

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH  
DENGAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V  
SD NEGERI 2 RAJABASA BARU**

**Skripsi**

**Oleh**

**ELINDA WAHYUNI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

## **ABSTRAK**

### **PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DENGAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 2 RAJABASA BARU**

**Oleh**

**ELINDA WAHYUNI**

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang dapat diketahui dari nilai rata-rata kelas sebesar 62,47. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik non tes dan tes. Alat pengumpul data berupa soal *essay* dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Teknik analisis berupa data kuantitatif dan kualitatif. Hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 59,52 dengan kategori (cukup baik), pada siklus II meningkat menjadi 70,18 dengan kategori (baik). Nilai kinerja guru juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 51,33 dengan kategori (cukup baik) dan meningkat pada siklus II menjadi 75 dengan kategori (baik). Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru. Relevansi hasil belajar dengan kinerja guru yaitu apabila kinerja guru dalam kategori baik dan meningkat, maka hasil belajar siswa juga meningkat.

Kata kunci: pembelajaran berbasis masalah, media grafis, hasil belajar, IPS.

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH  
DENGAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V  
SD NEGERI 2 RAJABASA BARU**

**Oleh**

**ELINDA WAHYUNI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

Judul Skripsi : **PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN  
BERBASIS MASALAH DENGAN MEDIA GRAFIS  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS  
SISWA KELAS V SD NEGERI 3 RAJABASA BARU**

Nama Mahasiswa : **Elinda Wahyuni**

No. Pokok Mahasiswa : 1313053048

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

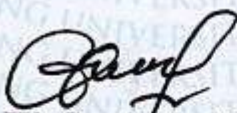


**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

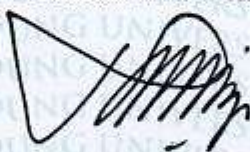


**Dr. Hj. Sowiyah, M.Pd.**  
NIP 19600725 198403 2 001



**Dra. Hj. Yulina H., M.Pd.I.**  
NIP 19540722 198012 2 001

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP 19600328 198603 2 002



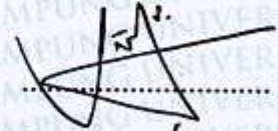
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

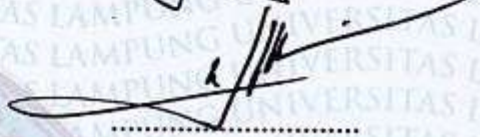
**Ketua : Dr. Hj. Sowiyah, M.Pd.**



**Sekretaris : Dra. Hj. Yulina H., M.Pd.I.**

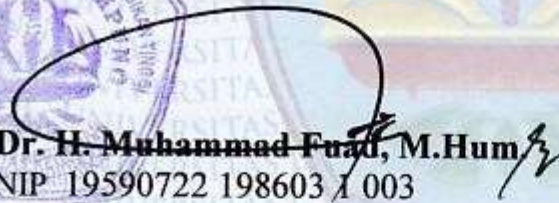


**Penguji Utama : Drs. Siswantoro, M.Pd.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum**  
NIP. 19590722 198603 1 003



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 29 Mei 2017**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elinda Wahyuni  
NPM : 1313053048  
Program Studi : S 1 PGSD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, Maret 2017  
Yang membuat Pernyataan



Elinda Wahyuni  
NPM 1313053048



## RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Rajabasa Baru, Kecamatan Mataram

Baru, Kabupaten Lampung Timur pada tanggal  
07 April

1995 merupakan anak pertama dari dua  
bersaudara pasangan Bapak Hartoyo dan Ibu Ponisri.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 2 Rajabasa Baru lulus pada tahun 2007.
2. SMP Negeri 1 Mataram Baru lulus pada tahun 2010.
3. SMA Negeri 1 Way Jepara lulus pada tahun 2013.

Pada tahun 2013, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

## MOTTO

*“Keberhasilan merupakan kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat”.*  
*(Winston Churchill)*



## **PERSEMBAHAN**

*Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang.*

*Skripsi ini kupersembahkan kepada:*

### **Bapakku Hartoyo dan Ibuku Ponisri**

*Yang sudah membesarkan ku, mendidik dengan penuh kasih sayang dan ketulusan, bekerja membanting tulang yang tiada ternilai harganya, selalu memberikan semangat untuk terus berjuang dalam menggapai cita-cita.*

*Terimakasih telah memberikan kasih sayang tanpa batas, serta segala untaian doa yang senantiasa dimohonkan kepada Illahi untuk kebaikan ku.*

### **Adikku Elda Dwi Nitami**

*Terima kasih untuk semua dukungan dan bantuan yang diberikan demi kelancaran studi hingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga semua usaha peneliti mampu menjadi kebahagiaan dan kebanggan untuk adikku tersayang.*

*Almamater tercinta "Universitas Lampung".*

## SANWACANA

*Bismillahirrohmanirrohim*

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP UNILA yang telah memberikan pengesahan skripsi ini dan pengukuhan terhadap gelar sarjana pendidikan peneliti.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA yang telah memberikan sumbangsih saran dan masukan serta menyetujui skripsi ini.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD Jurusan Ilmu

5. Pendidikan FKIP UNILA yang telah memberikan masukan terhadap skripsi ini dan izin mengadakan ujian skripsi.
6. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP UNILA yang telah memberikan izin mengadakan seminar proposal sampai ujian.
7. Bapak Dr. Darsono, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan masukan, nasihat, motivasi kepada peneliti.
8. Ibu Dr. Sowiyah, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan kesabaran, memberikan saran yang sangat bermanfaat sehingga terselesaikannya penyusunan skripsi.
9. Ibu Dra. Hj. Yulina H., M.Pd.I., Dosen Pembimbing II yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran dan memberikan saran yang sangat bermanfaat.
10. Bapak Drs. Siswantoro, M.Pd., Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat.
11. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S 1 PGSD Kampus B FKIP yang telah turut andil dalam kelancaran penyusunan skripsi.
12. Ibu Susarni, S.Pd., Kepala SD Negeri 2 Rajabasa Baru, serta Dewan Guru, Staf Administrasi, dan Siswa-siswa SD Negeri 2 Rajabasa Baru.
13. Sahabat seperjuangan dalam menulis skripsi: Dian, Ekasep, Eti, Ayu, Eni, Redha, Adit, Abdur, serta seluruh rekan-rekan S 1 PGSD angkatan 2013, yang telah berjuang bersama demi masa depan yang cerah, kalian akan menjadi cerita terindah di masa depan.
14. Keluarga Besar Kosan yang selalu memberikan semangat serta motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini : Bela, Siti,

15. Dewi, Rizki, Winda, Melia, Rohma, Anis, Yesi, Defita, Tika yang selalu memberikan semangat serta motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

16. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, Mei 2017  
Peneliti

Elinda Wahyuni



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Belajar, Hasil Belajar dan Pembelajaran .....	8
1. Pengertian Belajar .....	8
2. Hasil Belajar.....	9
3. Pembelajaran.....	11
B. Strategi Pembelajaran .....	12
1. Pengertian Strategi .....	12
2. Pengertian Strategi Pembelajaran .....	14
3. Jenis-jenis Strategi .....	15
C. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) .....	16
1. Pengertian SPBM.....	16
2. Karakteristik SPBM .....	18
3. Langkah-langkah SPBM .....	20
4. Kelebihan dan Kekurangan SPBM .....	22
D. Media Pembelajaran .....	25
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	25
2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran.....	26
E. Media Grafis .....	27
1. Pengertian Media Grafis .....	27
2. Kelebihan dan Kelemahan Media Grafis.....	28
3. Fungsi Media Grafis .....	30
4. Langkah-langkah Penggunaan Media Grafis.....	31
F. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	32
1. Pengertian IPS.....	32
2. Karakteristik Pendidikan IPS di SD.....	33

3. Tujuan Pembelajaran IPS di SD .....	35
4. Pembelajaran IPS SD .....	36
G. Kinerja Guru .....	38
1. Kompetensi Pedagogik .....	38
2. Kompetensi Kepribadian .....	39
3. Kompetensi Sosial .....	40
4. Kompetensi Profesional .....	40
H. Hasil Penelitian yang Relevan .....	41
I. Kerangka Pikir .....	42
J. Hipotesis Tindakan .....	44
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	45
B. Prosedur Penelitian .....	46
C. Setting Penelitian .....	47
1. Tempat Penelitian .....	47
2. Waktu Penelitian .....	47
3. Subjek Penelitian .....	47
D. Teknik Pengumpulan Data .....	47
E. Alat Pengumpulan Data .....	48
F. Teknik Analisis Data .....	52
1. Analisis Kualitatif .....	52
2. Analisis Kuantitatif .....	55
G. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas .....	57
1. Siklus I .....	57
2. Siklus II .....	62
H. Indikator Keberhasilan .....	62
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Profil Sekolah .....	64
B. Prosedur Penelitian .....	67
C. Pelaksanaan dan Hasil Penelitian .....	68
1. Siklus I .....	69
2. Siklus II .....	84
D. Rekapitulasi Siklus I dan II .....	96
E. Pembahasan .....	99
1. Kinerja Guru .....	99
2. Hasil Belajar .....	100
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	102
B. Saran .....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	104
<b>LAMPIRAN</b> .....	108

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Mid</i> dan Ketuntasan Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru.....	3
2. Sintak Pembelajaran Berbasis Masalah.....	21
3. Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG).....	49
4. Rubrik Penilaian Kegiatan Mengajar Guru .....	50
5. Indikator Hasil Belajar Afektif Siswa .....	50
6. Rubrik Hasil Belajar Afektif Siswa.....	50
7. Indikator Penilaian Keterampilan Siswa .....	51
8. Rubrik Penilaian Keterampilan Siswa.....	51
9. Kualifikasi Tingkat Keberhasilan Kinerja Guru .....	53
10. Predikat Nilai Hasil Belajar Afektif Siswa .....	53
11. Kategori Persentase Hasil Belajar Afektif Secara Klasikal .....	54
12. Kriteria Nilai Psikomotor.....	55
13. Persentase Psikomotor Siswa.....	55
14. Kategori Nilai Individu Siswa.....	56
15. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal.....	57
16. Data Guru dan Staf SD Negeri 2 Rajabasa Baru .....	66
17. Keadaan Prasarana SD Negeri 2 Rajabasa Baru .....	66
18. Kinerja Guru Siklus I.....	76
19. Hasil Belajar Kognitif Siklus I.....	77
20. Hasil Belajar Afektif Siklus I.....	79
21. Hasil Belajar Psikomotor Siklus I.....	80
22. Hasil Belajar Siklus I .....	81



23. Kinerja Guru Siklus II.....	91
24. Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II.....	93
25. Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II.....	93
26. Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus II .....	94
27. Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	95
28. Rekapitulasi Nilai Kinerja Guru .....	96
29. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa (kognitif, afektif, dan psikomotor) .....	98



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	43
2. Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas .....	46
3. Bagan Grafik Rekapitulasi Kinerja Guru Siklus I,II .....	97
4. Bagan Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	98

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat-Surat .....	108
2. Perangkat Pembelajaran .....	115
3. Hasil Observasi Kinerja Guru .....	164
4. Hasil Belajar Siswa .....	176
5. Nilai Tes Formatif Tertinggi dan Terendah .....	195
6. Dokumentasi.....	204

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aktivitas yang melibatkan sejumlah komponen yang saling berinteraksi. Interaksi yang terjadi diharapkan dapat menciptakan suasana saling menerima, menghargai, akrab, terbuka, dan hangat, dengan prinsip dari Ki Hajar Dewantara yaitu *ing ngarso sung tulodo* (di depan memberikan contoh dan teladan), *ing madyo mangun karso* (di tengah membangun semangat dan prakarsa), dan *tut wuri handayani* (di belakang memberikan daya dan kekuatan), antara siswa dan guru. Berdasarkan prinsip tersebut, siswa seyogyanya mendapatkan pelayanan pendidikan yang bermutu serta memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara bebas, dinamis, dan menyenangkan.

Pelayanan pendidikan bermutu dapat diwujudkan melalui suatu proses pembelajaran. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 Ayat 1 (2013: 10) bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa. Proses pembelajaran dapat berlangsung optimal melalui peran aktif seorang guru. Rusman (2014: 19) guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif,

yaitu suasana belajar menyenangkan, menarik, dan efektif untuk siswa. Guru memiliki kewajiban untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif melalui berbagai pendekatan, model, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa,

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global. Susanto (2013: 144) Mata pelajaran IPS di SD merupakan mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pembelajaran IPS tentang kehidupan manusia dilakukan secara sistematis dalam masyarakat. Peranan IPS untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Tujuan tersebut memberikan tanggung jawab yang berat bagi guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik. Guru yang inovatif selalu dapat menciptakan ide baru dalam pembelajaran agar setiap pembelajaran mengajak siswa secara aktif, sehingga guru mengetahui kesulitan yang dialami siswa dan mencari solusi pemecahannya dan mengupayakan strategi yang dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat memperoleh manfaat dari proses maupun hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil dokumentasi di SD Negeri 2 Rajabasa Baru yang dilakukan peneliti, terdapat siswa kelas V memiliki hasil belajar IPS belum tuntas. Hal



tersebut dibuktikan dengan dokumentasi tentang data hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru pada ujian tengah semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Nilai *Mid* dan Ketuntasan Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru**

No	Mata pelajaran	KKM	Rata-rata Kelas	Jumlah siswa		Persentase ketuntasan (%)	
				Tuntas	Belum tuntas	Tuntas	Belum tuntas
1	IPS	70	62,47	10	13	44	56
2	IPA	70	67,34	15	8	65	35
3	Bahasa Indonesia	68	72,00	18	5	78	22
4	Matematika	65	63,50	14	9	61	39

(Sumber: Dokumentasi hasil *mid* semester ganjil siswa kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru)

Tabel di atas, menjelaskan bahwa siswa kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru berjumlah 23 orang. Pada tabel terdapat tiga mata pelajaran yang peneliti jadikan perbandingan dengan mata pelajaran IPS yang akan digunakan peneliti dalam penelitian yaitu: IPA, Bahasa Indonesia, dan matematika. Nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran IPS sebesar 62,47 dan persentase ketuntasan pada mata pelajaran IPS hanya sebesar 44 % siswa yang tuntas dan 56% siswa yang belum tuntas dengan KKM yang telah ditetapkan sekolah sebesar 70. Terdapat 10 siswa yang tuntas dari 23 siswa yang ada di kelas V dan 13 siswa yang belum tuntas. Berdasarkan pedoman penyusunan KTSP dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) bahwa, kriteria ideal kelulusan dan ketuntasan untuk masing-masing indikator pencapaian kompetensi adalah  $\geq 75\%$  Depdiknas (2006: 27).

Setelah dilakukan pengamatan oleh peneliti pada tanggal 5 dan 7 November 2016 ternyata rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V SD

Negeri 2 Rajabasa Baru disebabkan oleh beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran di kelas, antara lain yaitu: (1) Strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis yang diterapkan oleh guru belum maksimal sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah, (2) Pada saat pembelajaran siswa kurang aktif, (3) Siswa kurang berani menjawab pertanyaan guru meskipun telah diberikan umpan balik, (4) Siswa kurang mandiri mengerjakan tugas yang diberikan guru, (5) Pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*).

Permasalahan di atas, disebabkan pembelajaran di kelas masih belum optimal menggunakan strategi dan media yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar. Aqib (2009: 70) strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran. Strategi dapat memudahkan siswa menerima materi pembelajaran yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media merupakan tengah, perantara, atau pengantar. Sanjaya (2011: 163) secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Aqib (2009: 50) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Melalui strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada, pada proses pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru. Menurut landasan yuridis, teoritis, dan data empiris yang telah diuraikan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran

melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis yang diterapkan oleh guru belum maksimal sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.
2. Pada saat pembelajaran siswa kurang aktif.
3. Siswa kurang berani menjawab pertanyaan guru meskipun telah diberikan umpan balik.
4. Siswa kurang mandiri mengerjakan tugas yang diberikan guru.
5. Pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*).
6. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru.

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini “Bagaimana peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis?”.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

##### 1. Siswa

Melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru.

##### 2. Guru

Manfaat bagi guru untuk menjadi acuan untuk meningkatkan kualitas dan memperbaiki pembelajaran, berkembangnya profesionalisme, menumbuhkan rasa tanggung jawab, sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

##### 3. Sekolah

Memberikan kontribusi dan saran yang merupakan bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan strategi pembelajaran, yakni strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis khususnya dalam pembelajaran IPS.

##### 4. Peneliti

Menambah pengetahuan tentang Penelitian Tindakan Kelas (PTK) agar menjadi guru yang profesional, meningkatkan pengetahuan dan penguasaan penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis pada pembelajaran IPS, guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia.

## **II. KAJIAN PUSTAKA A. Belajar, Hasil Belajar, dan Pembelajaran**

### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia, karena dengan belajar seseorang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang semua itu baik bagi dirinya maupun orang lain dalam kehidupan bermasyarakat. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri. Winataputra (2008: 1.4) belajar diartikan sebagai proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang akan datang.

Asra (2007: 5.3) belajar sebagai proses psikologis individu dalam interaksi dengan lingkungan secara alami, sedangkan pakar pendidikan memandang belajar sebagai proses psikologis pedagogis yang ditandai adanya interaksi individu dengan lingkungan belajar yang sengaja diciptakan. Menurut Hernawan (2007: 2) menjelaskan belajar adalah sebuah proses yang akan terus dialami oleh manusia sepanjang hidupnya. Perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan hasil dari proses belajar. Belajar merupakan perubahan perilaku yang dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, yang meliputi perubahan dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan Uno (2007: 15) belajar merupakan pemerolehan

pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap, sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu objek (pengetahuan) atau melalui suatu penguatan (*reinforcement*) dalam bentuk pengalaman terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh diri individu. Belajar meliputi pengetahuan, sikap, pemahaman, serta keterampilan yang didapat melalui pengalaman yang terjadi pada lingkungan sekitar yang mana akan terlihat suatu perubahan melalui adanya peningkatan baik dari kualitas maupun kuantitas sebagai hasil belajar. Belajar juga diartikan sebagai proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca, melihat, mendengar dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang akan datang.

## **2. Hasil Belajar**

Adanya suatu kegiatan atau proses memiliki hasil, begitu pula dengan seseorang yang belajar akan memperoleh hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan tindak mengajar. Dilihat dari siswa, hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Apabila dilihat dari guru, hasil belajar merupakan evaluasi atas pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut Sanjaya (2009: 13) hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.

Hasil belajar yang diperoleh haruslah sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Hasil belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan kognitif, afektif maupun psikomotorik dalam diri individu sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebaliknya apabila tidak adanya perubahan tersebut dalam diri individu, maka kegiatan belajar seseorang tersebut tidak dapat dikatakan berhasil. Interaksi yang dihasilkan akibat dari stimulus dan respon dalam proses belajar adalah hasil belajar.

Susanto (2014: 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Kunandar (2013: 62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Selanjutnya Suprijono (2009: 5) hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Menurut beberapa pendapat ahli maka, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan kognitif, afektif maupun psikomotorik dalam diri individu sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebaliknya apabila tidak adanya perubahan tersebut dalam diri individu, maka kegiatan belajar seseorang tersebut tidak dapat dikatakan berhasil. Pada penelitian ini,



peneliti membatasi hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang dilihat adalah perubahan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

### **3. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memfasilitasi, meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa. Menurut Susanto (2014: 18) pembelajaran yang diidentikan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, sehingga anak didik mau belajar. Selanjutnya Hamalik (2012: 54) pembelajaran diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Thobroni dan Mustofa (2011: 19) pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi pengingatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori organisasi kognitif. Keterampilan tersebut diwujudkan dalam merespon dan berinteraksi terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi pada diri siswa dan lingkungannya.

Ruminiati (2007: 1.14) pembelajaran diartikan sebagai suatu proses dimana lingkungan seseorang akan dikelola secara sengaja untuk memungkinkan turut serta dalam tingkah laku tertentu, sehingga dalam kondisi yang sengaja diciptakan akan mampu menghasilkan respon-respon terhadap situasi yang ada. Pembelajaran juga memiliki suatu konsep sistem lingkungan yang

dapat menciptakan suatu proses belajar pada diri siswa yang dapat didukung oleh seperangkat kelengkapan, sehingga terjadi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk membelajarkan atau memungkinkan terjadinya belajar pada siswa dengan adanya interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar. Pembelajaran akan terjadi pada suatu lingkungan belajar, sehingga dapat mencapai tujuantujuan pembelajaran secara efektif dan efisien bagi siswa. Pembelajaran juga akan terjadi apabila didukung oleh fasilitas dan kelengkapan yang memadai.

## **B. Strategi Pembelajaran**

### **1. Pengertian Strategi**

Strategi merupakan sebuah rangkaian atau rencana. Strategi dalam pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Selain itu strategi merupakan cara-cara yang dipilih seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Strategi menurut pengertian bahasa Inggris adalah “siasat, kiat atau rencana”. Supriyadi (2013: 59) dalam pembahasan mengenai proses belajar mengajar, strategi berarti prosedur atau langkah-langkah pelaksanaan untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Sama halnya dengan strategi mengajar, strategi proses belajar mengajar juga memerlukan alokasi upaya kognitif (pertimbangan akal) secara cermat.

Strategi Pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2011: 126), istilah strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Ada 2 hal yang perlu kita cermati dari pengertian di atas, pertama strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Asril (2010: 13) strategi pembelajaran dapat berarti suatu garis besar haluan pembelajaran untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan. Apabila dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi dapat diartikan sebagai pola-pola kegiatan umum guru dalam membina siswa melalui kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pada saat kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan strategi agar tujuan dan materi pembelajaran dapat lebih cepat dipahami dan diterima oleh siswa.

Ngalimun (2014: 5) strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran. Selanjutnya dijabarkan bahwa strategi pembelajaran dimaksud meliputi: sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Menurut Kasmadi (2009: 31) strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran, berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran yang dijabarkan dari pandangan

falsafah dan teori belajar tertentu yang melibatkan orang, pesan, bahan, alat, dan lingkungan agar tercapai tujuan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, peneliti menyimpulkan strategi pembelajaran merupakan kegiatan atau cara-cara yang digunakan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran juga berperan penting dalam proses belajar mengajar. Seorang guru dalam mengajar sebaiknya dapat memilih strategi yang tepat agar materi dalam pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Strategi pembelajaran dimaksud meliputi: sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran serta dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

## **2. Pengertian Strategi Pembelajaran**

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih guru untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar di kelas. Selanjutnya strategi pembelajaran dimaksud meliputi: sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Menurut Darmansyah (2011: 17) strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat digunakan untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sanjaya (2011: 126) menyebutkan strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

Aqib (2009: 70) strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran. Strategi dapat memudahkan siswa menerima materi pembelajaran yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya. Sedangkan Ruminiati (2007: 2.3) menyatakan bahwa strategi adalah cara yang dipilih untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar (guru) pada kegiatan belajar mengajar. Pemilihan strategi dalam mengajar dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik siswa yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan strategi dalam belajar mengajar sangat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas.

### **3. Jenis - jenis Strategi**

Kegiatan belajar mengajar terkadang membutuhkan variasi strategi pembelajaran yang berbeda. Strategi yang digunakan diharapkan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran serta diharapkan mampu mengembangkan kemampuan siswa. Zubaedi (2012: 188) menjelaskan jika ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran dapat dibedakan antara strategi pembelajaran induktif dan strategi pembelajaran deduktif. Strategi pembelajaran deduktif adalah strategi

pembelajaran yang dilakukan dengan mempelajari konsep-konsep terlebih dahulu untuk kemudian dicari kesimpulan. Strategi ini disebut juga strategi pembelajaran dari umum ke khusus. Sedangkan pembelajaran induktif adalah strategi pembelajaran dari khusus ke umum.

Sanjaya (2011: 128) mengelompokkan ke dalam strategi penyampaian, penemuan atau *exposition-discovery learning*, strategi pembelajaran kelompok dan strategi pembelajaran individual. Penjelasan sebagai berikut:

- a. Strategi *exposition*, bahan pelajaran disajikan kepada siswa dalam bentuk jadi dan siswa dituntut untuk menguasai bahan tersebut.
- b. Strategi pembelajaran kelompok, sekelompok siswa diajar oleh seorang atau beberapa orang guru.
- c. Strategi pembelajaran individual dilakukan oleh siswa secara mandiri. Kecepatan, kelambatan dan keberhasilan pembelajaran siswa sangat ditentukan oleh kemampuan individu siswa yang bersangkutan.

Strategi pembelajaran yang bertumpu pada penyelesaian masalah sebagai langkah dasar pada proses pembelajaran, strategi tersebut salah satunya adalah strategi pembelajaran berbasis masalah. Pada penerapan strategi ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menetapkan topik masalah meskipun sebenarnya guru sudah mempersiapkan apa yang harus dibahas dalam proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran diarahkan agar siswa mampu menyelesaikan masalah secara sistematis dan logis.

Berdasarkan pendapat para ahli peneliti menyimpulkan bahwa ada banyak jenis strategi pembelajaran yaitu: strategi penyampaian, penemuan atau

*exposition-discovery learning*, strategi pembelajaran kelompok, strategi pembelajaran individual dan strategi pembelajaran berbasis masalah.

Peneliti pada penelitian ini membatasi menggunakan salah satu strategi yaitu strategi pembelajaran berbasis masalah yang bertumpu pada penyelesaian masalah sebagai langkah dasar pada proses pembelajaran.

## **C. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM)**

### **1. Pengertian SPBM**

Strategi pembelajaran berbasis masalah (SPBM) dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi. Menurut Trianto (2007: 67) strategi pembelajaran berbasis masalah adalah interaksi stimulus dan respon yang merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan memberi masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis serta dicari pemecahannya dengan baik.

Menurut Yamin (2013: 62) strategi pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu strategi pembelajaran inovatif yang memberi kondisi aktif kepada siswa dalam kondisi dunia nyata. Rusman (2012: 232) Strategi pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan

konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas.

Berdasarkan pendapat ahli, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan cara-cara yang digunakan dalam menyelesaikan masalah dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pembelajaran yang menitikberatkan pada penyelesaian terhadap suatu permasalahan nyata dalam kehidupan. Cara penyelesaian masalah dengan metode ilmiah dan yang didukung oleh kecerdasan yang dimiliki seseorang.

## **2. Karakteristik SPBM**

Dilihat dari aspek psikologi strategi pembelajaran berbasis masalah bersandarkan kepada psikologi kognitif yang berangkat dari asumsi bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Belajar bukan semata-mata proses menghafal sejumlah fakta, tetapi suatu proses interaksi secara sadar antara individu dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi siswa akan berkembang secara utuh. Artinya, perkembangan siswa tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor melalui penghayatan secara internal akan masalah yang dihadapi.

Susanto (2014: 78) mengemukakan karakteristik strategi pembelajaran berbasis masalah yang baik sebagai berikut:

- a. Terhubung dan berorientasi kepada kehidupan nyata.



- b. Menggunakan sejumlah hipotesis (jawaban sementara sebagai pedoman).
- c. Melibatkan kerjasama dalam belajar (*team work* berupa *cooperative learning*).
- d. Konsisten dengan tujuan pembelajaran.
- e. Belajar dibangun dari konsep dan pengetahuan awal, serta pengalaman siswa.
- f. Mempromosikan pengembangan kemampuan keterampilan kognitif siswa pada ranah tingkat tinggi.

Menurut Rusman (2012: 232) ada sembilan karakteristik pembelajaran berbasis masalah. Sembilan karakteristik dari strategi pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- a. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar.
- b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada didunia nyata yang tidak terstruktur.
- c. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*).
- d. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru belajar.
- e. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
- f. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam pembelajaran berbasis masalah.
- g. Belajar adalah kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.
- h. Pengembangan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- i. Keterbukaan proses dalam pembelajaran berbasis masalah meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar. Pembelajaran berbasis masalah melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar.

Adapun karakteristik pembelajaran berbasis masalah menurut Sani (2014: 129) yakni sebagai berikut:

- a. Belajar dimulai dengan mengkaji permasalahan.
- b. Permasalahan berbasis pada situasi dunia nyata.
- c. Siswa bekerja berkelompok.
- d. Beberapa informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan tidak diberikan.
- e. Siswa mengidentifikasi, menemukan, dan menggunakan sumber yang sesuai.

f. Belajar secara aktif, terintegrasi, dan terhubung.

Terdapat 3 ciri utama dari strategi pembelajaran berbasis masalah. Pertama, strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi strategi pembelajaran berbasis masalah ada jumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa. Kedua, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Strategi pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran. Ketiga, pemecahan masalah dilakukan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahap-tahap tertentu. Sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Berdasarkan pendapat ahli di atas strategi pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik antara lain masalah yang disajikan terhubung dengan dunia nyata. Permasalahan dalam pembelajaran menantang siswa untuk berfikir kritis, memanfaatkan sumber pengetahuan beragam, dan mengembangkan kemampuan mencari solusi dari sebuah masalah. Selain itu, strategi pembelajaran berbasis masalah melibatkan kerjasama dan belajar dibangun dari pengetahuan awal dan pengalaman siswa, konsisten dengan tujuan pembelajaran dimana siswa akan mengembangkan

kemampuan kognitif, kemandirian, disiplin, kerjasama dalam memecahkan suatu masalah yang terdapat di dunia nyata.

### **3. Langkah-langkah SPBM**

Strategi pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam kegiatan atau proses belajar mengajar dikelas. Strategi Pembelajaran Berbasis

Masalah (SPBM) terdapat beberapa langkah-langkah. Menurut Susanto (2014: 83) ada 5 langkah dalam SPBM . Kelima langkah strategi

pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- a. Orientasi siswa pada masalah, guru menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.
- b. Mengorganisir siswa untuk belajar, guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisir tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- c. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk membagi tugas dengan temannya.
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan. Ngalimun (2014: 95) merincikan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah dalam pengajaran. Arends mengemukakan ada 5 fase langkah atau tahap yang perlu dilakukan untuk menerapkan pembelajaran berbasis masalah. Fase tersebut merujuk pada tahap-tahap praktis yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran berbasis masalah sebagaimana disajikan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2. Sintak Pembelajaran Berbasis Masalah**

<b>Fase</b>	<b>Aktivitas Guru</b>
Fase 1: Mengorientasikan siswa pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, memotivasi, siswa terlibat aktif pada aktivitas pemecahan masalah.
Fase 2 : Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Membantu siswa untuk membatasi dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.
Fase 3: Membimbing penyelidikan individu atau kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, dan mencari untuk penjelasan dan pemecahan.
<b>Fase</b>	<b>Aktivitas Guru</b>
Fase 4 : mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya.
Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa melakukan refleksi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang digunakan selama berlangsung pemecahan masalah.

(Sumber: Ngalimun, 2014: 95)

Menurut Sanjaya (2011: 217) menjelaskan langkah SPBM yang kemudian langkah tersebut dinamakan metode pemecahan masalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan masalah, yaitu langkah siswa menentukan masalah yang akan dipecahkan.
- b. Menganalisis masalah, yaitu langkah siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
- c. Merumuskan hipotesis, yaitu langkah siswa merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.
- d. Mengumpulkan data, yaitu langkah siswa mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- e. Pengujian hipotesis, yaitu langkah siswa mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah, yaitu langkah siswa menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas peneliti menggunakan langkahlangkah dalam penelitian merujuk pada pendapat yang dikemukakan oleh Sanjaya (2011: 217 karena lebih terperinci dan mudah diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan masalah, yaitu langkah siswa menentukan masalah yang akan dipecahkan.
- b. Menganalisis masalah, yaitu langkah siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
- c. Merumuskan hipotesis, yaitu langkah siswa merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.
- d. Mengumpulkan data, yaitu langkah siswa mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- e. Pengujian hipotesis, yaitu langkah siswa mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah, yaitu langkah siswa menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan SPBM**

Pada proses pembelajaran ada banyak strategi pembelajaran. Salah satunya strategi pembelajaran berbasis masalah (SPBM), dalam Setiap masingmasing strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Demikian halnya, menurut Sanjaya (2011: 220-221) kelebihan dan kekurangan dari strategi pembelajaran berbasis masalah yaitu:

- a. Kelebihan
  1. Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.
  2. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.

3. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
4. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat membantu siswa bagaimana menransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
5. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Di samping itu, pemecahan masalah itu juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
6. Melakukan pemecahan masalah (*problem solving*) bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran (Matematika, IPS, IPA, Sejarah, dan lainnya), pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.
7. Pemecahan masalah (*problem solving*) dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
8. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
9. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
10. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus belajar sekalipun pada pendidikan formal telah berakhir.

b. Kekurangan

Strategi pembelajaran berbasis masalah juga memiliki kekurangan.

Selanjutnya disamping kelebihan pasti ada juga kekurangan yang terdapat pada pembelajaran berbasis masalah, kekurangan tersebut

menurut Sanjaya (2011: 221) di antaranya:

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka tidak mau untuk mencoba.
2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *problem solving* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.

3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan menurut para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan tersebut terletak pada strategi pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan hasil belajar, dan mengembangkan minat siswa untuk terus belajar agar hasil belajar sesuai yang diharapkan. Kekurangan dari strategi pembelajaran berbasis masalah salah satunya adalah apabila siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan diri bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka tidak mau untuk mencoba. Cara peneliti meminimalisir kekurangan dari media grafis dengan membuat media dengan ukuran yang lebih besar agar dapat menjangkau kelompok besar dan semua siswa yang ada di kelas dapat melihat gambar dengan jelas.

## **D. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Hamdani (2011: 243) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Kemudian menurut Arsyad (2007: 3)

media pembelajaran secara garis besar meliputi manusia, materi, alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dengan menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sadiman (2007: 6) media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta dapat memberi stimulus siswa untuk belajar. Selanjutnya, Sanjaya (2011: 163) secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata medium berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan. Menurut Aqib (2009: 50) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat memberi stimulus, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam membantu proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diartikan sebagai pendayagunaan berupa tindakan alat bantu guru dan siswa sebagai penyalur pesan dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan belajar dan mengajar media dijadikan guru sebagai alat bantu untuk mempermudah dalam penyampaian materi agar lebih cepat dipahami oleh siswa.



## 2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Ada banyak manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media pembelajaran. Menurut Suryani (2012: 154-156) manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selanjutnya menurut Sadiman, dkk (2007: 17) media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Menimbulkan kegairahan belajar.
- b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- c. Memungkinkan (anak) siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Media pendidikan dapat memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan manfaat media pembelajaran yaitu sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa,

memperjelas penyajian materi, memudahkan siswa untuk menerima pesan (materi), mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, membuat pembelajaran lebih menarik, dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

## **E. Media Grafis**

### **1. Pengertian Media Grafis**

Seorang guru dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Pemilihan media yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa, selain itu pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Salah satu media yang tepat untuk di gunakan dalam pembelajaran IPS yaitu media grafis.

Menurut Daryanto (2010: 19) media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan dan merangkum suatu ide pada data. Selanjutnya Sanjaya (2011: 213) mengemukakan bahwa, media grafis merupakan media yang paling banyak digunakan. Media ini termasuk kategori media visual diam (non proyeksi) yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Rumiati (2007: 2-23) menjelaskan bahwa, media grafis adalah media visual non proyeksi yang mudah digunakan karena tidak membutuhkan peralatan dan relatif murah. Selanjutnya dijelaskan, media

gambar merupakan media yang mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak lain. Bentuk gambar atau foto, yang dapat menggambarkan perilaku baik dan kurang baik, sebagai sarana yang dapat berperan dalam pembentukan moral anak. Model ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar (SD). Menurut Hamdani (2011: 250) menjelaskan bahwa media grafis termasuk media visual, sebagaimana halnya media lain. Media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, disimpulkan bahwa media grafis merupakan media yang disajikan secara visual dengan menggunakan garis, gambar atau tulisan untuk menggambarkan sesuatu, menyalurkan pesan, mudah digunakan karena tidak membutuhkan peralatan dan relatif murah. Media grafis merupakan suatu alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas, yang berupa visual yang menitikberatkan pada indera penglihatan. Media grafis termasuk media visual, yang dapat dilihat dengan panca indera penglihatan.

## **2. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis**

Setiap media pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan begitu pula dengan media grafis. Beberapa kelebihan media grafis adalah dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatan mudah dan harganya murah. Selain kelebihan dan kekurangan yang telah dijelaskan terdapat pula teori yang mengemukakan kelebihan dan kekurangan pada media grafis. Daryanto

(2010: 42) mengemukakan kelebihan dan kekurangan media grafis, yaitu:

- a. Kelebihan media grafis antara lain:
  - a) Bentuknya sederhana.
  - b) Ekonomis.
  - c) Mudah diperoleh.
  - d) Mampu menyampaikan rangkuman.
  - e) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
  - f) Tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya.
  - g) Sedikit memerlukan informasi tambahan.
  - h) Mampu membandingkan suatu perubahan.
  - i) Dapat divariasikan antara media satu dengan media yang lainnya.
  
- b. Kekurangan media grafis antara lain:
  - a) Tidak dapat menjangkau kelompok besar.
  - b) Hanya menekankan persepsi indra penglihatan saja.
  - c) Tidak menampilkan unsur audio.

Media grafis memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan media grafis yaitu sederhana, dapat menarik perhatian, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta dapat divariasikan dengan media yang lainnya. Selanjutnya, kekurangan media grafis yaitu hanya menekankan pada indra penglihatan saja. Ada beberapa jenis media grafis yaitu gambar, grafik, bagan, dan poster yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media grafis yang akan digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah media gambar.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan media grafis adalah mempermudah siswa dalam pemahaman pembelajaran yang disampaikan dan memudahkan guru dalam menyajikan materi pelajaran. Media grafis digunakan untuk menarik perhatian siswa

untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Selain memiliki banyak kelebihan, seperti media pada umumnya, media grafis juga memiliki beberapa kekurangan seperti tidak dapat menjangkau kelompok besar, hanya menekankan persepsi indra pengelihatannya, tidak menampilkan unsur audio.

### **3. Fungsi Media Grafis**

Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar sangat penting. Sudjana (2011: 63) fungsi media grafis yaitu dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Arsyad (2011: 15) menjelaskan bahwa, pemakaian media grafis dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Salah satu dari media grafis yaitu gambar, poster, bagan dan lain-lain. Effha, (2011, <http://effha92.wordpress.com>) ada dua macam fungsi media grafis, salah satu fungsi umum yang dimana media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera pengelihatannya. Sedangkan secara khusus media grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Berdasarkan pendapat ahli maka, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media grafis berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media grafis dalam pembelajaran dapat

memperjelas sajian pelajaran dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Guru juga dapat menyalurkan pesan atau materi yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan media grafis.

#### **4. Langkah-Langkah Penggunaan Media Grafis**

Ada berbagai jenis media grafis, peneliti memilih media gambar dalam penyampaian materi pelajaran. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam penggunaannya menurut Ruminiati (2007: 223) sebagai berikut:

- a. Menganalisis pokok bahasan yang akan dituangkan dalam bentuk gambar.
- b. Menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan.
- c. Memeragakan gambar tersebut sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa.
- d. Guru menjelaskan materi pelajaran melalui media yang telah disiapkan.

Menurut Arsyad (2011: 120) ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk langkah-langkah penggunaan media grafis sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi program, yaitu tentukan nama mata pelajaran, pokok bahasan, dan sub pokok bahasan, tujuan pembelajaran, dan sasaran (siswa yang akan menggunakan, kelas dan semester).
- b. Mengkaji literatur, yaitu menentukan isi materi yang akan disajikan. Pada saat menentukan isi yang akan disajikan pada media cetak, bukan berarti memindahkan semua isi dalam buku teks, namun dikemas sedemikian rupa sehingga dapat divisualisasikan dengan tepat.
- c. Membuat naskah untuk media grafis berisi sketsa visual yang akan ditampilkan berisi objek gambar dalam bentuk teks.
- d. Kegiatan produksi, dapat dibuat secara manual atau komputer.

Menurut Sadiman (2008: 28), langkah-langkah penggunaan media grafis visual sebagaimana media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang

dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam symbolsimbol komunikasi visual. Symbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin cepat akan dilupakan atau diabaikan tidak digambarkan. Gambar termasuk media yang relatif mudah ditinjau dari segi biayanya.

Berdasarkan pendapat ahli maka, peneliti dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan media grafis media grafis yaitu: menganalisis pokok bahasan yang akan dituangkan dalam bentuk gambar, menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan, memeragakan gambar tersebut sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa,dan guru menjelaskan materi pelajaran melalui media yang telah disiapkan.

## **F. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

### **1. Pengertian IPS**

IPS atau *social studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Pelajaran IPS di Indonesia disesuaikan dengan berbagai prespektif sosial yang berkembang di masyarakat. Menurut Trianto (2010: 171) mengemukakan bahwa IPS merupakan integrasi berbagai cabang-cabang ilmu sosial seperti sosiologi,

sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.

Susanto (2014: 6) menyatakan bahwa, IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Selanjutnya Winataputra (2008: 1.40) menjelaskan bahwa, IPS adalah studi masalah-masalah sosial yang dipilih dan dikembangkan dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan bertujuan agar masalah-masalah sosial itu dapat dipahami oleh siswa. Supriatna (2007: 8) menjelaskan, IPS merupakan suatu disiplin ilmu yang fokus kajiannya adalah kehidupan manusia dengan aktivitas sosialnya.

Menurut Mulyasa (2007: 125) menyatakan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Berdasarkan uraian maka dapat ditarik kesimpulan, IPS adalah penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang fakta dan isu-isu sosial yang berhubungan dengan lingkungan sekitar dan merujuk pada kajian yang memusatkan



perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Melalui mata pelajaran IPS di SD, siswa diarahkan sejak dini menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab.

## **2. Karakteristik Pendidikan IPS SD**

Sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar, IPS memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Menurut Susanto (2014: 12) membagi karakteristik IPS menjadi 3 bagian sebagai berikut:

- a. Karakteristik pembelajaran IPS dilihat dari tujuan terdapat 3 kajian utama yang berkenaan dengan dimensi tujuan pembelajaran IPS di SD, yaitu (a) pengembangan berpikir siswa, (b) pengembangan nilai dan etika, (c) pengembangan tanggung jawab dan partisipasi sosial.
- b. Ditinjau dari ruang lingkup materinya, maka bidang studi IPS memiliki karakteristik yang meliputi (a) menggunakan pendekatan lingkungan yang luas, (b) menggunakan pendekatan terpadu antar mata pelajaran yang sejenis, (c) berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, dan kerja sama, (d) mampu memotivasi siswa untuk aktif, kreatif, dan inovatif dan sesuai dengan perkembangan anak, (e) mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya.
- c. Dilihat dari aspek pendekatan pembelajaran, materi IPS dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok umum, yaitu kelompok struktur ilmu yang bersifat sosial dan kelompok struktur ilmu yang bersifat generalisasi.

Sapriya (2006: 8) mengungkapkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS yaitu:

- a. Memadukan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya.
- b. Penelaahan pembelajaran IPS bersifat komprehensif.
- c. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri.
- d. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa depan.

- e. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil.
- f. IPS menghayati hal-hal, arti penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- g. Pembelajaran tidak mengutamakan pengetahuan semata.
- h. Berusaha untuk memuaskan siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya.
- i. Pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan dari pendidikan IPS adalah suatu upaya untuk mengembangkan sebagai warga negara yang baik. Warga negara yang baik berarti yang dapat menjaga keharmonisan diantara masyarakat sehingga terjalin persatuan dan keutuhan bangsa. Karakteristik IPS berkaitan dengan hubungan manusia dengan manusia yang lain. IPS adalah berupaya untuk mengembangkan kemampuan siswa, dengan memasukan esensi kewarganegaraan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, dan memasukan esensi pengembangan dan meningkatkan kemampuan sosial siswa, memperluas pengetahuan dan cakrawala budaya.

Pembelajaran IPS di SD lebih menekankan agar siswa mampu untuk mengembangkan keterampilan dasar yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari. Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi menjelaskan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTS. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi yang diberikan secara terpadu.

### **3. Tujuan Pembelajaran IPS di SD**

Tujuan pembelajaran IPS adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Susanto (2014: 11) menjelaskan, tujuan pembelajaran ilmu-ilmu sosial terutama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dilihat dari 3 kategori, yaitu memiliki karakteristik pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.

Selanjutnya, Supriatna (2007: 11) menyatakan bahwa, tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Tujuan Pembelajaran IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS dapat dikelompokkan ke dalam 3 kategori, yaitu

pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, nilai dan analisis siswa terhadap masalah sosial sehingga siswa peka dan mampu mengatasi masalah sosial yang menimpa diri maupun masyarakatnya yang pada akhirnya akan menjadi seorang warga negara yang baik. Tujuan pembelajaran ilmu-ilmu sosial terutama IPS dapat dilihat dari 3 kategori, yaitu memiliki karakteristik kategori pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat maupun bangsa, serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.

#### **4. Pembelajaran IPS SD**

Pembelajaran IPS di SD lebih menekankan agar siswa mampu untuk mengembangkan keterampilan dasar yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari. Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi menjelaskan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTS. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi yang diberikan secara terpadu. Isjoni (2007: 43) menyatakan bahwa tujuan umum pelajaran IPS di SD adalah agar siswa

mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara itu menurut Sapriya (2007: 38) terdapat 3 prinsip pe-

IPS di SD yaitu:

- a. Pembelajaran harus berhubungan dengan pengalaman ser lingkungan sehingga dapat mendorong mereka untuk belajar.
- b. Pembelajaran harus terstruktur sehingga siswa belajar dari hal-hal mudah kepada hal yang sulit.
- c. Pembelajaran harus disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa dapat melakukan eksplorasi sendiri dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Berdasarkan pendapat di atas maka, dapat disimpulkan pembelajaran IPS SD merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Materi yang diberikan memuat Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi yang disajikan secara terpadu yang berkaitan dengan gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar siswa. Tujuan pelajaran IPS di SD adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari dan masyarakat.

### **G.Kinerja Guru**

Kinerja guru bersangkutan dengan kemampuan guru dalam mengelola situasi kelas serta pengondisian siswa mulai dari sebelum masuk pembelajaran. Menurut Undang-Undang No. 14 tahun 2005 pasal 1 ayat 1 tentang guru dan dosen bahwa pengertian guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan

mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Berdasarkan Permendiknas Nomor 35 Tahun 2010 tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya (2010: 5), kinerja guru adalah hasil penilaian terhadap proses dan hasil kerja yang dicapai guru dalam melaksanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan menilai hasil belajar. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru sebagai berikut:

### **1. Kompetensi Pedagogik**

Kompetensi yang harus dimiliki oleh guru diantaranya kompetensi pedagogik. Kemampuan ini merupakan pemahaman guru terhadap siswa, perancangan, dan pelaksanaan, pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Rusman (2011: 54) kompetensi pedagogis merupakan kemampuan guru dalam mengoptimalkan potensi siswa untuk mengaktualisasikan kemampuannya di kelas, dan guru juga harus mampu melakukan kegiatan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Kriteria kompetensi pedagogik yang dimiliki oleh guru, sebagai berikut:

- a. Penguasaan terhadap karakteristik siswa dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional dan intelektual.
- b. Penguasaan terhadap teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.
- c. Mampu mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu.
- d. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik.

- e. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.
- f. Memfasilitasi pengembangan potensi siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.
- g. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan siswa.
- h. Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.
- i. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar.
- j. Memanfaatkan hasil.

## **2. Kompetensi Kepribadian**

Guru sering dianggap sebagai sosok yang memiliki kepribadian ideal.

Rusman (2011: 56) menjelaskan terdapat kriteria kompetensi

kepribadian yang dimiliki guru, yaitu:

- a. Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.
- b. Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, teladan bagi siswa dan masyarakat.
- c. Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa arif, dan berwibawa.
- d. Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri.
- e. Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.

## **3. Kompetensi Sosial**

Guru di mata masyarakat merupakan panutan dan suri teladan yang

patut dicontoh. Rusman (2011: 58) menjelaskan bahwa terdapat kriteria

yang dimiliki guru dalam kompetensi sosial yaitu:

- 1. Bertindak objektif serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga dan status sosial ekonomi.
- 2. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua dan masyarakat.
- 3. Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.

#### **4. Kompetensi Profesional**

Kompetensi profesional kemampuan yang harus dimiliki guru dalam proses pembelajaran. Rusman (2011: 59) mengemukakan terdapat kriteria yang dimiliki guru dalam kompetensi profesional yaitu:

- a. Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir yang mendukung mata pelajaran yang diampu.
- b. Mengembangkan materi pelajaran yang diampu secara:
- c. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan melakukan tindakan reflektif.
- d. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.
- e. Kemampuan dalam melaksanakan penelitian dan berpikir ilmiah untuk meningkatkan kinerja.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, ada empat kompetensi yang harus dikuasai guru yaitu: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Kinerja guru adalah segala kegiatan guru baik kegiatan mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa yang dilandasi dengan kecakapan dan kompetensi seorang guru. Kompetensi yang dimaksud mencakup kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.

#### **H. Hasil Penelitian yang Relevan**

Ada beberapa usaha peningkatan mutu proses kegiatan pembelajaran sekarang ini terus dilakukan guna untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai salah satunya yaitu melalui sebuah penelitian. Penelitian relevan yang dijadikan referensi atau acuan pada penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Nashihin. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah untuk



Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2015/2016”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Terbukti dari nilai rata-rata hasil belajar (kognitif dan psikomotor) siswa pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II menjadi 70,64 mengalami peningkatan skor. Persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 59,38% mengalami peningkatan 18,75%. pada siklus II menjadi 78,13% dari hasil tersebut termasuk pada kategori tinggi.

2. Asep Kurniawan. (2015). Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Numbered Head Together* dan Media Grafis untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn kelas IV SD Negeri 3 Simbarwaringin”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media grafis dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 64,68 dan meningkat sebesar 9,85 menjadi 75,53 pada siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I 61,53% (kategori cukup baik) dan meningkat menjadi 84,46% (kategori sangat baik) pada siklus II.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan, kedua penelitian tersebut cukup relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Kedua penelitian tersebut dapat mengungkapkan keberhasilan penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis yang dapat dijadikan

dasar untuk melakukan penelitian., mengenai penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis.

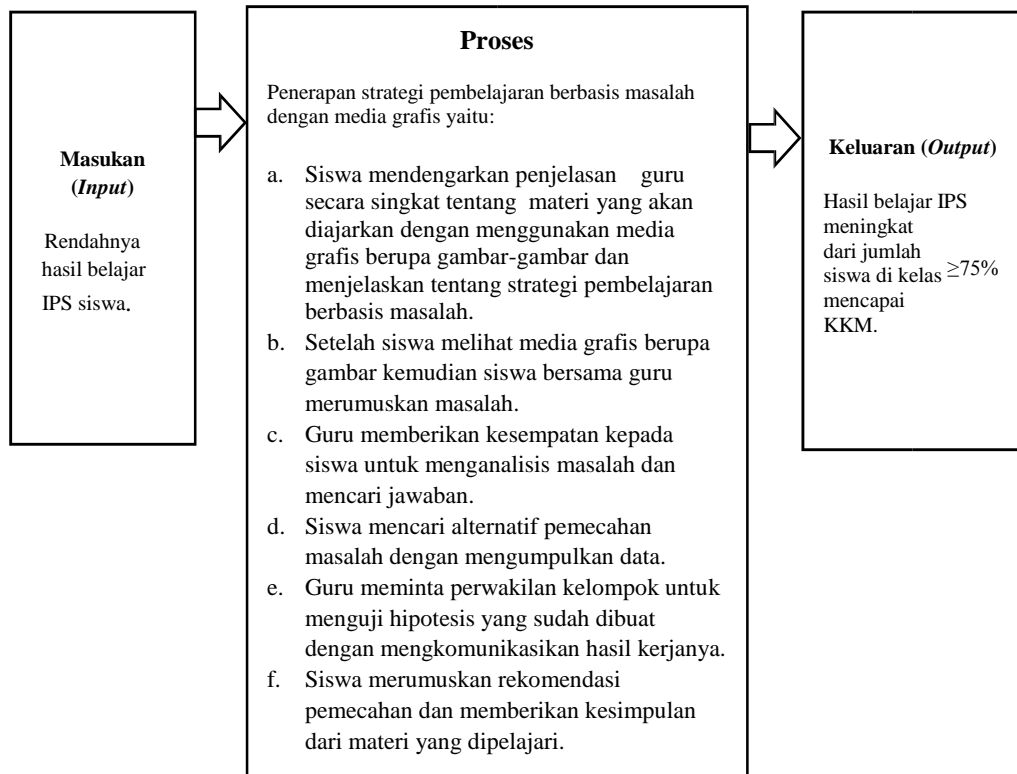
## **I. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir disusun untuk memudahkan pelaksanaan proses sehingga kerangka pikir ini dibuat dan disusun untuk dijadikan pedoman pelaksanaan penelitian. Menurut Sugiyono (2016: 91) kerangka pikir merupakan konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir membantu peneliti menghubungkan antar variabel, dalam penelitian ini kerangka pikir berupa *input*, proses, dan *output*.

Input merupakan kondisi awal yang menunjukkan keadaan pada saat pembelajaran sebelum adanya perlakuan. Selanjutnya, input dari penelitian ini adalah strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum maksimal sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah, siswa kurang mandiri mengerjakan tugas yang diberikan guru, penggunaan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis dalam pembelajaran di kelas belum optimal, dan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).

Proses merupakan langkah tindakan yang dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kompetensi input dan menghasilkan keluaran atau output yang diharapkan. Peneliti akan melakukan perbaikan dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis sebagai proses tindakan. Strategi pembelajaran berbasis masalah (SPBM) dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses

penyelesaian masalah yang dihadapi. Sedangkan output adalah keluaran, kondisi akhir yang diharapkan setelah adanya perlakuan. Output, pada penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa meningkat dari jumlah siswa di kelas  $\geq 75\%$  mencapai KKM. Adapun kerangka pikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian.

## J. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kajian pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu: “Apabila dalam pembelajaran IPS menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis dan dilakukan dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru”.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas atau yang lazim dikenal dengan (*classroom action research*). Tindakan tersebut diberikan oleh guru yang dilakukan oleh siswa. Pada penelitian ini peneliti bukan hanya memecahkan persoalan di kelas saja, tetapi juga meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

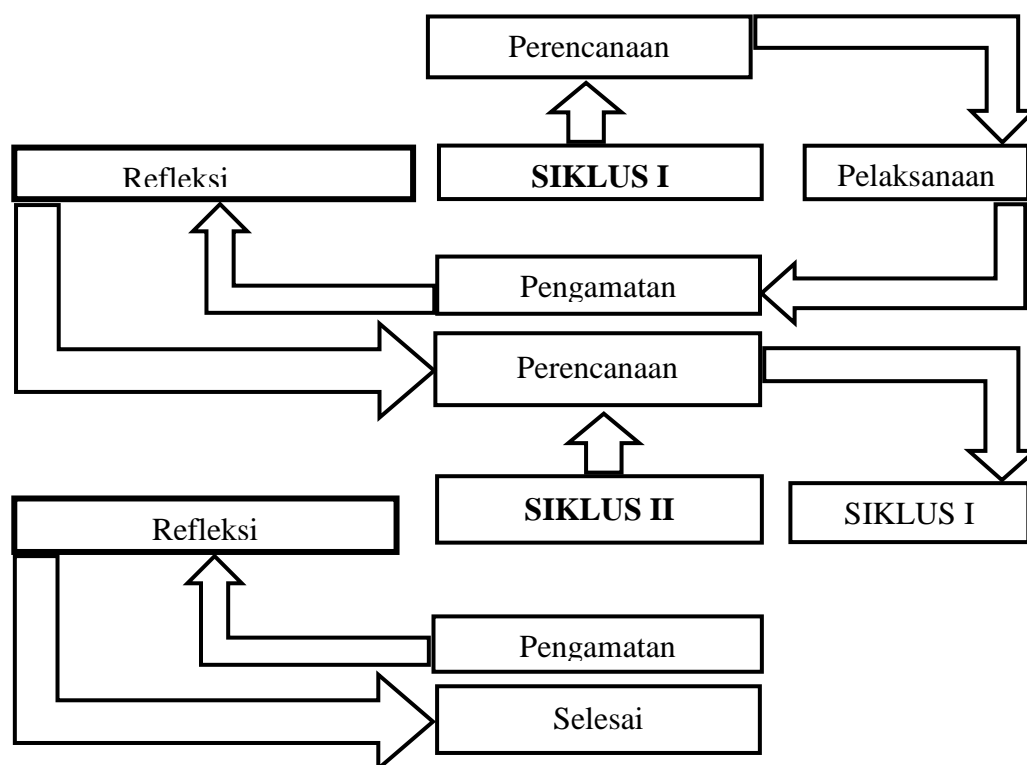
Menurut Kunandar (2011: 46) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebagai kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati dan merefleksi tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas. Menurut Mulyasa (2012: 11) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok siswa dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan guru bersama-sama dengan siswa.

Berdasarkan beberapa uraian dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas guna memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti agar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bermaksud untuk mengadakan perbaikan proses belajar mengajar di kelas dan untuk meningkatkan hasil belajar agar sesuai dengan yang diharapkan.

## B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan berupa kegiatan bersiklus dan dilaksanakan secara kolaboratif bersama guru kelas dan teman sejawat. Sanjaya (2011: 176) kegiatan setiap siklus dilakukan dengan empat kegiatan pokok yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan diakhiri dengan refleksi. Berikut ini merupakan gambar alur siklus penelitian tindakan kelas yang diadaptasi dari Arikunto (2013 : 137).



Gambar 2. Bagan Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas.  
(Adopsi Arikunto, 2011: 137)

### **C. Setting Penelitian**

#### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru, Jl. Sadar Sriwijaya, Kecamatan Mataram Baru, Kabupaten Lampung Timur.

#### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian dilaksanakan selama 7 bulan, dimulai dari bulan November 2016 sampai Mei 2017.

#### **3. Subjek Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan oleh peneliti secara kolaboratif dan partisipatif dengan guru kelas V dan teman sejawat. Peneliti dalam penelitian bertindak sebagai observer, teman sejawat bertindak untuk membantu mengamati (observasi) dan sekaligus dokumentasi, kemudian subjek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru dengan jumlah 23 orang siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Teknik Non Tes**

Teknik non tes melalui observasi untuk memperoleh data yang bersifat kualitatif. Anas (2011: 76) menjelaskan bahwa teknik non tes pada umumnya memegang peranan penting dalam rangka mengevaluasi hasil belajar siswa dari segi ranah sikap hidup (*affective domain*) dan ranah keterampilan (*Psychomotoric domain*). Data yang akan diperoleh bersifat

kualitatif, dalam teknik ini data diambil dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkenaan dengan kinerja guru, hasil belajar afektif, dan psikomotorik.

## **2. Teknik Tes**

Teknik tes ini digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat kuantitatif (angka) dengan memberikan tes formatif berupa soal *essay* yang dikerjakan siswa secara individu. Penelitian dilaksanakan pada sekolah yang menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sehingga peneliti menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui tes akan diketahui hasil belajar kognitif siswa dan tes akan dilaksanakan pada setiap akhir siklus penelitian.

## **3. Alat Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan beberapa alat pengumpulan data. Alat pengumpul data yang digunakan dimaksudkan untuk mendapatkan data yang komprehensif dan valid, yang dapat mendukung keberhasilan dalam penelitian ini. Alat yang digunakan antara lain sebagai berikut:

### **1. Lembar Observasi**

Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kinerja guru, afektif, dan psikomotor siswa selama pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

a. Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG)

Lembar observasi penilaian kinerja guru digunakan untuk mengumpulkan data tentang penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis. Penentuan skor penilaian kinerja guru pada pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG)**

No	Aspek yang Diamati	Skor
	Kegiatan Pendahuluan	
	Apersepsi dan Motivasi	
1	Mengordinasikan siswa agar siap belajar.	1 2 3 4
2	Mengajukan pertanyaan menantang.	1 2 3 4
3	Memberikan motivasi awal.	1 2 3 4
4	Mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan pengalaman siswa atau pembelajaran sebelumnya.	1 2 3 4
5	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	1 2 3 4
<b>Pencapaian Kompetensi dan Rencana Kegiatan</b>		
1	Menyampaikan kemampuan yang akan dicapai siswa.	1 2 3 4
2	Menyampaikan rencana kegiatan misal, kerja kelompok, berdiskusi untuk memecahkan topik permasalahan yang sudah disiapkan guru.	1 2 3 4
<b>Kegiatan Inti</b>		
<b>Penguasaan Materi Pelajaran</b>		
1	Kemampuan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran.	1 2 3 4
2	Kemampuan mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan	1 2 3 4
3	IPTEK, dan kehidupan nyata. Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dengan tepat.	1 2 3 4
4.	Menyajikan materi secara sistematis (mudah kesulit, dari kongkret ke abstrak).	1 2 3 4
<b>Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Grafis</b>		
1	Merumuskan masalah.	1 2 3 4
2	Menganalisis masalah.	1 2 3 4
3	Merumuskan hipotesis.	1 2 3 4
4.	Mengumpulkan data.	1 2 3 4
5	Pengujian hipotesis.	1 2 3 4
6	Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah.	1 2 3 4
<b>Pemanfaatan Sumber Belajar/Media dalam Pembelajaran</b>		
1	Menunjukkan keterampilan dalam menggunakan sumber belajar dalam pembelajaran.	1 2 3 4
2	Menunjukkan keterampilan dalam menggunakan media dalam pembelajaran.	1 2 3 4
3	Menghasilkan pesan yang menarik.	1 2 3 4
4	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan sumber belajar dalam pembelajaran.	1 2 3 4
<b>Pelibatan Siswa dalam Pembelajaran</b>		
1	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa melalui interaksi guru, siswa, dan sumber belajar.	1 2 3 4
2	Merespon positif partisipasi siswa.	1 2 3 4
3	Menunjukkan sikap terbuka terhadap pendapat siswa.	1 2 3 4
4	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif.	1 2 3 4
5	Menumbuhkan keceriaan atau atusiasme siswa dalam belajar.	1 2 3 4
<b>Penggunaan Bahasa yang Benar dan Tepat dalam Pembelajaran</b>		
1	Menggunakan bahasa lisan yang baik dan benar.	1 2 3 4
2	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar.	1 2 3 4
<b>Penutup Pembelajaran</b>		
1	Membuat rangkuman yang melibatkan siswa.	1 2 3 4
2	Mengulangi jalanya strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis.	1 2 3 4
3.	Mengumpulkan hasil pemecahan masalah.	
4.	Melaksanakan tindak lanjut atau tanya jawab.	1 2 3 4
<b>Aspek yang Diamati</b>		
<b>Jumlah Skor Nilai</b>		

(Sumber: Modifikasi Kemendikbud, 2014: 130-132)



**Tabel 4. Rubrik Penilaian Kegiatan Mengajar Guru**

Skor	Nilai Mutu	Keterangan Aspek yang Diamati
4	Sangat Baik	Dilaksanakan dengan sangat baik oleh guru, melakukan dengan sempurna, dan guru terlihat profesional.
3	Baik	Dilaksanakan dengan baik oleh guru, melakukan tanpa kesalahan, dan guru terlihat menguasai.
2	Cukup Baik	Dilaksanakan dengan cukup baik oleh guru.
1	Kurang Baik	Tidak dilaksanakan oleh guru, melakukan dengan banyak kesalahan, dan guru tampak tidak menguasai.

(Sumber: Rusman, 2014: 100)

b. Lembar Observasi Afektif

Alat pengumpul data sikap siswa dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi sikap yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai sikap siswa, yaitu sikap kerjasama dan percaya diri.

**Tabel 5. Indikator Hasil Belajar Afektif Siswa**

Sikap yang diamati	Indikator
Kerja Sama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan.</li> <li>2. Bersedia membantu orang lain tanpa mengharap imbalan.</li> <li>3. Aktif dalam kerja kelompok.</li> <li>4. Tidak mendahulukan kepentingan pribadi.</li> </ol>
Percaya Diri	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu.</li> <li>2. Mampu membuat keputusan dengan cepat.</li> <li>3. Berani presentasi di depan kelas.</li> <li>4. Berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan.</li> </ol>

(Sumber: Sani, 2014: 215)

**Tabel 6. Rubrik Hasil Belajar Afektif Siswa**

Nilai Angka	Kategori	Indikator
4	Sangat Baik	Apabila siswa melakukan semua indikator.
3	Baik	Apabila siswa melakukan 3 - 4 indikator.
2	Cukup Baik	Apabila siswa melakukan 1 - 2 indikator.
1	Kurang Baik	Apabila siswa tidak melakukan satupun yang sesuai dengan indikator.

(Sumber: Adaptasi Sani, 2014: 215)

c. Lembar Observasi (Psikomotorik)

Lembar observasi psikomotorik siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keterampilan yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran meliputi keterampilan mengkomunikasikan dan keterampilan sosial. Adapun indikator penilaian psikomotorik sebagai berikut.

**Tabel 7. Indikator Penilaian Keterampilan Siswa**

No	Keterampilan yang Diamati	Indikator	Skor (1-4)
1	Mengkomunikasikan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan hasil diskusi dengan kalimat yang singkat dan tepat.</li> <li>2. Menyampaikan hasil diskusi dengan jelas.</li> <li>3. Menyampaikan hasil diskusi sesuai dengan topik yang didiskusikan.</li> <li>4. Menyampaikan hasil diskusi dengan bahasa yang sistematis.</li> </ol>	
2	Keterampilan Sosial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bekerjasama dengan baik dalam kelompok.</li> <li>2. Membantu teman yang kesulitan dalam memahami pelajaran.</li> <li>3. Tidak memaksakan pendapat diri pada orang lain.</li> <li>4. Tidak mengganggu teman yang berbeda pendapat.</li> </ol>	

(Sumber: Sani, 2014: 215)

**Tabel 8. Rubrik Penilaian Keterampilan Siswa**

Nilai Angka	Kategori	Indikator
4	Sangat Terampil	Apabila siswa melakukan semua indikator.
3	Terampil	Apabila siswa melakukan 2 - 3 indikator.
2	Cukup Terampil	Apabila siswa melakukan 1 indikator.
1	Kurang Terampil	Apabila siswa tidak melakukan satupun yang sesuai dengan indikator.

(Sumber: Kunandar, 2013: 233)

## 2. Soal Tes

Tes digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar pada ranah kognitif serta untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Soal tes pada penelitian ini menggunakan tes *essay* untuk mengevaluasi dan mengukur kemampuan siswa setelah kegiatan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis.

## 4. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil belajar siswa, kinerja guru, sikap, dan keterampilan siswa melalui proses pengamatan menggunakan lembar observasi kemudian dideskripsikan.

#### a. Nilai Pencapaian kinerja guru

Cara menghitung tingkat pencapaian kinerja guru dapat diperoleh dengan rumus:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

N : nilai yang dicapai/diharapkan  
 R : skor mentah yang diperoleh guru  
 SM : skor maksimum ideal  
 100 : bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2012: 10)

$$\text{Siklus I Pertemuan 1: } 50 = \frac{75}{150} \times 100\%$$

$$\text{Siklus I Pertemuan 2: } 74,17 = \frac{79}{150} \times 100\%$$

$$\text{Siklus II Pertemuan 1: } 82,5 = \frac{108}{150} \times 100\%$$

$$\text{Siklus II Pertemuan 2: } 88,33 = \frac{117}{150} \times 100\%$$

Nilai pencapaian kinerja guru tersebut akan dikategorikan dalam keberhasilan guru dalam mengajar dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 9. Kualifikasi Tingkat Keberhasilan Kinerja Guru**

No	Skor	Kategori	Rentang Nilai
1	4	Sangat Baik	$\geq 80$
2	3	Baik	60 - 79
3	2	Cukup Baik	40 - 59
4	1	Kurang Baik	$\leq 39$

(Sumber: Aqib, 2009: 41)

b. Hasil Belajar Afektif Siswa

Cara menentukan nilai hasil belajar sikap setiap siswa, dapat diperoleh melalui rumus:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

N : nilai yang dicapai/diharapkan  
 R : skor mentah yang diperoleh siswa  
 SM : skor maksimum ideal  
 100 : bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

Contoh Siklus I pertemuan 1 inisial FS:  $75 = \frac{75}{100} \times 100$

Nilai tersebut akan dikategorikan dalam kategori nilai hasil belajar afektif siswa sebagai berikut.

**Tabel 10. Predikat Nilai Hasil Belajar Afektif Siswa**

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Sangat Baik	$\geq 80$
2	Baik	60 - 79
3	Cukup Baik	40 - 59
4	Kurang Baik	$\leq 39$

(Sumber: Aqib 2010: 41)

Cara menghitung rata-rata hasil belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:  $\bar{x}$  : nilai rata-rata  
 $\Sigma X$  : jumlah nilai yang diperoleh siswa  
 $\Sigma N$  : banyaknya siswa  
 (Sumber: Adaptasi dari Aqib, dkk. 2009: 40)

$$\text{Siklus I : } 61,68 = \frac{1418,75}{23}$$

$$\text{Siklus II : } 64,58 = \frac{1485,25}{23}$$

**Tabel 11. Kategori Persentase Hasil Belajar Afektif Secara Klasikal**

No	Kategori	Persentase (%)
1	Sangat Terampil	$\geq 80$
2	Terampil	60 - 79
3	Cukup Terampil	40 - 59
4	Kurang Terampil	$\leq 39$

(Sumber: Aqib, 2009: 41)

c. Hasil Belajar Psikomotor Siswa

Cara menghitung nilai hasil belajar keterampilan setiap siswa menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : nilai yang dicari

R : jumlah skor yang diperoleh siswa

SM : skor maksimal dari aspek yang diamati

100 : bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2012 : 102)

$$\text{Siklus I : } 60,86 = \frac{1399,95}{23} \times 100\%$$

$$\text{Siklus II : } 71,14 = \frac{1636,26}{23} \times 100\%$$

Nilai tersebut akan dikategorikan dalam nilai hasil belajar psikomotor siswa sebagai berikut.

**Tabel 12. Kriteria Nilai Psikomotor**

No	Kategori	Persentase (%)
1	Sangat Terampil	$\geq 80$
2	Terampil	60 - 79
3	Cukup Terampil	40 - 59
4	Kurang Terampil	$\leq 39$

(Sumber: Kemendikbud, 2013: 8)

Sedangkan untuk menghitung nilai persentase psikomotor siswa secara klasikal diperoleh melalui rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\Sigma x} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : persentase ketuntasan psikomotor klasikal

$\Sigma x$  : jumlah siswa yang tuntas belajar

$\Sigma x$  : jumlah siswa

100% : bilangan tetap

(Sumber: Aqib, dkk., 2009: 41)

$$\text{Siklus I : } 52,17\% = \frac{12}{23} \times 100\%$$

$$\text{Siklus II : } 82,60\% = \frac{19}{23} \times 100\%$$

**Tabel 13. Persentase Psikomotor Siswa**

No	Kategori	Persentase (%)
1	Sangat Terampil	$\geq 80$
2	Terampil	60 - 79
3	Cukup Terampil	40 - 59
4	Kurang Terampil	$\leq 39$

(Sumber: Aqib, 2009: 41)

## 2. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar siswa dan mendeskripsikan berbagai dinamika kemajuan kualitas belajar siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan guru menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis.

a. Nilai individual siswa digunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{SB}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : nilai yang diharapkan

SB : skor yang diperoleh dari jawaban yang benar pada tes

SM : skor maksimum dari tes

100 : bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2010: 102)

$$\text{Contoh Siklus I pertemuan 1 inisial MIM } 90 = \frac{90}{100} \times 100\%$$

**Tabel 14. Kategori Nilai Individu Siswa**

No	Konversi Nilai	Kategori
1	$\leq 100$	Sangat Tinggi
2	60 – 79	Tinggi
3	40 – 59	Kurang
4	0 – 39	Sangat Kurang

(Sumber: Kemendikbud, 2013: 131)

b. Nilai rata-rata kelas diperoleh melalui rumus:

$$K = \frac{\sum x}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

K : persentase ketuntasan kognitif klasika

$\sum X$  : jumlah siswa yang memiliki nilai kognitif  $\leq 70$

N : jumlah siswa

100% : bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2010: 102)

$$K = \frac{\sum x}{N} 100 \%$$

$$\text{Siklus I : } 69,34 = \frac{1595}{23} \times 100\%$$

$$\text{Siklus II : } 74,78 = \frac{1720}{23} \times 100\%$$

**Tabel 15. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal**

No	Kategori	Tingkat Keberhasilan (%)
1	Sangat Baik	$\geq 80$
2	Baik	60 - 79
3	Cukup Baik	40 - 99
4	Kurang Baik	$\leq 39$

(Sumber: Modifikasi Aqib, 2009: 41)

## 5. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa siklus, setiap siklus penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

### 1. Siklus I

#### a. Perencanaan

Secara rinci pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Peneliti melakukan analisis kurikulum bersama guru untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan, dengan berpedoman pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi.
- b) Merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- c) Menyiapkan materi pembelajaran yang diajarkan.
- d) Membuat Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) beserta skenario pembelajaran secara kolaboratif antara peneliti dan guru dengan berpedoman pada Permendiknas No. 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses.
- e) Menyiapkan sarana dan prasarana pendukung yang diperlukan dalam pembelajaran.



- f) Menyusun dan menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- g) Membuat lembar observasi, berupa lembar observasi kinerja guru, hasil belajar sikap, dan hasil belajar keterampilan.
- h) Menyusun alat evaluasi pembelajaran, berupa soal tes formatif.
- i) Menyiapkan peralatan dokumentasi pembelajaran.

#### **b. Pelaksanaan**

Tahap ini merupakan implementasi atau penerapan dari perencanaan yang telah disusun, yaitu sebagai berikut:

##### 1. Kegiatan awal

- 1) Pengkondisian kelas (berdoa, mengecek kehadiran siswa, dan menata tempat duduk untuk menertibkan siswa).
- 2) Guru menyampaikan apersepsi dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui kegiatan pembelajaran.
- 3) Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 4) Guru memberikan motivasi agar siswa memperhatikan pembelajaran dan dapat berpartisipasi dalam pembelajaran.

##### 2. Kegiatan inti

###### Eksplorasi

Pada tahap kegiatan ini guru:

- 1) Merumuskan masalah yang relevan dengan materi melalui kegiatan mengamati gambar.
- 2) Guru menampilkan sebuah gambar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- 3) Siswa mengamati gambar yang ditampilkan oleh guru.

- 4) Menganalisis masalah, siswa dibimbing untuk mengkonstruksi pengetahuan dan memandang masalah dari sudut pandang yang berbeda melalui kegiatan bertanya.

#### Elaborasi

- 1) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa secara acak yang menggali pengetahuan awal siswa untuk membantu siswa menyelesaikan masalah berdasarkan gambar yang telah diamati (tahap *probing*).
- 2) Siswa menjawab pertanyaan yang telah diajukan oleh guru. Jika jawaban yang diberikan siswa relevan, maka dilanjutkan dengan siswa lain untuk meyakinkan bahwa jawaban yang diberikan benar.
- 3) Merumuskan hipotesis yaitu siswa merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan melalui kegiatan berdiskusi dengan kelompok maupun individu.
- 4) Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang siswa.
- 5) Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menganalisis permasalahan.
- 6) Mengumpulkan informasi, siswa mencari, dan mencoba menyusun alternatif solusi pemecahan masalah.
- 7) Siswa melakukan diskusi kelompok untuk menyusun alternatif penyelesaian masalah melalui kegiatan penyelidikan.
- 8) Guru berkeliling untuk mengamati, memotivasi dan memfasilitasi serta membantu siswa menyelesaikan permasalahan dengan

menggunakan pertanyaan yang sifatnya menuntun siswa menemukan pemecahan masalah.

- 9) Pengujian hipotesis dengan membimbing siswa menyajikan dan mengomunikasikan hasil karya.
- 10) Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dihadapan teman kelompok yang lain.
- 11) Kelompok lain memberikan tanggapan dan masukan untuk kelompok yang sedang mempresentasikan hasil diskusinya.

#### Konfirmasi

- 1) Guru memberi penguatan terhadap hasil kerja siswa, yaitu dengan pujian atau tepuk tangan diikuti perbaikan dalam susunan keruntutan bahasa maupun prosedur pemecahan masalah.
- 2) Guru memberikan soal latihan kepada siswa.

#### 3. Penutup

- 1) Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah.
- 2) Guru dan siswa membuat penegasan atau kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari.
- 3) Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.
- 4) Melakukan tindak lanjut dengan memberikan pekerjaan rumah dan menyampaikan rencana kegiatan pada pembelajaran berikutnya.

### **c. Pengamatan**

Pelaksanaan pengamatan dilakukan oleh observer pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan alat bantu berupa lembar observasi. Hal-hal yang perlu diamati sebagai berikut:

1. Mengamati sikap siswa yaitu kerjasama dan tanggung jawab, yang muncul ketika pembelajaran berlangsung.
2. Mengamati keterampilan siswa yaitu mengamati dan mengomunikasikan, yang muncul ketika pembelajaran berlangsung.
3. Mengamati kinerja guru menggunakan instrumen penilaian kinerja guru yaitu untuk melihat kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran.

### **d. Refleksi**

Berdasarkan data yang didapat dari hasil observasi selanjutnya dilakukan analisis sebagai bahan kajian pada kegiatan refleksi sebagai berikut:

1. Peneliti menganalisis hasil pengamatan terhadap hasil belajar siswa yang mencakup ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Analisis yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis.
2. Menganalisis keberhasilan dan kekurangan pembelajaran berlangsung. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan hasil yang didapat dengan indikator keberhasilan.

3. Hasil analisis digunakan sebagai bahan kajian untuk tindakan pada siklus berikutnya.

## **2. Siklus II**

Tahap demi tahap yang dilaksanakan pada siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I. Namun materi pembelajarannya yang berbeda kemudian mengadakan perbaikan pada kegiatan yang dirasa kurang pada siklus I setelah dilakukan refleksi untuk dapat ditingkatkan lagi.

## **6. Indikator Keberhasilan**

Penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis dapat dikatakan berhasil apabila:

1. Persentase hasil belajar kognitif siswa secara klasikal mengalami peningkatan, sehingga mencapai  $\geq 75\%$  atau kategori “Tinggi” dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.
2. Persentase hasil belajar afektif siswa secara klasikal mengalami peningkatan, sehingga mencapai  $\geq 75\%$  atau mencapai kategori “Baik” dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.
3. Persentase hasil belajar psikomotor siswa secara klasikal meningkat hingga  $\geq 75\%$  atau mencapai kategori “Terampil” dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.
4. Hasil belajar siswa sekurang-kurangnya 70, secara klasikal meningkat hingga  $\geq 75\%$ .

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis pada siswa kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Baru diketahui dapat meningkatkan hasil belajar. Nilai hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 59,52 dan meningkat sebesar 10,66 menjadi 70,18 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I mencapai 56,52% dengan kategori “cukup tinggi” dan mengalami peningkatan sebesar 30,43%, sehingga pada siklus II menjadi 86,95% dengan kategori “sangat tinggi” pada siklus II.

### **B. Saran**

#### **1. Bagi siswa**

Siswa dapat memanfaatkan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis untuk meningkatkan hasil belajarnya.

#### **2. Bagi guru**

Hendaknya guru dapat menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah untuk melatih kemampuan berkomunikasi siswa sehingga siswa

dapat lebih memahami materi yang disampaikan dengan diskusinya bersama kelompok .

### 3. Bagi Sekolah

Perlu dilakukan pengembangan proses pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis untuk menambah wawasan dan kemampuan guru. Selain itu, kepala sekolah harus terus mendukung, dan memberikan himbauan kepada guru-guru untuk selalu memperbaiki kinerjanya agar pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan baik seperti yang diharapkan.

### 4. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti dapat mengembangkan dan melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media grafis pada kelas dan materi yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Purwanto, Erwan. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Gaya Media. Yogyakarta.
- Anas, Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo. Persada. Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- , 2011. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Asra. 2007. *Komputer Dan Media Pembelajaran Di SD*. Dirjen Dikti Depdiknas. Jakarta.
- Asril, Zainal. 2010. *Micro Teaching*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. CV. Yrama Widya. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2011 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prakti*. Jakarta. Rineka Cipta
- BNSP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Depdiknas. Jakarta.
- Darmansyah. 2011. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Effa. 2011. *Penggunaan Media Grafis Dalam Pembelajaran*. Dapat diakses pada URL: <http://effa92.wordpress.com>. Diunduh pada tanggal 19 Desember 2016. Pukul. 15.30.
- Hamalik. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- , 2012. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.



- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. CV pustaka Setia. Bandung.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung.
- Hernawan, Asra, dan Dewi. 2007. *Belajar dan Pembelajaran SD*. UPI Press. Bandung.
- Hernawan, Herry. 2007. *Media Pembelajaran*. UPI Press. Bandung.
- Isjoni. 2007. *Integrated Learning Pendekatan Pembelajaran IPS di Pendidikan SD*. Fallah production. Bandung.
- Kasmadi. 2009. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Kemendikbud. 2013. *Penilaian Autentik*. Kemendikbud. Jakarta.
- Kunandar. 2011. *Penilaian Autentik*. Rajawali Pers. Jakarta.
- . 2013. *Penilaian Autentik*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Kurniawan, Acep. 2015. *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together Dan Media Grafis Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar PKn kelas IV SD Negeri 3 Simbarwaringin*. <http://jurnal.utan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5950>. Diakses pada tanggal 8 November.
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- . 2012. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Muslich, Masnur. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Bumi aksara. Jakarta.
- Nashihin, Achmad. 2016. *Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2015/2016*. <http://jurnal.utan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5950>. Diakses pada tanggal 8 November.

- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo. Yogyakarta.
- Purwanto, N. 2012. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- . 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- . 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- . 2010. *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi*. Bandung.
- Sanjaya Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.
- . 2011. *Starategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Sapriya, dkk. 2006. *Konsep Dasar IPS*. UPI Press. Bandung.
- . 2007. *Pendidikan IPS SD*. UPI Press. Bandung.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, R dan D)*. PT Rieneka Cipta. Jakarta.
- Supriatna, Nana, dkk. 2007. *Pendidikan IPS di SD*. UPI Press. Bandung.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning. Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka pelajar. Jakarta.
- Supriyadi. 2013. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Dua Satria Offset. Yogyakarta.
- Suryani dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak. Yogyakarta.

- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Susilaningsih, Endang. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Pustaka Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Thobroni, M. 2011. *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Ar-ruzz Media. Yogyakarta.
- Tim Penyusun. 2003. *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta.
- . 2005. *Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Depdiknas. Jakarta.
- . 2005. *Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 ayat 15*. Depdiknas. Jakarta.
- . 2006. *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Tujuan Pembelajaran IPS*. Depdiknas. Jakarta.
- . 2006. *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Depdiknas. Jakarta.
- . 2013. *Peraturan Pemerintah No.32 Tahun 2013 tentang Standar isi*. Depdiknas. Jakarta.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- . 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Uno, B Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya analisis dibidang Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Winataputra, Udin, S, dkk. 2008. *Materi dan pembelajaran IPS SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Referansi (GP Press Group). Jakarta.
- Zubaedi. 2012. *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.