

**PENGGUNAAN MEDIA REALIA UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV
SD NEGERI 01 CIPTAMULYA KEBUN TEBU
LAMPUNG BARAT**

(Skripsi)

Oleh

ERIYA GUSMARA



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGUNAAN MEDIA REALIA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 01 CIPTAMULYA KEBUN TEBU LAMPUNG BARAT

Oleh

ERIYA GUSMARA

Masalah penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya Kebun Tebu Lampung Barat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media realia pada pembelajaran IPS. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media realia dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dilihat dari aktivitas belajar siswa pada siklus I dikategorikan “Cukup Aktif”, pada siklus II meningkat dengan kategori “Aktif”, dan pada siklus III meningkat menjadi “Sangat Aktif”. Selanjutnya juga terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I hasil belajar siswa dikategorikan “Rendah”, pada siklus II terjadi peningkatan namun belum mencapai indikator keberhasilan, maka peneliti melanjutkan ke siklus III. Pada siklus III hasil belajar siswa telah mencapai kategori “Tinggi”.

Kata kunci : aktivitas, hasil belajar, media realia

**PENGUNAAN MEDIA REALIA UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV
SD NEGERI 01 CIPTAMULYA KEBUN TEBU
LAMPUNG BARAT**

Oleh

ERIYA GUSMARA

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 : **PENGGUNAAN MEDIA REALIA UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD
NEGERI 01 CIPTAMULYA KEBUN TEBU
LAMPUNG BARAT**

Nama Mahasiswa : **Eriya Gusmara**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1113053037**

Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

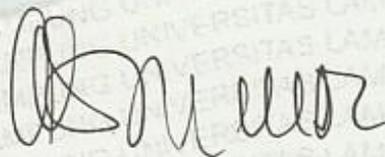
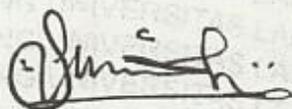
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

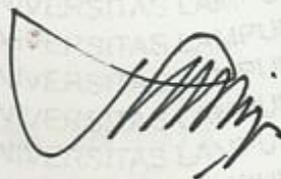
Dosen Pembimbing II



Dra. Sulistiasih, M.Pd.
NIP 19550508 198103 2 001

Dra. Asmaul Khair, M.Pd.
NIP 19520919 197803 2 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

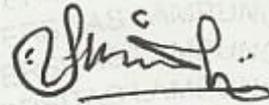


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

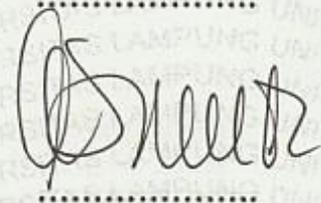
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

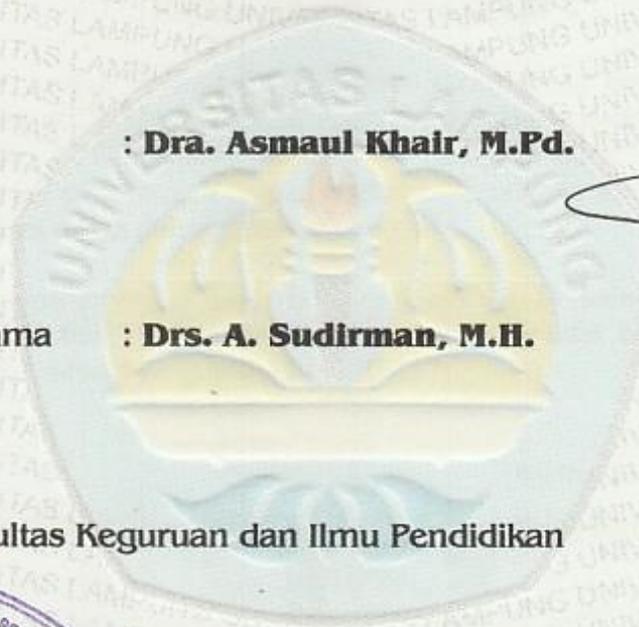
Ketua : Dra. Sulistiasih, M.Pd.



Sekretaris : Dra. Asmaul Khair, M.Pd.



Penguji Utama : Drs. A. Sudirman, M.H.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 26 Mei 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawahini:

Nama : Eriya Gusmara
NPM : 111305303
Program Studi : S 1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi yang berjudul "Penggunaan Media Realia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya Kebun Tebu Lampung Barat" 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 di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 21 Maret 2017

Yang membuat Pernyataan




Eriya Gusmara
NPM 1113053037

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Eriya Gusmara, dilahirkan di Muara Jaya II, Lampung Barat pada tanggal 16 Oktober 1993 sebagai anak pertama tiga bersaudara dari pasangan Bapak Pitori dan Ibu Siti Nurbaya. Riwayat pendidikan peneliti antara lain: SD Negeri 01 Purajaya, Kecamatan Sumberjaya, Kabupaten Lampung Barat terdaftar pada tahun 2000 dan lulus tahun 2006, SMP Negeri 2 Sumberjaya Kabupaten Lampung Barat terdaftar pada tahun 2006 dan lulus tahun 2009, SMA Negeri 1 Sumberjaya Kabupaten Lampung Barat terdaftar pada tahun 2009 dan lulus tahun 2011. Tahun 2011 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

MOTO

“Seseorang mulia bukan karena apa yang dimilikinya tapi karena pengorbanannya untuk memberikan manfaat bagi orang lain”

(HR. Bukhari)

PERSEMBAHAN

“Bismillahirrahmanirrahim”

Dengan ini mengucapkan syukur “Alhamdulillah” kepada Allah Swt, atas segala rahmat dan hidayah-Nya kupersembahkan karya sederhana ini untuk :

Ayahanda dan Ibunda tersayang, Bapak Pitori dan Ibu Siti Nurbaya yang selalu memberi doa, mendampingi, membimbing, menyayangi, dan menyemangatiku untuk selalu berjuang mewujudkan impian, terima kasih.

Adikku Muhammad Yusuf, dan Ahmad Rizki,
yang selalu memberikan kebahagiaan dan dukungan positif,
terima kasih.

Teman-teman S1 PGSD Universitas Lampung angkatan 2011
yang selalu memberikan semangat serta dukungan untuk menyelesaikan studi ini,
terima kasih.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt., karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Penggunaan Media Realia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya Kebun Tebu Lampung Barat” adalah salah syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung.
6. Ibu Dra. Sulistiasih, M.Pd., Pembimbing I atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Dra. Asmaul Khair, M.Pd., Pembimbing II atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Drs. A. Sudirman, M.H., Penguji Utama pada ujian skripsi. Terima kasih untuk masukan dan saran-saran yang telah diberikan.
9. Ibu Dr. Sowiyah, M.Pd., Pembimbing Akademik.
10. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Kampus B PGSD Universitas Lampung.

11. Bapak Sutejo, S.Pd., Kepala SD Negeri 01 Ciptamulya , dewan guru, dan staf yang telah memberikan izin dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
12. Ibu Siti Nurbaya, S.Pd., wali kelas IV yang telah banyak memberikan bantuan dan saran kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
13. Siswa-siswi kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya, yang telah membantu dengan berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
14. Sahabat seperjuangan, Ria Estiana, Nila Oktasari, Yuli Dwi Purnama, Rois Sujimat, Hendri Pratama Putra, yang menemani dan memberi semangat di kala susah maupun senang.
15. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2011 khususnya kelas B, semoga kita dapat mewujudkan mimpi-mimpi kita.
16. Seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 21 Maret 2017

Peneliti,

Eriya Gusmara
NPM. 1113053037

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Ilmu Pendidikan Sosial (IPS)	8
1. Pengertian IPS	8
2. Fungsi dan Tujuan IPS SD	9
B. Belajar dan Pembelajaran	12
1. Belajar	12
a. Pengertian Belajar	12
b. Aktivitas Belajar	13
c. Hasil Belajar	14
2. Pembelajaran	16
a. Pengertian Pembelajaran	16
b. Pembelajaran IPS di SD	18
C. Media Pembelajaran	19
1. Pengertian Media Pembelajaran	19

2. Fungsi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran.....	20
3. Macam-macam Media Pembelajaran.....	22
D. Media Realia	23
1. Pengertian Media Realia.....	23
2. Karakteristik Media Realia.....	25
3. Langkah-langkah Penggunaan Media Realia	26
4. Keunggulan dan Kekurangan Media Realia.....	28
E. Hipotesis Tindakan.....	30

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	31
B. <i>Setting</i> Penelitian	33
1. Subjek Penelitian	33
2. Lokasi Penelitian	33
3. Waktu Penelitian	33
C. Tehnik Pengumpulan Data	33
1. Teknik Nontes	33
2. Teknik Tes	34
D. Alat Pengumpulan Data	34
1. Lembar Observasi	34
2. Soal Tes.....	39
E. Teknik Analisis Data.....	38
1. Analisis Kualitatif	38
2. Analisis Kuantitatif	42
F. Urutan Penelitian Tindakan Kelas.....	43
G. Indikator Keberhasilan	48

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah.....	49
B. Prosedur Penelitian.....	52
C. Hasil Penelitian Siklus I.....	54
1. Siklus I.....	54

a.	Perencanaan.....	54
b.	Pelaksanaan	55
1)	Pertemuan 1	55
2)	Pertemuan 2	58
c.	Pengamatan Siklus I.....	61
1)	Kinerja Guru Siklus I.....	62
2)	Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	62
3)	Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I.....	64
4)	Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I.....	65
5)	Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus I.....	66
d.	Refleksi Siklus I.....	68
2.	Siklus II.....	71
a.	Perencanaan	71
b.	Pelaksanaan	71
1)	Pertemuan 1	71
2)	Pertemuan 2.....	75
c.	Kegiatan Penutup.....	77
d.	Pengamatan Siklus II.....	78
1)	Kinerja Guru Siklus II.....	78
2)	Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	79
3)	Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II.....	80
4)	Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II.....	81
5)	Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus II.....	83
e.	Refleksi Siklus II.....	85
3.	Siklus III.....	87
a.	Perencanaan	87
b.	Pelaksanaan.....	88
1)	Pertemuan 1	88
2)	Pertemuan 2.....	91
c.	Kegiatan Penutup.....	93
d.	Pengamatan Siklus III.....	94
1)	Kinerja Guru Siklus III.....	94

2) Aktivitas Belajar Siswa Siklus III.....	95
3) Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus III.....	96
4) Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus III	97
5) Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus III	99
e. Refleksi Siklus III.....	101
D. Pembahasan	101
1) Kinerja Guru Siklus I, II dan III.....	101
2) Aktivitas Belajar Siswa Siklus I, II dan III	103
3) Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan III.....	104
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai mid semester ganjil IPS kelas IV tahun pelajaran 2016/2017	3
2. Rubrik penilaian kinerja guru	35
3. Indikator penilaian aktivitas siswa	35
4. Rubrik penilaian aktivitas siswa	36
5. Indikator penilaian belajar afektif siswa.....	36
6. Rubrik penilaian afektif siswa.....	37
7. Indikator penilaian psikomotor siswa.....	38
8. Rubrik penilaian psikomotor siswa.....	38
9. Katagori keberhasilan kinerja guru.....	39
10. Katagori nilai aktivitas siswa.....	40
11. Katagori nilai aktivitas siswa secara klasikal	40
12. Persentase ketuntasan belajar afektif siswa	41
13. Persentase ketuntasan belajar psikomotor siswa	42
14. Persentase hasil belajar kognitif siswa secara klasikal.....	43
15. Keadaan guru SD Negeri 01 Ciptamulya	51
16. Jadwal pelaksanaan penelitian tindakan kelas	54
17. Nilai kinerja guru siklus I	62
18. Nilai aktivitas belajar siswa siklus I	63
19. Hasil belajar kognitif siswa siklus I	64
20. Hasil belajar afektif siswa siklus I.....	65
21. Hasil belajar psikomotor siswa siklus I.....	67
22. Nilai kinerja guru siklus II	78
23. Nilai aktivitas belajar siswa siklus II	79
24. Hasil belajar kognitif siswa siklus II	80
25. Hasil belajar afektif siswa siklus II.....	81

26.	Hasil belajar psikomotor siswa siklus II.....	83
27.	Nilai kinerja guru siklus III	94
28.	Nilai aktivitas belajar siswa siklus III	95
29.	Hasil belajar kognitif siswa siklus III	96
30.	Hasil belajar afektif siswa siklus III	97
31.	Hasil belajar psikomotor siswa siklus III	99
32.	Rekapitulasi kinerja guru siklus I, II, dan III	101
33.	Rekapitulasi aktivitas belajar siswa siklus I, II, dan III.....	103
34.	Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I, II, dan III.....	104
35.	Rakapitulasi ketuntasan belajar siswa siklus I, II, dan III	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Alur Siklus PTK.....	32
2. Peningkatan kinerja guru I, II, dan III.....	102
3. Peningkatan aktivitas belajar siswa I, II, dan III	103
4. Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I, II, dan III	105
5. Rekapitulasi ketuntasan belajar siswa siklus I, II, dan III	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat-surat	114
2. Perangkat pembelajaran	121
3. Instrumen Penilaian Kinerja guru	167
4. Nilai aktivitas siswa	186
5. Nilai kognitif siswa	193
6. Nilai afektif siswa	195
7. Nilai psikomotor siswa	202
8. Dokumentasi	209

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang mutlak di dalam kehidupan manusia dalam pengembangan sumber daya manusia dan masyarakat suatu bangsa. Untuk itu, pendidikan diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia dan masyarakat suatu bangsa yang berkualitas, mandiri, berkarakter, serta memberi dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat, bangsa dan negara Indonesia.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 ayat 1 yang berbunyi kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: Pendidikan Agama, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Keterampilan/Kejuruan, dan Muatan Lokal.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional NO. 22 Tahun 2006 menyebutkan bahwa KTSP akan dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan panduan penyusunan kurikulum sebagai bagian tidak terpisahkan dari standar isi. Pada standar isi dikemukakan pula bahwa mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran

menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Guna mewujudkan tujuan, sebagaimana diutarakan di atas maka lembaga pendidikan perlu melakukan usaha-usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan serta mengajak seluruh lapisan masyarakat untuk ikut berperan aktif dalam upaya tersebut, mengingat pendidikan adalah usaha untuk mengajarkan disiplin ilmu terpilih dalam kehidupan yang terbaik, di antaranya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Depdiknas (2008: 162) menjelaskan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Sarjiyo, dkk. (2009:59) menyatakan bahwa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: manusia, tempat, dan lingkungan; waktu, keberlanjutan, dan perubahan; sistem sosial dan budaya; perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Selain itu Depdiknas pada tahun 2006 No. 22 menyatakan bahwa.

Tujuan mata pelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar adalah agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan

sehari-hari. Tujuan dari mata pelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan bekal dalam kehidupan sehari-hari siswa agar dapat melakukan sosialisasi yang baik di dalam masyarakat dan merupakan bekal bagi siswa untuk melanjutkan pembelajaran IPS pada jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 April 2016, diperoleh informasi bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya pada pembelajaran IPS semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 masih rendah. Rendahnya aktivitas belajar siswa terlihat pada saat mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang hanya mencapai rata-rata kelas 53,08%. Sedangkan KKM untuk mata pelajaran IPS adalah 66. Hasil belajar siswa dapat diketahui dari rekapitulasi nilai mid semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Rendahnya hasil belajar tampak pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai mid semester ganjil IPS kelas IV tahun pelajaran 2016/2017

KKM	Nilai rata-rata	Jumlah siswa	Siswa tuntas	Tuntas (%)	Siswa belum tuntas	Belum tuntas (%)
66	53,08	20	12	60%	8	40%

(Sumber : Guru Kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya tahun pelajaran 2016/2017)

Tabel di atas menerangkan persentase hasil belajar siswa pada mid semester ganjil yang masih rendah pada kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya, belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 66, terbukti dari nilai rata-rata kelas yang hanya mencapai 53,08. Sementara itu dilihat dari ketuntasan siswa hanya 12 orang siswa (60%) yang

mencapai KKM dan 8 orang siswa (40%) belum mencapai KKM, dari jumlah keseluruhan 20 orang siswa.

Melihat fakta-fakta yang dipaparkan di atas, peneliti ingin melakukan perbaikan pembelajaran dengan menciptakan suasana yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran tersebut, antara lain melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

Salah satunya dengan media pembelajaran realia, sebab penggunaan media realia lebih mendekatkan peserta didik (penerima pesan) dengan benda nyata sehingga akan semakin mudah memahaminya. Media realia ini sangat penting bagi siswa karena mampu menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dan lebih menarik. Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Wahab (2008: 36) menyatakan bahwa media dapat diartikan sebagai alat yang digunakan di dalam belajar, atau sebagai alat yang menjadikan mengajar menjadi efektif.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka peneliti mengambil judul “Penggunaan Media Realia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya Kebun Tebu Lampung Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terungkap beberapa permasalahan di dalam pembelajaran IPS kelas IV di SD Negeri 01 Ciptamulya, sebagai berikut.

1. Pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif cenderung pasif pada saat kegiatan pembelajaran.
2. Rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
3. Guru masih menggunakan model konvensional (ceramah) dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran.
4. Rendahnya hasil belajar siswa dengan rata-rata 53,08. Hal ini dibuktikan dengan jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 8 orang siswa atau 40% dan yang tuntas sebanyak 12 orang siswa atau 60% dari jumlah keseluruhan 20 siswa dengan KKM 66.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penggunaan media realia dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV di SD Negeri 01 Ciptamulya Kebun Tebu Lampung Barat ?
2. Apakah penggunaan media realia dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 01 Ciptamulya Kebun Tebu Lampung Barat ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Meningkatnya aktivitas belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya Kebun Tebu Lampung Barat melalui penggunaan media realia.
2. Meningkatnya hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya Kebun Tebu Lampung Barat melalui penggunaan media realia.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tindakan kelas di SD Negeri 01 Ciptamulya Kebun Tebu Lampung Barat ini ditujukan bagi:

1. Siswa

Dapat meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya Kebun Tebu Lampung Barat melalui penggunaan media realia.

2. Guru

Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya, serta dapat menambah dan memperluas wawasan guru mengenai media realia dalam pembelajaran IPS sehingga dapat megembangkan profesionalitas guru dalam mengajar.

3. Sekolah

Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, melalui penggunaan media realia dalam pembelajaran IPS.

4. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan tentang media realia demi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan bermakna serta menambah pengalaman dalam mendidik.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial berkenaan dengan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, memanfaatkan sumber daya alam dipermukaan bumi, dan mengatur kesejahteraan dalam rangka menjalankan kehidupan bermasyarakat.

Menurut Saidihardjo (2005: 109), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan program pendidikan yang berupaya mengembangkan pemahaman siswa tentang bagaimana manusia sebagai individu dan kelompok hidup bersama dan berinteraksi dengan lingkungannya baik fisik maupun sosial. Pembelajaran Ilmu Sosial ataupun pengetahuan sosial bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial, yang berguna bagi kemajuan dirinya sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat.

Sedangkan Menurut Sumaatmadja (2002:123), IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan alam fisik maupun lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik, dan psikologi.

Hamalik (1992:35) mengemukakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial, disusun melalui pendekatan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial, disusun melalui pendekatan pendidikan, psikologis dan kelayakan, serta kebermaknaan bagi peserta didik dalam kehidupannya.

Dari penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa IPS merupakan suatu program pendidikan pada siswa untuk mengenal dunia sosial yang ada di sekitar lingkungannya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

2. Fungsi dan Tujuan IPS SD

Ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial dan masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan dan perpaduan. Untuk melaksanakan program-program IPS dengan baik, sudah sewajarnya bila guru mengetahui dengan benar fungsi dan peranan mata pelajaran IPS. Fungsi pembelajaran IPS menurut Winataputra, (2007 :148) diantaranya yaitu:

- a. Memberi bekal pengetahuan dasar, baik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi maupun diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan keterampilan dalam mengembangkan konsep-konsep IPS.
- c. Menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

- d. Menyadarkan siswa akan kekuatan alam dan segala keindahannya sehingga siswa terdorong untuk mencintai dan mengagungkan penciptanya.
- e. Memupuk daya kreatif dan inovatif siswa.
- f. Membantu siswa memahami gagasan atau informasi baru dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).
- g. Memupuk diri serta mengembangkan minat siswa terhadap IPS.

Fungsi pembelajaran IPS dalam penelitian ini adalah untuk menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Mengembangkan daya kreatif dan inovatif siswa serta memberi bekal pengetahuan dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi.

Tujuan IPS dalam Permendiknas No.22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik 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, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. (Permendiknas No.22 tahun 2006)

IPS sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalaran disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial dan bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hafalan (Winataputra, dkk., 2008: 9.4). Menurut Hasan (dalam Supriatna, 2007: 5) tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu

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

Solihatin & Raharjo (2007: 14) menjelaskan bahwa pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar pada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

Tujuan pembelajaran IPS menurut Sapriya (2009: 13) adalah mengembangkan siswa untuk menjadi warganegara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan yang memadai untuk berperan-serta dalam kehidupan demokrasi di mana konten mata pelajarannya digali dan diseleksi berdasarkan sejarah ilmu sosial, serta dalam banyak hal termasuk humaniora dan sains.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik para siswa agar lebih paham terhadap kehidupan sosial, serta ilmu-ilmu sosial lainnya sehingga dapat menjalankan kehidupan dengan baik. Maka dari itu dalam pembelajaran IPS guru diharapkan membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan sehingga dalam menyampaikan materi pelajaran dapat diterima oleh siswa dengan saksama.

3. Karakteristik IPS

Mata pelajaran IPS yang mengkaji tentang kehidupan sosial masyarakat memiliki karakteristik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Sapriya, (2009: 8) mengungkapkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS yaitu :

- a. Menautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya.
- b. Penelaahan pembelajaran IPS bersifat komprehensif.

- c. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inkuiri.
- 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 dan penghayatan hubungan antara 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.

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus-menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Menurut Rusman (2012: 7) belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi serta berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu.

Winataputra, dkk. (2007: 14) mengungkapkan bahwa belajar diartikan sebagai proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang akan datang. Menurut Trianto (2010: 103) belajar adalah suatu aktivitas yang berlangsung secara interaktif antara faktor pada diri seseorang dengan faktor lingkungan, sehingga melahirkan perubahan tingkah laku.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman individu yang didapatkan karena adanya interaksi dengan segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Perubahan yang dialami dapat berupa perubahan pemahaman, sikap, tingkah laku maupun keterampilan.

b. Aktivitas Belajar

Pembelajaran, siswa melakukan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan materi ajar, maupun tidak berkaitan dengan materi ajar. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa tersebut biasa disebut dengan aktivitas belajar. Menurut Sardiman (2008: 10) aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar, kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Aktivitas belajar dan seluruh kegiatan siswa saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya serta mendukung keberhasilan belajar. Pendapat lain dikemukakan oleh Kunandar mengenai aktivitas siswa.

Kunandar (2010: 277) menjelaskan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Peningkatan aktivitas siswa, yaitu meningkatnya jumlah siswa yang terlibat aktif belajar, meningkatnya jumlah siswa yang saling ber-interaksi membahas materi pembelajaran.

Berdasarkan kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan siswa, baik fisik maupun mental yang berupa sikap, pikiran, dan perhatian yang terjadi dalam kegiatan

pembelajaran. Aktivitas siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin aktif siswa, maka akan semakin berpengaruh terhadap hasil belajar dari siswa tersebut.

c. Hasil Belajar

Kegiatan akhir dalam proses pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang telah diperoleh siswa. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Menurut Sudjana (2010: 20) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya atau tujuan intruksional. Sedangkan menurut Suprijono (2013: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Bloom (dalam Sudjana 2010: 22-23) mengungkapkan bahwa :

- a. Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- b. Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, percaya diri, dan santun.
 - Jujur adalah perilaku untuk menjadikan seseorang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
 - Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh terhadap peraturan.

- Tanggung jawab adalah sikap seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagai makhluk sosial, individu, dan sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.
 - Peduli adalah sikap seseorang dalam memberikan tanggapan terhadap suatu perbedaan.
 - Percaya diri adalah kondisi mental seseorang yang memberikan keyakinan kuat untuk bertindak.
 - Kerja sama adalah sikap tolong menolong dalam pergaulan dalam kegiatan sehari-hari.
- c. Ranah psikomotor adalah menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Berdasarkan kajian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dengan perubahan perilaku secara keseluruhan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun indikator pada ranah kognitif yaitu siswa dapat memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis. Indikator ranah afektif siswa terlihat pada sikap percaya diri, disiplin, dan, kerja sama. Sedangkan, indikator hasil belajar siswa pada ranah psikomotor yaitu :

- 1) mengumpulkan data berdasarkan pengamatan, 2) menyimpulkan berdasarkan percobaan yang dilakukan oleh siswa, 3) mengomunikasikan hasil percobaan dengan singkat dan jelas, dan 4) melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi saat pembelajaran antara guru, siswa, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2014: 15) pembelajaran adalah proses kerja sama dan komunikasi antarsiswa dengan guru atau dengan lingkungannya untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Abidin (2014: 6) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah proses yang menuntut siswa secara aktif, kreatif melakukan sejumlah aktivitas sehingga siswa benar-benar membangun pengetahuannya secara mandiri dan berkembang pula kreativitasnya. Winataputra, dkk. (2008: 11) memaparkan bahwa pembelajaran sebagai suatu konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara guru, siswa, maupun sumber belajar yang dilakukan sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut ditempuh dengan berbagai model maupun strategi yang telah direncanakan serta disesuaikan dengan lingkungan sekitar siswa.

Kegiatan akhir dalam proses pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang telah diperoleh siswa. Menurut Sudjana (2005: 38-40), hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Menurut Sukmadinata (2004: 102-103), hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar.

Berdasarkan kajian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dengan perubahan perilaku secara keseluruhan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

b. Pembelajaran IPS di SD

Mempertimbangkan bahwa manusia dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan siswa tiap jenjang. Ruang lingkup pengajaran IPS di dalam jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. 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. Sementara itu menurut Bruner (dalam Sapriya, 2009: 38) menyatakan bahwa.

Terdapat tiga prinsip pembelajaran IPS di SD yaitu (a) pembelajaran harus berhubungan dengan pengalaman serta konteks lingkungan sehingga dapat mendorong mereka untuk belajar, (b) pembelajaran harus terstruktur sehingga siswa belajar dari hal-hal mudah kepada hal yang sulit, dan (c) pembelajaran harus disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa dapat melakukan eksplorasi sendiri dalam mengonstruksi pengetahuannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa 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. Materi pelajaran diberikan secara terstruktur dari hal-hal mudah kepada hal yang sulit.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Association of Education and Communication Technology (AECT) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Selain sebagai sistem penyampai atau pengantar, media sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2007: 3).

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware*. Media pembelajaran bisa

dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut. Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

2. Fungsi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, motivasi dan stimulus kegiatan belajar mengajar. Media berfungsi untuk instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

Fungsi media pembelajaran menurut Anita W. (2008: 6) di antaranya: (a) media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, (b) media pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran. Manfaat dari media pembelajaran yaitu pengajaran akan lebih menarik, bahan pengajaran akan lebih jelas, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Hamalik (dalam Arsyad 2010: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap

siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya.

Maksudnya bahwa media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indra dan lebih dapat menjamin pemahaman. Orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya. Betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi para siswa, memperbaharui semangatnya, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran yang tidak disenangi oleh siswa sehingga tidak memperhatikan, namun dengan bantuan media siswa dapat tertarik dan dapat memahami pelajaran dengan baik.

Fungsi-fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad (2007: 16-17), khususnya untuk media visual adalah sebagai berikut.

- a) Fungsi afektif, yaitu melihat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Dari gambar dan lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

- b) Fungsi kognitif, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Sudjana dan Rivai (2002:2), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar IPS pada siswa yaitu :

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkan siswa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerikan.

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Dewasa ini cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah diperkenalkan kepada pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, *overhead projektor* (OHP) dan objek-objek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Menurut Heinich dalam Arsyad, (2007:6.31) menyatakan ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah, yaitu:

- a. Media Visual
 1. Media yang tidak diproyeksikan
 - a) Media realia
 - b) Model
 - c) Media grafis
 2. Media yang diproyeksikan
 - a) Transparansi OHP
 - b) Film bingkai/slide
- b. Media Audio
 1. Radio
 2. Kaset-audio
- c. Media Audio-Visual
 1. Media Video
 2. Media Komputer

Setiap jenis media pembelajaran memiliki bentuk dan cara penyajian yang berbeda-beda. Penelitian ini, menggunakan media realia karena media realia dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

D. Media Realia

1. Pengertian Media Realia

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya (Solihatini dan Raharjo, 2007: 27). Kelompok media ini sering disebut sebagai media pameran (*displayed media*). Selanjutnya Riana (2007: 5.14) menyatakan bahwa media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah

diawetkan, seperti tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, herbarium, air, sawah dan sebagainya. Sedangkan menurut Munawaroh dalam Sungkono, dkk. (2008: 3.8) mendefinisikan

media realia adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya tanpa perubahan. Munawaroh selanjutnya menjelaskan bahwa dengan memanfaatkan media realia dalam proses pembelajaran siswa akan lebih aktif dalam mengamati, menangani, memanipulasi, mendiskusikan, dan akhirnya dapat menjadi alat untuk meningkatkan kemauan siswa untuk menggunakan sumber-sumber belajar serupa.

Pengertian media realia di atas, pada dasarnya sama, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa keduanya sama-sama menjelaskan bahwa media realia adalah media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata, sehingga akan memberi rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan. Yang dimaksud media realia adalah alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa menerima materi pembelajaran secara langsung dari benda asli yang dipelajari, sehingga siswa lebih mudah mengetahui dan memahami sesuai dengan tujuan belajar yang diharapkan.

2. Karakteristik Media Realia

Dalam dunia pendidikan, realia sering dianggap sebagai media informasi yang paling mudah diakses dan menarik. Sebagai media informasi, realia mampu menjelaskan hal-hal yang abstrak dengan hanya sedikit atau tanpa keterangan verbal. Dengan berinteraksi langsung dengan realia, diharapkan hal-hal yang kurang jelas, apabila diterangkan secara verbal

akan menjadi jelas. Realia memiliki kemampuan untuk merangsang imajinasi peserta didik dengan membawa kehidupan di dunia nyata ke dalam perpustakaan ataupun ke dalam kelas.

Media Realia akan sangat membantu apabila digunakan dalam suatu proses mencari informasi dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri atau sering disebut sebagai tujuan kognitif. Pada kegiatan ini penggunaan media realia perlu dilibatkan sebagai suatu objek nyata yang belum dikenal siswa dan mereka akan belajar untuk mengenalnya. Penggunaan media realia dapat memberikan pengalaman langsung dan nyata, pengalaman keindahan yang tidak bisa didapat melalui media lain.

Menurut Heinich dalam Riana (<http://younscientist.blogspot.com>, 2007) media realia yaitu benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya.

Sebagai media pembelajaran, realia memiliki potensi untuk digunakan dalam berbagai topik mata pelajaran. Media realia mampu memberikan pengalaman belajar langsung (*Hands on Experience*) bagi siswa. Menggunakan benda nyata sebagai media, siswa dapat menggunakan berbagai indra untuk mempelajari suatu objek. Siswa dapat melihat, meraba, mencium, bahkan merasakan objek yang tengah dipelajari.

Penggunaan media realia, menuntut kemampuan siswa mempresentasikan hubungan-hubungan tentang benda yang sesungguhnya. Selain memiliki potensi sebagai media pembelajaran, realia juga memiliki keterbatasan. Salah satu keterbatasan realia adalah adanya kemungkinan siswa mempunyai interpretasi yang berbeda terhadap objek yang sedang dipelajari. Kemungkinan lain adalah informasi yang ingin disampaikan akan berbeda sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan.

3. Langkah-langkah Penggunaan Media Realia

Wibowo (2002: 67) menyatakan bahwa langkah-langkah penggunaan media realia sebagai berikut.

- a. Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar (materi ajar) agar dapat dimanfaatkan di kelas dengan efisien.
- b. Menggunakan benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran di kelas secara mendapatkan pengalaman langsung dari benda-benda tersebut.
- c. Mengajak siswa mengamati secara langsung, kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan.
- d. Setelah mengamati dan berdiskusi serta bimbingan dari guru, siswa dapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

Sumarno (<http://elearning.unesa.ac.id>, 2011) mengemukakan ada tiga langkah pokok yang dapat dilakukan dalam penggunaan media. Termasuk media realia yaitu persiapan, pelaksanaan/penyajian, dan tindak lanjut.

- a. **Persiapan**
Persiapan maksudnya kegiatan dari seorang guru yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang bisa dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya: 1) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran kemudian cantumkan media yang akan digunakan, 2) mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah

disediakan, 3) menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru dan peserta didik dapat melihat serta mendengar dengan baik.

b. Pelaksanaan/Penyajian

Guru pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti: 1) yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan, 2) jelaskan tujuan yang akan dicapai, 3) jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran, 4) hindari kejadian-kejadian yang bisa mengganggu perhatian/konsentrasi, dan ketenangan peserta didik.

c. Tindak lanjut

Aktivitas ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media. Di samping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukannya. Kegiatan-kegiatan yang bisa dilakukan di antaranya diskusi, eksperimen, observasi, latihan, dan tes.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam melaksanakan atau menggunakan media realia tentunya harus melalui langkah-langkah yang sistematis. Mencantumkan media realia yang akan digunakan ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), sehingga media realia yang digunakan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

4. Keunggulan dan Kekurangan Media Realia

Penggunaan media membawa dampak positif bagi kegiatan pembelajaran.

Sudjana (2002: 13) menyatakan bahwa media realia mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu :

a. Kelebihan media realia

- 1) Dapat menumbuhkan interaksi langsung antara anak dengan benda nyata.
- 2) Dapat membantu proses belajar anak menjadi lebih aktif pada saat mengamati, menangani, dan memanipulasi

- 3) Media realia dapat menanamkan konsep dasar yang bersifat abstrak menjadi benar, konkrit, dan realistis
 - 4) Lebih membangkitkan motivasi untuk belajar
- b. Kekurangan media realia
- 1) Ukurannya ada yang sebagian bentuknya terlalu besar untuk anak dan terlalu kecil sehingga menyulitkan anak untuk memahami media tersebut.
 - 2) Harga media realia mahal.
 - 3) Pemeliharaan media realia harus diperhatikan.

Keunggulan media realia diungkapkan oleh Pujita (<http://www.wordpress.com>), media realia mempunyai keunggulan yaitu.

- a. Mudah didapat, pada umumnya media realia dapat ditemui karena merupakan benda nyata yang ada disekitar lingkungan.
- b. Memberikan informasi yang jelas dan akurat, mengingat benda realia merupakan benda yang nyata, maka penjelasan atau informasi yang berkaitan benda tersebut menjadi jelas dan lebih akurat.

Penggunaan media realia dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif apabila dilihat dari beberapa keunggulan media realia tersebut. Namun, menurut Pujita (<http://www.wordpress.com>), media realia mempunyai kelemahan yaitu:

- a. Ukuran, kendala utama dalam menghadirkan media realia dalam ruang kelas adalah ukuran yang terlalu besar. Apabila kegiatan belajar mengajar dilakukan dalam ruang kelas, media realia berukuran besar sulit untuk dibawa ke ruang kelas.
- b. Benda nyata yang berharga mahal. Benda-benda nyata yang harganya mahal tentunya sulit untuk digunakan sebagai media realia. Hal ini karena biaya yang tidak mudah untuk dianggarkan, misalnya batu-batu berharga.

Ibrahim dan Syaodin (2003: 119) mengemukakan beberapa keunggulan dalam penggunaan media realia yaitu.

- a. Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- b. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya.
- c. Melatih keterampilan anak dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.

Sedangkan kelemahannya yaitu

- a. Membawa anak-anak ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sebagainya.
- b. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam penggunaannya.
- c. Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

Selain memiliki potensi sebagai media pembelajaran, realia juga memiliki keterbatasan. Salah satu keterbatasan realia adalah adanya kemungkinan siswa mempunyai interpretasi yang berbeda terhadap objek yang sedang dipelajari. Kemungkinan lain adalah informasi yang ingin disampaikan akan berbeda sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: “Apabila dalam pembelajaran IPS menggunakan media realia dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya Kebun Tebu Lampung Barat”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

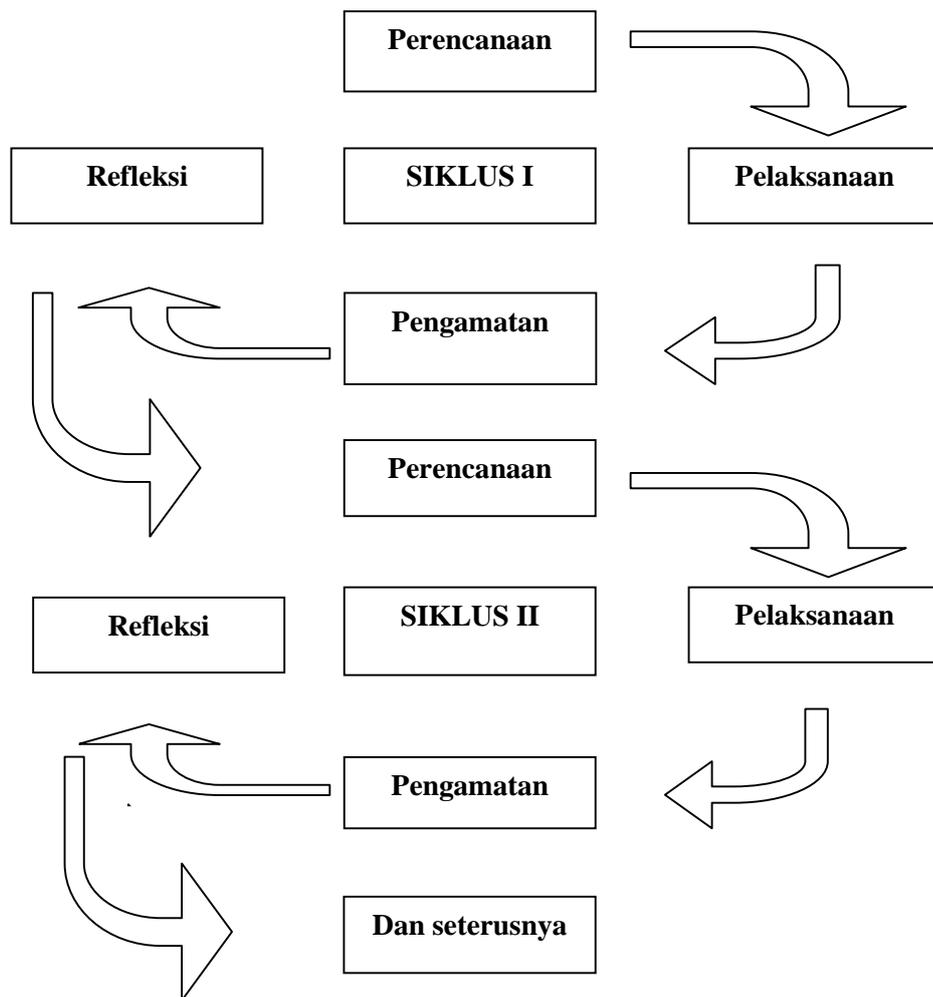
Penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang telah diungkapkan dalam latar belakang adalah dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat guru mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran (Arikunto, 2010:135).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* terdiri dari tiga kata yaitu, penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian sendiri merupakan kegiatan untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan metodologi tertentu dan bertujuan untuk memperoleh data yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal. Tindakan adalah suatu tindakan yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu (Hopkin dalam Emzir, 2008:234).

Kunandar dalam Iskandar (2011: 21) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki/ meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya. Dilakukannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diantaranya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh guru di dalam kelas yang dilakukan secara kolaborasi antara guru dan peneliti itu sendiri dengan harapan permasalahan di dalam kelas dapat teratasi.

Dalam konteks pendidikan, PTK merupakan tindakan perbaikan guru dalam mengorganisasi pembelajaran dengan menggunakan prosedur perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2010:39).

Adapun daur siklus tindakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Alur siklus PTK
Adaptasi Arikunto, 2007: 16)

B. Setting Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya, yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

b. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya yang berlokasi di Jalan Lebuay Pekon Ciptamulya Kecamatan Kebun Tebu Kabupaten Lampung Barat.

c. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2016/2017. Dimulai dari bulan April sampai dengan November 2016 yang mencakup tahap penyusunan proposal penelitian sampai dengan tahap pelaporan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau alat untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik yaitu teknik nontes dan tes.

1. Teknik Nontes

Merupakan prosedur atau cara pengumpulan data mengenai aktivitas, afektif (sikap sosial siswa dalam diskusi kelompok), psikomotor (mempresentasikan laporan hasil diskusi), dan kinerja guru.

Lembar observasi ini diisi oleh observer dengan cara memberi skor pada saat berlangsungnya pembelajaran, baik lembar observasi sikap sosial siswa

dalam diskusi kelompok, mempresentasikan laporan hasil diskusi dan kinerja guru.

2. Teknik Tes

Merupakan prosedur atau cara untuk mendapatkan data yang bersifat kuantitatif (angka). Tes dilaksanakan akhir siklus, hal ini dimaksudkan untuk mengukur hasil yang diperoleh siswa setelah pemberian tindakan.

D. Alat Pengumpul Data

Pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti. Seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2007: 101) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut.

1. Lembar Observasi

Instrumen dirancang oleh peneliti berdasarkan kajian teori. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kinerja guru, aktivitas, afektif, dan psikomotor siswa selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

a. Instrumen Penilaian Kinerja Guru

Lembar observasi kegiatan mengajar atau Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG) bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kemampuan guru dalam melaksanakan praktik mengajar yang baik dan benar. (Lampiran halaman 168-185)

Tabel 2. Rubrik penilaian kinerja guru

Skor	Nilai mutu	Kriteria
1	Sangat Kurang	Guru sangat tidak menguasai
2	Kurang	Dilaksanakan oleh guru, guru melakukannya dengan banyak kesalahan dan guru tidak menguasai.
3	Cukup	Dilaksanakan oleh guru dan guru terlihat cukup menguasai.
4	Baik	Dilaksanakan dengan baik oleh guru dan guru terlihat menguasai.
5	Sangat Baik	Dilaksanakan dengan sangat baik oleh guru dan guru terlihat profesional.

b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data aktivitas siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Indikator penilaian aktivitas siswa

No	Kegiatan Siswa
1	Menjawab pertanyaan pada lembar observasi
2	Memberikan saran kepada temannya
3	Mengemukakan pendapat berdasarkan penjelasan guru
4	Aktif mengikuti diskusi kelompok
5	Melaksanakan instruksi/perintah
6	Antusias mengikuti langkah-langkah media realia

(Sumber : Amri, 2014 :306)

Tabel di atas menunjukkan kegiatan-kegiatan siswa yang diamati untuk mengetahui nilai aktivitas siswa. Kegiatan yang diamati ini diberikan skor 1 sampai 5. Untuk memberikan skor, peneliti menggunakan lembar rubrik penilaian aktivitas siswa sebagai berikut ini.

Tabel 4. Rubrik penilaian aktivitas siswa

No	Rubrik
5	Dilaksanakan dengan sangat baik oleh siswa, siswa melakukan dengan sempurna
4	Dilaksanakan dengan baik oleh siswa, siswa melakukan tanpa kesalahan
3	Dilaksanakan dengan cukup baik oleh siswa, siswa melakukan dengan bimbingan guru
2	Dilaksanakan dengan kurang baik oleh siswa meskipun siswa melakukan dengan bimbingan guru
1	Siswa pasif

(Sumber : Amri, 2014: 306)

c. Lembar Observasi Afektif Siswa

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai sikap siswa, yaitu sikap kerja sama dan tanggung jawab. Dengan indikator pada setiap sikap yang diamati sebagai berikut.

Tabel 5. Indikator penilaian afektif siswa

No	Sikap yang diamati	Indikator
1	Kerja sama	a. Bersedia dan siap menjelaskan hasil kerja kelompok
		b. Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan
		c. Aktif dalam kerja kelompok
2	Tanggung jawab	a. Melaksanakan sesuatu sesuai dengan tugasnya
		b. Bersama-sama menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan guru secara baik dan melakukan kerja sama yang baik
		c. Tidak mengganggu temannya saat mengerjakan tugas

(Modifikasi : Kemendikbud, 2013 :81)

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa peneliti mengampil 2 sikap dalam menentukan nilai afektif siswa. Sikap yang diamati adalah sikap kerja sama dan tanggung jawab dengan skor 1 sampai 5.

Berikut ini adalah tabel rubrik penilaian afektif siswa untuk menentukan skor 1 sampai 5 sesuai indikator yang tampak.

Tabel 6. Rubrik penilaian afektif siswa

No	Rubrik
5	Dilaksanakan dengan sangat baik oleh siswa, siswa melakukan dengan sempurna
4	Dilaksanakan dengan baik oleh siswa, siswa melakukan tanpa kesalahan
3	Dilaksanakan dengan cukup baik oleh siswa, siswa melakukan dengan bimbingan guru
2	Dilaksanakan dengan kurang baik oleh siswa meskipun siswa melakukan dengan bimbingan guru
1	Siswa Pasif

(Modifikasi : Kemendikbud, 2013 :81)

d. Lembar Observasi Psikomotor Siswa

Lembar observasi keterampilan siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keterampilan yang dikuasai siswa dalam pembelajaran yaitu keterampilan menanya dan mengnomunikasi. Adapun indikator penilaian psikomotor yaitu sebagai berikut.

Tabel 7. Indikator penilaian psikomotor siswa

No	Sikap yang diamati	Indikator
1	Menanya	A. Berani mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi
		B. Bertanya dengan singkat dan jelas
		C. Terfokus pada masalah
2	Mengomunikasi	A. Menyajikan laporan/hasil diskusi/kesimpulan sesuai dengan sumber data dengan tepat
		B. Menyampaikan hasil pengamatan atau kesimpulan dengan bahasa yang jelas, sistematis, dan logis
		C. Berani mengomunikasikan hasil belajar secara lisan

(Modifikasi : Kemendikbud, 2013 :282)

Tabel 8. Rubrik penilaian psikomotor siswa

No	Rubrik
5	Dilaksanakan dengan sangat baik oleh siswa, siswa melakukan dengan sempurna
4	Dilaksanakan dengan baik oleh siswa, siswa melakukan tanpa kesalahan
3	Dilaksanakan dengan cukup baik oleh siswa, siswa melakukan dengan bimbingan guru
2	Dilaksanakan dengan kurang baik oleh siswa meskipun siswa melakukan dengan bimbingan guru
1	Siswa pasif

2. Soal Tes

Soal tes digunakan untuk memperoleh data yang bersifat kuantitatif. Soal tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa berupa pengetahuan yang dilaksanakan pada pertemuan terakhir tiap siklus dalam bentuk soal tes formatif. Melalui soal tes formatif dapat diketahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pembelajaran IPS melalui media pembelajaran *realia*.

E. Teknik Analisis Data

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui kegiatan pengamatan (observasi). Analisis dan pendeskripsian data nontes ini bertujuan untuk mengukur kinerja guru, aktivitas, afektif, psikomotor siswa kelas IV SD Negeri 1 Ciptamulya, selama proses pembelajaran dari siklus I sampai siklus selanjutnya. Rumus penilaian dari kinerja guru dan aktivitas siswa di atas adalah sebagai berikut.

a. Pencapaian Kinerja Guru

Untuk melihat kinerja guru dapat digunakan rumus:

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

Keterangan:

N = Nilai yang dicari

R = Skor yang diperoleh guru

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Sumber : Adaptasi dari Aqib, dkk., 2009: 141)

Nilai kinerja guru yang telah diperoleh akan dikategorikan dalam kategori kinerja guru yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Katagori keberhasilan kinerja guru

No.	Nilai	Katagori
1.	90 < A 100	SangatBaik
2.	75 < B 90	Baik
3.	65 < C 75	Cukup
4.	50 < D 65	Kurang
5.	<E 50	SangatKurang

(Sumber: Kemendikbud 2013 :272)

b. Analisis Aktivitas Siswa

Untuk menghitung nilai aktivitas belajar tiap siswa diperoleh dengan

rumus:

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

Keterangan:

N = Nilai

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Sumber : Modifikasi dari Purwanto, 2008: 102)

Tabel 10. Katagori nilai aktivitas siswa

No.	Nilai	Katagori
1.	80	Sangat Aktif
2.	60 – 79	Aktif
3.	40 – 59	Cukup Aktif
4.	20 – 39	Kurang Aktif
5.	20	Pasif

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

Sedangkan untuk menghitung persentase siswa aktif secara klasikal

diperoleh dengan rumus:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa aktif}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

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

Tabel 11. Katagori nilai aktivitas siswa secara klasikal

No	Siswa Aktif (%)	Katagori
1.	80	Sangat Aktif
2.	60 – 79	Aktif
3.	40 – 59	Cukup Aktif
4.	20 – 39	Kurang Aktif
5.	20	Pasif

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

c. Hasil Observasi Afektif Siswa

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

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

Keterangan :

NP = Nilai yang dicapai/diharapkan
 R = Jumlah skor yang diperoleh siswa
 SM = Skor maksimal dari aspek yang diamati
 100 = Bilangantetap

Sedangkan untuk menghitung nilai persentase sikap siswa secara klasikal digunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang memperoleh nilai} > 60}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

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

Tabel 12. Persentase ketuntasan belajar afektif siswa

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
1.	90-100	Sangat Tinggi
2.	75 – 89	Tinggi
3.	60 – 74	Sedang
4.	49 – 59	Rendah
5.	49	Sangat Rendah

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

d. Hasil Belajar Psikomotor Siswa

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

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

Keterangan :

NP = Nilai yang dicapai/diharapkan
 R = Jumlah skor yang diperoleh siswa
 SM = Skor maksimal dari aspek yang diamati

101 = Bilangan tetap

(Sumber: Adaptasi dari Purwanto, 2008 :102)

Sedangkan untuk menghitung nilai persentase sikap siswa secara klasikal digunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma \text{ siswa yang memperoleh nilai } > 60}{\Sigma \text{ siswa}} \times 100\%$$

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

Tabel 13. Persentase ketuntasan belajar psikomotor siswa

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
1.	90-100	Sangat Terampil
2.	75 – 89	Terampil
3.	60 – 74	Cukup Terampil
4.	49 – 59	Kurang Terampil
5.	49	Pasif

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

2. Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data hasil belajar melalui penggunaan media realia ada setiap siklus pada pertemuan kedua. Data kuantitatif ini didapatkan dari nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa dengan rumus:

a) Menghitung hasil belajar kognitif siswa secara individual digunakan

rumus:

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

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan
 R = Skor yang diperoleh
 SM = Skor maksimum
 100 = Bilangan tetap

(Sumber: Purwanto 2008: 102)

b) Nilai rata-rata kelas diperoleh melalui rumus:

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

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

x = Jumlah nilai

N = Jumlah siswa

(Sumber: Sudjana, 2010: 109)

c) Persentase ketuntasan hasilbelajar kognitif siswa secara klasikal, digunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

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

Tabel 14. Persentase hasil belajar kognitif siswa secara klasikal

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Katagori
1.	90-100	Sangat Tinggi
2.	75 – 89	Tinggi
3.	60 – 74	Sedang
4.	49 – 59	Rendah
5.	49	Sangat Rendah

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

Hasil analisis ini digunakan untuk melakukan perencanaan dalam siklus selanjutnya sebagai bahan refleksi dan memperbaiki rancangan pembelajaran.

F. Urutan PenelitianTindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tiga siklus, masing-masing siklus dilakukan dua kali pembelajaran dan melalui empat tahap yaitu, persiapan, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Siklus I

Prosedur penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya adalah sebagai berikut.

a. Perencanaan

Pada tahap ini yang dilakukan adalah :

- 1) Menganalisis standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk mengetahui materi pokok yang diajarkan.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk menentukan materi pokok yang diajarkan sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dan sesuai dengan kurikulum.
- 3) Merancang kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media realia dengan materi “Peninggalan sejarah di lingkungan sekitar”.
- 4) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) serta menyiapkan alat-alat yang digunakan dalam pengamatan.
- 5) Menyiapkan instrument penilaian yang terdiri dari lembar observasi untuk mengamati kinerja guru, aktivitas belajar siswa, afektif, dan psikomotor selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Menyiapkan lembar evaluasi tes hasil belajar pada pembelajaran IPS untuk memperoleh data tingkat pencapaian kemampuan belajar siswa.
- 7) Menyiapkan alat dokumentasi.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan mengacu pada hasil dari tahap perencanaan. Secara rinci pelaksanaan pembelajaran melalui media realia.

Kegiatan pembelajaran dengan beberapa tahap yaitu:

Pertemuan 1

Kegiatan Pendahuluan

- 1) Pengondisian kelas (menata tempat duduk untuk pembelajaran, menertibkan siswa, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa).
- 2) Guru menyampaikan apersepsi berkaitan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.
- 3) Guru mengomunikasikan tujuan pembelajaran yang dicapai dari kegiatan pembelajaran.
- 4) Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 5) Guru memberikan motivasi agar siswa memperhatikan pelajaran dan dapat berpartisipasi dalam pembelajaran.

Kegiatan Inti

Eksplorasi

- 1) Stimulasi
 - Siswa diberi stimulus melalui tanya jawab untuk menggali pengetahuan siswa.
- 2) Menyatakan masalah
 - Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah yang relevan dengan materi yang diajarkan.
 - Siswa diarahkan untuk merumuskan masalah.
 - Siswa diarahkan untuk menemukan jawaban sementara (hipotesis).

Elaborasi

1) Pengumpulan data

- Siswa dengan bimbingan guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 4 sampai 5 orang siswa dengan kemampuan akademik yang heterogen.
- Setiap kelompok difasilitasi dalam kegiatan diskusi dan membagikan LKS serta buku atau media realia yang berkaitan dengan materi.

2) Pengolahan data

- Setiap kelompok berdiskusi, berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan LKS untuk membuktikan hipotesis dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh.

3) Pembuktian.

- Perwakilan kelompok menyampaikan hasil temuannya dan guru memberikan kesempatan kepada kelompok yang lain untuk menanggapi jawaban dari kelompok yang maju.

4) Menarik kesimpulan

- Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan dari hasil presentasi yang telah dilakukan.

Konfirmasi

- 1) Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang salah satu kelompoknya berhasil melaksanakan penemuan dengan baik.
- 2) Guru melakukan refleksi pada siswa mengenai pembelajaran hari ini.

Kegiatan Penutup

- 1) Melakukan refleksi pembelajaran berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 2) Siswa bersama guru menyimpulkan dari hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Siswa diberi tugas rumah sebagai tindak lanjut.
- 4) Guru memberi motivasi kepada siswa.
- 5) Guru menyiapkan kondisi psikis dan fisik siswa untuk mengakhiri pembelajaran.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan secara bersama dengan pelaksanaan tindakan, menggunakan alat bantu berupa lembar observasi. Lembar observasi yang disiapkan meliputi lembar observasi kinerja guru, aktivitas belajar siswa, afektif, dan psikomotor.

d. Refleksi

- 1) Menganalisis kekurangan dan keberhasilan guru dalam penggunaan media realia
- 2) Menganalisis hasil pengamatan hasil belajar siswa selama pembelajaran IPS menggunakan media realia
- 3) Berdiskusi dengan guru untuk merencanakan perbaikan pembelajaran sebagai tindak lanjut untuk siklus selanjutnya

G. Indikator Keberhasilan

Aktivitas belajar siswa sangat dipengaruhi oleh partisipasi siswa dalam belajar. Assrofudin (2010) menjelaskan bahwa partisipasi belajar dapat terwujud apabila siswa menunjukkan keterlibatan dalam segala kegiatan belajar, serta adanya kemauan merespon dan berkreasi dalam kegiatan belajar. Sedangkan setiap proses pembelajaran selalu menghasilkan hasil belajar. Hanya saja, sampai di tingkat mana hasil belajar yang telah dicapai tersebut. Sehubungan dengan hal ini, Djamarah dan Zain (2006: 107) menjelaskan tingkat atau taraf keberhasilan belajar yang baik/minimal yaitu apabila 75% atau lebih dari siswa menguasai materi yang diajarkan.

Berdasarkan kajian tersebut, peneliti merumuskan indikator keberhasilan penelitian sebagai berikut :

- a. Adanya peningkatan aktivitas siswa kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya pada setiap siklus yang menunjukkan katagori minimum aktif.
- b. Pembelajaran di kelas tuntas dengan 75% dari jumlah siswa mencapai nilai rata-rata hasil belajar (kognitif, afektif, psikomotor) 66 dalam katagori sedang.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di Bab IV, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media realia dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari siklus I diperoleh nilai aktivitas siswa 63,65 dalam katagori “Aktif” dan siklus II dikatagorikan “Aktif” dengan nilai aktivitas 76,65. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 13. Penggunaan media realia dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya ini dibuktikan berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa.
2. Penggunaan media realia dalam pembelajaran IPS juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa di setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 61,2 dengan katagori “Sedang”, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 71,18 dengan katagori “Sedang”. Pada siklus III nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 81,53 dan dikatagorikan “Tinggi”. Dengan demikian penggunaan media realia dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD

Negeri 01 Ciptamulya terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan beberapa hal dalam menggunakan media realia pada pembelajaran yang ditujukan pada:

1. Siswa

Siswa diharapkan mempersiapkan diri terlebih dahulu sebelum materi disampaikan oleh guru. Siswa harus berpartisipasi aktif dalam kegiatan observasi individu maupun kelompok, sebab dapat membantu siswa lebih pandai memecahkan masalah dalam pembelajaran. Siswa harus berani dalam menyampaikan ide atau gagasan dan pertanyaan kepada teman maupun guru. Dan sebaiknya lebih bisa antusias dan bersemangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran.

2. Guru

Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media realia yaitu guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran. Secara khusus dalam penerapan media realia perlu diperhatikan beberapa hal, diantaranya yaitu perlunya bimbingan kepada peserta didik untuk dapat mengajukan permasalahan (soal) dan penyelesaian soal yang telah dibuat agar siswa lebih mudah mengerti dan memahami konsep dan materi yang sedang dipelajari maupun untuk materi berikutnya.

3. Sekolah

Diharapkan agar sekolah dapat mengembangkan penggunaan media realia sebagai inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat diterapkan oleh guru-guru pada semua mata pelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

4. Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan bagi peneliti berikutnya dapat mengembangkan dan menerapkan media realia dalam pembelajaran dengan materi yang berbeda. Selain itu, media realia dapat diterapkan melalui kolaborasi dengan pendekatan, strategi, dan model pembelajaran lain sesuai dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. PT Refika Aditama. Bandung.
- Amri, Sofan. 2014. *Pengembangan dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Prestasi Pustaka Publisher. Jakarta.
- Andayani. 2009. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Anitah, W. Sri dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Aqib, Zainal dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB dan TK*. Yrama Widya. Bandung.
- Arikunto, S. 2007. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.
- 2010. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.
- 2009. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo. Bandung.
- 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- 2010. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Assrofudin. 2010. *Kegiatan Belajar Mengajar*. [www. blogrankings. com/./ 2982 html](http://www.blogrankings.com/./2982.html). Diakses pada 25 Maret 2017. Pukul 15.40 WIB.

- Cepi, Riyana dan Rudi Susilana. 2007. *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima. Bandung.
- Denbagus. 2011. *Media Pembelajaran*. <http://younscientist.blogspot.com/2011/01/media-pembelajaran.html>. Diakses 16 Desember 2015. Pukul 11.57 WIB.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta.
- _____. 2006. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Depdiknas. Jakarta.
- _____. 2008. *Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi satuan Pendidikan dasar dan Menengah*. Depdiknas. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Emzir, 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Ibrahim, R., Nana Syaodih, S. 2005. *Perencanaan Pengajaran*. PT Rineka cipta. Jakarta.
- Indriana, D. 2011 *Ragam Alat Baantu Media Pengajaran. Mengenal, Merancang, dan Mempraktikannya*. DIVA Press.p.15. Jogjakarta.
- Iskandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Gaung Persada. Jakarta.
- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud No. 66 tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Kunandar, 2010: *277 Aktivitas Belajar*. Pustaka Belajar. Jogjakarta.

- Pujita. 2006. *Media Pembelajaran*. <http://www.wordpress.com>. Diakses pada 29 Mei 2016. Pukul 01.30 WIB.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran di SD*. Dirjen Dikti Depdiknas. Jakarta.
- Riana. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Dirjendikti. Jakarta.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- _____. 2005. "Pengembangan Kurikulum Model Desain Sistem Pelatihan Berbasis Kompetensi". *Jurnal Teknologi Pendidikan Edutech*. Jakarta.
- Saidihardjo. 2005. *Cakrawala Pengetahuan Sosial untuk Kelas 3 SD dan MI, KBK*. PT. Tiga Serangkai. Solo.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sardiman, A.M. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sarjiyo, dkk. 2008. *Pendidikan IPS di SD*, Universitas terbuka. Jakarta.
- Solihatini, Etin dan Raharjo. 2007. *Cooperative Learning*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Somantri, Muhammad Numan. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. PT Rosda Karya. Bandung.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Sinar Baru. Bandung.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Sinar Baru. Bandung.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2004. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sumaatmadja, Nursyid. 2002. *Pendidikan Pemanusiaan Manusia Manusiawi*. AlfaBeta. Bandung.
- Sumarno, Alim. 2011. *Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran*. <http://elearning.unesa.ac.id/myblog/alim-sumarno/langkah-langkah-penggunaan-media-pembelajaran>. Diakses 29 April 2016. Pukul 10.18 WIB.
- Sungkono, dkk. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pusaka Pelajar. Yogyakarta.
- Supriyatna, Nana. 2007. *Kontruksi Pembelajaran Sejarah Kritis*. Historia Utama Press. Bandung.
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta. Prestasi Pustaka.
- Wahab, Abdul Aziz. 2008. *Metode dan Model-Model Mengajar*. AlfaBeta. Bandung.
- Wibowo. 2002. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Winataputra, Udin, dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta.