

II. LANDASAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

Pembahasan dalam bab ini difokuskan pada beberapa sub bab, pertama yaitu teori-teori belajar, landasan teoritis penggunaan media, tinjauan media pembelajaran, fungsi dan manfaat media, jenis media pembelajaran, media *chart* dalam pembelajaran IPS, tinjauan mengenai pendidikan IPS. Kedua adalah kerangka pikir penelitian, dan bagian ketiga hipotesis produk. Berikut ini akan diuraikan pembahasan dari sub-sub bab tersebut.

2.1 Teori – Teori Belajar

Berdasarkan aliran psikologi banyak teori-teori belajar yang terus berkembang. Namun demikian dalam penelitian ini hanya akan menggunakan beberapa teori yang relevan dengan pengembangan *chart* bergambar sebagai media pembelajaran. Selajutnya akan diuraikan beberapa teori belajar yang relevan dengan penelitian ini.

2.1.1 Teori Belajar Behaviorisme

Tokoh teori behaviorisme yang terkenal adalah Thorndike dengan teori belajar *connectionisme*. Menurut Thorndike dalam Sagala, (2009: 42) mengemukakan tiga prinsip atau hukum dalam belajar yaitu sebagai berikut.

1. Hukum kesiapan (*Law of readiness*), yaitu belajar akan berhasil apabila individu memiliki kesiapan untuk melakukan perbuatan tersebut.
2. Hukum latihan (*Law of exercise*), yaitu belajar akan berhasil apabila banyak latihan dan ulangan.
3. Hukum pengaruh (*Law of effect*), yaitu belajar akan bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik.

Menurut Thorndike dalam Purwanto, (1987: 103) menyatakan bahwa *organisme* itu (juga manusia) sebagai *organismus*; hanya bergerak/bertindak jika ada perangsang yang mempengaruhi dirinya terjadinya *otomatisme* dalam belajar menurut Thorndike disebabkan adanya *law of effect*.

Tokoh teori *behaviorisme* lainnya adalah Pavlov dengan teori *Classical Conditioning*. Eksperimen yang telah dilakukan oleh Pavlov dalam Sanjaya, (2010: 240) menghasilkan hukum belajar sebagai berikut.

1. Hukum pembiasaan yang dituntut (*Law of responding conditioning*, yaitu jika macam stimulus dihadirkan secara simultan (yang salah satunya sebagai *reinforce*) maka refleksi dan stimulus lainnya akan meningkat.
2. Hukum pemusnahan yang dituntut (*Law of respondent extinction*), yaitu jika reflex yang sudah diperkuat melalui *respondent conditioning* itu didatangkan kembali tanpa menghadirkan kekuatan kembali (*reinforce*), maka kekuatan akan menurun.

Berdasarkan teori *behaviorisme* tingkah laku manusia tidak lain dari suatu hubungan antara perangsang-jawaban atau stimulus-respon sebanyak banyaknya. Siapa yang menguasai hubungan stimulus-respon sebanyak-banyaknya ialah orang pandai atau berhasil dalam belajar (Sagala, 2009: 42).

Menurut konsep pembelajaran *behaviorisme* seorang anak yang belajar dengan giat dan dia dapat menjawab semua pertanyaan dalam ulangan atau ujian, maka pendidik

memberikan penghargaan anak itu dengan nilai yang tinggi, pujian, atau hadiah. Berkat pemberian penghargaan ini, maka anak akan belajar lebih rajin dan lebih semangat lagi. Prinsip-prinsip belajar menurut teori behaviorisme yang dikemukakan oleh Harley dalam Sagala (2009:43) dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Belajar dapat terjadi dengan baik apabila siswa ikut terlibat secara aktif didalamnya.
2. Materi pelajaran diberikan dalam bentuk unit-unit kecil dan diatur sedemikian rupa sehingga hanya perlu memberikan *respon* tertentu saja.
3. Tiap-tiap respon perlu diberi umpan balik secara langsung sehingga siswa dapat dengan segera mengetahui apakah respon yang diberikan betul atau tidak.
4. Perlu diberikan penguatan setiap kali siswa memberikan respon apakah bersifat positif atau negatif. Penguatan yang bersifat positif akan lebih baik karena memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, sehingga ia ingin mengulang kembali respon yang telah diberikan.

Berdasarkan teori behaviorisme seorang pendidik harus mampu menciptakan kondisi belajar yang mampu membangkitkan respon berupa motivasi untuk selalu meningkatkan kemampuan intelektualnya yang diiringi dengan perubahan tingkah laku. Relevansi media *chart* bergambar sebagai media pembelajaran dengan teori behaviorisme adalah dengan adanya media *chart* bergambar dalam proses pembelajaran dapat menjadi stimulus yang dapat menarik perhatian dan merangsang kemampuan berfikir peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu konsep-konsep yang terdapat dalam *chart* bergambar akan membuat peserta didik terus mencari dan memahami konsep-konsep yang disajikan dan pada akhirnya akan meningkatkan pengetahuan peserta didik serta selalu menggunakan kemampuan berfikirnya secara optimal dalam proses belajar.

2.1.2 Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar itu sendiri. Belajar tidak hanya sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan proses berfikir yang sangat

kompleks. Menurut teori ini pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan terpisah pisah tetap mengalir, bersambung-sambung menyeluruh (Riyanto, 2010: 9).

Tahap-tahap perkembangan kognitif manusia menurut Jean Piaget dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap *Sensorimotor stage* (dari lahir sampai 2 tahun).

Bercirikan tidak ada bahasa, interaksi dengan lingkungan adalah interaksi sensorimotor dan hanya berkaitan dengan keadaan saat ini. Anak-anak pada tahap ini bersikap egosentris. Anak berusaha memperoleh pengalaman melalui eksplorasi dengan indera dan gerak motorik.

2. Tahap *Preoperational* (sekitar 2 - 7 tahun).

Tahap ini terbagi menjadi dua yang meliputi:

- *pemikiran Prakonseptual* (sekitar 2 – 4 tahun) pada tahap ini mulai membentuk konsep sederhana, mulai mengklasifikasi benda-benda tertentu berdasarkan kemiripannya.
- *periode pemikiran Intuitif* (sekitar 4 – 7 tahun) pada tahap ini anak-anak memecahkan problem secara intuitif, bukan berdasar kaidah logika.

3. Tahap *Concrete operations* (sekitar 7 – 11 atau 12 Tahun).

Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk mempertahankan (konservasi). Selama tahap ini proses pemikiran diarahkan pada kejadian riil yang diamati oleh anak.

4. Tahap *Formal operations* (11 atau 12 Tahun ke atas).

Pemikiran proses berfikir tak lagi bergantung hanya pada hal-hal yang langsung dan riil. Pemikiran pada tahap ini semakin logis. Anak sudah mampu melihat

masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari solusi kemungkinan dalam memecahkan masalah, berfikir berdasarkan hipotesis, merekonstruksi sejumlah informasi secara sistematis, menggunakan rasio dan logika, memahami arti simbolik, dan membuat perkiraan di masa depan serta berusaha mencari solusi berbagai problem kehidupan yang tiada berkesudahan (Hergenhahn, 2010: 318-319).

Menurut Piaget dalam Hergenhahn, (2010: 324) pengalaman pendidikan harus dibangun diseperti struktur kognitif pembelajar. Anak-anak berusia sama dan dari kultur yang sama cenderung memiliki struktur kognitif yang sama, tetapi adalah mungkin bagi mereka untuk memiliki struktur kognitif yang berbeda dan karenanya membutuhkan materi belajar yang berbeda pula. Disatu sisi materi pendidikan yang tidak dapat diasimilasikan ke struktur kognitif anak tidak akan bermakna bagi si anak. Jika di sisi lain materi bias diasimilasikan secara kompleks, tidak akan ada proses belajar yang terjadi. Agar belajar terjadi, materi perlu sebagai sudah diketahui dan sebagian belum. Bagian yang sudah diketahui akan diasimilasikan, dan bagian yang belum diketahui akan menimbulkan akomodasi dalam struktur kognitif anak. Modifikasi ini yang disebut akomodasi, yang dapat disamakan dengan belajar. Jadi menurut Jean Piaget, pendidikan yang optimal membutuhkan pengalaman yang menantang bagi si pembelajar sehingga proses asimilasi dan akomodasi dapat menghasilkan pertumbuhan intelektual.

Menurut Gagne dalam Yulaelawati, (2007: 89) pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa kejadian internal yang berkaitan dengan berbagai pengaruh kejadian eksternal. Proses internal terjadi dalam diri pembelajar dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Perhatian pembelajar terhadap sesuatu.

2. Pemilihan persepsi atau pandangan pembelajar terhadap sesuatu.
3. Pemberian arti terhadap kata-kata yang disebut pengkodean semantik.
4. Perolehan kembali suatu informasi yang dinamakan retrieval.
5. Pengelolaan respon.
6. Proses pengawasan.
7. Harapan.

Menurut Gagne dalam Kusmana, (2010: 5) mengemukakan belajar merupakan perubahan tingkah laku yang teramati dari suatu kondisi yang diciptakan. Dengan demikian, pembelajaran dilakukan dalam sebuah upaya guru mengkondisikan siswa, lingkungan dan aspek pendukung lain agar terjadi proses belajar. Guru tidak membiarkan siswa melakukan sesuatu kegiatan tanpa pengondisian guru.

Menurut Gagne dalam Yulaelawati, (2007: 93) mengemukakan kejadian pembelajaran dalam 9 (sembilan) kategori yaitu sebagai berikut.

1. Mengaktifkan motivasi.
2. Menjelaskan pembelajar tentang tujuan.
3. Mengarahkan perhatian.
4. Menstimulasi ingatan.
5. Menyediakan bimbingan pembelajaran.
6. Meningkatkan ingatan.
7. Meningkatkan transfer.
8. Menimbulkan kinerja.
9. Menyediakan balikan.

Kejadian pembelajaran ini berfungsi khusus untuk mengkomunikasikan perilaku yang disebut komponen instruksi. Kelima kategori pertama menunjukkan komunikasi perilaku yang terjadi sebelum seseorang menguasai sesuatu. Keempat kategori berikutnya terjadi setelah seseorang mengembangkan pengetahuan terhadap sesuatu. Keterkaitan teori belajar kognitif dengan penelitian pengembangan ini adalah media *chart* bergambar dapat mengarahkan pola berfikir anak untuk memecahkan dan menjabarkan konsep-konsep yang terdapat dalam *chart* bergambar sebagai suatu proses memecahan masalah. Media *chart* bergambar dapat meningkatkan motivasi,

mengarahkan proses pembelajaran, mengarahkan perhatian dan menimbulkan kinerja bagi peserta didik.

2.1.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut paradigma konstruktivisme, pengetahuan bersifat sementara terkait dengan perkembangan yang dimediasi baik secara sosial maupun *kultural*, sehingga cenderung bersifat subyektif. Belajar menurut pandangan ini lebih bersifat regulasi diri dalam menyelesaikan konflik *kognitif* yang sering muncul melalui pengalaman kongkrit, wacana *kolaboratif*, dan *interpretasi*. Belajar adalah kegiatan aktif siswa untuk membangun pengetahuannya (Rusman, 2012: 113).

Berdasarkan pandangan konstruktivisme pembelajaran lebih diutamakan untuk membantu siswa dalam menginternalisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru. Untuk menginternalisasi serta dapat menerapkan pembelajaran menurut paradigma *konstruktivisme* terlebih dahulu guru diharapkan dapat mengubah pikiran sesuai dengan pandangan konstruktivisme. Guru *konstruktivisme* memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Menghargai otonomi dan inisiatif siswa.
2. Menggunakan data primer dan bahan manipulatif dengan penekanan pada kemampuan berfikir.
3. Mengutamakan kinerja siswa mengklasifikasi, menganalisis, memprediksi, dan mengkreasi dalam mengerjakan tugas.
4. Menyertakan respon siswa dalam pembelajaran dan mengubah model atau strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi pelajaran.
5. Menggali pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang akan dibelajarkan sebelum sharing pemahamannya tentang konsep-konsep tersebut.

6. Menyediakan peluang kepada siswa untuk berdiskusi baik dengan dirinya maupun dengan siswa yang lain.
7. Mendorong sikap inquiri siswa dengan pertanyaan terbuka yang menuntut mereka untuk berfikir kritis dan berdiskusi antar temannya.
8. Mengelaborasi respon awal siswa.
9. Menyertakan siswa dalam pengalaman-pengalaman yang dapat menimbulkan kontradiksi terhadap hipotesis awal mereka dan kemudian mendorong diskusi.
10. Menyediakan kesempatan yang cukup kepada siswa dalam memikirkan dan mengerjakan tugas-tugas'
11. Menumbuhkan sikap ingin tahu siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang beragam (Rusman, 2012: 115).

Teori belajar *konstruktivisme* dijadikan sebagai dasar teori dalam penelitian pengembangan ini, bahwa dengan media *chart* bergambar diharapkan dapat menggali pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep yang akan dibelajarkan, mengembangkan sikap ingin tahu peserta didik dan merekonstruksi sebuah konsep menjadi pengetahuan baru bagi peserta didik.

2.1.4 Teori Belajar Humanistis

Proses belajar harus bermuara pada manusia itu sendiri. Teori belajar belajar humanis adalah teori belajar yang paling abstrak, yang paling mendekati dunia fisafat dari pada pendidikan dan proses belajar belajar yang dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain, teori ini lebih tertarik pad aide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar secara apa adanya, seperti apa yang kita amati dalam dunia keseharian. Wajar jika teori ini sangat bersifat *eklektik*. Teori

apa pun dapat dimanfaatkan asal tujuannya untuk memanusiakan manusia (mencapai aktualisasi diri) dapat tercapai (Riyanto, 2010: 17).

Menurut Hamachek dalam Soemanto, (1990: 136) berpendapat bahwa tujuan utama para pendidik adalah membantu si siswa untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantunya dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada pada diri mereka.

Beberapa tokoh yang menonjol dalam aliran humanistik sebagai berikut.

1. Maslov.

Teori Maslov didasarkan atas asumsi bahwa dalam diri kita ada dua hal; (1) sesuatu yang positif untuk berkembang; (2) kekuatan untuk melawan atau menolak perkembangan itu. Pada diri masing-masing orang mempunyai berbagai perasaan takut seperti rasa takut untuk berusaha atau berkembang, takut untuk mengambil kesempatan, takut membahayakan apa yang sudah dimiliki dan sebagainya. Tetapi dorongan untuk maju ke arah keutuhan, keunkan diri, kerah berfungsinya semua pengetahuan, ke arah pencapaian diri menghadapi dunia luar dan pada saat itu juga ia dapat menerima diri sendiri (*self*) (Soemanto, 1990: 138).

2. Rogers.

Rogers dalam bukunya *Freedom to Learn*, menunjukkan sejumlah prinsip-prinsip belajar humanistic yang penting diantaranya sebagai berikut.

- a. Manusia itu mempunyai kemampuan untuk belajar secara alami,
- b. Belajar yang signifikan terjadi apabila *subject matter* dirasakan murid mempunyai relevansi dengan maksud-maksudnya sendiri,

- c. Belajar yang menyangkut suatu perubahan di dalam persepsi mengenai dirinya sendiri dianggap mengancam dan cenderung untuk ditolakny,
- d. Tugas-tugas belajar yang mengancam diri adalah lebih mudah dirasakan dan diasimilasikan apabila ancaman-ancaman dari luar itu semakin kecil,
- e. Apabila ancaman terhadap diri siswa rendah, pengalaman dapat diperoleh dengan berbagai cara yang berbeda-beda dan terjadilah proses belajar,
- f. Belajar yang bermakna diperoleh siswa dengan melakukannya,
- g. Belajar diperlancar bilamana siswa dilibatkan dalam proses belajar dan ikut bertanggung-jawab terhadap proses belajar (Soemanto,1990: 139).

Pendapat tentang teori *humanistis* yaitu Bloom dan Rathwohl dalam Riyanto, (2010: 17) menunjukkan apa yang mungkin dikuasai (dipelajari) oleh siswa yang tercakup dalam tiga kawasan sebagai berikut.

1. *Kognitif*, yang terdiri dari enam tingkatan:
 - a. pengetahuan mengingat (menghafal),
 - b. pemahaman (menginterpretasikan),
 - c. aplikasi (menggunakan konsep untuk memecahkan suatu masalah),
 - d. analisis (menjabarkan suatu konsep),
 - e. sintesis (menggabungkan bagian-bagian konsep menjadi suatu konsep utuh),
 - f. evaluasi (membandingkan nilai-nilai, ide, metode, dan sebagainya).
2. *Psikomotor*, yang terdiri dari lima tingkatan:
 - a. peniruan (menirukan gerak),
 - b. penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak),
 - c. petepatan (melakukan gerak dengan benar),
 - d. perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar),
 - e. naturalisasi (melakukan gerak secara wajar).
3. *Efektif*, yang terdiri dari lima tingkatan:
 - a. pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu),
 - b. merespons (aktif berpartisipasi),
 - c. penghargaan (menerima nilai-nilai, setiap pada nilai-nilai tertentu),
 - d. pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai yang dipercayai),
 - e. pengalaman (menjadi nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup).

Teori-teori yang berkaitan dengan proses kegiatan belajar mengajar serta tujuannya, teori *Taksonomi Bloom* merupakan teori yang banyak dijadikan pedoman untuk diterapkan oleh para pendidik dalam rangka mencapai tujuan kegiatan belajar mengajar oleh para pendidik di tingkat satuan pendidikan.

Selanjutnya Kolb dalam Riyanto, (2010: 18) membagi tahapan belajar menjadi empat, yaitu:

1. pengalaman konkret,
2. pengamatan aktif dan selektif,
3. konseptualisasi,
4. eksperimentasi aktif.

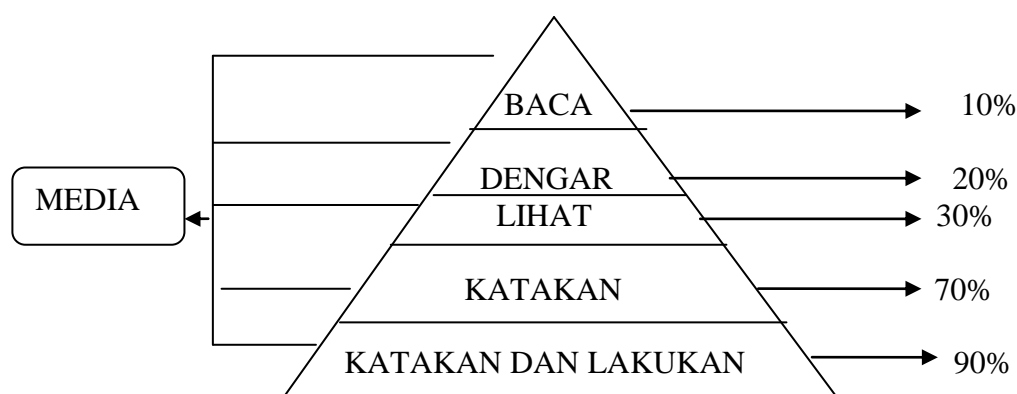
Teori *humanistik* digunakan sebagai landasan teori dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan media pembelajaran *chart* bergambar peserta didik dapat mejabarkan suatu konsep dan menggabungkan suatu konsep menjadi suatu konsep yang utuh. Dengan demikian melalui pembelajaran dengan media *chart* bergambar peserta didik dirangsang untuk aktif berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan demikian peserta didik akan mendapat pengalaman kongkrit dalam kegiatan belajar.

2.2. Landasan Teori Penggunaan Media Pembelajaran

Pemerolehan pengetahuan, perubahan sikap dan ketrampilan, dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner ada tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar, pengalaman abstrak. Tingkatan pengalaman hasil belajar seperti itu digambarkan oleh Dale, (1969) sebagai suatu proses komunikasi.

Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan (Rusman, 2012: 165).

Perbandingan perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 80% hasil belajar seseorang melalui indera pandang, dan hanya 15% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dari indera lainnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 2.1 dari Edgar Dale sebagai berikut.



Gambar 2.1 Dale Cone Experience.

Dasar pengembangan menurut Dale diatas bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pembelajaran. Pengalaman langsung akan member kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera pengelihatn, pendengaran, perasaan, penciuman, dn peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing* atau *learning to do* (Rusman, 2012: 166).

Menurut Daryanto, (2013: 12-16) ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran antara lain sebagai berikut.

1. *Landasan filosofis*, yaitu dengan penggunaan media pembelajaran siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara

maupun cara belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

2. *Landasan psikologis*, yaitu dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Disamping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, disamping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta factor-faktor yang mempengaruhi terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan hubungan yang kongkrit dan abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat antara lain: (1) Jerome Bruner, mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambar atau film, kemudian ke belajar dengan symbol; (2) Charles F. Haban, mengemukakan bahwa sebenarnya nilai sebuah media pembelajaran terletak pada nilai realistiknya dalam proses penanaman konsep; (3) Edgar Dale, membuat jenjang kongkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan kesiswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan symbol.
3. *Landasan teknologis*, mengemukakan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dari praktek rancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, pengolahan dan penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi disain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap.
4. *Landasan empiris*, temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapatkan keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya.

Berdasarkan teori di atas jelaslah bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan serta sesuai dengan karakteristik peserta didik akan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik.

2.3 Tinjauan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana komunikasi atau pengantar pesan dari pendidik kepada peserta didik. Menurut AECT (*Assosiation of Education and Communication Tchnology*) dalam Arsyad, (2007: 3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Menurut Hamidjojo dalam Latuheru yang dikutip oleh Arsyad, (2007: 4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Menurut pendapat Gagne dalam Sadiman, (2011: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jensi komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Riggs dalam Sadiman, (2011: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Menurut Criticos dalam Daryanto, (2013: 5) menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik untuk memperjelas dan mempermudah serta membuat materi yang disampaikan lebih menarik, sehingga dapat membantu efektivitas proses belajar mengajar dalam rangka merangsang pikiran, menarik perhatian dan minat belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

2.4 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sadiman, (2011: 2) untuk tujuan praktis karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia di bagi menjadi 3 kelompok yaitu sebagai berikut.

1. *Media grafis* termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Yang termasuk media visual ini adalah gambar/foto, *sketsa*, *diagram*, *bagan/chart*, *grafik*, *kartun*, *poster*, *peta* dan *globe*, papan *flannel*, papan *bulletin*,
2. *Media audio* yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang *auditif* baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang termasuk dalam media audio yaitu radio, alat perekam pita *magnetic* dan laboratorium bahasa,
3. *Media proyeksi diam* (*still projectid medium*). Yang termasuk media proyeksi diam adalah film bingkai (*slide*), film rangkai (film *strip*), media transparan, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan dan silmulasi.

Menurut Arsyad, (2007: 105) pengembangan media yang sederhana yang dapat dikerjakan sendiri oleh guru adalah sebagai berikut.

1. Media berbasis *visual* yang meliputi gambar, *chart*, *garfik*, *transparansi*, dan *slide*,
2. Media berbasis *audio visual* yang meliputi *video* dan *audio-tape*,
3. Media berbasis computer yang meliputi computer dan video interaktif.

Menurut Aqib, (2013: 52) jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. *Media grafis* (simbol-simbol komunikasi *visual*),
 - a. gambar/ foto,
 - b. *sketsa*,
 - c. *diagram*,
 - d. *bagan/ chart*,
 - e. *grafik*,
 - f. *kartun*,
 - g. *poster*,
 - h. *peta/globe*,
 - i. papan *flannel*,

- j. papan *bulletin*,
- 2. Media Audio (dikaitkan dengan indra pendengaran),
 - a. radio,
 - b. alat perekam pita *magnetic*.
- 3. Multimedia (dibantu proyektor LCD) misalnya *file* program computer *multimedia*.

Bedasarkan uraian diatas maka jenis media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah jenis media *visual/grafis* yang berupa *chart* yang berisi konsep materi yang diajarkan dilengkapi dengan gambar yang disesuaikan dengan konsep dan materi yang diajarkan. .

2.5 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad, (2007: 20) menyatakan ada tiga fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1. Memotivasi minat atau tindakan, untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau mendengarkan untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.
2. Penyajian informasi, untuk tujuan informasi media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang.
3. Member instruksi, media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Menurut Rusyana, (2012: 89) fungsi media pengajaran antara lain adalah sebagai berikut.

1. Dapat memudahkan membantu belajar bagi siswa dan memudahkan mengajar bagi guru.
2. Melalui alat bantu, pengajaran konsep/tema pengajaran, yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongrit.
3. Jalan pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton

4. Semua indra murid dapat diaktifkan dan turut berdialog/berproses. Sehingga kelemahan dalam salah satu indra (mata dan telinga) dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya.
5. Lebih menarik minat, kesenangan murid-murid serta memberikan variasi atau mendekati stile (cara, kesenangan) belajar siswa.
6. Membantu mendekatkan dunia teori/konsep dengan realitas.

Menurut Hamalik dalam Rusman, (2012: 164) fungsi media pembelajaran

adalah sebagai berikut.

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
2. Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Menurut Sudjana & Rivai dalam Arsyad, (2007: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak menghabiskan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Encyclopedia of educational Research dalam Hamalik yang dikutip oleh Arsyad, (2007:25) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut.

1. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.

3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pada dasarnya fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah meningkatkan motivasi belajar, penyampai informasi, menarik minat peserta didik, membuat materi yang abstrak menjadi kongkrit dan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif serta meningkatkan mutu pendidikan yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.6 Dasar Pengembangan Media *Chart*

Chart atau bagan menurut Nana Sujana dalam Daryanto (2013:119) adalah kombinasi antara media grafis, gambar dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan. Sebagai media visual *chart* atau bagan merupakan media yang membantu menyajikan pesan pembelajaran melalui visualisasi dengan tujuan materi yang kompleks dapat disederhanakan sehingga siswa mudah untuk mencerna materi tersebut.

Chart sebagai media pembelajaran dapat dijumpai dalam buku-buku pelajaran disekolah. Pada umumnya *chart* yang dibuat disesuaikan dengan materi dan

kebutuhan pembelajaran. *Chart* yang dikembangkan dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad (2007:135) menyatakan bahwa:

Chart harus mempunyai tujuan pembelajaran yang ditentukan dengan jelas. Bagi siswa yang berusia muda suatu *chart* harus berisikan hanya satu konsep atau gambaran konsep. Sebaiknya *chart* ditekan hingga hanya berisi informasi verbal dan visual yang minimum untuk dapat dipahami. Jika ingin mengungkapkan beberapa gagasan atau konsep sebaiknya dibuat serangkaian *chart* sederhana. Informasi pembelajaran dan pesan-pesan ini pelajaran dikombinasikan melalui saluran visual, dan materi verbal hanya digunakan untuk mendukung pesan visual.

Chart yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *flowchart* yang dilengkapi dengan gambar yaitu *chart* yang menunjukkan suatu urutan konsep berupa gambaran umum maupun dalam bentuk yang lebih rinci yang dilengkapi dengan visualisasi gambar sehingga merangsang imajinasi peserta didik untuk mengamati, menanya dan menjabarkan konsep-konsep yang terdapat dalam *chart*. Bentuk baku dari media *chart* untuk mata pelajaran IPS selama ini belum ada, yang ada adalah *chart* yang biasa terdapat dalam buku-buku pelajaran yang hanya berisi konsep-konsep materi yang akan diajarkan. Media *chart* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *chart* bergambar yaitu *chart* yang dilengkapi dengan visualisasi gambar sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga lebih inovatif dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran

2.7 Konsep Pembelajaran

Seorang pendidik dalam rangka mentranfer pengetahuan kepada peserta didik memerlukan suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran dalam dunia pendidikan diharapkan dapat peserta didik memperoleh pengetahuan serta pengalaman agar dapat merubah tingkah laku yang dapat berguna dalam kehidupannya.

Menurut Suherli dalam Kusmana, (2010: 15) menyatakan bahwa pembelajaran suatu proses yang dilakukan seseorang (oleh guru) agar menjadi proses belajar (pada siswa). Pembelajaran adalah “kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru untuk menyediakan suatu kondisi agar siswa melakukan proses belajar.

Menurut Sagala, (2009: 61) pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Sagala, 2009: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran adalah rangkaian suatu proses belajar yang difasilitasi oleh pendidik dalam rangka meningkatkan kemampuan berfikir untuk mendapatkan pengetahuan baru, meningkatkan kreativitas dan merubah perilaku peserta didik. Oleh karena itu guru sebagai seorang profesional dalam proses pembelajaran harus dapat mengorganisir dan mengoptimalkan komponen-komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Komponen-komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tujuan pembelajaran.
2. Bahan ajar pembelajaran.
3. Metode pembelajaran.
4. Media pembelajaran

5. Lingkungan belajar.
6. Pendidik
7. Peserta didik.
8. Alat evaluasi.

2.8 Media *Chart* dalam Proses Pembelajaran IPS

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), hal tersebut dikarenakan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pelajaran yang mengintegrasikan materi sejarah, ekonomi dan geografi ditambah dengan materi yang berhubungan dengan kehidupan sosial peserta didik. Oleh karena itu dalam satu topik pembelajaran, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan termasuk materi lain yang merupakan bidang kajian yang tercakup didalamnya.

Meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik di dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan adanya media /alat bantu yang sesuai dengan bahan yang akan diajarkan Penerapan kurikulum baru sekarang ini juga mengarisbesarkan tentang perlunya meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan berbagai kegiatan. Kegiatan itu tentu saja dapat terlaksana dengan adanya media /alat bantu. Jadi jelasnya bagi kita bahwa penggunaan media pendidikan juga harus didasarkan pada analisa kurikulum (Rusyana, 2009: 89).

Menurut Sujana dalam Daryanto, (2013: 119) *chart* atau bagan adalah kombinasi antara media *grafis*, gambar dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai faktor pokok atau gagasan. Sebagai media visual bagan/chart merupakan media yang membantu menyajikan pesan pembelajaran

melalui visualisasi dengan tujuan materi yang kompleks dapat disederhanakan sehingga siswa mudah untuk mencerna materi tersebut.

Menurut Sadiman, (2011: 35) seperti juga media grafis lainnya, bagan atau *chart* termasuk media visual. Fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. *Chart* juga memberikan ringkasan butir-butir penting dalam suatu presentasi. Pesan yang disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses perkembangan atau hubungan penting. Sebagai media yang baik, *chart* haruslah memiliki kriteria sebagai berikut.

1. Dapat dimengerti anak
2. Sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit
3. Dapat diganti pada waktu-waktu tertentu agar tetap aktual dan tidak kehilangan daya tarik.

Menurut Arsyad, 2002: 135) *chart* harus mempunyai tujuan pembelajaran yang ditentukan dengan jelas. Bagi siswa yang berusia muda suatu chart harus berisikan hanya satu konsep atau gambaran konsep. Sebaiknya chart itu ditekan hingga hanya berisi informasi verbal dan visual yang minimum untuk dapat dipahami. Jika ingin mengungkapkan beberapa gagasan atau konsep, sebaiknya dibuat serangkaian *chart* sederhana. Selanjutnya menurut Arsyad, ada beberapa *chart* atau bagan yaitu:

1. *chart*/ bagan organisasi menunjukkan hubungan atau rangkaian komando dalam suatu organisasi, bagan ini menggambarkan tata hubungan bagian-bagian organisasi,
2. *chart* klasifikasi, umumnya digunakan untuk mengelompokkan obyek, peristiwa, atau sepsis,
3. *chart* garis, yaitu chart yang menggambarkan hubungan kronologis antar peristiwa-peristiwa yang terjadi,
4. *flowchart* adalah bagan proses yang menunjukkan suatu urutan, prosedur, atau aliran proses,

5. *tabel* berisikan informasi angka-angka atau data, media ini sangat baik untuk menunjukkan informasi waktu yang ditampilkan dalam bentuk kolom,

Media pembelajaran *chart* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *chart* bergambar yang berisi konsep dalam pembelajaran IPS SMP kelas IX semester 1. Media tersebut dilengkapi dengan metode yang harus digunakan dalam proses pembelajaran IPS dan materi yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menjabarkan *chart* yang digunakan sebagai media pembelajaran.

2.9 Menggunakan Media *Chart* dalam Pembelajaran IPS

Menurut Daryanto (2013:122) langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menggunakan *chart* sebagai berikut.

1. Mempersiapkan ruang kelas.

Sebelum media *chart*/bagan disajikan guru sebaiknya memperhatikan kondisi kelas. Apakah kelas cukup cahaya?. Karena *chart* adalah media visual yang membutuhkan intensitas cahaya diruangan yang cukup. Perhatikan juga dimana bagan akan diletakkan. Hal tersebut penting karena tidak mungkin *chart* akan dipegang oleh guru saat menerangkan, namun perlu ditempel di dinding. Siapkan dinding yang kosong untuk menempelkan bagan tersebut dan pastikan posisinya dapat dilihat dari semua arah.

2. Mempersiapkan siswa

Dalam pembelajaran, siswa dapat didesain dengan berbagai macam pola pengaturan. Jika menggunakan *chart*/bagan untuk siswa dalam kelompok besar (*big group*) maka siswa disiapkan dengan cara klasikal dan tidak perlu mengelompokkan secara khusus. Sebaliknya jika siswa perlu dikelompokkan maka siapkan terlebih dahulu pola pengaturannya, berdasarkan apa

pengelompokannya, berapa jumlah kelompoknya. Oleh karena itu guru perlu memikirkan dari awal sebelum pembelajaran dimulai.

3. Mempersiapkan pertanyaan dan penugasan yang mengaktifkan siswa.

Guru hendaknya mempersiapkan bentuk penugasan seperti apa yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media *chart* atau bagan. *Chart* tidak berarti sepenuhnya milik guru sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi umum, pelibatan siswa untuk mencari konsep dan pemahaman secara mendalam melalui interaksi aktif harus dilakukan oleh guru.

4. Penggunaan media *chart* saat pembelajaran berlangsung.

Tempatkan *chart*/bagan sebagai pusat perhatian siswa, pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat mungkin melalui *chart*, oleh sebab itu pastikan semua siswa dapat melihat secara jelas dan melihat secara langsung. Posisi guru berada pada tempat yang representatif, dengan tatapan mata yang terbagi ke semua penjuru kelas, dengan demikian guru dapat leluasa mengaktifkan siswa untuk belajar.

Pedoman penggunaan *chart* dalam uraian diatas dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *chart*. Namun demikian petunjuk penggunaan *chart* tersebut tentunya tidak baku dan dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah dalam hal ini menyangkut kondisi ruang belajar yang tersedia. Aspek lain yang harus diperhatikan dalam menggunakan media *chart* adalah keadaan peserta didik dan metode mengajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2.10 Tinjauan Mengenai Pendidikan IPS

2.10.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Somantri dalam Sapriya, (2009: 11) Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Menurut Ishak dkk, (2001 : 136) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek berbagai kehidupan atau satu terpaduan. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hokum, dan budaya). IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial (Pusat Kurikulum, 2006: 5).

Menurut dokumen HISPISI, (1990) Pendidikan IPS adalah penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisir, disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk mencapai tujuan pendidikan (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI (2009: 274).

2.10.2 Tujuan Pendidikan IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai transmisi kewarganegaraan (*Social studies as citizenship transmission*) dalam hakikat IPS merupakan program pendidikan pelestarian kebudayaan suatu bangsa sudah ada sejak adanya manusia itu sendiri. Berbagai literatur program pendidikan transmisi kewarganegaraan dilaksanakan dengan memberikan contoh-contoh dan pemakaian cerita yang disusun untuk mengajarkan kebijakan, cita-cita luhur suatu bangsa, jiwa nasionalisme dan nilai-nilai kebudayaan. Program pendidikan seperti itu banyak dilakukan dalam pembelajaran IPS yang membahas kompetensi sejarah dan pendidikan kewarganegaraan. Tujuan yang hendak dicapai dari pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan pengertian patriotisme.
2. Pengembangan pengertian dasar dan apresiasi terhadap nilai-nilai bangsa, lembaga dan praktik.
3. Memberi inspirasi pada integrasi pribadi dan tanggung jawab warga negara.
4. Membentuk pengertian dan apresiasi terhadap nenek moyang bangsa.
5. Mendorong partisipasi demokrasi aktif.
6. Membantu murid-murid mendapatkan kesadaran akan problema-problema sosial.
7. Pengembangan cita-cita yang diinginkan, sikap, keterampilan bertingkah laku yang sangat diperlukan dalam hubungan baik pribadi dan dengan yang lain.
8. Mengerti dan memahami sistem ekonomi yang bebas, (Pargito. 2010: 48).

Program pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah menengah menurut Sapriya (2009:49-59) mencakup empat dimensi yang secara ringkas diuraikan sebagai berikut.

1. Dimensi pengetahuan (*knowledge*).
Secara konseptual, pengetahuan (*knowledge*) hendaknya mencakup; (1) fakta; (2) konsep dan (3) generalisasi yang dipahami oleh siswa. Fakta adalah data yang spesifik tentang peristiwa, objek, orang, dan hal-hal lain yang terjadi. Konsep merupakan frase yang berkelompok, berkategori, dan memberikan arti terhadap kelompok fakta yang berkaitan. Generalisasi merupakan suatu ungkapan dari dua atau lebih konsep yang saling terkait.
2. Dimensi ketrampilan (*Skills*).
Kecakapan mengolah dan menerapkan informasi merupakan ketrampilan yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat demokratis. Semua ketrampilan dalam pembelajaran IPS sangat diperlukan dan akan memberikan kontribusi dalam proses inquiri sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran IPS.
3. Dimensi nilai dan sikap (*Value and attitudes*).
Nilai yang dimaksud disini adalah seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang telah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat tertentu yang terungkap ketika berfikir dan bertindak. Program pendidikan IPS hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan, merefleksikan, dan mengartikulasikan nilai-nilai yang dianutnya.
4. Dimensi tindakan (*Action*).
Dimensi tindakan dapat memungkinkan siswa menjadi peserta didik yang aktif. Siswa juga dapat belajar berlatih secara kongkrit dan praktis. Dengan belajar dari apa yang diketahui dan terpikirkan oleh isu-isu social untuk dipecahkan sehingga jelas apa yang akan dilakukan dan bagaimana caranya, para siswa belajar menjadi warga Negara yang efektif di masyarakat.

2.10.3 Ilmu Pengetahuan Sosial di Jenjang SMP

Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 dijelaskan bahwa, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi (Permendiknas No.22 Tahun 2006).

Selanjutnya dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 dijelaskan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya

2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan, (Permendiknas No.22 tahun 2006).

Kurikulum 2013 juga ditegaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti ekonomi, geografi, sejarah dan sosiologi. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujutkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. Dalam kurikulum 2013 juga ditegaskan pendidikan IPS menekankan pada pengetahuan tentang bangsanya, semangat kebangsaan, patriotisme, serta aktivitas masyarakat dibidang ekonomi dalam ruang atau *space* wilayah NKRI. IPS dikembangkan sebagai mata pelajaran *integrative social studies*, bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu. Ciri-ciri dari pembelajaran IPS adalah (1) IPS merupakan keterpaduan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi; (2) Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar dikemas dari unsur ilmu geografi, sejarah, ekonomi dan sosiolog yang dikemas sedemikian rupa sehingga dapat dikembangkan menjadi pokok bahasan atau topik; (3) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar juga menyangkut masalah sosial yang dirumuskan dengan

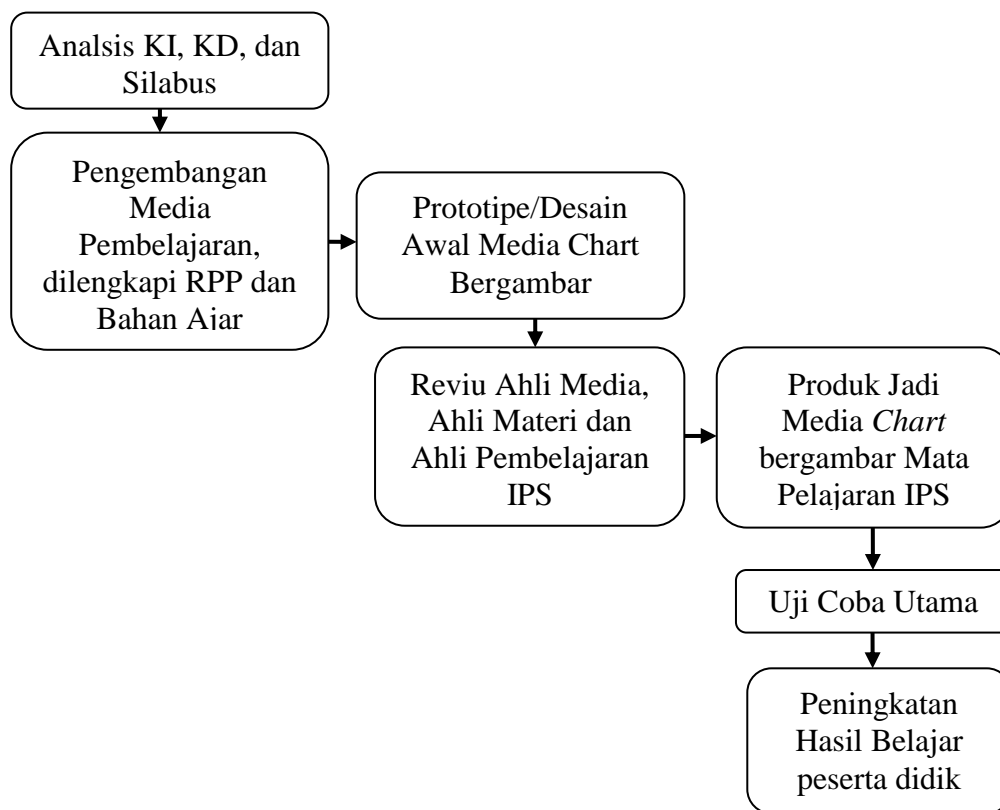
pendekatan interdisipliner dan multidisipliner; (4) KI dan KD merupakan peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat; (5) KI dan KD IPS menggunakan tiga dimensi (ruang, waktu, nilai/moral) dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

2.11 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas IX Semester Ganjil

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghayati ajaran agama yang dianutnya.	<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan YME yang telah memberikan kesempatan kepada bangsa Indonesia untuk melakukan perubahan dalam aspek geografis, ekonomi, budaya dan politik.</p> <p>1.2. Mensyukuri adanya kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat yang mengatur kehidupan manusia dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia</p> <p>1.3. Mensyukuri karunia dan rahmat Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya</p>
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	<p>2.1. Memiliki perilaku cinta tanah air dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sebagai perwujudan rasa nasionalisme</p> <p>2.2. Menunjukkan kepedulian dan sikap kritis terhadap permasalahan sosial sederhana.</p> <p>2.3. Memiliki rasa tanggungjawab, peduli, percaya diri dalam mengembangkan pola hidup sehat, kelestarian lingkungan fisik, budaya, dan peninggalan berharga di masyarakat</p> <p>2.4. Menunjukkan perilaku santun, peduli dan menghargai perbedaan pendapat dalam interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya.</p>
3. Memahami dan menerapkan	<p>3.1. Menerapkan aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam</p>

<p>Pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata</p>	<p>mewujudkan kesatuan wilayah Nusantara yang mencakup perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan politik)</p> <p>3.2 Menelaah perubahan masyarakat Indonesia dari masa pergerakan kemerdekaan sampai dengan awal reformasi dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan dan politik dalam wawasan kebangsaan.</p> <p>3.3 Membandingkan manfaat kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat bagi kehidupan berbangsa dan bernegara.</p> <p>3.4 Membandingkan landasan dari dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.</p>
<p>4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.</p>	<p>4.1. Menyajikan hasil olahan telaah tentang hasil kebudayaan dan fikiran masyarakat Indonesia pada masa pergerakan kemerdekaan sampai sekarang dalam aspek geografis, ekonomi, budaya dan politik dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.</p> <p>4.2 Merumuskan alternatif tindakan nyata dalam mengatasi masalah yang kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.</p> <p>4.3 Merumuskan alternatif tindakan nyata dan melaksanakannya sebagai bentuk partisipasi dalam mengatasi masalah lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi sebagai sosial budaya akibat adanya dinamika interaksi manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.</p>

2.12 Kerangka Pikir Penelitian



2.13 Hipotesis Penelitian.

Hipotesis dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk media *chart* bergambar mata pelajaran IPS SMP kelas IX yang terdiri dari empat *chart* yaitu untuk materi geografi, sosiologi, sejarah dan ekonomi yang dilengkapi dengan RPP dan rangkuman bahan ajar.
2. Menguji efektivitas produk yang dikembangkan dengan hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut.

Ho : Pengembangan media *chart* efektivitasnya lebih rendah atau sama dengan media konvensional.

Ha : Pengembangan media *chart* efektivitasnya lebih tinggi dari media konvensional.

2.14 Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran *chart* bergambar. Adapun hasil penelitian yang relevan adalah sebagai berikut.

1. Hasil peneltiian yang dilakukan oleh Miswanto (2012) yang berjudul “Pengembangan Komik Pendidikan Ekonomi Sebagai Sumber Belajar Siswa SMA/MA Kelas X Semester Ganjil. Tahun Pelajaran 2011/2012”. Latar belakang penelitian ini adalah sulitnya peserta didik memahami konsep-konsep dalam pelajaran ekonomi yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hasil peneltiian ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan komik ekonomi dengan siswa kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan sumber belajar konvensional. Dari penelitian ini juga membuktikan bahwa penggunaan komik pendidikan ekonomi lebih efektif dalam pembelajaran sehingga layak digunakan.
2. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nur Mariyamah (2005) yang berjudul “Efektivitas Media Komik Dengan Media Gambar dalam Pemebelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas II SMPN 1 Pengadun Kabupaten Kendal)”. Yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep geografi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar kelas eksperimen yang proses belajarnya menggunakan media komik, dengan kelas yang pembelajarannya menggunakan media gambar.