitas belajar, kegiatan belajar tidak mungkin akan berhasil, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi tidak ada belajar tanpa adanya aktivitas didalamnya. Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang direncanakan dan disadari untuk mencapai tujuan belajar, yaitu perbaikan pengetahuan dan keterampilan pada siswa yang melakukan kegiatan belajar.

Hakikatnya dalam belajar diperlukan adanya aktivitas, tanpa adanya aktivitas kegiatan belajar tidak akan berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran baik dalam berfikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan untuk menunjang hasil belajar.

Adapun jenis-jenis aktivitas belajar menurut (Djamarah, 2006: 38) adalah.

1. Mendengarkan
2. Memandang
3. Meraba, membaui, mencicipi/mengecap
4. Menulis dan mencatat

5. Membaca
6. Membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggaris bawahi
7. Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan
8. Menyusun paper atau kertas kerja
9. Mengingat
10. Berpikir
11. Latihan atau praktek

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah seperti yang diungkapkan oleh Diedrich dalam (Sardiman, 2004: 101), bahwa aktivitas siswa dapat digolongkan sebagai berikut.

1. *Visual Activities* meliputi membaca dan memperhatikan.
2. *Oral Activities* meliputi menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat dan mengadakan wawancara.
3. *Listening Activities* meliputi mendengarkan.
4. *Writing Activities* meliputi menulis cerita, menulis karangan dan menulis laporan.
5. *Drawing Activities* meliputi menggambar, membuat grafik dan membuat peta.
6. *Motor Activities* meliputi melakukan percobaan.
7. *Mental Activities* meliputi menanggapi, mengingat, memecahkan soal dan menganalisis.
8. *Emotional Activities* meliputi menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani dan tenang.

Menurut (Rohani, 2004: 6) aktivitas belajar dibagi menjadi dua, yaitu.

1. Aktivitas fisik yaitu peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan ataupun hanya melihat.
2. Aktivitas psikis (kejiwaan) yaitu jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran.

Siswa dikategorikan aktif apabila lebih dari 60% indikator aktivitas yang telah ditentukan dilakukan oleh siswa. Kriteria aktivitas belajar siswa menurut Arikunto adalah sebagai berikut.

1. Jika presentasi yang ada antara 76%-100%, maka tingkat aktivitas siswa sangat tinggi atau baik.
2. Jika presentasi yang ada antara 56%-75%, maka tingkat aktivitas siswa cukup baik.

3. Jika presentasi yang ada antara 40%-55%, maka tingkat aktivitas siswa kurang baik.
4. Jika presentasi yang ada kurang dari 40%, maka tingkat aktivitas siswa sangat rendah.

Menurut (Memes, 2001: 37) terdapat indikator terhadap aktivitas yang relevan dalam pembelajaran yaitu.

1. Interaksi anak dalam mengikuti proses belajar mengajar (PBM) dalam kelompok meliputi kegiatan berdiskusi dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.
2. Keberanian anak dalam berdiskusi dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.
3. Partisipasi anak dalam PBM seperti melihat dan ikut aktif dalam diskusi.
4. Motivasi dan kegairahan anak dalam mengikuti PBM seperti menyelesaikan tugas dan aktif memecahkan masalah).
5. Hubungan anak dengan anak selama PBM.
6. Hubungan anak dengan guru selama PBM.

Berdasarkan uraian di atas aktivitas belajar sangat penting dalam proses belajar mengajar karena diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yaitu perbaikan pengetahuan dan keterampilan pada siswa yang melakukan kegiatan belajar. Aktivitas belajar siswa terutama di dalam kelas lebih ditekankan kepada interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa atau siswa dengan media. Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari bagaimana kegiatan interaksi dalam pembelajaran tersebut, semakin aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran maka akan semakin tinggi daya tangkap dan daya ingat siswa pada pelajaran tersebut sehingga tujuan pembelajaran akan lebih cepat tercapai.

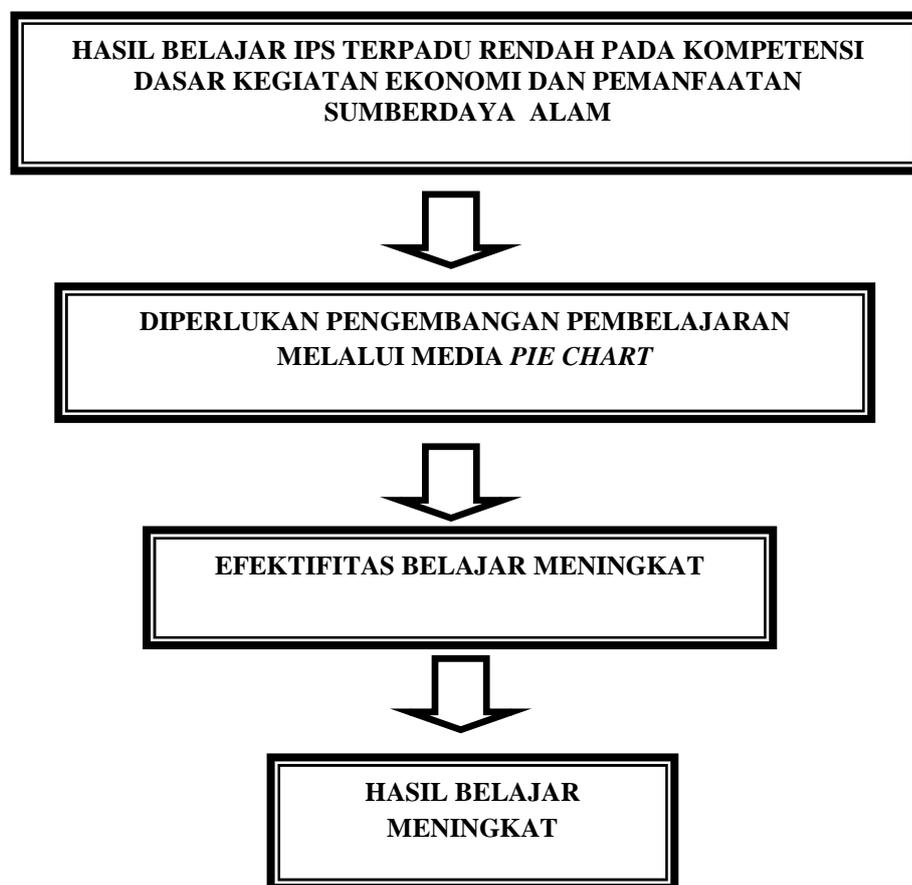
2.8 Penelitian Yang Relevan

Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran *Pie Chart*. Adapun hasil penelitian yang relevan adalah sebagai berikut.

1. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh (Waluyo: 2013) yang berjudul “Pengembangan Media *Chart* bergambar mata pelajaran IPS Siswa kelas IX SMPN 3 Batanghari Nuban Lampung Timur tahun pelajaran 2013/2014”. Yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPS yang berdampak rendahnya hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan sumber belajar *Chart* bergambar dengan kelas kontrol yang menggunakan sumber belajar Konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan $t_{hitung} = 5,101 > t_{tabel} = 1,980$
2. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh (Nur Mariyamah: 2005) yang berjudul “ Efektifitas Media Komik dan Media Gambar mata pelajaran Geografi pokok bahasan Perhubungan dan Pengangkutan Siswa kelas II SMPN 1 Pengadun Kabupaten Kendal”. Yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Geografi yang berdampak rendahnya hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan sumber belajar Media komik dengan kelas eksperimen yang menggunakan sumber belajar Media gambar. Hal ini ditunjukkan dengan $t_{hitung} = 2,983 > t_{tabel} = 1,995$

2.9 Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. (Sugiyono, 2012: 91). Kerangka pikir penelitian ini adalah identifikasi mengenai hasil belajar IPS terpadu yang merupakan hasil dari proses pembelajaran dan terlihat bagaimana efektifitasnya belajar di kelas.



Gambar 2.13. Kerangka Pikir Penelitian

2.10 Hipotesis

H₁ : tidak ada peningkatan efektifitas pembelajaran IPS terpadu melalui media

Pie Chart siswa kelas VII SMP Wiyata Bhakti Natar Lampung Selatan.

H_a : terdapat peningkatan efektifitas pembelajaran IPS terpadu melalui media

Pie Chart siswa kelas VII SMP Wiyata Bhakti Natar Lampung Selatan.

Hipotesis diuji menggunakan rumus t-test dua sampel independen *separated varian*, adapun kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

Tolak H₁ apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima H₁ apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$