

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Teori Belajar

Menurut Suyono & Hariyanto (2012: 28), teori adalah suatu penjelasan tentang hubungan antara dua atau lebih variabel, yang berupa sekumpulan hukum, gagasan, prinsip dan teknik-teknik tentang subjek tertentu. Ada beberapa teori belajar hasil pemikiran baik para ahli psikologi maupun para ahli pendidikan. Namun dalam penelitian ini, hanya menggunakan tiga teori yang melandasi pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media pembelajaran televisi kardus, yaitu teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitif, dan teori belajar konstruktivisme.

2.1.1 Teori Belajar Behaviorisme

Belajar, menurut Schunk (2012: 2), adalah proses memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, strategi, kepercayaan, tingkah laku, dan perilaku. Sedangkan pengertian belajar dalam ranah teori belajar behaviorisme adalah perubahan tingkah laku yang berasal dari pengalaman serta akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Suyono & Hariyanto, 2012: 59).

Teori belajar behaviorisme tidak mempersoalkan apakah manusia baik atau jelek, rasional atau emosional; teori ini hanya ingin mengetahui bagaimana perilaku manusia dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan (Lee, 2009: 1). Dalam jurnalnya, Lee (2009: 1) menambahkan bahwa manusia adalah makhluk reaktif yang memberikan respon terhadap lingkungan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Churiyah (2009) dimana:

“Dalam proses belajar-mengajar, apa yang disampaikan pendidik diposisikan sebagai stimulus dan reaksi murid diposisikan sebagai respon. Stimulus dan respon yang terjadi haruslah dapat diamati dan diukur karena pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan perilaku” (Churiyah, 2009: 1).

Adapun ciri-ciri teori belajar behaviorisme yang dijabarkan oleh Lee (2009: 1) dan Suyono & Hariyanto (2012: 58) adalah mengutamakan unsur-unsur dan bagian-bagian (elementalistik), mementingkan pembentukan kebiasaan, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respon, menekankan pentingnya latihan, mementingkan mekanisme hasil belajar yang diperoleh, dan mementingkan pembentukan kebiasaan.

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Schunk (2012: 72), ada beberapa teori belajar yang merupakan pengembangan dari teori behaviorisme. Akan tetapi, dalam penelitian ini hanya mengacu pada dua teori, yaitu teori belajar Koneksionisme (*Connectionism*) yang dikembangkan oleh Edward L. Thorndike dan teori belajar *Classical Conditioning* yang dikembangkan oleh Ivan Pavlov.

Teori belajar koneksionisme yang dikembangkan oleh Edward L. Thorndike. menekankan bahwa tipe belajar yang paling mendasar adalah meliputi pembentukan sebuah hubungan (*connection*) antara pengalaman sensori (persepsi

terhadap stimulus) dan dorongan saraf (respon) yang bermanifestasi terhadap perilaku diri mereka sendiri (Schunk, 2012: 73). Stimulus yang dimaksud bisa berupa apa saja yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan murid ketika belajar, yang dapat pula berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan (Churiyah, 2009: 2). Jadi, beliau menambahkan, perubahan perilaku tersebut dapat diamati dan diukur.

Ada tiga hukum dasar Thorndike (Schunk, 2012: 74 dan Suyono & Hariyanto, 2012: 61) yaitu:

1. Hukum kesiapan (*law of readiness*) yang menyatakan bahwa belajar akan lebih berhasil apabila memiliki kesiapan dalam melakukannya (Suyono & Hariyanto, 2012: 61). Schunk berpendapat bahwa peserta didik yang telah memiliki kesiapan yang cukup akan dengan senang hati belajar, begitupun sebaliknya.
2. Hukum latihan (*law of exercise*) yang menyatakan bahwa belajar akan lebih berhasil jika latihan dan pengulangan banyak dilakukan (Suyono & Hariyanto, 2012: 61). Dengan latihan yang berulang-ulang, maka hubungan stimulus dan respon semakin kuat sedangkan jika latihan di hentikan maka hubungan stimulus dan respon semakin lemah (Schunk, 2012: 74)
3. Hukum akibat (*law of effect*) yang menyatakan bahwa belajar akan lebih bersemangat apabila mengetahui akan mendapatkan hasil yang baik (Suyono & Hariyanto, 2012: 61). Thorndike menuliskan bahwa:

“Ketika hubungan yang dapat diubah antara stimulus dan respon terjadi dan diikuti dengan rasa kepuasan, maka kekuatan hubungan tersebut meningkat.

Sebaliknya apabila diikuti dengan rasa kekecewaan, maka kekuatan hubungan antara stimulus dan respon menurun (Schunk, 2012: 74).”

Schunk menambahkan bahwa hukum akibat menekankan pada “konsekuensi perilaku” dimana respon yang menimbulkan kepuasan (hadiah) dipelajari dan respon yang menimbulkan kekecewaan (hukuman) tidak dipelajari (hal: 74).

Teori belajar yang kedua yaitu teori belajar *Classical Conditioning* yang dikembangkan oleh Ivan Pavlov. *Classical conditioning* adalah prosedur bertingkat yang pada awalnya meliputi adanya stimulus yang tidak dikondisikan (*unconditioned stimulus (UCS)*) yang kemudian menimbulkan respon yang juga tidak dikondisikan (*unconditioned response (UCR)*) (Schunk, 2012: 78). Untuk penerapan di sekolah, teori kondisioning ini mengasumsikan mata pelajaran sebagai CS, media pembelajaran sebagai US, dan respon peserta didik sebagai UR atau CR. Maka akan terjadi hubungan sebagai berikut:

1. Mata pelajaran IPS CS) + Media Pembelajaran yang baik (US) → Peserta didik memiliki respon positif (UR), artinya peserta didik senang pada media pembelajaran yang digunakan di kelas.

Jika hal ini dilakukan berkali-kali, maka akan terjadi:

Matpel. IPS → ⇐ Peserta didik mempunyai respon positif terhadap matpel. IPS (CR)

2. Mata Pelajaran IPS (CS) + Media pembelajaran yang kurang baik (US) → Respon peserta didik negative (UR).

Jika hal ini dilakukan berkali-kali, maka akan terjadi hal sebagai berikut:

Matpel IPS → ⇐ Peserta didik mempunyai respon negatif terhadap matpel. IPS (CR)

Berdasarkan uraian tentang teori belajar behaviorisme, proses belajar mengajar harus dirancang sedemikian rupa agar dapat membangkitkan respon peserta didik baik itu dalam bentuk kemampuan belajar kognitif, afektif, maupun psikomotoris. Media televisi kardus yang dikembangkan memiliki relevansi dengan teori behaviorisme dalam hal stimulus dan respon. Dalam proses pembelajaran, media televisi kardus dapat menjadi stimulus yang dapat menarik perhatian peserta didik, kemudian memberikan ruang peserta didik untuk meresponnya dengan cara berekspresi yang diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri serta keberanian mereka, dan pada akhirnya akan meningkatkan pengetahuan peserta didik dikarenakan stimulus yang berulang-ulang.

2.1.2 Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil (Suyono & Hariyanto, 2012: 75). Masih dalam sumber yang sama, belajar menurut teori ini merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan aspek kejiwaan lainnya.

Tokoh yang mengembangkan teori belajar ini adalah Jean Piaget. Gredler (2009: 267) menyebutkan bahwa menurut pandangan Piaget, pengetahuan adalah proses mengetahui sesuatu melalui interaksi dengan lingkungannya sedangkan intelegensi adalah sebuah sistem terorganisasi yang mengonstruksi struktur yang dibutuhkan dalam beradaptasi dengan lingkungan. Piaget menambahkan bahwa setiap anak mengembangkan kemampuan berpikirnya secara bertahap, teratur, dari sesuatu yang konkret menuju sesuatu yang abstrak (Suyono & Hariyanto,

2012: 83) serta bersifat kualitatif, artinya kemampuan berpikir anak akan berbeda sesuai dengan usianya (Gredler, 2009: 279).

Secara garis besar, terdapat empat tahapan perkembangan kognitif berpikir anak, yaitu periode sensori motor, periode pra-operasional, periode operasional kongkret, dan periode operasional formal (Gredler, 2009: 279 dan Suyono & Hariyanto, 2012: 83). Lebih lanjut akan dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Tahapan Perkembangan Kognitif Berpikir Anak

Tahapan	Proses Berpikir
Periode sensori motor (0 – 2 tahun)	Kecerdasan pra-simbolik dan pra-verbal meliputi perkembangan skema tindakan. Bayi lebih mengandalkan kemampuan sensori dan motoriknya (Gredler, 2009: 280)
Periode pra-operasional (2-3 sampai 7-8 tahun)	Kecenderungan anak untuk mengandalkan dirinya mulai menonjol akan tetapi intelektualnya dibatasi oleh keegoisannya. Perkembangan bahasa dan ingatannya mulai bagus (Suyono & Hariyanto, 2012: 84)
Periode operasional kongkret (7 – 11)	Cara berpikir logis anak yang berhubungan dengan objek kongkret mulai berkembang (Gredler, 2009: 280). Anak sudah mampu mengikuti logika dan melakukan klasifikasi akan tetapi belum sepenuhnya menyadari prinsip yang terkandung di dalamnya (Suyono & Hariyanto, 2012: 84)
Periode operasional formal (11 ke atas)	Anak mulai bisa berpikir abstrak mengenai ide, sesuatu yang bersifat ilmiah serta menarik dan mengembangkan hipotesis (Suyono & Hariyanto, 2012: 85)

(Sumber: Gredler, 2009: 279 dan Suyono & Hariyanto, 2012: 83)

Adapun implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran menurut Suyono & Hariyanto (2012: 87) adalah sebagai berikut:

1. Pendidik sebaiknya menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berpikir peserta didik serta memfasilitasi agar peserta didik dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

2. Bahan yang dipelajari peserta didik hendaknya dirasakan sebagai bahan baru tetapi tidak asing.
3. Di dalam kelas, hendaknya peserta didik diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

Berdasarkan uraian teori belajar kognitif, teori ini dapat dijadikan salah satu landasan pengembangan pembelajaran menggunakan media televisi kardus baik dalam proses pengembangannya maupun dalam penerapannya. Kardus, yang menjadi bahan dasar dari pembuatan media, merupakan bahan yang tidak asing bagi peserta didik akan tetapi pada saat dirangkai dan digunakan sebagai media televisi kardus akan menjadi sesuatu yang baru dan menarik perhatian peserta didik.

2.1.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme, teori yang paling mendominasi di akhir dekade ini, adalah teori yang berakar dari ranah ilmu filsafat, psikologi, dan sibernetika (studi interdisiplin tentang system regulasi) dan berusaha menjelaskan bagaimana seseorang mengetahui dunia (Karagiorgi & Symeou, 2005: 2). Mergel (1998: 7) berpendapat bahwa peserta didik menyusun kehidupan mereka atau setidaknya menginterpretasikannya berdasarkan persepsi akan pengalaman-pengalaman mereka sebelumnya. Dengan demikian, pengetahuan tidak dapat dipindahkan dengan begitu saja dari otak pendidik ke otak peserta didiknya. Setiap peserta didik harus membangun pengetahuan itu di dalam otaknya sendiri-sendiri.

Hein (1991: 3) menjabarkan prinsip-prinsip tentang belajar menurut teori konstruktivisme sebagai berikut:

1. Belajar adalah proses aktif dimana peserta didik menggunakan masukan sensori dan menyusun arti yang keluar. Peserta didik dituntut untuk menjadi

- peserta didik yang aktif serta ikut serta dalam pemerolehan pengetahuan baru.
2. Peserta didik belajar untuk mempelajari apa yang sedang dipelajari. Maksudnya pembelajaran meliputi menyusun arti dan menyusun sistem arti. Contohnya, jika ingin belajar kronologi tentang tanggal-tanggal bersejarah, awal yang dipelajari adalah arti dari kronologi.
 3. Belajar meliputi bahasa. Penggunaan bahasa dapat mempengaruhi pembelajaran. Dalam level tertentu, para ahli menemukan bahwa beberapa peserta didik berbicara pada diri sendiri ketika belajar.
 4. Belajar merupakan aktifitas sosial. Pembelajaran berkaitan erat dengan hubungan antar manusia.
 5. Peserta didik membutuhkan pengetahuan awal untuk belajar. Semakin banyak pengetahuan awal yang dimiliki, semakin banyak juga hal baru yang bisa dipelajari.
 6. Belajar tidak bersifat instan. Untuk pembelajaran yang signifikan dibutuhkan peninjauan kembali ide-ide yang muncul, memepertimbangkan, menguji coba, dan menggunakannya.
 7. Motivasi adalah komponen penting dalam pembelajaran. Tidak hanya membantu, tetapi motivasi sangatlah dibutuhkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tentang teori belajar konstruktivisme, pembelajaran yang baik diartikan sebagai pembelajaran yang aktif dimana peserta didik berperan penuh dalam proses pemerolehan pengetahuan baru. Belajar juga merupakan aktifitas sosial dimana peserta didik dituntut untuk berdiskusi dan saling membantu antar-sesamanya. Media televisi kardus yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar aktif dan bekerja sama antar-sesamanya dengan lebih baik dan efektif.

2.2 Pembelajaran Tematik – Integratif

2.2.1 Pengertian Pembelajaran Tematik – Integratif

Model pembelajaran yang diusung oleh kurikulum 2013 di sekolah, khususnya sekolah dasar, bersifat tematik – integratif . Menurut Daryanto & Sudjendro (2014: 81), pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran

yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengintegrasian dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, ketrampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran serta integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan (*ibid*). Pembelajaran ini diyakini akan membantu menciptakan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk melihat dan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan. Dengan pembelajaran terpadu ini peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, menilai dan menggunakan informasi yang ada di sekitarnya secara lebih bermakna.

Materi dalam pembelajaran tematik-integratif tidak lagi terpecah-pecah seperti pembelajaran sebelumnya. Peserta didik diberikan satu tema besar yang meliputi semua mata pelajaran. Kemudian tema tersebut dijabarkan lagi menjadi beberapa subtema dimana subtema tersebut berfokus pada dua atau tiga mata pelajaran yang masih di dalam ruang lingkup kajian serumpun (Prastowo, 2013: 123).

2.2.2 Landasan Konsep Belajar Tematik – Integratif

Pembelajaran tematik – integratif berpijak pada landasan filosofis, landasan psikologis dan landasan yuridis seperti yang dilansir dari Puskurbuk (2013). Berikut ini akan dijelaskan lebih lanjut.

2.2.2.1 Landasan Filosofis

Sudut pandang filosofi, konsep belajar tematik – integratif mengacu pada filosofi pendidikan berikut ini:

- a. Progresivisme, dimana proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah dan memperhatikan pengalaman peserta didik (Prastowo, 2013: 156).
- b. Konstruktivisme, dimana peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya (Puskurbuk, 2013).
- c. Humanisme, dimana pendidik melihat peserta didik dari segi keunikan/kekhasannya, potensi, dan motivasi yang dimilikinya (Prastowo, 2013: 172).

2.2.2.2 Landasan Psikologis

Landasan pengembangan pembelajaran tematik - integratif secara psikologis adalah mengacu pada teori Gestalt (Daryanto & Sudjendro, 2014: 83). Pokok pandangan Gestalt adalah objek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai suatu kesatuan yang terorganisasi (Amri, 2013: 45). Aplikasi teori ini dalam pembelajaran tematik - integratif diantaranya adalah pembelajaran yang bermakna, perilaku bertujuan, prinsip ruang hidup dan transfer dalam belajar.

2.2.2.3 Landasan Yuridis

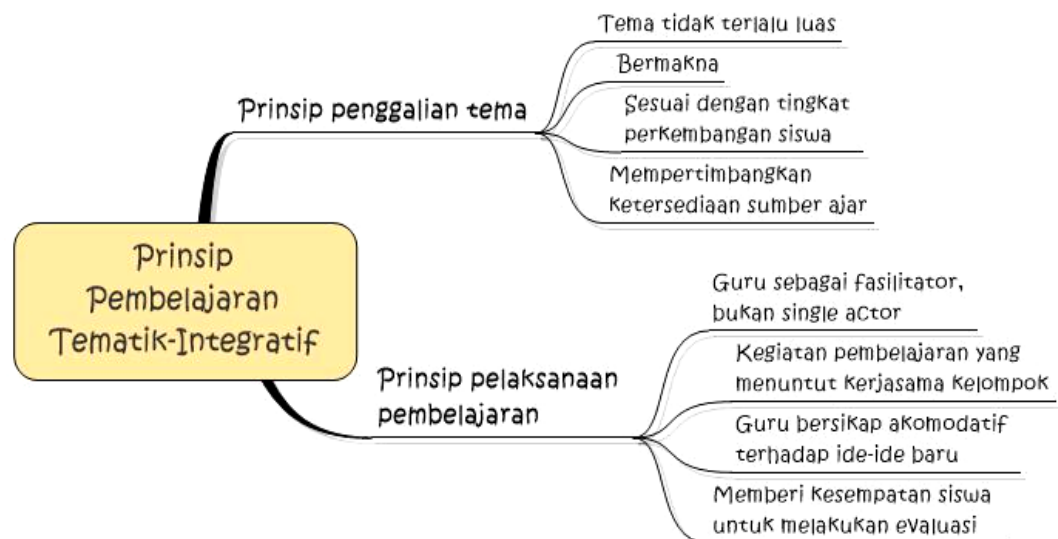
Pembelajaran tematik - integratif juga dilandasi oleh peraturan yang dibuat oleh negara, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (Puskurbuk, 2013)

- b. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Puskurbuk, 2013)
- c. INPRES NO. 1 Tahun 2010 tentang Peningkatan Mutu Pendidikan (Puskurbuk, 2013)
- d. RPJMN 2010 – 2014 sektor pendidikan tentang perlunya perubahan metodologi pembelajaran dan penataan kurikulum (Daryanto & Sudjendro, 2014: 82)

2.2.3 Prinsip – Prinsip Pembelajaran Tematik – Integratif

Menurut Trianto (2013), prinsip pembelajaran tematik - integratif terbagi menjadi dua, yaitu prinsip penggalian tema dan prinsip pelaksanaan pembelajaran yang terangkum dalam bagan berikut:



Bagan 2.1 Prinsip Pembelajaran Tematik

(Sumber: Trianto, 2013)

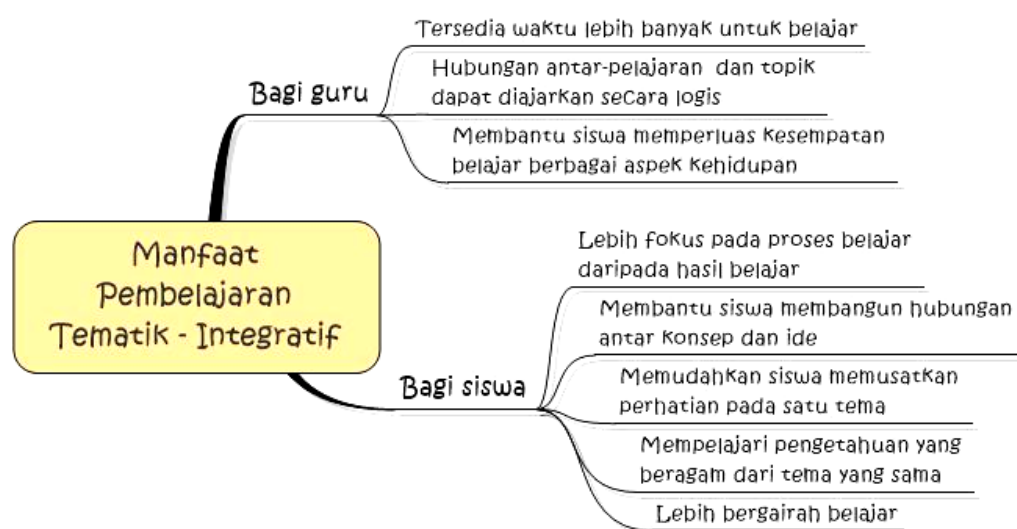
Dari Bagan 2.1 terlihat bahwa dalam menggali tema pembelajaran, hendaknya tema yang diangkat tidak terlalu luas dan bermakna yang sekiranya bisa

digunakan peserta didik untuk bekal belajar selanjutnya. Tema pun hendaknya disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik. Tidak kalah penting juga tema yang dipilih disesuaikan dengan sumber ajar yang tersedia.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran tematik, pendidik sangatlah berperan penting. Namun, peran pendidik bukan menjadi satu-satunya aktor di kelas, melainkan menjadi fasilitator dan mediator (Daryanto & Sudjendro, 2014: 86). Dalam proses pembelajaran pun pendidik harus menyediakan kegiatan pembelajaran yang menuntut peserta didik mampu berkerja sama dalam kelompok. Selain itu pendidik dituntut untuk mengakomodasi ide-ide baru peserta didik yang muncul selama terjadinya proses pembelajaran serta memberikan ruang peserta didik untuk melakukan evaluasi diri di akhir pembelajaran.

2.2.4 Manfaat Pembelajaran Tematik – Integratif

Prastowo (2013: 147) mengelompokkan manfaat pembelajaran tematik integratif dari dua sudut pandang berikut ini:



Bagan 2.2 Manfaat Pembelajaran Tematik – Integratif

(Sumber: Prastowo, 2013: 147)

Bagan 2.2, menunjukkan pembelajaran tematik - integratif memungkinkan pendidik untuk memiliki waktu belajar lebih banyak. Ini dikarenakan pembelajaran tidak lagi terkotakkan oleh mata pelajaran yang terpisah sehingga pembelajaran dapat berjalan alami dengan runtutan peristiwa yang logis. Dengan diterapkannya pembelajaran tematik - integratif di kelas, pendidik terbantu untuk memfasilitasi peserta didik belajar berbagai aspek kehidupan.

Dilihat dari sudut pandang peserta didik, peserta didik tidak lagi berorientasi hasil karena pembelajaran ini mementingkan proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga merasa terbantu dalam membangun konsep dan ide karena pembelajaran tematik - integratif memfasilitasi mereka untuk saling berdiskusi dalam kelompok. Peserta didik juga terbantu dalam memusatkan perhatian pada satu tema serta memungkinkan peserta didik mempelajari berbagai pengetahuan baru yang berhubungan dengan tema tersebut sehingga membuat mereka bergairah dalam belajar.

2.2.5 Implikasi Pembelajaran Tematik – Integratif di SD

Daryanto & Sudjendro (2014: 87) menjabarkan beberapa implikasi pembelajaran tematik - integratif di Sekolah Dasar berikut ini:

- a. Tata ruang disesuaikan dengan tema yang sedang dilaksanakan
- b. Susunan bangku peserta didik mudah diubah sesuai dengan keperluan pembelajaran yang sedang berlangsung
- c. Kegiatan bervariasi di dalam maupun di luar kelas
- d. Alat, sarana dan sumber belajar dikelola untuk memudahkan peserta didik menggunakan dan menyimpannya kembali.

Dengan penataan ruang yang tepat akan membuat pembelajaran tematik – integratif di kelas menjadi lebih bermakna dan tepat sasaran.

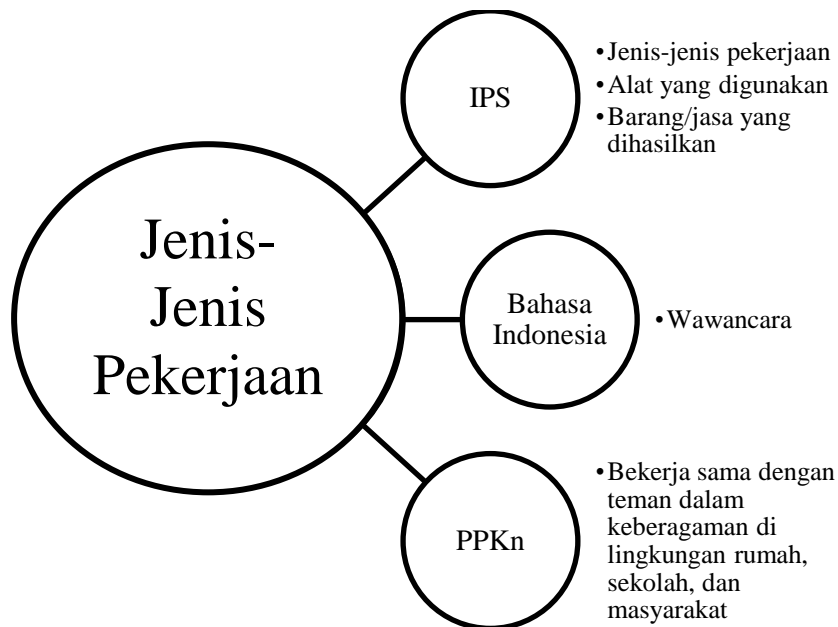
2.2.6 Pembelajaran IPS Terintegrasi Model *Webbed* (Jaringan)

Model pembelajaran terintegrasi yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model *webbed*. Model *webbed* merupakan model pengintegrasian yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan tematik dimana tema dapat mengikat kegiatan-kegiatan antar-mata pelajaran (Prastowo, 2013: 113). Majid (2014: 132) memaparkan tema yang telah ditetapkan kemudian dikembangkan menjadi sub-sub tema dan kegiatan belajar yang harus dilakukan siswa.

Pengintegrasian pembelajaran IPS dengan mata pelajaran lain didasari oleh pernyataan Daryanto & Sudjendro (2014: 84) dimana mata pelajaran IPA atau IPS yang diorganisasikan ke mata pelajaran lain memiliki peran penting sebagai pengikat dan pengembang kompetensi dasar untuk mata pelajaran lain seperti PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni-Budaya dan Prakarya serta Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPA maupun IPS harus dipadukan dengan mata pelajaran lainnya yang memiliki konsep, sikap dan ketrampilan yang berkaitan.

Mengacu pada konsep tersebut, pengembangan ini mengintegrasikan pembelajaran IPS dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Subtema yang dipilih pun mengikuti pola konsep tersebut dimana dalam subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan” dihubungkan dengan konsep menggali informasi dari teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan (Bahasa Indonesia); serta bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat (PPKn).

Berikut ini bagan pembelajaran IPS terintegrasi dengan Bahasa Indonesia dan PPKn.



Bagan 2.3 Pembelajaran IPS Terintegrasi Model *Webbed*

(Sumber: Adaptasi dari Prastowo, 2013: 132)

2.2.7 Bahan Ajar Pembelajaran IPS Terintegrasi

Sesuai dengan model pembelajaran integrasi yang digunakan yaitu model *webbed*, bahan ajar pembelajaran pun harus disesuaikan dengan bahan ajar bertema. Prastowo (2013: 299) mendefinisikan bahan ajar tematik sebagai segala bahan yang disusun secara sistematis, yang memuat kompetensi yang akan dikuasai peserta didik melalui proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dan menyenangkan. Bahan ajar yang digunakan berupa teks dialog otentik yang menjadi satu kesatuan dengan media pembelajaran yang digunakan yaitu media televisi kardus. Materi disusun sesuai dengan tema dan

subtema yang telah ditentukan, KI dan KD masing-masing mata pelajaran, serta indikator dan tujuan pembelajaran.

2.3 Pendekatan Saintifik (Ilmiah)

2.3.1 Pengertian Pendekatan Saintifik

Seiring penerapan kurikulum 2013, istilah pendekatan saintifik menjadi bahan pembahasan para pendidik. Pendekatan saintifik adalah sebuah pendekatan yang bercirikan penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang kebenaran (Majid, 2014: 95). Pembelajaran dengan pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa informasi bisa didapat dari mana saja sehingga dapat mendorong mereka untuk lebih aktif mencari tahu dari berbagai sumber. Kondisi pembelajaran juga diarahkan agar peserta didik mampu merumuskan masalah dan menyelesaikan secara ilmiah serta melatih mereka berpikir analitis (Majid, 2014: 96).

2.3.2 Langkah-langkah Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik

Pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 dilaksanakan dengan melibatkan tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotoris dimana ketiga aspek tersebut harus muncul dalam setiap pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Seperti yang dijabarkan sebelumnya bahwa menurut Majid (2014: 100) pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang dalam proses pembelajarannya meliputi kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyimpulkan, menyajikan dan mencipta.

- Kegiatan mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran yang bermanfaat untuk memenuhi rasa ingin tahu peserta didik (Majid, 2014: 100)
- Kegiatan menanya berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian peserta didik tentang suatu tema atau topik pembelajaran (Majid, 2014: 103)
- Kegiatan menalar adalah kegiatan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukkannya menjadi penggalan memori (Majid, 2014: 108)
- Kegiatan mengolah mengondisikan peserta didik belajar secara kolaboratif sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan empati, saling menghormati, dan menerima kelebihan dan kekurangan masing-masing (Majid, 2014: 112).
- Kegiatan mencoba dilakukan untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau otentik (Majid, 2014: 114)
- Kegiatan menyimpulkan merupakan kelanjutan dari kegiatan mengolah yang dapat dilakukan dalam kelompok ataupun dikerjakan sendiri (Majid, 2014: 115)
- Kegiatan menyajikan dapat berbentuk laporan tertulis dan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan portofolio (Majid, 2014: 116).
- Kegiatan mengomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun baik secara kelompok ataupun secara individu (Majid, 2014: 116).

2.4 Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih, tentang suatu topik atau situasi (Hamdani, 2011: 163). Sedangkan Pribadi (2011: 44) menyebutkan bahwa metode bermain peran merupakan kegiatan belajar dalam sebuah situasi yang mendekati situasi sesungguhnya, dalam metode ini biasanya digunakan model yang realistik. Dalam metode pembelajaran ini siswa diminta memerankan sesuatu yang belum pernah dialami sebelumnya sesuai tokoh yang ia perankan.

2.5 Konsep Media Pembelajaran

2.5.1 Pengertian Media Pembelajar

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang cukup penting di dalam proses pembelajaran. Media sendiri merupakan bentuk jamak dari kata ‘medium’ yang berarti “alat komunikasi dan sumber informasi” (Smaldino dkk, 2005: 9). Masih di halaman yang sama, Smaldino dkk mengartikan lebih luas kata ‘media’ (yang berasal dari bahasa Latin *medius*) sebagai apapun yang membawa informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Dalam konteks pembelajaran/instruksional, mereka mengartikan media sebagai penyampai pesan berupa tujuan pembelajaran/instruksional. Disini, media berfungsi untuk memfasilitasi komunikasi dan proses pembelajaran.

Sejalan dengan Smaldino dkk, Munadi (2013: 8) memahami media pembelajaran sebagai

“Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Munadi, 2013: 8).”

Dengan demikian, media pembelajaran memiliki kedudukan yang cukup penting dalam menentukan keefektifan dan keefisienan sebuah proses pembelajaran karena kedudukannya sebagai salah satu alat komunikasi pembelajaran (Asyhar, 2012: 34). Pemilihan media pembelajaran haruslah sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang akan diajarkan serta memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik.

2.5.2 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Penelitian ini akan mengembangkan prototipe media pembelajaran yang diharapkan mampu membantu mengatasi permasalahan pendidik dalam pemilihan media dan juga membantu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Salah satu alasan pengembangan media pembelajaran adalah mengacu pada beberapa landasan penggunaan media pembelajaran berikut ini.

2.5.2.1 Landasan Empiris

Efektifitas penggunaan media pembelajaran di kelas telah banyak diteliti oleh para akademisi baik sebagai karya ilmiah, skripsi, tesis, maupun disertasi. Berdasarkan pengamatan penulis, sebagian besar hasil dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan hasil yang positif, artinya media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini sebenarnya bukan hal yang baru dikarenakan telah diteliti di dunia barat beberapa dekade yang lalu.

Asyhar (2012: 19) menjabarkan beberapa bukti empiris pengaruh media pembelajaran berikut ini:

- a. Hasil penelitian Collins et al pada tahun 2007 menunjukkan bahwa penggunaan media audio dan video berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
- b. Hasil penelitian Remus et al pada tahun 2008 menunjukkan bahwa penggunaan media berpengaruh terhadap pengambilan keputusan peserta didik

Di dalam negeri sendiri ada beberapa penelitian tentang media pembelajaran yang juga menunjukkan hasil positif berikut ini:

- a. Penelitian Rohmah (2013) menunjukkan bahwa media buku bergambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik
- b. Penelitian Misriana (2013) menunjukkan bahwa media animasi *flip book* berpengaruh positif terhadap kemampuan belajar kognitif peserta didik
- c. Penelitian Jaenaludin (2013) menunjukkan bahwa media gambar fotografik berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik

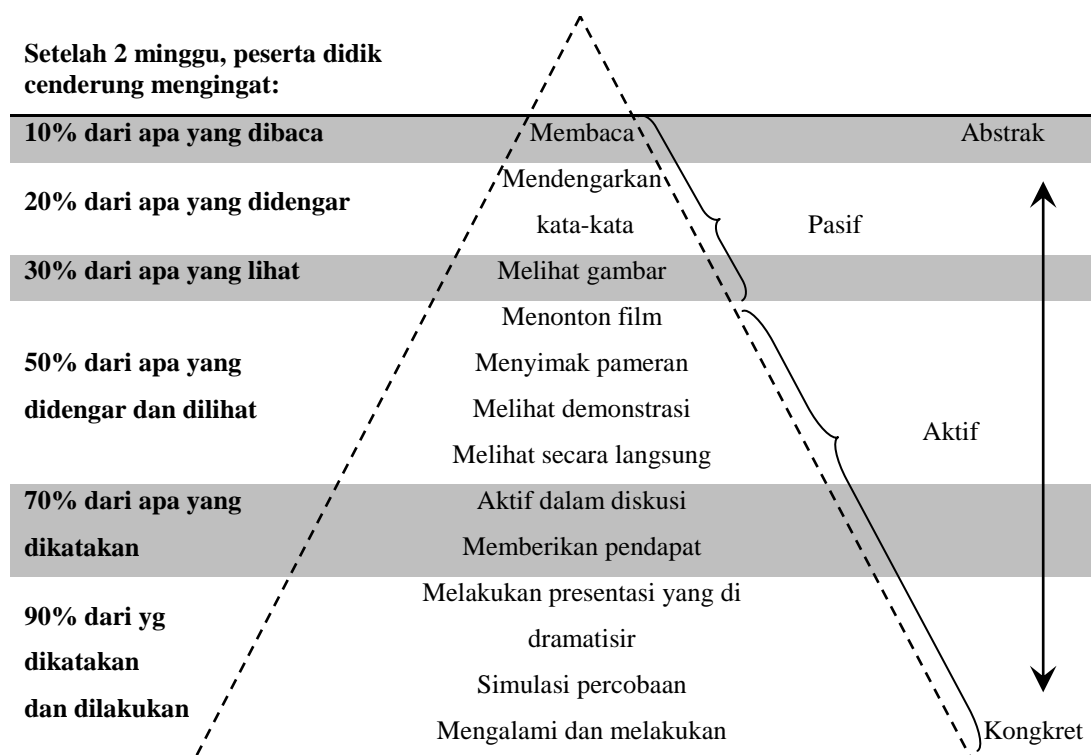
Hasil penelitian tersebut cukup membuktikan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran dan dapat menjadi salah satu alternatif strategi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.5.2.2 Landasan Psikologis

Landasan psikologis penggunaan media pembelajaran adalah rasionalitas penggunaan media pembelajaran ditinjau dari kondisi belajar dan bagaimana proses belajar itu terjadi (Midun, 2009 dalam Asyhar, 2012). Kondisi belajar yang baik dan ketepatan pemilihan media akan sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Kondisi belajar tersebut akan tercipta dengan adanya kepekaan pendidik dalam memahami karakteristik dan modalitas belajar peserta didik

sehingga pendidik dapat menentukan media pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Teori Piaget menyebutkan bahwa, anak usia sekolah dasar pada rentang 7 – 11 tahun memiliki tingkat berpikir operasional kongkret (Gredler, 2009: 280). Hal ini akan sangat berpengaruh terhadap proses belajar serta pemilihan media belajar yang tepat bagi mereka. Media yang tepat untuk peserta didik pada rentang usia ini adalah yang bersifat riil atau nyata (Asyhar, 2012: 21). Selain itu, pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik juga ikut aktif dan mengalami proses belajar itu sendiri seperti yang tergambar dalam kerucut pengalaman Edgar Dale (*Cone of Learning*) berikut ini:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

(Sumber: Molenda, 2003: 1)

Peserta didik kelas IV sekolah dasar masih tergolong memiliki pola pikir operasional kongkret. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pun harus disesuaikan dengan pola pikir mereka. Jika ditinjau dari teori kerucut pengalaman Dale, media televisi kardus sangat sesuai untuk dikembangkan pada pembelajaran peserta didik kelas IV SD. Hal ini dikarenakan media televisi kardus bersifat riil atau nyata, dapat dilihat dan diraba. Pada proses pembelajarannya nanti, media televisi kardus ini akan diaplikasikan dengan menggunakan metode bermain peran dimana Dale memasukan metode ini dalam kategori presentasi yang didramatisir (lihat Gambar 2.1).

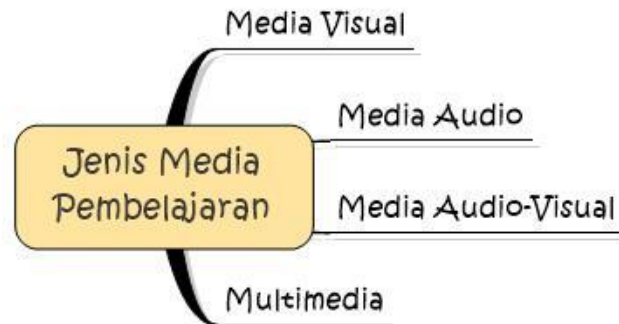
2.5.2.3 Landasan Teknologis

Daryanto (2013: 15) mengemukakan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dari praktek rancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, pengolahan, dan penilaian proses dan sumber belajar. Jika dalam pengembangan media pembelajaran mengikuti sistem desain pembelajaran yang telah disusun, maka akan menghasilkan media pembelajaran yang tepat guna dan sasaran. Hal ini dikarenakan dalam suatu sistem desain pembelajaran, terdapat prosedur yang akan membimbing pengembang media mulai dari menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan dan mengevaluasi pemecahan masalah sehingga didapati prototipe media pembelajaran yang sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik.

2.5.3 Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti yang ditulis oleh Asyhar (2012: 44), pada dasarnya jenis

media yang banyak itu dapat dikategorikan ke dalam empat jenis seperti yang tergambar pada bagan berikut:



Bagan 2.4 Jenis – Jenis Media Pembelajaran

(Sumber: Asyhar, 2012: 44)

Media visual merupakan jenis media yang hanya mengandalkan indera penglihatan saja (Asyhar, 2012: 77). Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yaitu; pesan verbal yang terdiri dari kata-kata dalam bentuk tulisan; dan non-verbal yang dituangkan ke dalam simbol-simbol non-verbal visual (Munadi, 2013: 81). Beberapa contoh dari jenis media visual adalah bagan, diagram, grafik, poster, kartun, komik, dan lain sebagainya. Menurut Sudjana & Rivai (2011: 26), penggunaan media jenis ini di dalam proses belajar mengajar haruslah memperhatikan keterbacaan visual demi meningkatkan efektifitas hasil belajar.

Media audio merupakan jenis media pembelajaran yang hanya mengandalkan indera pendengaran saja dalam proses penggunaannya (Asyhar, 2012: 77). Menurut Munadi (2013: 64), ciri utama dari media ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang auditif, baik verbal maupun non-verbal. Beberapa contoh media audio antara lain *phonograph*, *cassete tapes*, *compact disc*, radio, dan laboratorium bahasa.

Media audio-visual merupakan jenis media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam proses penggunaannya (Asyhar, 2012: 77).

Munadi (2013: 113) membagi media jenis ini menjadi dua jenis yaitu; media audio-visual murni seperti televisi dan video; dan media audio-visual tidak murni seperti *slide*, *opaque*, *OHP*, dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara.

Multimedia merupakan jenis media yang melibatkan semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran (Asyhar, 2012: 77). Asyhar menekankan bahwa multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan komputer. Akan tetapi, Munadi (2013: 57) di dalam bukunya menggolongkan multimedia ke dalam beberapa jenis fungsi yaitu;

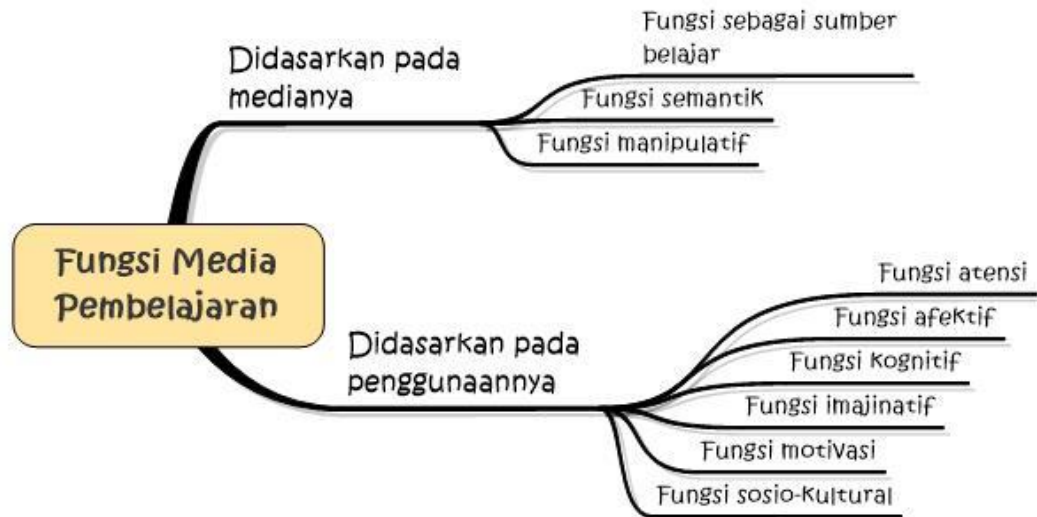
1. Segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung melalui komputer atau internet
2. Segala sesuatu yang memberikan pengalaman berbuat dan lingkungan nyata seperti karya wisata
3. Segala sesuatu yang memberikan pengalaman terlibat seperti simulasi, bermain peran, dan forum teater

Berdasarkan penjabaran tentang jenis media, media televisi kardus yang akan dikembangkan dalam penelitian ini termasuk ke dalam jenis media visual tiga dimensi. Akan tetapi, apabila media televisi kardus ini diaplikasikan dengan menggunakan metode bermain peran sebagai satu kesatuan, media televisi kardus ini dapat dikategorikan sebagai multimedia seperti yang dijelaskan Munadi pada poin ketiga.

2.5.4 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Munadi (2013: 36), analisis terhadap fungsi media pembelajaran difokuskan pada dua hal yaitu, analisis fungsi yang didasarkan pada media nya

dan fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (peserta didik) seperti tampak pada bagan berikut:



Bagan 2.5 Fungsi Media Pembelajaran

(Sumber: Munadi, 2013: 36)

2.5.4.1 Fungsi media didasarkan pada medianya

Munadi (2013: 36) membagi fungsi media yang berdasarkan pada media itu sendiri menjadi tiga fungsi yaitu:

a. Fungsi sebagai sumber belajar

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, dimana sumber belajar sendiri diartikan oleh Mudhoffir (1992, dalam Munadi, 2013: 37) sebagai komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dilihat dari pengertian tersebut, media televisi kardus dapat digunakan sebagai sumber belajar. Melalui penggunaan media televisi

kardus, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih mudah dan menyenangkan.

b. Fungsi semantik

Fungsi semantik media terlihat ketika media pembelajaran mampu mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan lebih mudah dimengerti (Asyhar, 2012: 32). Misalnya media boneka profesi 'petani'. Dengan melihat boneka tersebut, peserta didik dapat mengetahui bahwa boneka tersebut adalah boneka dengan karakter petani yang pekerjaannya bercocok tanam di sawah dan menghasilkan padi. Akan tetapi, pembelajaran melalui media boneka petani tidak berhenti hanya sampai disitu saja. Pendidik dapat menyisipkan makna lain yang bersifat abstrak seperti kerja keras, pantang menyerah, dan sabar dari sosok boneka petani tersebut. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih bermakna.

c. Fungsi manipulatif

Media memiliki beberapa fungsi manipulatif berdasarkan Munadi (2013: 41). Pertama, kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya. Kedua, kemampuan media menjadikan obek/peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat. Ketiga, kemampuan media menghadirkan kembali objek/peristiwa yang telah terjadi pada masa lalu. Dan yang keempat, kemampuan media dalam membantu peserta didik memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, yang bergerak terlalu lambat atau cepat, yang membutuhkan kejelasan suara, dan objek yang terlalu kompleks. Media televisi kardus memiliki

fungsi pada poin pertama dimana media televisi kardus dapat menghadirkan replikasi dari beberapa pekerjaan dalam bentuk boneka profesi.

2.5.4.2 Fungsi media didasarkan pada penggunaannya

Munadi (2013: 43) mengemukakan terdapat enam fungsi media yang didasarkan pada penggunaannya (peserta didik) yaitu sebagai berikut:

a. Fungsi atensi

Fungsi atensi terlihat ketika media mampu meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi ajar. Munadi menegaskan bahwa media yang tepat guna akan mampu menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik. Media televisi kardus beserta boneka tangan karakter diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik karena dirancang dengan spesifikasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV.

b. Fungsi afektif

Fungsi afektif media terlihat ketika peserta didik tergugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Lagi-lagi Munadi menegaskan pentingnya media pembelajaran yang tepat guna dimana media tersebut dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan peserta didik terhadap stimulus tertentu. Media televisi kardus memiliki fungsi afektif pada saat proses pembelajaran melalui boneka tangan karakter yang nantinya akan dimainkan sesuai dengan karakter masing-masing. Pendidik, sebagai fasilitator, akan mengakomodasi penggalian nilai afektif dari karakter-karakter yang dimainkan.

c. Fungsi kognitif

Munadi menitikberatkan fungsi kognitif media sebagai alat bantu peserta didik dalam menyampaikan gagasan dan tanggapan. Peserta didik yang belajar melalui media akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapinya. Melalui media televisi kardus diharapkan peserta didik akan membentuk persepsi, mengingat, dan berpikir sehingga membentuk gagasan-gagasan. Dengan demikian, semakin banyak objek yang dilihat, semakin kaya dan luas kemampuan kognitifnya.

d. Fungsi imajinatif

Imajinasi merupakan proses menciptakan objek/peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris (Chaplin, 1993 dalam Munadi, 2013). Media memiliki fungsi imajinatif karena media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi peserta didik seperti yang dikemukakan oleh Munadi (2013). Fungsi ini juga terpenuhi pada media televisi kardus. Penggabungan antara televisi kardus dan boneka tangan mampu membawa imajinasi peserta didik ke dalam situasi drama yang dimainkan.

e. Fungsi motivasi

Menurut Munadi (2013), motivasi merupakan seni mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan peserta didik secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (hal:47). Fungsi media televisi kardus sebagai motivator terlihat ketika peserta didik menjadi semangat belajar dan memiliki keinginan untuk melakukan suatu kegiatan atau memiliki suatu cita-cita.

f. Fungsi sosio-kultural

Fungsi media dilihat dari sosio-kultural memiliki arti mengatasi hambatan yang bersifat sosial budaya antarpeserta dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. Media televisi kardus dapat memfasilitasi penanganan hambatan yang bersifat sosial budaya. Hal ini dikarenakan semua peserta didik akan mendapatkan kesempatan yang sama bermain peran dengan menggunakan media televisi kardus.

2.5.5 Manfaat Media Pembelajaran

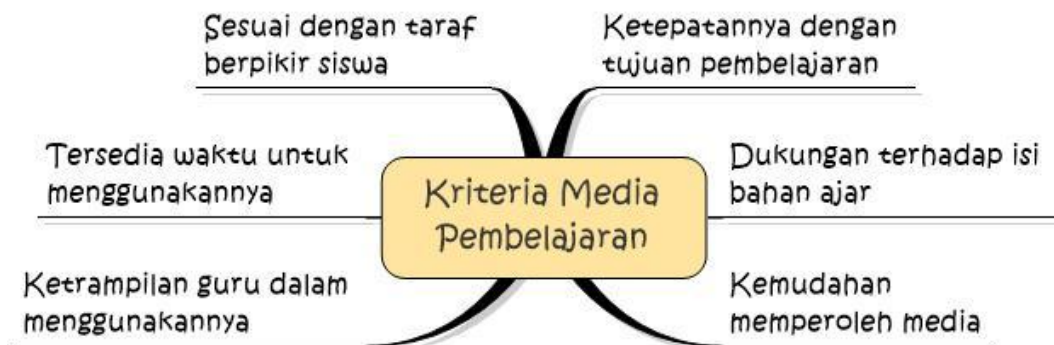
Media pembelajaran yang baik akan memberikan manfaat baik untuk pendidik maupun peserta didik. Setidaknya ada empat manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sudjana & Rivai (2011: 2) sebagai berikut:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
- c. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar dikarenakan peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga melakukan aktifitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain sebagainya.

Media pembelajaran Televisi kardus diharapkan dapat memenuhi ke-empat manfaat pembelajaran tersebut setelah melalui serangkaian uji coba dan tes.

2.5.6 Kriteria Media Pembelajaran

Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Kriteria media belajar yang baik menurut Sudjana & Rivai (2011: 4) dirangkum dalam bagan berikut ini:



Bagan 2.6 Kriteria Media Pembelajaran

(Sumber: Sudjana & Rivai, 2011: 4)

Bagan 2.6 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang baik dipilih berdasarkan tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Selain itu media pembelajaran juga harus mendukung isi bahan ajar agar bahan ajar lebih mudah dimengerti peserta didik. Akan lebih baik jika media pembelajaran yang dipilih mudah diperoleh bahkan dapat dibuat sendiri oleh pendidik sehingga pendidik tersebut tidak memiliki kesulitan dalam menggunakannya.

Ketersediaan waktu untuk menggunakan media juga merupakan salah satu poin yang harus dipertimbangkan karena sebagus-bagusnya media apabila penggunaannya terlalu lama akan membuat peserta didik bosan dan kehilangan gairah belajar. Poin terakhir yang tidak kalah penting adalah media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh peserta didik.

2.6 Konsep Media Televisi Kardus

Media televisi kardus merupakan gabungan dari dua media pembelajaran berupa replikasi Televisi kardus dan boneka tangan. Televisi kardus sendiri merupakan media pembelajaran yang dirancang dengan memanfaatkan limbah bekas berupa kardus. Media pembelajaran ini didasari oleh pendapat Setiawan dkk (2011: 86) dimana barang bekas dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media ini berupa replikasi TV yang terbuat dari kardus bekas yang dibentuk sedemikian rupa. Televisi sebagai inspirasi media dipilih dengan asumsi bahwa televisi merupakan salah satu benda yang sebagian besar peserta didik tahu dan senang menontonnya sebagai hiburan. Sedangkan kardus bekas dipilih sebagai bahan dasar media karena mudah ditemukan di sekitar lingkungan sekolah dan sebagai salah satu cara pemanfaatan limbah bekas.

Menurut Setiawan dkk (2011: 86), pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran sudah amat jarang dilakukan oleh pendidik. Media modern telah memudahkan mereka memecahkan berbagai masalah dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat pendidik terlalu bergantung pada media berteknologi modern dan secara tidak langsung mematikan kreatifitas dan kepekaan pendidik dalam membuat media selain media modern. Oleh sebab itu, pemanfaatan barang bekas berupa kardus sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memicu kembali kreatifitas serta kepekaan pendidik terhadap barang bekas di sekitar mereka.

Boneka tangan karakter dalam studi ini merupakan pengembangan alat peraga berupa boneka tangan yang dibentuk menyerupai karakter profesi tertentu.

Boneka tangan karakter profesi nantinya digunakan oleh peserta didik sebagai alat pemberi informasi yang akan ditampilkan melalui Televisi kardus. Boneka tangan sendiri menurut Sudjana dan Rivai (2011: 188) merupakan boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka. Lipoff (2011) dalam jurnalnya berpendapat bahwa menggunakan boneka tangan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dapat membantu peserta didik yang pemalu untuk menyalurkan perasaan serta apa yang ada dipikirkannya kepada peserta didik yang lain dan untuk membantu mereka berpartisipasi dalam kelompok belajar dan diskusi. Beliau menambahkan:

“Puppets have the ability to engage and encourage children and allow them to use imaginary play and to express themselves when using puppets during free play” (Media boneka membantu anak-anak dalam mengekspresikan imajinasi mereka ketika memainkannya) (Lipoff, 2011:1)

2.7 Konsep Pendidikan IPS

2.7.1 Pengertian IPS

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. Sedangkan menurut Tasrif (2008: 2) pendidikan IPS merupakan himpunan pengetahuan tentang kehidupan sosial dari bahan realitas kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Di dalam pengetahuan sosial dihimpun semua materi yang berhubungan langsung dengan masalah penyusunan dan pengembangan masyarakat serta menyangkut pengembangan pribadi manusia sebagai masyarakat yang berguna. Pusat Kurikulum Balitbang (2006: 5) menuliskan:

“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. 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 Balitbang, 2006: 5)

2.7.2 Tujuan Pendidikan IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial (*social studies as social science*) dalam hakekat IPS merupakan program pendidikan yang mengajarkan murid-urid sekolah umum harus mempelajari struktur dan proses-proses inquiry dari disiplin ilmu tersebut. Secara lebih jelas tujuan pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 adalah sebagai berikut.

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

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

- a. Dimensi pengetahuan (*knowledge*)
Secara konseptual, pengetahuan hendaknya mencakup; (1) fakta; (2) konsep dan (3) generalisasi yang dipahami oleh peserta didik. 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 berkaitan.

- b. Dimensi ketrampilan (*Skills*)
Kecakapan mengolah dan menerapkan informasi merupakan ketrampilan yang sangat penting untuk mempersiapkan peserta didik 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.
- c. 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 peserta didik untuk mengungkapkan, merefleksikan, dan mengartikulasikan nilai-nilai yang dianutnya.
- d. Dimensi tindakan (*Action*)
Dimensi tindakan dapat memungkinkan peserta didik menjadi peserta didik yang aktif. Peserta didik juga dapat belajar berlatih secara kongkrit dan praktis. Dengan belajar dari apa yang diketahui dan terpikirkan oleh isu-isu sosial untuk dipecahkan sehingga jelas apa yang akan dilakukan dan bagaimana caranya, para siswa belajar menjadi warga negara yang efektif di masyarakat.

2.7.3 IPS di Jenjang Pendidikan SD

Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 dijelaskan, 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 SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, dan Ekonomi. Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
- b. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
- c. Sistem Sosial dan Budaya
- d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan, (Permendiknas No.22 tahun 2006)

Kurikulum 2013 juga menegaskan 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 mewujudkan 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 sosiologi 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 IPS menggunakan tiga dimensi (ruang, waktu, nilai/moral) dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

2.7.4 Ruang Lingkup Keilmuan

Penelitian pengembangan media televisi kardus pada mata pelajaran IPS SD ini termasuk dalam ruang lingkup pendidikan IPS. Berdasarkan pendapat Woolever dan Scott (1988: 10-13) dalam pendidikan IPS terdapat lima tradisi yang tidak saling menguntungkan secara eksklusif melainkan saling melengkapi. Adapun

lima tradisi pada tujuan inti pendidikan ilmu pengetahuan sosial adalah sebagai berikut.

- a. Ilmu pengetahuan sosial sebagai transmisi kewarganegaraan.
- b. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pengembangan pribadi.
- c. Ilmu pengetahuan sosial sebagai refleksi inquiri.
- d. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial.
- e. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pengambilan keputusan yang rasional dan aksi sosial.

Berdasarkan kelima tradisi yang dikembangkan oleh Woolever dan Scott tersebut, pengembangan media televisi kardus pada mata pelajaran IPS SD termasuk dalam dua tradisi IPS yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Penggunaan media televisi kardus pada mata pelajaran IPS SD, peserta didik diharapkan dapat menemukan dan memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS. Menemukan konsep dan memahaminya menjadi sebuah pengetahuan termasuk dalam kawasan pendidikan ilmu pengetahuan sosial refleksi inquiri.
- b. Konsep-konsep yang terdapat dalam media pembelajaran Televisi kardus merupakan upaya untuk menyampaikan atau memberikan materi pendidikan IPS kepada peserta didik. Hal tersebut termasuk dalam kawasan pendidikan ilmu pengetahuan sosial sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial.

2.8 KI dan KD Pembelajaran IPS kelas IV

KI dan KD pembelajaran IPS yang terintegrasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas IV semester ganjil yang digunakan dalam penelitian ini yang terangkum dalam Tabel 2.2, 2.3 dan 2.4.

Tabel 2.2 KI dan KD Pembelajaran IPS kelas IV

KOMPETENSI INTI		KOMPETENSI DASAR	
1.	Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.1	Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya
2.	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan pendidik	2.2	Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli, menghargai, dan bertanggungjawab terhadap kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik
3.	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan mencoba [mendengar, melihat, membaca] serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.	3.5	Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
4.	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.4	Mendeskripsikan kehidupan manusia dalam kelembagaan sosial, pendidikan, ekonomi, dan budaya di masyarakat sekitar

(Sumber: Silabus Kurikulum 2013 SD)

Tabel 2.3 KI dan KD Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Meresapi makna anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Indonesia yang diakui sebagai bahasa persatuan yang kokoh dan sarana belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan pendidik	2.3 Memiliki perilaku santun dan jujur tentang jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi melalui pemanfaatan bahasa Indonesia
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan mencoba [mendengar, melihat, membaca] serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.	3.3 Menggali informasi dari teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi dan koperasi dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

(Sumber: Silabus Kurikulum 2013 SD)

Tabel 2.4 KI dan KD Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas IV

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan pendidik	2.2 Menunjukkan perilaku yang sesuai dengan hak dan kewajiban di rumah, sekolah dan masyarakat sekitar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan mencoba [mendengar, melihat, membaca] serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.	3.3 Memahami manfaat keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.3 Bekerjasama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat

(Sumber: Silabus Kurikulum 2013 SD)

2.9 Kerangka Pikir Penelitian

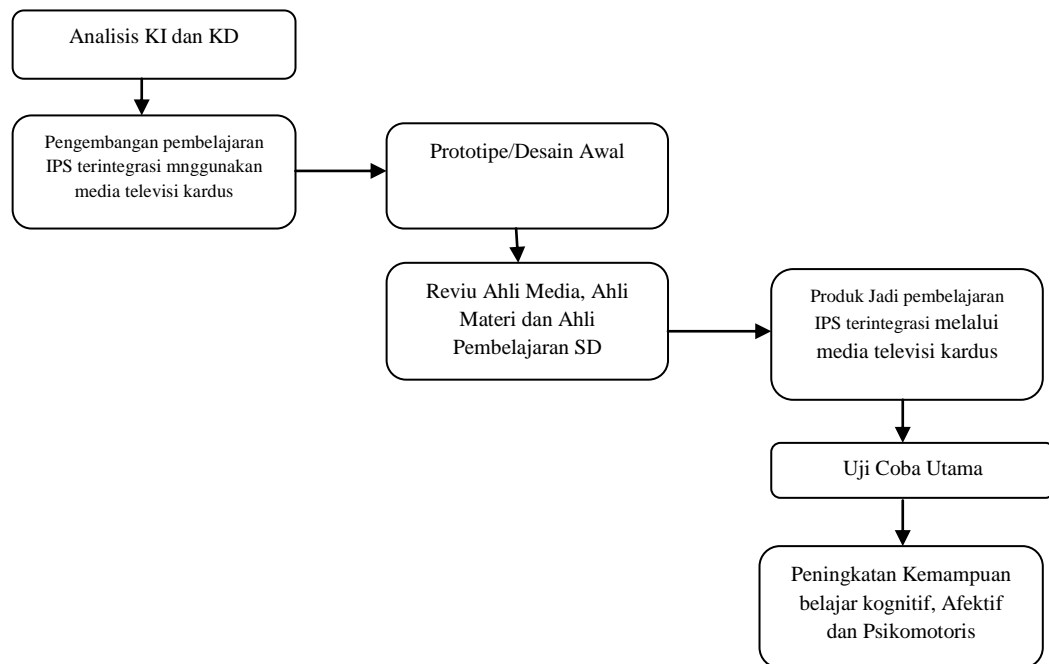
Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam upaya mencapai kompetensi suatu mata pelajaran. Keberhasilan kegiatan pembelajaran akan menghasilkan lulusan yang berkualitas. Hal ini berarti ada tidaknya pencapaian kompetensi peserta didik banyak bergantung pada bagaimana proses

pembelajaran dirancang dan dijalankan secara profesional. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, faktor yang paling berpengaruh adalah peran pendidik, kondisi peserta didik, sumber belajar, media pembelajaran, sarana prasarana, lingkungan sekolah, dan sistem yang memadai. Pengembangan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sangat menentukan minat belajar peserta didik yang akhirnya dapat meningkatkan kemampuan belajar kognitif, afektif dan psikomotoris. Rancangan media pembelajaran yang menarik akan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna. Semakin bermakna proses pembelajaran, maka akan semakin sulit terlupakan ilmu yang diperoleh.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar kognitif, afektif dan psikomotoris peserta didik adalah media barang bekas. Media barang bekas dapat merangsang daya ingat peserta didik kerana barang bekas banyak mereka dapatkan di lingkungan tempat tinggalnya. Media barang bekas yang dipakai adalah kardus yang dirancang dan dikemas semenarik mungkin peserta didik untuk meningkatkan kemampuan belajar kognitif, afektif dan psikomotoris berupa Televisi kardus. Pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media televisi kardus berpijak pada teori-teori belajar yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar kognitif, afektif dan psikomotoris peserta didik.

Pengembangan ini menggunakan model desain instruksional *Dick and Carey* dengan pendekatan *Research and Development*. Sedangkan langkah pengembangan produk mengikuti 10 tahapan penelitian menurut Borg and Gall (1989: 789) yang dibatasi hanya sampai langkah ke enam yaitu uji coba lapangan.

Pengembangan IPS terintegrasi dengan menggunakan media televisi kardus diharapkan dapat menjadi produk pembelajaran baru yang dapat meningkatkan kemampuan belajar kognitif, afektif, dan psikomotoris peserta didik.



Bagan 2.7 Kerangka Pikir Pengembangan Pembelajaran IPS Terintegrasi Menggunakan Media televisi kardus.

2.10 Hipotesis Produk yang Dihasilkan

Hipotesis dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Kebutuhan pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media televisi kardus kelas IV semester ganjil di SDN 3 Krenomulyo Kecamatan Ambarawa Kabupaten Pringsewu berupa Televisi kardus.
2. Penelitian pengembangan ini menghasilkan pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media televisi kardus di SD kelas IV untuk tema “Berbagai Pekerjaan” subtema “Jenis-jenis Pekerjaan”.

3. Menguji efektifitas produk yang dikembangkan dengan hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut.

Ho : Tidak terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen (pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media televisi kardus tidak efektif digunakan)

Ha : Terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen (pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media televisi kardus efektif digunakan)

2.11 Penelitian yang Relevan

Efektifitas penggunaan media televisi kardus yang terdiri dari limbah bekas (kardus) dan boneka tangan karakter, beberapa peneliti telah mengujinya secara terpisah. Untuk efektifitas penggunaan media pemanfaatan limbah bekas, Priatna (2013) berhasil membuktikan bahwa peserta didik mengalami perkembangan kreatifitas yang maksimal. Mereka mampu memanfaatkan barang-barang yang tidak terpakai menjadi suatu barang yang kreatif dan inovatif dengan memperoleh kategori 'baik'. Senada dengan temuan Priatna, penelitian yang dilakukan Ermawati (2013) juga memperoleh hasil positif. Peserta didik mengalami peningkatan kreatifitas orisinalitas, kemampuan menghasilkan gagasan atau ide asli dari sebuah pemikiran, fleksibilitas, kemampuan untuk menggunakan cara dalam menyelesaikan suatu masalah, dan kemampuan untuk merumuskan suatu hal secara jelas dan terperinci.

Efektifitas penggunaan media boneka tangan, Wallace & Mishina (2004) telah membuktikan bahwa boneka tangan efektif menumbuhkan ketertarikan peserta

didik. Studi ini juga telah membuktikan bahwa boneka tangan dapat menaikkan atensi serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas secara signifikan. Selain itu, studi kasus yang dilakukan oleh Insani (2014) menunjukkan bahwa penggunaan media boneka mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, membantu mereka berbicara di depan kelas, dan membantu murid meningkatkan ketrampilan berbicaranya secara signifikan pula. Adapun Hermawati (2012) berhasil membuktikan bahwa penggunaan boneka tangan mampu meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik secara efektif.

Berdasarkan penelitian yang relevan terlihat bahwa baik limbah bekas maupun boneka tangan karakter efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Apabila kedua media tersebut dimodifikasi serta digunakan bersamaan, diharapkan pula dapat menjadi media pembelajaran yang efektif serta dapat menstimulus peserta didik agar menjadi pembelajar yang aktif.