BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan yang positif pada diri seseorang baik dari segi keterampilan, kebiasaan, pengetahuan,pemahaman, tingkah laku, kecakapan dan kemampuan yang dihasilkan dari pengalaman dan pelatihan.

Belajar menurut pandangan Gagne dalam Sagala (2011: 17) dinyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar.

Sementara Sanjaya (2009: 110) menyatakan belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya yang disadari. Sedangkan menurut Arifin (2004: 10) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungan dan pengalaman.

Menurut pengertian-pengertian di atas belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil satu tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami.

2.2 Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas fisik dalam kegiatan pembelajaran untuk me-nunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut (Rohani, 2010: 8).

Menurut Surya (2004: 8-9) aktivitas belajar adalah kegiatan dalam pem- belajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku yang bersifat aktif dan terarah.

Pendapat lain mengenai aktivitas juga dikemukakan oleh Tannenbaun (dalam Asra, dkk. 2008: 58) bahwa aktivitas merupakan suatu tingkat yang menggambarkan sejauh mana peran anggota dalam melibatkan diri pada kegiatan dan menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Sedangkan menurut Dusseldrop (1981: 33) aktivitas diartikan kegiatan atau keadaan mengambil bagian dalam suatu aktivitas untuk mencapai suatu kemanfaatan secara optimal.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran adalah keterlibatan siswa baik pikiran maupun tenaga untuk memperoleh manfaat dari kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran.

2.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun data kualitatif (Arifin, 2009: 73). Sedangkan hasil belajar menurut Surya (2004: 16) adalah perubahan perilaku individu. Individu akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, disadari dsb. Lebih lanjut Surya mengungkapkan bahwa perubahan perilaku sebagai hasil pem- belajaran ialah perilaku secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif dan motorik.

Menurut Benyamin S. Bloom dalam Surya (2004: 17) hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar yang dapat dikelompokkan ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya salah satu aspek saja. Pembelajaran belum dikatakan lengkap apabila hanya menghasilkan satu atau dua aspek saja.

2.4 Tujuan dan Fungsi Hasil Belajar

2.4.1 Tujuan Hasil Belajar.

Untuk melihat hasil belajar dilakukan penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi atau belum, seperti yang dikemukakan oleh Chittenden dalam Arifin (2009: 15) bahwa tujuan hasil belajar adalah :

1. Untuk menelusuri dan melacak proses belajar peserta didik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan.
2. Untuk mengecek ketercapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kekurangan-kekurangan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.
3. Untuk mencari, menemukan dan mendeteksi kekurangan, kesalahan atau kelemahan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat dengan cepat mencari alternatif solusinya.
4. Untuk menyimpulkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan

2.4.2 Fungsi Hasil Belajar yaitu:

1. Fungsi formatif, yaitu untuk memberikan umpan balik (*feedback*) kepada guru sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran dan mengadakan program remedial bagi peserta didik.
2. Fungsi Sumatif, yaitu untuk menentukan nilai (angka) kemajuan/hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tertentu, sebagai bahan untuk memberikan laporan kepada berbagai pihak, penentuan kenaikan kelas, dan penentuan lulus tidaknya peserta didik.
3. Fungsi diagnosti, yaitu untuk memahami latar belakang (psikologis, fisik dan lingkungan) peserta didik yang mengalami kesulitan belajar.
4. Fungsi penempatan, yaitu untuk menempatkan peserta didik dalam situasi pembelajaran yang tepat sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik (Arifin, 2009: 20).

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah nilai tes yang diperoleh siswa dalam setiap siklus pada mata pelajaran IPS dengan kompetensi dasar menghargai keragaman suku bangsa dan budaya daerah di Indonesia.

2.5 Media Pembelajaran

2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan segala sesuatu yang dapat membawa informasi atau pesan dalam interaksi dalam proses pembelajaran. Menurut Suparman dalam Asyhar (2011: 4-5) media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi.

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs dalam Sadiman dkk. (1984: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Asociation/NEA) memiliki pengertian lain tentang media. Seperti yang diungkapkan kembali oleh Rahardjo

(2010: 7) media adalah bentuk-bentuk komu- nikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Dari uraian dan pendapat para ahli di atas, yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

2.5.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat guna membantu memberi pemahaman kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan, seperti yang dikemukakan oleh Midun (dalam Asyhar, 2011: 41) yaitu:

a. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata dan langsung kepada peserta didik.
b. Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik.
c. Media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
d. Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan.
e. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis.
f. Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
g. Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto, dan nara sumber.
h. Dengan menggunakan berbagai jenis media peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
i. Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro.

Dari uraian yang diungkapkan oleh Midun di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat terutama menambah kreativitas guru dalam

menyampaikan materi pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan komunikatif, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa ataupun siswa dengan media.

Manfaat media juga dijelaskan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2009: 25) yaitu sebagai berikut.

a. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
b. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.
c. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
d. Memperbesar perhatian siswa.
e. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pembelajaran lebih mantap.

Pendapat yang tidak jauh berbeda juga dikemukakan oleh Munadi (dalam Asyhar, 2011: 33-35) bahwa media mempunyai dua kemampuan, yakni:

1. Mengatasi batas-batas ruang dan waktu

    a. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik me- nyelesaikan benda/peristiwa yang ada atau yang terjadi pada masa lampau.
    b. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik meng amati benda.
    c. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik dapat mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan.
    d. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik membandingkan sesuatu, dengan bantuan gambar, foto atau model, peserta didik dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat, ukuran ataupun bentuknya.
    e. Media pembelajaran dapat menyajikan ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama.
    f. Media memungkinkan dapat menjangkau sasaran yang besar jumlahnya.

2. Mengatasi keterbatasan indrawi manusia

    a. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati.
    b. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik mengamati binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.

c. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik mendengar suara yang sukar ditangkap telinga secara langsung.
d. Media pembelajaran dapat memperlihatkan secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
e. Media pembelajaran dapat memperlihatkan secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
f. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami objek yang terlalu kompleks, misalnya dengan memanfaatkan diagram atau grafik, dll.
g. Media pembelajaran memudahkan peserta didik mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung.
h. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk menunjukkan bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu benda/alat.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki manfaat yang sangat besar dalam proses pembelajaran. Media merupakan salah satu stimulus bagi siswa untuk menumbuhkan motivasi, serta meningkatkan respon positif siswa dalam proses pembelajaran. Media juga dapat memberikan pengalaman lansung yang sangat berharga bagi siswa serta dapat mengurangi verbalisme, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah pada tujuan yang hendak dicapai.

2.5.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran tampil dengan berbagai jenis dan format. Berdasarkan indra yang dirangsang dalam proses pembelajaran, jenis media menurut Asyhar (2011: 44-45) dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu:

1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan semata-mata dari peserta didik.
2) Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indra pendengaran peserta didik.
3) Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses atau kegiatan.
4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa banyak jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Di antaranya ada yang berbentuk cetakan, radio, CD player, film, TV, media elektronik dan lain-lain. Semua media tersebut memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Dari sekian banyak media yang telah dijelaskan di atas, media visual nonproyeksi berupa media cetak dalam bentuk gambar adalah media yang paling tua dan banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Karena selain praktis penggunaannya dan tersedia di banyak tempat, gambar juga dapat mengilustrasikan dan membantu pembelajaran suatu topik pelajaran serta memperjelas hal-hal yang tidak mudah untuk diamati.

2.6 Pengertian Media Gambar

Menurut Asyhar (2011: 57) gambar merupakan hasil lukisan yang menggambarkan orang, tempat, dan benda dalam berbagai variasi. Sedangkan menurut Sadiman (1984: 29) gambar adalah media yang paling umum dipakai karena gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana.

Selanjutnya, Suyanto (2009: 6) menyatakan bahwa media gambar adalah media pembelajaran yang dapat mengilustrasikan dan membantu pembelajaran suatu topik pelajaran untuk memotivasi peserta didik, untuk digunakan dalam berbagai kebutuhan atau kegiatan belajar.

Gambar dapat digunakan semua orang untuk berbagai fase pembelajaran, mulai dari topik pembelajaran sampai evaluasi, terurama untuk tingkat sekolah dasar. Pada usia ini anak masih berada pada tahap berpikir konkret dan belum mampu berpikir secara abstrak. Kehadiran media pembelajaran sangat membantu anak dalam memahami konsep tertentu yang tidak dapat dijelaskan dengan bahasa.

2.6.1 Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

Media gambar memiliki kelebihan dan kelemahan seperti yang dikemukakan oleh Sadiman (2010: 29-31) adalah sebagai berikut.

a. Kelebihan

1. Sifatnya konkret; gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas.
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin dilihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.
4. Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja, dan untuk tingkat berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
5. Gambar harganya murah, dan mudah didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

b. Kelemahan

1. Gambar hanya menekankan persepsi indra samata.
2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Pendapat lain mengenai kelebihan dan kelemahan media gambar juga diungkapkan oleh Hilman

(http://www.hilman.web.id/posting/blog/11-50), yaitu:

a. Kelebihan

1. Gambar memperjelas atau mengabadikan sebuah peristiwa atau kejadian.
2. Gambar lebih menarik daripada tulisan dan mudah diingat oleh khalayak yang melihatnya.
3. Gambar memperjelas dari teks atau tulisan.
4. Gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

5. Gambar mudah didapat dan digunakan.

b. Kelemahan

1. Gambar biasanya hanya menampilkan suasana perwakilan dari seluruh kejadian yang terjadi.
2. Gambar tidak bisa terbaca dengan detail jika tidak didukung oleh teks atau tulisan.
3. Gambar biasanya dimaknai oleh khalayak dengan berbeda-beda, sehingga menimbulkan pemahaman yang berbeda-beda pula antara khalayak yang satu dengan yang lainnya.
4. Gambar kadang bersifat ambigu, di mana maksud dari peng- ambil gambar berbeda dengan yang melihat gambar tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penggunaan media gambar da- lam proses pembelajaran memiliki banyak kelebihan daripada kelemahannya. Jika dalam proses pembelajaran seorang guru menggu- nakan media gambar, maka pembelajaran akan lebih bermakna, karena siswa tidak hanya membayangkan hal-hal yang hendak ditulis, me- lainkan siswa menceritakan sesuatu berdasarkan gambar yang dilihat.

Selain kelebihan dan kelemahan yang telah dijelaskan di atas, selanjutnya Sadiman, dkk (2010: 31-33) mengungkapkan syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu:

1. Autentik. Gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya.
2. Sederhana. Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
3. Ukuran relatif. Gambar dapat memperbesar atau memper- kecil objek/benda sebenarnya. Apabila gambar tersebut tentang benda/objek yang belum dikenal atau pernah dilihat anak maka sulitlah membayangkan berapa besar benda/ objek tersebut. Untuk menghindari itu hendaknya dalam gambar tersebut terdapat sesuatu yang telah dikenal anak-anak sehingga dapat membantunya membayangkan gambar

4. Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
5. Gambar yang bagus belum tetntu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar karya siswa sendiri seringkali lebih baik.
6. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan uraian di atas, apabila guru hendak menggunakan media gambar sebaiknya guru harus memahami syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk menghasilkan gambar yang baik. Guru harus menggunakan media gambar yang sesuai dengan tujun pembelajaran. Selain itu, guru juga harus mempertimbangkan ukuran dari gambar yang akan ditampilkan. Apabila guru hendak memperlihatkan sebuah gambar pada kelompok besar, maka ukuran gambar harus disesuaikan dengan siswa yang ada. Hal tersebut dimaksudkan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Dengan demikian media gambar dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar siswa mudah untuk menerima materi yang diajarkan, karena dengan media gambar siswa dapat memahami sesuatu yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Media gambar juga merupakan sebuah alat penyampai pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, karena dengan bermacam-macam gambar siswa akan lebih tertarik pada materi yang sedang diajarkan.

2.6.2 Langkah-langkah Menggunakan Media Gambar

Langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum menggunakan media gambar seperti yang dikemukakan oleh Ruminiati (2007: 2.23) adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis pokok bahasan yang akan dituangkan dalam bentuk media gambar.
2. Menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan.
3. Menentukan ukuran gambar yang sesuai dengan jumlah siswa.
4. Guru meminta salah seorang siswa untuk mengomentari gambar yang telah ditampilkan dan siswa yang lain diminta untuk memberikan tanggapan terhadap komentar tersebut.
5. Guru menjelaskan pokok bahasan melalui media gambar yang telah disiapkan.
6. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran sekaligus menindaklanjuti dengan memberikan tugas kepada siswa untuk memperkaya penguasaan materi dalam pembelajaran.

Dari pendapat yang telah dijelaskan di atas, maka dalam penelitian tindakan kelas ini penulis menggunakan langkah-langkah penyajian media gambar untuk kemudian dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran pada setiap siklus.

2.7 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

2.7.1 Pengertian IPS

Moeljono Cokrodikardjo dalam (Rusdi, 1983:10) mengemukakan 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. Sedangkan Nu'man Soemantri dalam (Rusdi, 1983:11) bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti yaitu menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai

dengan kematangan berpikir siswa-siswi sekolah dasar dan lanjutan, mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.

Tim IKIP Surabaya mengemukakan bahwa IPS merupakan bidang studi yang menghormati, mempelajari, mengolah, dan membahas hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah *human relationship* hingga benar-benar dapat dipahami dan diperoleh pemecahannya. Penyajiannya harus merupakan bentuk yang terpadu dari berbagai ilmu sosial yang telah terpilih, kemudian disederhanakan sesuai dengan kepentingan sekolah-sekolah.

Menurut pengertian-pengertian di atas IPS merupakan aspek praktik dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing.

2.7.2 Penerapan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Kegiatan pembelajaran IPS membahas manusia dengan lingkungannya dari berbagai sudut ilmu sosial pada masa lampau, sekarang, dan masa mendatang, baik pada lingkungan yang dekat maupun lingkungan yang jauh dari siswa. Oleh karena itu dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 575) dijelaskan bahwa penerapan pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya, berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya; memanfaatkan sumber-daya yang ada di permukaan bumi; mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat.

Penerapan pembelajaran IPS di sekolah dasar menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 279) yang menjadi arah dan landasan dalam mengembangkan materi pokok, kegiatan pembe- lajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian adalah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Pada kelas IV Sekolah Dasar, pembelajaran IPS terdiri atas dua Standar Kompetensi dan sepuluh Kompetensi Dasar, yang terdiri dari satu Standar Kompetensi dan enam Kompetensi Dasar pada semester ganjil, dan satu Standar Kompetensi dan empat Kompetensi Dasar pada semester genap. Sedangkan kegiatan pembelajaran IPS sesuai dengan Kurikulum Operasional Sekolah yang mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa kegiatan pembelajaran IPS di kelas IV dijadwalkan 3 jam pelajaran per-minggu dengan alokasi waktu 40 menit untuk setiap jam pelajaran.

Pada jenjang pendidikan dasar, penerapan pembelajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik Sekolah Dasar (Rusdi, 1983: 11).

2.8 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut ”Apabila dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 1 Kurungann Nyawa Gedong Tataan menggunakan media gambar dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat”.