

**PENGARUH PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBASIS MEDIA  
GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V  
SD NEGERI 1 LABUHAN RATU DUA WAY JEPARA**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**DENIQ HUDAWATI**



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

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBASIS MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 1 LABUHAN RATU DUA WAY JEPARA**

Oleh

**DENIQ HUDAWATI**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan pendekatan kontekstual berbasis media grafis terhadap hasil belajar IPS. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain eksperimen *non-equivalent group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes berupa soal pilihan jamak dengan analisis data berupa kuantitatif yang sebelumnya telah diujikan dan dianalisis dengan validitas dan reliabilitas. Hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi hanya pada ranah kognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan pendekatan kontekstual berbasis media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara.

**Kata kunci:** hasil belajar, media grafis, pendekatan kontekstual.

**PENGARUH PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBASIS MEDIA  
GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V  
SD NEGERI 1 LABUHAN RATU DUA WAY JEPARA**

**Oleh**

**DENIQ HUDAWATI**

**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** : **PENGARUH PENDEKATAN KONTEKSTUAL  
BERBASIS MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL  
BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 1  
LABUHAN RATU DUA WAY JEPARA**

**Nama Mahasiswa** : **Deniq Hudawati**

**No. Pokok Mahasiswa** : 1313053031

**Program Studi** : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Fakultas** : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

**Drs. Siswanto, M.Pd.**  
NIP 19540929 198403 1 001

**Dr. Darsono, M.Pd.**  
NIP 19541016 198003 1 003

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

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

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Drs. Siswantoro, M.Pd.**

**Sekretaris : Dr. Darsono, M.Pd.**

**Penguji Utama : Dra. Sulistiasih, M.Pd.**

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

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



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Juli 2017**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Deniq Hudawati  
NPM : 1313053031  
Program Studi : S 1 PGSD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Kontekstual Berbasis Media Grafis terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara” 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, April 2017

Yang membuat Pernyataan



Deniq Hudawati

NPM 1313053031

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Deniq Hudawati, dilahirkan di Desa Labuhan Ratu Satu, Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 18 Januari 1995. Peneliti merupakan anak pertama dari empat bersaudara, putri dari pasangan Bapak Machtub Susilo dan Ibu Suyanti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua lulus pada tahun 2007.
2. SMP Negeri 1 Way Jepara 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 melalui jalur SNMPTN. Peneliti melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Margorejo. Selain PPL, peneliti juga melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Margorejo, Kecamatan Padang Ratu Kabupaten Lampung Tengah.

## *MOTO*

*“Barang siapa yang keluar untuk menuntut ilmu maka ia  
adalah seperti di jalan Allah hingga pulang”.*  
(HR. Tirmidzi)

*“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat  
sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-  
orang yang sabar”.*  
(QS. Al Baqarah : 6-8)

*“Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai  
dengan kesanggupannya”.*  
(QS. Al- Baqarah : 286)

*Mulailah dari diri sendiri  
Mulailah sekarang juga  
Mulailah dari yang sederhana  
(Aa Gym)*



## PERSEMBAHAN

### *Bismillahirrohmanirrohim*

*Puji syukur selalu terpanjatkan ke hadirat Allah Swt. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad Saw.  
Kupersembahkan skripsi ini untuk;*

***Bapakku Machtub Susilo dan Ibuku Suyanti**  
atas segala sesuatu yang telah dilakukan demi anakmu. Terima kasih telah membesarkan, membimbing, mendidik, dan mencurahkan kasih sayangnya serta motivasi agar menjadi anak yang lebih baik. Dan tak lupa yang selalu mendoakan untuk keberhasilanku.  
Terima kasih Bapak, Terima kasih Ibu.*

***Adikku, Fauzan Basyir, Fatimah Az-Dzaki dan Dzakira Hardiyanti**  
yang selalu meluangkan waktu untuk mendengarkan keluh kesahku dan selalu memberi semangat pada diriku. Semoga semua usaha peneliti mampu menjadi kebahagiaan dan kebanggaan untuk adik-adikku.*

***Tim pengelola beasiswa Bidikmisi Universitas Lampung**  
Yang telah memberikan bantuan baik secara material maupun non-material. Semoga kebaikan dan kerja kerasnya dibalas oleh Allah Swt. terima kasih Bidikmisi.*

***Almamaterku tercinta "Universitas Lampung"***

## SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamiin, puji syukur ke hadirat Allah Swt. karena atas ridha-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul "Pengaruh Pendekatan Kontekstual Berbasis Media Grafis terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. 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 FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Muncarno, M. Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Mugiadi, M. Pd., Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak Drs. Siswantoro, M. Pd., Dosen Pembimbing I yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Dr. Darsono, M. Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Ibu Dra. Sulistiasih, M. Pd., Dosen Pembahas yang telah memberikan masukan dan saran-saran yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Karyawan PGSD Kampus B Metro, yang telah banyak membantu demi kelancaran penulisan skripsi ini hingga selesai.
11. Ibu Sutini, S. Pd., Koordinator Administrasi Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi.
12. Bapak Sutarjo, S. Pd., Kepala SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua, serta dewan guru dan staf administrasi yang telah memberikan saran, ilmu yang sangat bermanfaat, dan membantu peneliti untuk melakukan penelitian hingga penelitian selesai.
13. Bapak Ahmad Bisri, S. Pd., Guru Kelas VA yang telah bersedia menjadi teman sejawat dan telah membimbing, serta banyak memberikan masukan selama penelitian.
14. Ibu Endang Sriwigati, S. Pd., Guru Kelas VB yang telah bersedia menjadi teman sejawat dan telah membimbing, serta banyak memberikan masukan selama penelitian.

15. Siswa-siswi kelas VA dan VB SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara semoga kalian menjadi anak yang bertakwa, cerdas, dan berprestasi.
16. Siswa-siswi kelas V Abdurrahman Bin Auf SD IT Baitul Muslim yang telah membantu peneliti dalam menguji soal.
17. Sahabat berbagi suka dan duka peneliti selama ini, Eka Nopiana, Fitri, Linda, Norenda, Riska, Eka Wulan, Apriska, Ayu, Desi, Mia, Eni, Avira, Dewi, Siti Mai, Ratih, Novita, Eka Septi, Cici, Agus dan Dutta. Terima kasih telah menjadi teman bertukar pendapat dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
18. Rekan-rekan senasib seperjuangan, mahasiswa S-1 PGSD angkatan 2013 terutama keluarga besar kelas A, terima kasih untuk 4 tahun yang luar biasa, bersama kalian aku lewati perjuangan menempuh gelar Sarjana Pendidikan.
19. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu per satu yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah Swt. akan tetapi peneliti berharap skripsi yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan dan peningkatan mutu dunia pendidikan terutama ke SD-an.

Metro, April 2017

Peneliti

Deniq Hudawati

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	8
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	9
A. Pendekatan Pembelajaran.....	9
B. Pembelajaran Kontekstual.....	10
1. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual.....	12
2. Langkah-langkah Pembelajaran Kontekstual.....	13
3. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kontekstual .....	15
4. Komponen Pembelajaran Kontekstual.....	16
C. Media Pembelajaran.....	18
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	18
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	18
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	20
D. Media Grafis.....	21
1. Pengertian Media Grafis .....	21
2. Jenis-jenis Media Grafis.....	22
3. Kelebihan dan Kelemahan Media Grafis .....	23
E. Belajar dan Hasil Belajar .....	24
1. Belajar .....	24
2. Hasil Belajar.....	25

F. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	26
1. Pengertian IPS .....	26
2. Karakteristik IPS .....	28
3. Ruang Lingkup IPS .....	29
4. Pembelajaran Pendidikan IPS di SD.....	31
5. Tujuan Pendidikan IPS di SD .....	32
G. Penelitian yang Relevan .....	33
H. Kerangka Pikir .....	34
I. Hipotesis Penelitian.....	36
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Jenis Penelitian .....	37
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	40
1. Variabel Penelitian.....	40
2. Definisi Operasional.....	41
C. <i>Setting</i> Penelitian.....	42
1. Subjek Penelitian.....	42
2. Tempat Penelitian.....	42
3. Waktu Penelitian .....	42
D. Populasi dan Sampel .....	43
1. Populasi Penelitian.....	43
2. Sampel Penelitian.....	43
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	44
1. Kisi-kisi Soal.....	45
2. Uji Coba Instrumen .....	46
3. Uji Validitas .....	46
4. Uji Reliabilitas .....	47
F. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	48
1. Uji prasyarat Analisis Data .....	48
a. Uji Normalitas.....	48
b. Uji Homogenitas .....	49
2. Teknik Analisis Data Kuantitatif .....	49
a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual.....	49
b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa.....	50
c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa .....	50
3. Uji Hipotesis .....	51
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian .....	53
1. Visi dan Misi Sekolah.....	53
2. Keadaan Jumlah Siswa .....	54
3. Keadaan Guru dan Pegawai.....	54
4. Sarana dan Prasarana .....	55

B. Pelaksanaan Penelitian .....	56
1. Persiapan Penelitian .....	56
2. Uji Coba Instrumen Penelitian .....	56
a. Validitas .....	56
b. Reliabilitas .....	58
3. Pelaksanaan Penelitian .....	58
4. Pengambilan Data Penelitian .....	62
C. Hasil Analisis Data Penelitian dan Pengujian Hipotesis.....	62
1. Analisis Data Hasil Belajar .....	62
a. <i>Pretest</i> .....	62
b. <i>Posttest</i> .....	64
c. <i>N-gain</i> .....	66
2. Uji Prasyarat Analisis Data .....	68
a. Uji Normalitas .....	68
b. Uji Homogenitas .....	69
3. Pengujian Hipotesis.....	70
D. Pembahasan.....	71
E. Keterbatasan Penelitian.....	73
<b>V. KESIMPULANDAN SARAN .....</b>	<b>75</b>
A. Kesimpulan .....	75
B. Saran.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data nilai hasil belajar IPS <i>mid</i> semester ganjil kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara tahun pelajaran 2016/2017 .....	4
2. Ruang lingkup pelajaran IPS.....	30
3. Kisi-kisi tes hasil belajar IPS .....	45
4. Interpretasi koefisien korelasi nilai r.....	47
5. Kriteria tingkat reliabilitas .....	48
6. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa .....	50
7. Keadan guru dan pegawai SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara .....	55
8. Hasil analisis validitas butir soal tes kognitif.....	57
9. Nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	62
10. Nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	64
11. Nilai <i>n-gain</i> siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	66
12. Uji normalitas nilai <i>pretest</i> kelas VA dan VB .....	69
13. Uji hipotesis hasil belajar siswa .....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka konsep variabel .....	35
2. Desain eksperimen .....	38
3. Variabel penelitian .....	41
4. Diagram nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	63
5. Diagram nilai rata-rata <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	64
6. Diagram nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	65
7. Diagram nilai rata-rata <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	66
8. Diagram nilai <i>n-gain</i> siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	67
9. Diagram selisih rata-rata <i>n-gain</i> siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran Halaman

I. Surat-surat Penelitian .....	76
1. Surat Penelitian Pendahuluan .....	84
2. Surat Keterangan .....	85
3. Surat Izin Penelitian .....	86
4. Surat Pemberian Izin Penelitian .....	87
5. Surat Keterangan Teman Sejawat I .....	88
6. Surat Keterangan Teman Sejawat II .....	89
7. Surat Keterangan Penelitian .....	90
II. Perangkat Pembelajaran .....	91
8. Pemetaan SK-KD .....	92
9. Silabus Pembelajaran .....	94
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen.....	97
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol .....	106
12. Data Dokumentasi Nilai IPS .....	112
13. Soal Uji Instrumen .....	113
14. Kunci Jawaban Uji Instrumen .....	120

	Halaman
III. Hasil Validitas, Reliabilitas dan Hasil Belajar Siswa .....	121
15. Hasil Validitas .....	122
16. Hasil Reliabilitas .....	124
17. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i> .....	125
18. Format Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	126
19. Soal <i>Pretest</i> .....	127
20. Soal <i>Posttest</i> .....	129
21. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	131
IV. Hasil Penelitian .....	132
22. Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Eksperimen .....	133
23. Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Kontrol .....	134
24. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	135
25. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	139
26. Tabel <i>Chi-Kuadrat</i> .....	143
27. Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	144
28. Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	146
29. Tabel Distribusi F.....	148
30. Uji Hipotesis.....	149
V. Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	150
31. Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	151

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa. Pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Masalah pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, guru atau pendidik, keluarga, lingkungan masyarakat dan peserta didik itu sendiri. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan diharapkan dapat mengubah pola pikir dalam menghadapi segala tantangan di masa yang akan datang.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (ayat 1), menjelaskan bahwa pendidikan adalah proses usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendali diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Depdiknas, 2003: 1).

Penjelasan di atas, dapat dimaknai bahwa tujuan nasional pendidikan dapat dicapai melalui pendidikan tingkat dasar sampai dengan perguruan tinggi. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan sepanjang hayat untuk menyelenggarakan sebuah sistem pendidikan yang berkualitas, efektif, dan

menyeluruh guna mencapai tujuan pendidikan nasional sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Kurikulum pendidikan yang dijadikan pedoman atau petunjuk jalan untuk mencapai tujuan tersebut sangat dibutuhkan.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Kurikulum yang berlaku saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua yang masih menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada kelas II, III, V dan VI. Selain itu SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua mulai mencoba menerapkan Kurikulum 2013 pada kelas I dan IV. Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian di kelas V yang masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam pembelajaran.

Badan Standar Nasional Pendidikan atau BSNP (2006: 5) menjelaskan pengertian KTSP yaitu kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus. Adapun komponen mata pelajaran pada struktur kurikulum SD/MI adalah: (1) Pendidikan Agama, (2) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), (3) Bahasa Indonesia, (4) Matematika,

(5) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), (6) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), (7) Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), (8) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, serta (9) Mata pelajaran lain sebagai muatan lokal sesuai dengan kebijakan sekolah masing-masing.

Beberapa mata pelajaran yang diajarkan, terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa melalui mata pelajaran IPS peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab serta warga negara dunia yang cinta damai. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan IPS tersebut dapat ditempuh melalui pengembangan potensi siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Susanto (2014: 144) menyatakan bahwa pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan siswa dalam masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik. Dalam pendidikan IPS dikembangkan tiga aspek atau tiga ranah pembelajaran, yaitu: aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif). Ketiga aspek ini merupakan acuan yang berorientasi untuk mengembangkan pemilihan materi, strategi, dan model pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya hasil belajar IPS dapat dilakukan dengan melibatkan mental siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya difokuskan pada pemberian pembekalan kemampuan pengetahuan saja, akan tetapi bagaimana agar pengalaman belajar yang dimiliki siswa senantiasa terkait dengan masalah-masalah nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 26 dan 28 November 2016 di kelas VA dan VB SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Tahun Pelajaran 2016/2017, diketahui bahwa hasil belajar IPS pada ujian tengah semester masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan nilai siswa pada tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1. Data nilai hasil belajar IPS *mid* semester ganjil kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara Tahun Pelajaran 2016/2017**

Kelas	Jumlah Siswa (Orang)	KKM	Rata-Rata Nilai Kelas	Tuntas		Belum Tuntas	
				Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
VA	29	60	43,65	18	62,07	11	37,93
VB	30		63,16	22	73,33	8	26,67

(Sumber: Dokumentasi kelas VA dan VB SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara)

Berdasarkan Tabel 1 di atas, pada mata pelajaran IPS, guru menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 60. Rata-rata nilai kelas VA adalah 43,65 dan pada kelas VB adalah 63,16. Siswa yang mencapai KKM pada kelas VA yaitu sebanyak 18 siswa atau sebesar 62,07% dan kelas VB yaitu sebanyak 22 siswa atau sebesar 73,33%. Sedangkan siswa pada kelas VA yang belum mencapai KKM yaitu sebanyak 11 siswa atau sebesar 37,93% dan kelas VB yaitu sebanyak 8 siswa atau sebesar 26,67%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS masih rendah.

Rendahnya hasil belajar terjadi karena guru kurang menggunakan variasi pendekatan pembelajaran. Guru kurang menggunakan media atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Serta guru lebih menekankan siswa untuk menghafal dan jarang mengaitkan materi yang dibahas dengan masalah-

masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, guru harus mampu memilih dan merancang kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Hal ini dapat memungkinkan siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru dan mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna.

Berkenaan dengan hal ini, peneliti melakukan penelitian eksperimen pada kelas VA dengan menggunakan pendekatan kontekstual untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa. Menurut Hamdayama (2014: 50) pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan siswa sebagai keluarga dan masyarakat.

Mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa, dapat disiasati dengan pemberian ilustrasi atau contoh, sumber belajar, maupun media seperti media grafis. Menurut Sanjaya (2014: 157) media grafis yaitu media yang dapat mengomunikasikan data dan fakta, gagasan serta ide-ide melalui gambaran dan kata-kata. Hal ini memungkinkan bahwa pendekatan kontekstual berbasis media grafis berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Sedangkan pada kelas VB peneliti menerapkan metode pembelajaran konvensional sebagai kelas kontrol. Hal ini bertujuan menjadikan kelas VB sebagai pengendali, peningkatan hasil belajar siswa pada kelas VA.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menerapkan pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran IPS. Hal inilah yang mendorong peneliti melakukan



penelitian yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Kontekstual Berbasis Media Grafis terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Kurangnya variasi pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya penggunaan media atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Guru lebih menekankan siswa untuk menghafal dan jarang mengaitkan materi yang dibahas dengan masalah-masalah nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari.
4. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada pengaruh pendekatan kontekstual berbasis media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara Tahun Pelajaran 2016/2017.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Sejauh manakah pengaruh yang signifikan penerapan pendekatan kontekstual berbasis media grafis

terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara Tahun Pelajaran 2016/2017?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan pendekatan kontekstual berbasis media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara Tahun Pelajaran 2016/2017”.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Penelitian Secara Teoritis**

Penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu memberikan sumbang saran terhadap perkembangan pembelajaran IPS, terutama terkait hasil belajar IPS siswa dan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual.

#### **2. Manfaat Penelitian Secara Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

Diterapkannya pendekatan kontekstual berbasis media grafis, dapat menjadi salah satu cara untuk memahami materi dalam pelajaran IPS menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

##### **b. Bagi Guru**

Memberikan wawasan yang lebih luas melalui pendekatan kontekstual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Selain itu, dapat juga dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran.

**c. Bagi Sekolah**

Menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran di SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara.

**d. Bagi Peneliti**

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi peneliti di masa yang akan datang dan meningkatkan motivasi peneliti untuk terus belajar serta menambah wawasan maupun pengalaman dalam mendidik.

**G. Ruang Lingkup Penelitian**

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap masalah yang akan dikemukakan, maka perlu adanya batasan ruang lingkup penelitian yaitu:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah pendekatan kontekstual berbasis media grafis dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara Tahun Pelajaran 2016/2017.
4. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara semester genap Tahun Pelajaran 2016/2017.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Pendekatan Pembelajaran**

Ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya yaitu ketepatan dalam memilih model pembelajaran. Menurut Dani (2013: 5) model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru meliputi pendekatan, strategi, metode, teknik, dan bahkan taktik pembelajaran yang sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh. Hal utama yang mendasari pelaksanaan proses pembelajaran di kelas adalah pendekatan pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh guru dan siswa dalam mencapai tujuan instruksional untuk suatu satuan instruksional (Sagala, 2013: 68). Sedangkan menurut Ganida (2008: 14), pendekatan pembelajaran adalah suatu strategi (siasat) dalam mengajar yang digunakan untuk memaksimalkan hasil pembelajaran. Pendekatan pembelajaran merupakan strategi yang digunakan dalam upaya menciptakan berlangsungnya proses pembelajaran dalam situasi, kondisi dan lingkungan belajar yang kondusif dengan menitikberatkan pada salah satu sasaran yang ingin dicapai. Ada beberapa jenis pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan

proses belajar. Menurut Dani (2013: 6) jenis-jenis pendekatan pembelajaran meliputi: CTL, PAIKEM, CBSA, dan pendekatan keterampilan proses.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran adalah suatu strategi (siasat) dalam mengajar yang digunakan untuk memaksimalkan hasil pembelajaran. Hal ini dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan menentukan arah yang akan diambil untuk menuju suatu sasaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran melalui situasi dan lingkungan yang disesuaikan dengan sasaran tersebut. Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL) karena pendekatan pembelajaran ini dapat membantu memaksimalkan hasil pembelajaran.

## **B. Pembelajaran Kontekstual**

Pembelajaran di sekolah akan lebih mudah diterima oleh siswa apabila dikaitkan dengan situasi dunia nyata siswa, pembelajaran yang sesuai dengan hal tersebut adalah pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual diartikan sebagai pembelajaran yang berhubungan dengan konteks tertentu. Menurut Hamdayama (2014: 56) pembelajaran kontekstual adalah suatu pembelajaran di mana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam pembelajarannya dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan siswa sehari-hari, serta lebih menekankan pada belajar bermakna.

Menurut Rusman (2014: 190) pembelajaran kontekstual adalah proses pendidikan yang bertujuan membantu siswa melihat makna dalam materi akademik yang dipelajari dengan jalan menghubungkan mata pelajaran akademik dengan isi kehidupan sehari-hari, yaitu konteks kehidupan pribadi, sosial, dan budaya.

Sanjaya (2007: 253) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada prospek keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan siswa.

Pendekatan pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya (Komalasari, 2013: 7). Menurut Johnson dalam Rusman (2012: 187) pendekatan kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Lebih lanjut Johnson mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa. Jadi, pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemampuan diri tanpa merugi dari segi manfaat, sebab siswa berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkannya dengan dunia nyata.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, yang dimaksud dengan pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa. Mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan siswa sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Terkait dengan konsep seperti itu, maka proses pembelajaran akan berlangsung secara bermakna. Proses pembelajaran akan berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan bekerja dan mengalami, bukan pengetahuan dari guru ke siswa.

### 1. Karakteristik Pendekatan Kontekstual

Pembelajaran kontekstual memiliki beberapa karakteristik yang khas, yang membedakannya dengan pendekatan lain. Karakteristik pendekatan kontekstual menurut Depdiknas (2011: 11) adalah:

- (a) kerja sama, (b) saling menunjang, (c) menyenangkan, (d) tidak membosankan, (e) belajar dengan teman, (f) pembelajaran terintegrasi, (g) siswa aktif, (h) *sharing* dengan teman, (i) menggunakan berbagai sumber, (j) siswa kritis dan guru kreatif, (k) dinding kelas dan lorong-lorong penuh dengan hasil karya siswa, dan (l) laporan orang tua bukan rapor melainkan hasil karya siswa.

Sementara itu, Jhonson (2006: 15) mengidentifikasi delapan karakteristik pendekatan kontekstual, yaitu:

- a. *making meaningful connections* (membuat hubungan penuh makna);
- b. *doing significant work* (melakukan kerja signifikan);
- c. *self-regulated learning* (belajar mengatur sendiri);
- d. *collaborating* (kerja sama);
- e. *critical and creative thinking* (berpikir kritis dan kreatif);
- f. *nurturing the individual* (memelihara pribadi);
- g. *reaching high standard* (mencapai standar yang tinggi); dan
- h. *using authentic assessment* (penggunaan penilaian autentik).

Trianto (2011: 101) menyatakan karakteristik pendekatan kontekstual, yaitu (1) kerja sama; (2) saling menunjang; (3) menyenangkan, mengasyikkan; (4) tidak membosankan (*joyfull, comfortable*); (5) belajar dengan bergairah; (6) pembelajaran terintegrasi; dan (7) menggunakan berbagai sumber siswa aktif. Penjelasan lebih lanjut dikemukakan oleh Komalasari (2010: 13) bahwa karakteristik pembelajaran kontekstual meliputi pembelajaran yang menerapkan konsep keterkaitan (*relating*), konsep pengalaman langsung (*experiencing*), konsep pengaturan diri (*self-regulating*), dan konsep penilaian autentik (*authentic assessment*).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan kontekstual memiliki ciri khusus, yakni pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata, mengarahkan siswa untuk berpikir kritis dengan melakukan eksplorasi terhadap konsep dan informasi yang dipelajari serta adanya penerapan penilaian autentik untuk menilai pembelajaran secara autentik.

## **2. Langkah-langkah Pembelajaran Kontekstual**

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran kontekstual menurut Sugiyanto (2007: 7) yaitu:

- 1) Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengontruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- 2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan *inquiry* untuk semua topik yang diajarkan.
- 3) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan.



- 4) Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya.
- 5) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya.
- 6) Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 7) Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa.

Pendapat selaras dikemukakan oleh Mulyasa (2013: 111), bahwa terdapat lima elemen yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pendekatan kontekstual, yaitu:

- 1) Pembelajaran harus memperhatikan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh peserta didik.
- 2) Pembelajaran dimulai dari keseluruhan (global) menuju bagian-bagiannya secara khusus (dari umum ke khusus).
- 3) Pembelajaran harus ditekankan pada pemahaman, dengan cara:
  - a. Menyusun konsep sementara.
  - b. Melakukan *sharing* untuk memperoleh masukan dan tanggapan dari orang lain.
  - c. Merevisi dan mengembangkan konsep.
- 4) Pembelajaran ditekankan pada upaya mempraktikkan secara langsung apa-apa yang dipelajari.
- 5) Adanya refleksi terhadap strategi pembelajaran dan pengembangan pengetahuan yang dipelajari.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah dalam penerapan pendekatan kontekstual menurut Sugiyanto. Langkah-langkah tersebut diawali dengan kegiatan pengonstruksian pengetahuan yang dimiliki siswa dengan materi yang akan dipelajari dan dikaitkan dengan konteks dunia nyata. Selanjutnya guru mengembangkan pengetahuan siswa dengan bertanya. Adanya model sebagai alat bantu penyampaian materi, dan proses inkuiri melalui kegiatan diskusi yang dilakukakan siswa dengan guru,

maupun dengan sesama siswa. Hasil dari proses ini dipresentasikan melalui diskusi kelas dan diakhiri dengan refleksi berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan.

### **3. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kontekstual**

Suatu pendekatan pasti memiliki kelebihan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Menurut Trianto (2010: 113) kelebihan menggunakan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran adalah menciptakan ruangan kelas yang di dalamnya siswa yang aktif, membantu guru untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa. Guru memotivasi siswa untuk membentuk hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dengan kehidupan siswa sebagai anggota keluarga, warga negara, dan pekerja.

Selain kelebihan, pendekatan kontekstual juga memiliki kelemahan. Trianto (2011: 114) mengemukakan kelemahan kontekstual adalah penerapan pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang kompleks dan sulit dilaksanakan dalam konteks pembelajaran. Kemudian pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual juga membutuhkan waktu yang lama.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kontekstual banyak memberikan keuntungan bagi peserta didik yaitu memberikan pengalaman yang bermakna dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa sehingga menjadi aktif.

Kelemahan pendekatan kontekstual adalah pembelajaran yang kompleks dan dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk mengumpulkan informasi dalam konteks pembelajaran.

#### **4. Komponen Pembelajaran Kontekstual**

Menurut Muslich (2012: 44) pendekatan pembelajaran kontekstual melibatkan tujuh komponen utama:

1. Konstruktivisme merupakan landasan filosofis pendekatan pembelajaran kontekstual, bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit melalui sebuah proses. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.
2. Inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Inkuiri artinya proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis.
3. Bertanya adalah cerminan dalam kondisi berpikir. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Bertanya adalah proses dinamis, aktif, dan produktif serta merupakan fondasi dari interaksi belajar mengajar.
4. Masyarakat Belajar (Learning Community)  
Konsep masyarakat belajar menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Ketika menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual di dalam kelas, guru disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar.
5. Pemodelan adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa. Dalam pembelajaran kontekstual, guru bukanlah satu-satunya model. Pemodelan dapat dirancang dengan melibatkan siswa.
6. Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan ketika pembelajaran. Refleksi merupakan respons terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru dipelajari.
7. Penilaian autentik adalah upaya pengumpulan berbagai data yang dapat memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Data dikumpulkan dari kegiatan nyata yang dikerjakan siswa pada saat melakukan pembelajaran.

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual, tentu saja guru harus membuat desain/skenario pembelajaran, sebagai pedoman umum sekaligus sebagai alat kontrol dalam pelaksanaannya. Menurut Johnson dalam Rusman (2014: 192) komponen pembelajaran kontekstual meliputi:

(1) menjalin hubungan-hubungan yang bermakna (*making meaningful connection*), (2) mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang berarti (*doing significant work*), (3) melakukan proses belajar yang diatur sendiri (*self regulated learning*), (4) mengadakan kolaborasi (*collaboration*), (5) berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*), (6) memberikan layanan secara individual (*nurturing the individual*), (7) mengupayakan pencapaian standar yang tinggi (*reaching high standards*), dan (8) menggunakan assesmen autentik (*using authentic assessment*).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran memiliki komponen yang komprehensif. Komponen-komponen tersebut mencakup proses pengonstruksian pengetahuan yang dimiliki siswa. Melakukan proses berpikir secara sistematis melalui inkuiri, kegiatan bertanya dan membentuk kerja sama antarsiswa melalui diskusi. Adanya peran model untuk membentuk proses pembelajaran. Melibatkan siswa dalam melakukan refleksi pembelajaran, serta penilaian sebenarnya yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung sampai diperoleh hasil belajar.

## **C. Media Pembelajaran**

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

Umumnya dalam proses pembelajaran guru sering menggunakan media pembelajaran dengan tujuan supaya informasi atau materi yang disampaikan akan lebih mudah diterima atau dipahami oleh siswa. Menurut Heinich dalam Hermawan (2007: 3) media merupakan alat saluran komunikasi. Sedangkan menurut Asyhar (2012: 3) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan pembelajaran secara efisien dan efektif. Sejalan dengan Sundayana (2014: 6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu media perantara dalam menyampaikan atau menyalurkan pesan atau informasi dari sumber yang terencana. Apabila digunakan dalam proses pembelajaran di kelas maka media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

### **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membuat para siswa lebih tertarik, merasa senang, dan termotivasi untuk belajar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang akan dipelajari. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat sangat bermanfaat saat digunakan

dalam proses pembelajaran. Hermawan (2007: 12) menyebutkan manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing siswa,
- 3) Membangkitkan motivasi siswa.
- 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- 5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh siswa.
- 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- 7) Mengontrol arah kecepatan belajar siswa.

Menurut Daryanto (2013: 10) fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi di masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah.
- 2) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprogram, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing.
- 3) Dengan mudah membandingkan sesuatu dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
- 4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Melalui media pembelajaran, guru lebih mudah dalam menyampaikan materi atau bahan

ajar, siswa termotivasi, dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar karena mendapat pengalaman belajar yang bermakna.

### 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seiring berkembangnya zaman cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah beredar. Media merupakan segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai pengantar atau sarana untuk proses komunikasi dalam proses pembelajaran.

Trianto (2011: 235) memaparkan media pembelajaran meliputi berbagai jenis, antara lain: (1) media grafis atau media dua dimensi, seperti gambar, foto, grafik atau diagram, (2) media model dimensi tiga, seperti model-model benda ruang dimensi tiga, diorama, dan sebagainya, (3) media proyeksi, seperti film, filmstrip, OHP, (4) media informasi, seperti komputer, internet, dan (5) lingkungan.

Menurut Ibrahim dalam Daryanto (2013: 18) media pembelajaran dikelompokkan atas empat kelompok yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, dan media proyeksi. Sedangkan menurut Ashyar (2012: 44) dalam penggunaannya media pembelajaran dibagi menjadi 4 jenis, yaitu:

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari siswa. Misalnya: media visual nonproyeksi (benda relia, model, protetif dan grafis) dan media proyeksi (*powerpoint* dan *auto card*).
- 2) Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indra pendengaran siswa. Misalnya: radio, pita, kaset suara, dan piringan hitam.
- 3) Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indra pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Misalnya: video kaset dan film bingkai.

- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Misalnya: televisi dan *powerpoint*.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam jenis dan karakteristik. Beberapa jenis media pembelajaran dapat digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran yang ada di kelas. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media grafis yang tergolong mudah untuk memperoleh dan menyajikannya. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang digunakan yaitu media grafis.

## **D. Media Grafis**

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

Media grafis dalam proses pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang sering digunakan. Menurut Sanjaya (2014: 157) media grafis yaitu media yang dapat mengomunikasikan data dan fakta, gagasan serta ide-ide melalui gambaran dan kata-kata. Sedangkan menurut Sadiman (2014: 28) media grafis termasuk media visual. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Daryanto (2013: 19) mengemukakan bahwa 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 mengintisarikan, menggambarkan, dan merangkum ide, data atau kejadian.



Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media grafis adalah salah satu bentuk media visual yang menyalurkan pesan, ide-ide, data, ataupun fakta dengan menggunakan titik, garis, gambar, tulisan dari sumber pesan ke penerima pesan. Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan model mengajar yang dipergunakan guru.

## 2. Jenis-jenis Media Grafis

Ada beberapa jenis media grafis yang sering digunakan dalam kegiatan proses belajar. Menurut Daryanto (2013: 20) jenis-jenis media grafis meliputi: sketsa, gambar, bagan, karton/karikatur, peta datar, dan transparansi OHP. Sedangkan menurut Sadiman (2014: 29) media grafis memiliki beberapa jenis yaitu:

- 1) Gambar foto adalah media pembelajaran yang paling umum digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau *draft* kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa dapat dibuat secara cepat sementara guru menerangkan dapat pula dipakai untuk tujuan tersebut.
- 3) Diagram merupakan suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram atau skema yang menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.
- 4) Bagan/*chart* berfungsi untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.
- 5) Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar.
- 6) Kartun adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.
- 7) Poster merupakan media yang berfungsi untuk mem-pengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan jenis-jenis media grafis terdiri dari gambar, sketsa, diagram, bagan, poster, kartun, grafik, peta datar

dan transparansi OHP. Media grafis dalam penelitian ini sebagai alat bantu untuk menyampaikan konsep materi bagi siswa, sehingga lebih mudah memahami materi pembelajaran IPS dan membantu siswa dalam memahami materi dan tujuan yang ingin dicapai. Media grafis yang digunakan pada penelitian ini adalah media gambar.

### 3. Kelebihan dan Kelemahan Media Grafis

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu juga dengan media grafis. Kelebihan dan kelemahan media grafis menurut Daryanto (2013: 19) yaitu:

Kelebihan yang dimiliki media grafis adalah bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, dapat menyampaikan rangkuman, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya, sedikit memerlukan informasi tambahan, dapat membandingkan suatu perubahan, dapat divariasikan antara media satu dengan yang lainnya. Sedangkan kelemahan media grafis adalah tidak dapat menjangkau kelompok besar, hanya menekankan persepsi indra penglihatan saja, tidak menampilkan unsur audio dan *motion*.

Pada penelitian ini media grafis yang digunakan adalah media gambar. Media gambar merupakan media yang paling banyak digunakan dalam pendidikan. Hal ini karena media gambar menggunakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti secara jelas. Sadiman (2014: 29) menyebutkan kelebihan dan kelemahan media gambar, antara lain:

Kelebihan media gambar yaitu (a) sifatnya konkret, (b) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, (c) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, (d) gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman, (e) harganya murah dan

gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus. Kekurangannya yaitu: (a) hanya menekankan persepsi indra mata, (b) gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, (c) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan pendapat di atas, maka media grafis adalah salah satu bentuk media visual yang menyalurkan pesan, ide-ide, data, ataupun fakta dengan menggunakan titik, garis, gambar, tulisan dari sumber pesan ke penerima pesan. Kelebihan yang dimiliki media grafis yaitu mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam menyampaikan materi pelajaran. Sedangkan kelemahannya hanya menekankan pada indra penglihatan saja.

## **E. Belajar dan Hasil Belajar**

### **1. Belajar**

Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Belajar dapat mengembangkan potensi-potensi yang dibawanya sejak lahir. Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono, (2002: 10) mengungkapkan bahwa belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapasitas baru.

Sedangkan menurut Bell-Gredler dalam Winataputra (2008: 1.5) belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*). Ketiga hal tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari

masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Menurut Hamalik (2001: 29) belajar adalah suatu proses. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Jadi, belajar merupakan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses yang terjadi dalam kehidupan manusia melalui pengalaman dan lingkungan yang ada di sekitarnya dan memberikan hasil perubahan yang positif dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal tersebut ditempuh dengan berbagai model, pendekatan maupun strategi yang telah direncanakan serta disesuaikan dengan lingkungan sekitar siswa.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah suatu hal yang sangat penting untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang. Menurut Susanto (2014: 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil belajar dari kegiatan belajar. Hamalik (2001: 30) menyatakan bahwa hasil belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Bloom dalam Sudjana (2010: 22) mengungkapkan bahwa:

1. 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.
2. Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, percaya diri, dan santun.
    - a) Jujur adalah perilaku untuk menjadikan seseorang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
    - b) Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh terhadap peraturan.
    - c) Tanggung jawab adalah sikap seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagai makhluk sosial, individu, dan sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.
    - d) Peduli adalah sikap seseorang dalam memberikan tanggapan terhadap suatu perbedaan.
    - e) Percaya diri adalah kondisi mental seseorang yang memberikan keyakinan kuat untuk bertindak.
    - f) Kerja sama adalah sikap tolong menolong dalam pergaulan dan kegiatan sehari-hari.
  3. Ranah psikomotor adalah menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetik, gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah melakukan suatu proses pembelajaran dan menerima pengalaman belajarnya berupa pengetahuan, keterampilan, emosional, sikap, dan tingkah laku. Indikator hasil belajar tidak dilihat secara terpisah, mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif pada jenjang pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.

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

### **1. Pengertian IPS**

Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Secara umum pengertian IPS memusatkan pada aktivitas kehidupan manusia dan lingkungannya yang meliputi masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan interaksinya dengan aspek keadaan geografis wilayahnya. Hakikat IPS menurut Susanto (2013: 138) adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

Susanto (2014: 6) mengemukakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hokum, dan budaya. Menurut Sapriya (2007: 1) pengertian IPS adalah suatu program pendidikan yang mengintegrasikan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai sosial yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengintegrasikan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Cabang ilmu-ilmu tersebut memiliki hubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai sosial yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat.

## 2. Karakteristik IPS

Pada dasarnya setiap mata pelajaran memiliki suatu ciri atau karakteristik yang berbeda-beda yang dapat dilihat dari isi mata pelajaran tersebut.

Menurut Trianto (2012: 174) karakteristik IPS sebagai berikut.

1. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, dan sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

Supriatna (2007: 12) mengungkapkan bahwa karakteristik IPS adalah upaya untuk mengembangkan kompetensi sebagai warga negara yang baik. Warga negara yang berarti dapat menjaga keharmonisan hubungan di antara masyarakat, sehingga terjalin persatuan dan keutuhan bangsa. Menurut Sapriya (2007: 7) karakteristik IPS adalah salah satu karakteristik *social studies* adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan karakteristik IPS adalah bersifat dinamis yang selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan itu terdapat pada aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Terjalannya hubungan yang harmonis di antara masyarakat serta menjaga persatuan dan keutuhan bangsa.

### **3. Ruang Lingkup IPS**

Pembelajaran IPS pada setiap jenjangnya harus dibatasi, sesuai dengan kemampuan siswa pada tiap jenjang yang sedang ditempuhnya sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang sekolah dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Ruang lingkup mata pelajaran IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah yang tercantum dalam kurikulum, menurut Depdiknas (2006) dalam Susanto (2013: 160), sebagai berikut.

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan.
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- 3) Sistem sosial dan budaya.
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.



Menurut Sapriya, (2007: 19) ruang lingkup pelajaran IPS dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2. Ruang lingkup pelajaran IPS**

No.	Aspek	Sub-aspek
1.	Sistem sosial dan budaya	a. Individu, keluarga, dan masyarakat. b. Sosiologi sebagai ilmu dan metode. c. Interaksi sosial. d. Sosialisasi. e. Pranata sosial. f. Struktur sosial. g. Kebudayaan. h. Perubahan sosial budaya.
2.	Manusia, tempat, dan lingkungan	a. Sistem informasi geografi. b. Interaksi gejala fisik dan sosial. c. Struktur internal suatu tempat/wilayah. d. Interaksi keruangan. e. Persepsi lingkungan dan kewajiban.
3.	Waktu, keberlanjutan dan perubahan	a. Dasar-dasar ilmu sejarah. b. Fakta, peristiwa, dan proses.
4.	Perilaku ekonomi dan kesejahteraan	a. Berekonomi. b. Kebergantungan. c. Spesialisasi dan pembagian kerja. d. Perkoperasian. e. Kewirausahaan.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai ruang lingkup IPS, peneliti menyimpulkan bahwa ruang lingkup IPS meliputi manusia, lingkungan, waktu, perubahan, sosial, dan budaya serta perilaku manusia sesuai dengan kehidupan sehari-harinya, seperti hubungan manusia dengan manusia lainnya

ataupun manusia dengan lingkungannya. Ruang lingkup IPS dalam penelitian ini difokuskan pada waktu, keberlanjutan, dan perubahan.

#### **4. Pembelajaran Pendidikan IPS di SD**

Proses pembelajaran pendidikan IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pembelajaran pendidikan IPS di SD memadukan cabang-cabang ilmu sosial (geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi). Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menjelaskan beberapa ruang lingkup dalam mata pelajaran IPS: (1) manusia, tempat dan lingkungannya, (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Menurut Susanto (2014: 36) pola pembelajaran IPS di SD hendaknya lebih menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan, pemahaman, nilai-moral, dan keterampilan-keterampilan sosial pada siswa.

Sedangkan Bruner dalam Sapriya (2009: 38) menjelaskan bahwa terdapat tiga prinsip pembelajaran IPS di SD, yaitu (a) pembelajaran harus berhubungan dengan pengalaman serta konteks lingkungan sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar, (b) pembelajaran harus terstruktur sehingga siswa belajar dari hal-hal mudah kepada hal-hal yang sulit, dan (c) pembelajaran harus disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa dapat melakukan eksplorasi sendiri dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa cara dan teknik pembelajaran IPS di SD harus dikaji dengan tepat karena pola pembelajaran di SD berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, pembelajaran IPS di SD harus bergerak dari yang konkret ke yang abstrak

dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah ke yang sukar, dari yang sempit menjadi lebih luas, dan dari yang dekat ke yang jauh.

## **5. Tujuan Pendidikan IPS di SD**

Secara umum tujuan pendidikan IPS pada tingkat SD/MI untuk membekali siswa dalam bidang pengetahuan sosial. Adapun secara khusus tujuan pendidikan IPS di SD/MI menurut Susanto (2014: 31) adalah sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya.
- 2) Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah nasional yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- 3) Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- 4) Kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- 5) Kemampuan mengembangkan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS SD adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Tujuan IPS menurut Trianto (2011: 174) adalah mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan IPS adalah membantu siswa agar dapat menyesuaikan atau memahami dirinya terhadap lingkungannya. Dapat mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam masyarakat agar menjadi warga negara yang baik. Membantu siswa dalam memecahkan masalah yang ada, baik masalah pribadi atau masalah sosial, sehingga siswa memiliki kepedulian sosial yang tinggi.

### **G. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan sesuai dengan substansi yang diteliti. Fungsinya untuk memposisikan peneliti yang sudah ada dengan penelitian yang dilakukan.

1. Mahadiani (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Kontekstual berbantuan *Mnemonic* terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus III Sukawati” membuktikan bahwa hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran kontekstual lebih baik daripada hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Jenis penelitian ini tergolong penelitian *quasy experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Data penelitian dikumpulkan dengan metode tes. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan metode analisis kuantitatif dengan uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan melalui pendekatan pembelajaran kontekstual.

2. Rusditya (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kontekstual berbasis Kelompok Kecil terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas V SD Gugus I Blahbatuh Gianyar” membuktikan bahwa pemahaman siswa melalui pendekatan kontekstual lebih baik daripada siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua SD Gugus 1 Blahbatuh. Sampel diambil dengan teknik *purposive random sampling*. Data yang dikumpulkan adalah hasil belajar IPS yang meliputi aspek kognitif yang digabungkan dengan aspek afektif.

Penelitian di atas relevan dengan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti yaitu dalam hal penggunaan pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran IPS. Akan tetapi, yang membedakan penelitian tersebut dengan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti adalah penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yaitu media grafis. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017, bertempat di Desa Labuhan Ratu Dua Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2016/2017.

## **H. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antar variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Sekaran dalam Sugiyono (2014: 60) mengemukakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang

bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Kerangka pikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila penelitian tersebut berkenaan dengan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti di samping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variable, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti.

Berdasarkan pokok pemikiran yang telah dijelaskan, bahwa pendekatan kontekstual berbasis media grafis berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir sebagai berikut.



**Gambar 1. Kerangka Pikir Variabel**

Keterangan:

X = Pendekatan kontekstual berbasis media grafis

Y = Hasil belajar IPS siswa

→ = Pengaruh

Berdasarkan gambar 2 pada setiap penyusunan paradigma penelitian didasarkan pada kerangka berfikir. Alur kerangka pikir dapat dideskripsikan bahwa pendekatan kontekstual berbasis media grafis yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat siswa lebih mudah menguasai dan menghayati materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

## **I. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah penulis mengemukakan landasan teori dan kerangka pikir (Sugiyono, 2013: 96). Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah: Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan pendekatan kontekstual berbasis media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara Tahun Pelajaran 2016/2017.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Secara sederhana penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Arikunto (2008: 96) menyatakan metode eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu yang dikenakan pada subjek yang diselidiki. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan satu atau lebih kelompok perbandingan yang tidak menerima perlakuan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Alasan mengapa menggunakan jenis penelitian ini karena ingin melihat pengaruh penerapan pendekatan kontekstual berbasis media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V dan tidak memfokuskan pada subjektivitas dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design*. Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan pendekatan kontekstual berbasis media grafis sedangkan



kelas kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Menurut Sugiyono (2013: 116) bahwa *non-equivalent control group design* digambarkan sebagai berikut.

<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<hr/>		
<b>O<sub>3</sub></b>		<b>O<sub>4</sub></b>

**Gambar 2. Desain Eksperimen**

**Keterangan:**

O<sub>1</sub> = nilai pretest kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

X = perlakuan pendekatan kontekstual berbasis media grafis

O<sub>2</sub> = nilai posttest kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O<sub>3</sub> = nilai pretest kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O<sub>4</sub> = nilai posttest kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

Setelah diketahui tes awal dan tes akhir maka dihitung selisihnya yaitu:

$$O_2 - O_1 = Y_1$$

$$O_4 - O_3 = Y_2$$

**Keterangan:**

Y<sub>1</sub> = hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan pendekatan kontekstual berbasis media grafis

Y<sub>2</sub> = hasil belajar siswa tanpa perlakuan

Kemudian *gain score* tersebut dianalisis menggunakan  $t_{test}$ .

1. Langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelas eksperimen yaitu kelas VA dan kelas kontrol siswa kelas VB SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara.

- b. Menyusun kisi-kisi yang dikembangkan dalam pembuatan instrumen penelitian.
  - c. Menguji coba instrumen *pretest* dan *posttest* pada subjek uji coba soal yaitu siswa kelas V Abdurrahman Bin Auf SD IT Baitul Muslim.
  - d. Menganalisis data hasil uji coba untuk mengetahui apakah instrumen valid dan reliabel.
  - e. Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - f. Melakukan pembelajaran dengan memberi perlakuan pada kelas eksperimen dengan menerapkan pendekatan kontekstual berbasis media grafis, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pendekatan konvensional.
  - g. Melakukan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - h. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* untuk masing-masing kelas.
  - i. Menggunakan perhitungan manual statistik dengan bantuan *Ms. Office Excel 2007* untuk mencari perbedaan hasil penelitian, sehingga dapat diketahui pengaruh signifikan penerapan pendekatan kontekstual berbasis media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara.
  - j. Interpretasi hasil perhitungan data.
2. Langkah-langkah melaksanakan penelitian di kelas eksperimen dan di kelas kontrol adalah sebagai berikut.

a. Kelas eksperimen

Kelas VA sebagai kelas eksperimen, yaitu kelas yang diberi perlakuan berupa pendekatan kontekstual berbasis media grafis. Pembelajaran yang dilakukan dikelas eksperimen menggunakan langkah-langkah pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran kontekstual ini menurut Sugiyanto, (2007: 7) yaitu:

- 1) Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- 2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan *inquiry* untuk semua topik yang diajarkan.
- 3) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan.
- 4) Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya.
- 5) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya.
- 6) Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 7) Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa.

b. Kelas Kontrol

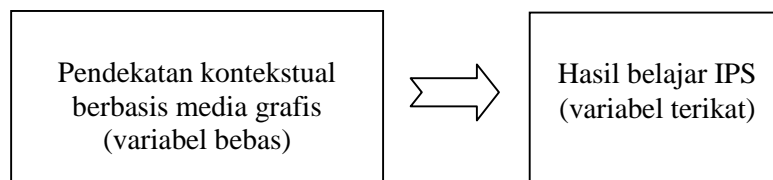
Kelas VB sebagai kelas kontrol, yaitu kelas yang tidak diberi perlakuan berupa pendekatan kontekstual berbasis media grafis. Pembelajaran yang dilakukan dikelas kontrol menggunakan langkah-langkah pembelajaran konvensional.

## **B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

### **1. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh

informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sugiyono (2013: 60) dalam penelitian ini ada dua macam variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat.



**Gambar 3. Variabel Penelitian**

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan timbulnya variabel terikat, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran kontekstual berbasis media grafis. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

## **2. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Untuk memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian. Variabel dalam penelitian ini yaitu pembelajaran kontekstual berbasis media grafis dan hasil belajar. Pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep seperti itu, maka proses pembelajaran akan berlangsung secara bermakna.

Media grafis adalah salah satu bentuk media yang sering digunakan untuk menyampaikan pesan, ide-ide, data, ataupun fakta dengan menggunakan titik, garis, gambar, tulisan dari sumber pesan ke penerima pesan sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan model mengajar yang dipergunakan guru.

Hasil belajar IPS adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

### **C. *Setting* Penelitian**

#### **1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara Tahun Pelajaran 2016/2017.

#### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur.

#### **3. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 dengan lama penelitian enam bulan, terhitung dari bulan November 2016 sampai dengan bulan April 2017. Rentang waktu tersebut dimulai dari tahap persiapan hingga penyerahan hasil penelitian.

## **D. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono (2014: 80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan pendapat lain yang dikemukakan oleh Kasmadi (2014: 65) populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup, dan waktu yang sudah ditentukan.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka yang menjadi populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara yang terdiri dari kelas VA dengan jumlah 29 siswa dan kelas VB berjumlah 30 siswa. Siswa kelas VA dijadikan kelas eksperimen dan siswa kelas VB dijadikan kelas kontrol.

### **2. Sampel Penelitian**

Sugiyono (2014: 81) memberikan pengertian bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jadi, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, teknik sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2013: 122). Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sampel

jenuh. Menurut Sugiyono (2013: 124) sampel jenuh teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Pada penelitian ini, kelas VA dijadikan sebagai kelompok eksperimen dengan menerapkan pendekatan kontekstual berbasis media grafis. Kelas VA dijadikan sebagai kelompok eksperimen karena pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik *non-probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Jadi peneliti memberi pengaruh terhadap kelas VA dengan menerapkan pendekatan kontekstual berbasis media grafis. Peneliti ingin mengetahui pengaruh pendekatan kontekstual berbasis media grafis terhadap hasil belajar IPS. Sedangkan kelas VB dijadikan kelas kontrol dengan pendekatan konvensional pada mata pelajaran IPS.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Menurut Arikunto (2008: 101) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data yang lengkap, valid, dan reliabel.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui tes. Tes yang digunakan yaitu untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Untuk menjamin bahwa instrumen tes yang akan digunakan baik, maka tes yang akan digunakan mengikuti langkah-

langkah penyusunan soal, yaitu: penyusunan kisi-kisi, uji coba instrumen, uji validitas dan uji realibilitas.

### 1. Kisi-kisi Instrumen Tes

Kisi-kisi instrumen tes yang digunakan disusun berdasarkan pembelajaran yang telah ditentukan. Kisi-kisi instrumen tes ini berbentuk soal pilihan jamak berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum perlakuan diberikan untuk mengetahui keadaan awal siswa. Sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan.

**Tabel 3. Kisi-kisi tes hasil belajar IPS**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Pokok Bahasan	Indikator	Nomor Butir
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	2.3 Menunjukkan sikap menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia	Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	<p>1. Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang berperan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.</p> <p>2. Mengemukakan peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di sekitar proklamasi.</p> <p>3. Menentukan peranan PPKI dalam pembentukan alat kemerdekaan NKRI.</p> <p>4. Menunjukkan sikap menghargai jasa tokoh-tokoh pejuang.</p>	<p>1, 2, 8, 14, 18, 22, 26, 28, 29, 30</p> <p>4, 5, 7, 10, 11, 12, 13, 17, 20, 31</p> <p>3, 6, 16, 19, 21, 33, 36, 37, 38, 39</p> <p>9, 15, 23, 24, 25, 27, 32, 34, 35, 40</p>
Jumlah				40



## 2. Uji Coba Instrumen

Instrumen tes ini sebelum diberikan kepada subjek penelitian terlebih dahulu diujicobakan pada subjek di luar subjek penelitian untuk memperoleh instrumen yang valid. Untuk menjamin bahwa instrumen yang digunakan baik, maka dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Tes uji ini dilakukan pada kelas V Abdurahman Bin Auf SD IT Baitul Muslim Way Jepara yang sama-sama masih menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan terakreditasi B.

## 3. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Menurut Sudjana (2012: 12) validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga benar-benar menilai apa yang seharusnya dinilai. Untuk mengukur tingkat validitas soal, dilakukan dengan teknik korelasi *point biserial*, dengan bantuan program *microsoft office excel 2007* di mana angka indeks korelasi diberi lambang  $r_{pbi}$  dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Korelasi: } r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

$R_{pbi}$  = koefisien korelasi *point biserial* yang melambangkan kekuatan korelasi antara variabel I dengan variabel II, yang dalam hal ini dianggap sebagai koefisien validitas item.

$M_p$  = skor rata-rata hitung yang dimiliki oleh *testee*, untuk butir item yang bersangkutan telah dijawab dengan betul.

$M_t$  = skor rata-rata dari skor total.

$SD_t$  = standar deviasi dari skor total.

$p$  = proporsi *testee* yang menjawab betul terhadap butir item yang sedang diuji validitas itemnya.

$q$  = proporsi *testee* yang menjawab salah terhadap butir item yang sedang diuji validitasnya.

(Sumber: Sudijono, 2013: 185).

**Tabel 4. Interpretasi koefisien korelasi nilai r**

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,80-1,000	Sangat Kuat
0,60-0,799	Kuat
0,40-0,599	Sedang
0,20-0,399	Rendah
0,00-0,199	Sangat Rendah

Adaptasi: (Sugiyono, 2014: 257)

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka alat ukur tersebut tidak valid.

#### 4. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan terjemahan dari *reliability* yang berasal dari kata *rely* dan *ability*. Reliabilitas diartikan sebagai keterpercayaan, keterandalan atau konsistensi. Menurut Sudjana (2012: 16) reliabilitas alat penilaian adalah ketepatan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya, artinya kapan pun penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Untuk menghitung reliabilitas soal tes maka digunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas tes

$p$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

$q$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

$n$  = banyaknya/jumlah item

$S$  = standar deviasi dari tes

(Adopsi dari Arikunto, 2012: 115).

Perhitungan reliabilitas tes pada penelitian ini dibantu dengan program *Microsoft office excel 2007*. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5. Kriteria tingkat reliabilitas**

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,80-1,00	Sangat Kuat
2	0,60-0,79	Kuat
3	0,40-0,59	Sedang
4	0,20-0,39	Rendah
5	0,00-0,19	Sangat Rendah

(Sumber: Adopsi dari Arikunto, 2006: 276)

## F. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pengolahan data statistika SPSS. Sebelum melakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu melakukan uji prasyarat.

### 1. Uji Prasyarat Analisis Data

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak, data dinyatakan normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Adapun rumusan hipotesis yang akan diuji normalitasnya adalah sebagai berikut.

Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *Chi Kuadrat* sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

- $\chi^2_{hitung}$  = Nilai Chi Kuadrat hitung  
 $f_o$  = Frekuensi yang diobservasi  
 $f_h$  = Frekuensi yang diharapkan  
 $k$  = Banyaknya kelas interval  
 (Adopsi dari Sugiyono, 2014: 107).

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Oleh karena itu, sebelum analisis varian digunakan untuk pengujian hipotesis, maka dilakukan pengujian homogenitas varian terlebih dahulu dengan uji F dengan rumus sebagai berikut.

$$F_{hit} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

(Adopsi dari Muncarno, 2015: 57).

## 2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

### a. Nilai Hasil belajar Secara Individual

Untuk menghitung hasil belajar siswa ranah kognitif secara individual dengan rumus sebagai berikut.

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

**Keterangan:**

- NP = nilai pengetahuan  
 $R$  = skor yang diperoleh/item yang dijawab benar  
 $SM$  = skor maksimum  
 100 = bilangan genap  
 (Sumber: Purwanto, 2008: 102)

### b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui nilai rata-rata seluruh siswa dapat dihitung dengan rumus:

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

**Keterangan:**

X = nilai rata-rata seluruh siswa  
 X = total nilai yang diperoleh siswa  
 N = jumlah siswa

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 40)

### c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

**Tabel 6. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa**

No	Persentase	Kriteria
1	>85%	Sangat Tinggi
2	65-84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	< 24%	Sangat Rendah

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh data berupa hasil *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa digunakan penghitungan *N-Gain*.

Menurut Meltzer dalam Khasanah (2014: 39) dalam menentukan *N-Gain* dapat dipergunakan rumus sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori:

Tinggi	= <i>N-Gain</i> > 0,7
Sedang	= <i>N-Gain</i> 0,3 – 0,7
Rendah	= <i>N-Gain</i> < 0,3

### 3. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan teknik *Studen't* karena peneliti akan membuktikan apakah terdapat perbedaan yang berarti antara  $H_a$  dan  $H_o$ . Adapun analisis yang digunakan adalah *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) dengan menggunakan langkah sebagai berikut.

- 1) Buka program SPSS yang sudah terpasang di computer, lalu masukkan A dan B pada variabel *view*.
- 2) Masukkan data hasil penelitian pada kolom yang sesuai pada data *view*.
- 3) Pilih menu *analyze* → *computer mean* → *paired-sampel t-test*.
- 4) Pindahkan variabel diklat (A) dan non diklat (B) ke kolom yang sesuai pada kotak dialog *paired sampel t-test* lalu pilih OK.

Pengujian hipotesis ini dilakukan menggunakan *Independent Sampel t-test* dalam Program Statistik SPSS 23. *Independent Sampel t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang independen.

**Aturan Keputusan:**

Analisis data dengan SPSS agak sedikit berbeda dengan perhitungan manual, pada perhitungan dengan SPSS yang dilihat adalah nilai  $p$  (*probabilitas*) yang ditunjukkan oleh nilai  $\text{sig} = (2\text{-}failed)$ . Dengan aturan keputusan, jika nilai  $\text{sig.} < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian peneliti menentukan hipotesis sebagai berikut.

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan pendekatan kontekstual berbasis media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan pendekatan kontekstual berbasis media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual berbasis media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen sebesar 46 dan rata-rata hasil *posttest* sebesar 75 meningkat sebesar 29, sedangkan rata-rata hasil *pretest* kelas kontrol sebesar 46 dan rata-rata hasil *posttest* sebesar 71, meningkat sebesar 25. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *n-gain pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah 0,55, sedangkan nilai rata-rata *n-gain pretest* dan *posttest* kelas kontrol adalah 0,46. Selisih rata-rata *n-gain pretest* dan *posttest* kedua kelas tersebut sebesar 0,09. Hasil pengujian hipotesis menggunakan program statistik SPSS 23 diperoleh data  $t_{hitung}$  sebesar 0,002 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 0,05, perbedaan tersebut menunjukkan ( $0,002 < 0,05$ ) berarti  $H_a$  diterima.



## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penggunaan pendekatan kontekstual berbasis media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

### **1. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan dapat lebih berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menjadi siswa yang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.

### **2. Bagi Guru**

Guru diharapkan lebih baik dalam menerapkan dan menggunakan pendekatan pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan. Pendekatan pembelajaran kontekstual dapat dipakai sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

### **3. Bagi Sekolah**

Sekolah hendaknya menyediakan fasilitas penunjang yang mampu mendukung usaha pelaksanaan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan serta mendukung dan memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang baik dalam kegiatan pembelajaran.

### **4. Peneliti Lanjutan**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual

berbasis media grafis dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu, pendekatan pembelajaran kontekstual ini dapat diterapkan melalui kolaborasi dengan media pembelajaran lain, model, strategi, dan pendekatan pembelajaran lain sesuai dengan kebutuhan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya. Bandung
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press Jakarta. Jakarta.
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Depdiknas. Jakarta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Grava Media. Yogyakarta.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Sekolah Dasar*. Depdiknas. Jakarta.
- Dimiyati & Mudjiyono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Bandung.
- Ganida, Dadang. 2008. *Pendekatan Matematika di Sekolah Dasar*. Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan P4TK TK bekerjasama dengan Depdikbud dan PLB. Bandung.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing. Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Hermawan, H. 2007. *Media Pembelajaran SD*. UPI Press. Bandung.

- Johnson, Elaine B. 2006. *Contextual Teaching and Learning*. (Terjemahan Ibnu Setiawan, Cetakan VII). Mizan Learning Center. Bandung.
- Kasmadi & Nia Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Khasanah, Faridhatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Metro Timur*. Universitas Lampung.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Aditama. Bandung.
- Maulana, Dani. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Lampung. Bandar Lampung.
- Mahadiani, Ni Made. 2013. Pengaruh Pendekatan Kontekstual berbantuan *Mnemonic terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus III Sukawati*. Skripsi Diterbitkan. Unversitas Pendidikan Ganesha. Diakses pada tanggal 3 Desember 2016, pukul 08.30 WIB. URL: <http://download.portalgaruda.org/article.php?articl>.
- Muslich, Masnur. 2012. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Bumi Aksara. Jakarta
- Mulyasa, H. E. 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Priyanto, Duwi. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*. Gaya Media. Yogyakarta.
- Purwanto, Ngaliman. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung,
- \_\_\_\_\_. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Alfabeta. Bandung.
- Rusditya, Wika Praja. 2013. *Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Konekstual berbasis Kelompok Kecil terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas V SD Gugus 1 Blahbatuh Gianyar*. Skripsi Diterbitkan. Unversitas Pendidikan Ganesha. Diakses pada 2 Desember 2016, pukul 16.00 WIB. URL: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1202>.

- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajawali. Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sapriya. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS di SD*. UPI Press. Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sudijono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Pustaka. Jakarta.
- Sundayana, Rostiana. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyanto 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta. Mata Padi Presindo.
- Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Supriatna, Nana, dkk. 2007. *Pendidikan IPS di SD*. UPI Press. Bandung.

- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Tim Penyusun. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003*. Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta. Kencana.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Prenada Media Group. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Kencana. Jakarta.
- Winataputra, Udin. S. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta.