

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Pengertian Partisipasi**

Menurut Saca Firmansyah (2008) menyatakan bahwa partisipasi adalah ketrelibatan seseorang secara sadar ke dalam interaksi sosial dalam situasi tertentu. Dengan begitu seorang dapat berpartisipasi dengan orang lain dalam hal nilai, tradisi, perasaan, kesetiaan, kepatuhan, dan tanggung jawab.

George Terry (Winardi, 2002:149) menyatakan bahwa partisipasi adalah turut sertanya seseorang baik secara mental maupun emosional untuk memberikan sumbangan-sumbangan pada proses pembuatan keputusan, terutama mengenai persoalan melibatkan pribadi orang yang bersangkutan melaksanakan tanggung jawabnya untuk melakukan hal tersebut.

Mulyasa, (2004:156) partisipasi siswa dalam pembelajaran sering juga diartikan sebagai keterlibatan siswa dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa partisipasi adalah sikap mental dan emosional seseorang baik dalam individu maupun kelompok

memberikan sumbangan dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan pembelajaran yang memuaskan.

## **2.2 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang dilakukan secara sadar dan bersifat menetap. Sagala (2010:37) menyatakan bahwa belajar sebagai proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu.

Hermawan dkk, (2007:2) menyatakan bahwa perubahan perilaku yang terjadi setelah proses belajar meliputi perubahan dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor.

Pengertian Belajar menurut Hamalik (2007: 36) adalah belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar merupakan suatu proses dan bukan semata-mata hasil yang hendak dicapai. sProses itu sendiri berlangsung melalui serangkaian pengalaman sehingga terjadi modifikasi tingkah laku seseorang atau terjadi penguatan pada tingkah laku yang dimiliki sebelumnya.

Belajar juga adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh pembaruan pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan (Slamet dalam Inggrid, 2008:1.3).

Banyak teori yang digunakan dalam proses belajar. Salah satu teori belajar yang sering digunakan adalah teori belajar konstruktivistik. Dalam teori

konstruktivistik, siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. 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 (Nur, 2002: 8).

Dalam teori konstruktivistik, guru tidak hanya memberi pengetahuan bagi siswa, tetapi juga memberi kemudahan dalam proses pembelajaran siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka serta menggunakan strategi yang telah siswa pelajari.

Berdasarkan pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar berdasarkan teori konstruktivistik adalah kegiatan seseorang yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh perubahan perilaku atau pribadi secara kognitif, afektif dan psikomotor yang didasarkan pada pengalaman tertentu untuk menemukan dan menerapkan pengetahuan dengan menggunakan strategi yang telah dipelajari.

### **2.3 Pengertian Hasil Belajar**

Nana Sudjana (Kunandar, 2010:276) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar. Perubahan yang terjadi pada individu yang belajar tidak hanya mengenai pengetahuan tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri individu yang belajar.

Gagne (Wahyudin, dkk.,2006:2.19) menyebutkan beberapa hal yang termasuk dalam hasil belajar, antara lain: 1) keterampilan intelektual, 2) strategi kognitif, 3) informasi verbal, 4) sikap, dan 5) keterampilan.

Menurut Dimiyati dan Mujiono (2002: 4) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak mengajar atau tindak belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri siswa tidak hanya dalam pengetahuan tetapi juga kecakapan dan penghayatan melalui kegiatan belajar.

#### **2.4 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat. 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis. 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai sosial. 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi, hal ini sejalan dengan konsep IPS yang diajarkan di SD (Kurikulum 2006 dalam Supriatna, 2006:22)

Sedangkan menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/Mts/SMPLB mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan terdiri dari materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi sehingga siswa

menjadi warganegara Indonesia yang demokrasi dan bertanggungjawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai. (Depdiknas,2007:18)

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/Mts/SMPLB yang mempelajari dan menelaah peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan terdiri dari materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi sehingga menjadi warga negara yang baik dan bertanggungjawab.

## **2.5 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD)**

Pembelajaran adalah kegiatan secara terprogram untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber dan media belajar.

Oemar Hamalik (Hermawan, 2007:3) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah prosedur atau metode yang ditempuh oleh pengajar untuk memberi kemudahan siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sementara itu pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan pada aktivitas kehidupan manusia. Aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Fokus kajian IPS adalah

berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai karakteristik manusia sebagai makhluk sosial.

Pendidikan IPS mengembangkan kompetensi sebagai warga negara yang baik, berarti dapat menjaga keharmonisan hubungan antara masyarakat sehingga terjalin persatuan dan kautuhan bangsa (Supriatna, 2007: 4-6).

Keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari mulai disadari oleh kalangan pendidik. Berdasarkan tahap perkembangan kognitif sekolah dasar siswa kelas v termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata. Mata pelajaran IPS yang salah satu cabangnya mempelajari mengenai bumi dan segala sesuatu yang ada didalamnya dan di atasnya.

Terdapat ruang lingkup dalam pembelajaran IPS yaitu yang mencakup hal-hal yang berkenaan dengan manusia, tempat tinggal dan kehidupan sebagai anggota masyarakat (Supriatna, 2007).

## **2.6 Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Secara harafiah berarti perantara atau pengantar pesan.

Menurut *National Education Assosiation* (NEA) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.

Menurut Hamidojo (dalam Arsyad, 2007: 4) batasan media sebagai bentuk perantara atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan sampai kepada perantara.

Media pendidikan yang disebut *Encyclopedia of Educational Research* memiliki nilai tambah yang sesuai digunakan dalam proses pembelajaran yang melibatkan siswa.

Secara implisit dikatakan bahwa media pendidikan meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, antara lain terdiri dari: buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Diantara media pendidikan yang ada media gambar adalah media yang paling umum dipakai, (Gagne dan Briggs dalam Arsyad 2007: 4).

Dengan demikian yang dimaksud media adalah segala alat baik cetak maupun audiovisual yang digunakan untuk perantara atau menyajikan ide, gagasan, pendapat atau materi dalam proses pembelajaran sehingga merangsang siswa untuk belajar dan salah satu media yang umum dipakai adalah media gambar.

## **2.7 Macam-macam Media Pembelajaran**

Dalam perkembangannya saat ini media pendidikan mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian

teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanik dan elektronik untuk tujuan pengajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Arsyad (2007: 29) membedakan empat macam media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media Hasil Teknolofi Cetak: Cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi: a) teks, b) grafik, c) foto representasi, d) fotografik. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan materi dan pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak.
- 2) Media Hasil Teknologi Audio-Visual: Cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Penyajian melalui audio-visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti: a) mesin proyektor film, b) *tape recorder*, c) proyektor visual.
- 3) Media Hasil Teknologi Berbasis Komputer: cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan dua teknologi lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.



- 4) Media Hasil Teknologi Cetak dan Komputer: cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer .

## **2.8 Karakteristik Media Pembelajaran**

Media pendidikan atau media pembelajaran memiliki karakteristik, yaitu:

- 1) Media visual: media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan.
- 2) Media audio: media yang hanya dapat didengar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar.
- 3) Media audio visual: merupakan kombinasi dari audio dan visual atau media pandang dengar, media ini paling lengkap dalam penyajiannya (Hermawan, dkk, 2007: 22).

## **2.9 Pengertian Media Gambar**

Menurut Kosasih (2007:28), media adalah cara mengembangkan kemampuan melihat, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan dalam kelas.

Fungsi utama media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Melalui penggunaan media gambar dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang berakibat pada peningkatan partisipasi dan kualitas hasil belajar.

### **2.10 Kriteria Memilih Media Gambar**

Gambar yang digunakan untuk proses pembelajaran harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Gambar harus bagus, menarik, jelas, dan mudah dimengerti.
- 2) Gambar harus cocok untuk hal yang akan dipelajari.
- 3) Gambar harus benar dalam arti harus menggambarkan situasi yang serupa.
- 4) Gambar memiliki kesederhanaan, tidak rumit.
- 5) Gambar harus sesuai dengan kecerdasan
- 6) Ukuran gambar harus disesuaikan dengan kebutuhan. (Kosasih, 2007:28)

### **2.11 Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar**

#### **a. Kelebihan**

- 1) Sifatnya konkret, menunjukkan pokok masalah.

- 2) Gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu karena tidak semua benda atau peristiwa dapat dihadirkan ke dalam kelas dan tidak selalu siswa bisa diajak ke objek tersebut.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan gambar.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah dan dapat mencegah atau membenarkan kesalahpahaman.
- 5) Harganya murah dan mudah didapat.

b. Kekurangan

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif bagi pembelajaran.
- 3) Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar.(Sadiman, dkk, 2005:29)

## **2.12 Langkah-langkah Menggunakan Media Gambar**

- 1) Menentukan dan menganalisis materi pokok yang akan diajarkan dalam pembelajaran IPS.
- 2) Menyiapkan media gambar, ukuran gambar yang besar lebih mempengaruhi daya tangkap.

- 3) Guru meminta siswa mengomentari gambar dan siswa lain member tanggapan.
- 4) Menjelaskan materi pelajaran melalui gambar yang telah disiapkan.
- 5) Guru menyimpulkan materi pelajaran sekaligus menindaklanjuti  
(Ruminiati, 2007:2-23)

### **2.13 Model Pembelajaran *contectual teaching and learning* (CTL)**

Model pembelajaran *contectual teaching and learning* (CTL) merupakan salah satu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk saling membantu, memotivasi, dan menguasai keterampilan . CTL merupakan model pembelajaran yang paling sederhana.

Nurhadi (2004: 116) berpendapat bahwa CTL merupakan model pembelajaran yang didalamnya siswa dibentuk 4-5 orang dalam satu kelompok yang memiliki latar belakang kelompok yang heterogen, baik jenis kelamin, ras, etnik maupun kemampuan intelektual. Tiap tim menggunakan lembar kerja akademik dan kemudian saling membantu untuk menguasai bahan ajar melalui tanya jawab atau diskusi antar anggota kelompok.

Wina Sanjaya (2011: 122) menjelaskan bahwa CTL adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa dengan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata.dapat di atas dapat

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa CTL merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara berkelompok

terhadap materi yang dipelajari dan menghubungkannya serta menerapkannya dalam kehidupan nyata.

#### **2.14. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran CTL**

Kelebihan dan kelemahan CTL menurut Widyaiswara (2005: 82) adalah sebagai berikut:

a) Kelebihan

Siswa dapat menemukan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh bukan hasil dari mengingat seperangkat fakta, konsep, dan kaidah melainkan hasil dari menemukan sendiri.

b) Kelemahan

Materi terlalu luas dan hanya menghafalkan fakta-fakta, juga model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi siswa, juga muncul materi pelajaran yang tidak sesuai dengan tingkat perkembangan dan konteks kehidupan anak.

#### **2.15. Langkah-Langkah Model CTL**

Langkah-langkah CTL menurut Widyaiswara (2005: 80) adalah sebagai berikut :

a) Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri pengetahuannya.

b) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan untuk semua topik/pokok bahasan.

c) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan mengajukan pertanyaan.

d) Menciptakan masyarakat belajar, misalnya belajar dalam kelompok-kelompok.

e) Menghadirkan metode sebagai contoh pembelajaran.

f) Melakukan refleksi diakhir pertemuan.

Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara dan seobjektif mungkin.

### **2.16 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: “Apabila dalam pembelajaran IPS menggunakan media gambar dengan model *contectual taeching and learning* (CTL) dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN 6 Metro Utara”.