

BAB II

MEDIA GRAFIS GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD

A. Pendidikan dan Pembelajaran IPS

1. Hakikat Pengetahuan Sosial (*Social Studies*)

Pengertian

Pengetahuan sosial merupakan kajian (pembelajaran) yang pokok-pokoknya berkaitan langsung dengan organisasi dan perkembangan masyarakat, dan manusia sebagai anggota masyarakat. Fenton (dalam Tjipto Sumadi:1999) menambahkan bahwa: “*social studies not a single discipline but a group related fields including political science, economics, sociology, anthropology, psychology, geography, and history.*” Pengetahuan Sosial bukan disiplin (ilmu) tunggal, melainkan sebuah kelompok bidang-bidang studi yang berkaitan, meliputi ilmu politik, ekonomi, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, dan sejarah.

Dengan demikian, Pengetahuan Sosial merupakan kajian terhadap fenomena sosial dengan pendekatan inter-disipliner (*inter-disciplinary approach*). Seperti disimpulkan oleh Tjipto Sumadi & M Jafar (1999) bahwa Pengetahuan Sosial merupakan pengajaran yang selalu berkenaan dengan kehidupan nyata di masyarakat, yaitu kegiatan usaha yang dilakukan manusia dalam upaya memenuhi kebutuhannya, mengatasi masalah-masalah yang

dihadapi, dan untuk memajukan kehidupannya. Dengan kata lain, Pengetahuan Sosial merupakan usaha mempelajari, menelaah dan mengkaji kehidupan sosial manusia di muka bumi ini. Oleh karena itu, Pengetahuan Sosial merupakan pengetahuan praktis yang dapat diajarkan sejak tingkat Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi.

Tujuan

- a. Mengembangkan konsep - konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan paedagogis dan psikologis.
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
- c. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional, maupun global.

Fungsi

Pengetahuan sosial berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan siswa agar dapat menganalisis kondisi sosial masyarakatnya yang direfleksikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

2. Hakikat Pembelajaran Pengetahuan Sosial

Pengertian

Pengajaran (pembelajaran) Pengetahuan Sosial adalah proses untuk melatih keterampilan para siswa, baik keterampilan fisik maupun keterampilan berpikirnya dalam mengkaji dan mencari jalan keluar atas masalah yang dialaminya.

Tujuan Pembelajaran

- a. Tujuan pembelajaran Pengetahuan Sosial adalah: (1) memperoleh pengetahuan, (2) mengembangkan kemampuan berfikir dan menarik kesimpulan secara kritis, (3) melatih kemampuan belajar mandiri, (4) mengembangkan kebiasaan dan keterampilan yang bermakna, serta (5) melatih menggunakan pola-pola kehidupan di masyarakat (Bining & Bining).
- b. Tujuan Pengetahuan Sosial adalah mempersiapkan anak untuk menjadi Warga Negara yang baik, mengajarkan anak tentang bagaimana berfikir, dan menyampaikan warisan kebudayaan kepada anak.
- c. Menurut Nursid (1984) mengembangkan kemampuan dan keterampilan agar siswa mampu hidup selaras, serasi, dan seimbang di lingkungannya.

Ruang Lingkup

Berdasarkan pengertian dan tujuan tersebut, maka ruang lingkup mata pelajaran Pengetahuan Sosial meliputi aspek-aspek sistem sosial budaya,

manusia, tempat dan lingkungan, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, waktu, keberlanjutan dan perubahan, serta sistem berbangsa dan bernegara.

3. Karakteristik Pembelajaran IPS

A. Kosasih Djahiri (1979:4) mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- a. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta lain atau sebaliknya.
- b. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif (meluas/terpadu) yang digunakan untuk menelaah suatu masalah/tema/topik.
- c. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berpikir kritis, rasional, dan analitis.
- d. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan/menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan dimasa depan baik dari lingkungan fisik alam maupun budaya.
- e. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil, sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadinya proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa agar siswa memiliki kebiasaan dan

kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.

- f. IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- g. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya.
- h. Berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
- i. Dalam pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik, dan pendekatan-pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Adapun pendekatan-pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran IPS baik dalam pengembangan program maupun metode pembelajarannya. Menurut Sapria (2006:8) pendekatan-pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- a. Siswa sentris, dimana fokus siswa diutamakan.
- b. Kemasyarakatan sentris, dimana masalah kehidupan nyata dan kemasyarakatan dijadikan sumber dan bahan serta tempat pembelajaran.

- c. Ekosistem, dimana faktor lingkungan baik fisik maupun budayanya selalu dijadikan pertimbangan dalam pembelajaran IPS.
- d. Bersifat meluas dengan berpola pengorganisasian bahan terpadu dan bersifat *korelated* (berkesinambungan).
- e. Mengutamakan tehnik inquiri dan menunjukan siswa belajar aktif sebagai media pembelajaran utama dan yang sekaligus akan melahirkan Cara Mengajar Guru Aktif (CMGA). CBSA dan CMGA dilaksanakan melalui strategi pembelajaran yang multi metoda, media, sumber, dan evaluasi (M3SE) yang diorganisasikan dan direncanakan serta diteliti secara akurat.
- f. Di dalam kurikulum IPS 1975 terdapat pendekatan-pendekatan tambahan yaitu:
 - 1. Tujuan, maksudnya program dan pelaksanaan pembelajarannya berfokus pada tujuan intraksional khusus (TIK) yang telah ditentukan sebagai pengarah program dan sasaran.
 - 2. *Integrated* (terpadu) menelaah suatu permasalahan sosial dari berbagai konsep dan sudut pandang ilmu-ilmu sosial lainnya.
 - 3. Efisien dan efektif. Efisien dari segi biaya/tenaga dan efektif dari segi waktu dan hasil yang maksimal.

4. Tujuan Pokok Pembelajaran IPS

“The Social Science Educations Frame Work for California School” dalam Kosasih Djahiri (1980, dalam Sapria) mengemukakan 5 tujuan pokok pembelajaran IPS yaitu:

- a. Membina siswa agar mampu mengembangkan pengertian atau pengetahuan berdasarkan data, generalisasi serta konsep ilmu tertentu maupun yang bersifat interdisipliner atau komprehensif dari berbagai cabang ilmu sosial.
- b. Membina siswa agar mampu mengembangkan dan mempraktekan keanekaragaman keterampilan studi, kerja dan intelektualnya secara pantas dan tepat sebagaimana diharapkan ilmu-ilmu sosial.
- c. Membina dan mendorong siswa untuk memahami, menghargai dan menghayati adanya keanekaragaman dan kesamaan kultural maupun individu.
- d. Membina siswa ke arah turut mempengaruhi nilai-nilai kemasyarakatan serta juga dapat mengembangkan dan menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya.
- e. Membina siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan baik sebagai individu maupun sebagai warga negara.

Di dalam kurikulum 2006, tujuan mata pelajaran IPS adalah supaya peserta didik memiliki keterampilan sebagai berikut:

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

5. Ruang Lingkup IPS Sebagai Program Pendidikan.

Sebagai suatu program, IPS mempunyai ruang lingkup seperti yang dikemukakan oleh Sumaatmadja (1997:1-7) sebagai berikut:

- a. Sosiologi, yakni segala hal yang berhubungan dengan aspek hubungan sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan, dan sebagainya.
- b. Ilmu ekonomi, yaitu ilmu yang mempelajari dan mengkaji perkembangan, faktor dan permasalahan ekonomi.
- c. Psikologi sosial, yaitu ilmu yang mempelajari dan mengkaji segala permasalahan aspek psikologi.

- d. Antropologi, yaitu ilmu yang mempelajari aspek budaya dan segala permasalahan dan perkembangannya.
- e. Geografi, yakni ilmu yang mengkaji lebih lanjut tentang karakter ruang terhadap kehidupan manusia di masyarakat dan bermasyarakat.
- f. Ilmu politik, adalah ilmu yang mempelajari landasan keutuhan dan kesejahteraan masyarakat.

Dalam kurikulum 2006 ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut;

- a. Manusia, tempat, lingkungan.
- b. Waktu, berkelanjutan dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku dan kesejahteraan.

B. Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham yang artinya mengerti benar. Seseorang dikatakan paham terhadap sesuatu apabila orang tersebut mengerti benar sesuatu itu (Poerwadarnita, 1984:694).

Pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam menguraikan isi pokok dari suatu bacaan; mengubah data yang disajikan ke dalam bentuk

tertentu ke bentuk lain; membuat perkiraan tentang kecenderungan yang nampak dalam data tertentu. Pemahaman dapat mencakup aspek-aspek; 1) menerjemahkan 2) menafsirkan, dan 3) ekstrapolasi (Bloom, *et. al*, 1971:89: 96).

Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengerti terhadap materi. Hal ini bisa ditunjukkan dengan menerjemahkan materi dari satu bentuk ke bentuk lain (kata-kata menjadi angka), dengan menginterpretasikan materi (menjelaskan atau merangkum), dan dengan memperkirakan trend masa depan (memprediksikan konsekuensi atau efek-efek), Bloom (dalam Gronlund, 1956:20).

Pemahaman konsep di dalam ranah kognitif taksonomi Bloom ditempatkan pada tingkat kedua, yaitu setelah kemampuan mengingat. Pemahaman tidak hanya terbatas pada mengingat atau memproduksi kembali informasi yang telah didapatkan tetapi melibatkan juga berbagai kemampuan dari individu. Pemahaman merupakan cara untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. (Dahar, R.W, 1989:100).

Bloom *et. al*, (1956:152) menyatakan bilamana siswa sudah dapat menerjemahkan, menafsirkan, menggambarkan, menyimpulkan dan meramalkan apa yang difahaminya dalam setiap situasi, maka siswa tersebut dapat dikatakan memahami sehingga diharapkan dapat mengatasi segala sesuatu yang berkaitan dengan yang difahaminya dalam setiap situasi.

Berdasarkan uraian yang telah dirumuskan jelaslah bahwa tujuan pemahaman konsep itu penting untuk memenuhi kemampuan kognitif bagi siswa yang akhirnya akan melahirkan metode belajar konsep yang tidak terbatas pada menghafal. Faktor pemahaman merupakan salah satu tujuan dari setiap materi yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar mengajar, sebab guru merupakan pembimbing anak untuk mencapai konsep yang diharapkan.

C. Karakteristik Siswa

Perkembangan Aspek Psikologi Siswa SD

Menurut Bloom, perkembangan psikologi siswa meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

a. Perkembangan Aspek Kognitif Siswa SD

Proses perkembangan kognitif manusia sebenarnya mulai berlangsung semenjak ia dilahirkan. Menurut Jean Piaget, anak usia SD tergolong pada tahap *concrete-operational*. Pada fase ini kemampuan berpikirnya masih bersifat intuitif, yakni berpikir dengan mengandalkan ilham.

Dalam periode ini, anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operations* (satuan langkah berpikir). Kemampuan satuan langkah berpikir ini berfaedah bagi anak untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri. Anak

sudah berkembang ke arah berpikir konkrit dan rasional. Piaget menamakannya sebagai masa operasi konkrit, masa berakhirnya berpikir khayal dan mulai berpikir konkrit.

Dalam intelegensi operasional anak yang sedang berada pada tahap kongkret operasional terdapat sistem operasi kognitif yang meliputi;

- 1) *conservation*
- 2) *addition of classes*
- 3) *multiplication of classes*

Conservation adalah kemampuan anak dalam memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti volume dan jumlah. Anak yang mampu mengenali sifat kuantitatif sebuah benda akan tahu bahwa sifat kuantitatif benda tersebut tidak akan berubah secara sembarangan.

Addition of classes adalah kemampuan anak dalam memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang dianggap berkelas lebih rendah, dan menghubungkannya dengan benda yang berkelas lebih tinggi. Di samping itu, kemampuan ini juga meliputi kecakapan memilah-milah benda-benda yang tergabung dalam sebuah benda yang berkelas tinggi menjadi benda-benda yang berkelas rendah.

Multiplication of classes yakni kemampuan yang melibatkan pengetahuan mengenai cara mempertahankan dimensi-dimensi benda untuk membentuk gabungan golongan benda. Selain itu, kemampuan ini juga meliputi

kemampuan memahami cara sebaliknya, yakni cara memisahkan gabungan golongan benda-benda menjadi dimensi-dimensi tersendiri.

Yang menarik, perolehan pemahaman-pemahaman tersebut diikuti dengan banyak berkurangnya egosentrisme anak. Artinya, anak sudah mulai memiliki kemampuan mengkoordinasikan pandangan-pandangan orang lain dengan pandangan-pandangan sendiri, dan memiliki persepsi positif bahwa pandangannya hanyalah salah satu dari sekian banyak pandangan orang. Namun demikian, ada keterbatasan-keterbatasan kapasitas anak dalam mengkoordinasikan pemikirannya. Anak-anak usia SD baru mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa kongkret.

b. Perkembangan Aspek Afektif Siswa SD

Seperti dalam proses perkembangan lainnya, proses perkembangan aspek afektif siswa juga berkaitan dengan proses belajar. Konsekuensinya, kualitas hasil perkembangan sosial siswa sangat bergantung kepada kualitas proses belajar siswa tersebut, baik di lingkungan sekolah, keluarga maupun di lingkungan yang lebih luas. Ini artinya proses belajar amat menentukan kemampuan siswa dalam bersikap dan berperilaku sosial yang selaras dengan norma moral, agama, tradisi, hukum, dan norma lainnya yang berlaku dalam masyarakat.

Dalam padangan Piaget, anak usia SD memandang moral sebagai sebuah perpaduan yang terdiri atas otonomi moral (sebagai moral hak pribadi),

realisme moral (sebagai kesepakatan sosial) dan resiprositas moral (sebagai aturan timbal balik). Pandangan tersebut sejalan dengan pendapat Kohlberg, (1991) bahwa anak seusia SD sudah mulai memperhatikan ketaatan hukum dan memperhatikan pemuasan kebutuhan pribadi, serta memperhatikan “citra anak baik”.

c. Perkembangan Aspek Psikomotor Siswa SD

Semua kapasitas bawaan merupakan modal dasar yang sangat penting bagi kelanjutan perkembangan anak. Proses pendidikan dan pengajaran (khususnya di sekolah) merupakan pendukung yang sangat berarti bagi perkembangan motor atau fisik anak, terutama dalam hal perolehan kecakapan-kecakapan psikomotor atau ranah karsa anak.

Ketika anak memasuki usia Sekolah Dasar perkembangan fisiknya mulai tampak benar-benar seimbang dan proporsional. Artinya, organ-organ jasmani tumbuh serasi dan tidak lebih panjang atau lebih pendek dari yang semestinya.

Gerakan-gerakan organ anak juga menjadi lincah dan terarah seiring dengan munculnya keberanian mentalnya. Keberanian dan kemampuan ini, di samping karena perkembangan kapasitas mental, juga disebabkan oleh adanya keseimbangan dan keselarasan gerakan organ-organ tubuh anak. Namun patut dicatat bahwa, perkembangan kemampuan fisik anak itu kurang berarti dan tak bisa meluas menjadi keterampilan-keterampilan psikomotorik yang berfaedah tanpa usaha pendidikan dan pengajaran. Gerakan-gerakan motorik siswa akan

terus meningkat keanekaragaman, keseimbangan dan kekuatannya seiring dengan perkembangan usia anak.

Sehubungan dengan hal tersebut, kecakapan-kecakapan jasmani (*motor skills*) perlu dipelajari melalui aktivitas pengajaran dan latihan langsung maupun dengan pengajaran teori-teori pengetahuan yang bertalian dengan *motor skills* itu sendiri. Aktivitas latihan perlu dilaksanakan dalam bentuk praktik yang berulang-ulang oleh siswa, agar siswa memahami bagian mana yang keliru sehingga perbaikan dapat segera dilakukan. Dalam praktik ini perlu melibatkan ranah kognitif siswa.

Perkembangan psikomotor pada anak usia SD memang sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia SD merupakan masa yang ideal untuk belajar ketrampilan.

D. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Ada orang yang memberikan batasan dengan pengertian yang sangat luas. Mc Luhan dalam Basuki dkk (1964), menurutnya media itu adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seseorang

ke orang lain yang tidak ada dihadapannya. Menurut pengertian ini media komunikasi itu meliputi surat, televisi, film dan telepon.

Menurut Romiszowski dalam Basuki dkk (1988), seorang profesor dalam bidang teknologi pendidikan dari *Syracuse University*. Media adalah pembawa pesan dari sumber pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Dalam proses belajar mengajar, penerima pesan itu ialah siswa. Pembawa pesan (media) itu berinteraksi dengan siswa melalui indera mereka. Siswa dirangsang oleh media itu untuk menggunakan inderanya untuk menerima informasi.

Media juga diartikan sebagai alat, metode dan tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajarannya (Hamalik, 1985:23).

Dalam suatu proses belajar mengajar, pesan yang disalurkan oleh media dari sumber pesan ke penerima pesan itu ialah isi pembelajaran yang mana isi pembelajaran yang berasal dari kurikulum yang disampaikan guru kepada siswa.

2. Media/alat Bantu yang efektif dan efisien

Keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran IPS dari aspek media/alat pembelajaran tergantung kepada cara guru memilih jenis media dalam merancang pembelajaran serta menggunakannya dalam pembelajaran.

Jenis media yang biasa digunakan menurut Nana Sujana (1991:3-4), adalah:

- a. Media grafis, seperti: Gambar, photo, grafik bagan atau diagram, poster, dan lain-lain.
- b. Media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, seperti: Model padat (Solid model), model penampang, model susun, diorama dan lain-lain.
- c. Media proyeksi, seperti: Slide, Film strip, OHP dan lain-lain, dan
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Penggunaan media/alat pembelajaran di atas tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran, serta dapat mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Nana Sujana dan Ahmad Rifai (1991:2-3) mengemukakan beberapa alasan tentang media pembelajaran yang dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media/alat pengajaran dalam proses pembelajaran, sedangkan alasan kedua bahwa media/alat pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa.

Manfaat Media/Alat pembelajaran antara lain:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

- b. Bahan pengajaran lebih jelas maknanya sehingga lebih difahami oleh siswa.

Berkenaan dengan taraf berpikir siswa, media/alat pembelajaran dapat menyederhanakan sesuatu yang kompleks, serta dapat mengkonkretkan yang abstrak.

Sebagaimana dikemukakan di atas bahwa jenis media pembelajaran itu banyak, dalam hal ini tentu saja guru harus dapat memilih media/alat pembelajaran yang tepat, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media pengajaran, yaitu:

- a. Guru harus memiliki pemahaman tentang media pengajaran, antara lain jenis, dan manfaat media,
- b. Guru harus terampil membuat dan menggunakan media pengajaran.

Menurut Nana Sujana (1991:4-5), dalam memilih media untuk keperluan pengajaran harus memperhatikan:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan,
- b. Dukungan terhadap isi pelajaran,
- c. Kemudahan memperoleh media, artinya mudah diperoleh dan dibuat oleh guru, tanpa biaya yang mahal,
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran, dan
- e. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Menurut Piaget, umur 7-12 tahun disebut masa operasional kongkret. Dimana pada masa ini anak-anak sangat menyenangi gambar-gambar yang bagus (berwarna) dan imajinatif. Di samping itu anak-anak pada masa operasional kongkret lebih cepat menerima pelajaran melalui media/alat bantu yang merangsang pendengaran dan penglihatannya (audio-visual). Maka dari itu media grafis sesuai dengan perkembangan siswa. Dalam hal ini media yang digunakan adalah media gambar.

3. Fungsi, Peran dan Kegunaan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar.

Dalam Yudi Nugraha (2007), fungsi media pembelajaran diantaranya yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa kepada peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

- b. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena: 1). Obyek terlalu besar; 2). Obyek terlalu kecil; 3). Obyek yang bergerak terlalu lambat; 4). Obyek yang bergerak terlalu cepat; 5). Obyek yang terlalu kompleks; 6). Obyek yang bunyinya terlalu halus; 7). Obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
- f. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- h. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan yang abstrak.

Kemp dkk dalam Yudi Nugraha (1985), menjabarkan peran media di dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Penyajian materi pengajaran lebih mudah.

- b. Penyusunan media yang terencana dan tersruktur dengan baik membantu pengajar untuk menyampaikan materi dengan kualitas yang sama dari satu kelas ke kelas yang lain.
- c. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- d. Kegiatan belajar menjadi lebih interaktif.
- e. Materi pembelajaran dapat dirancang, baik dari sisi pengorganisasian materi maupun cara penyajian yang melibatkan siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas.
- f. Media dapat mempersingkat penyajian materi yang kompleks, misalnya dengan bantuan video. Dengan demikian, informasi dapat disampaikan secara menyeluruh dan sistematis kepada siswa.
- g. Penyajian pembelajaran dengan menggunakan media yang mengintegrasikan visualisasi dengan teks atau suara akan mampu mengkomunikasikan materi pembelajaran secara terorganisasi. Dengan menggunakan media yang lebih bervariasi, maka siswa akan mampu belajar dengan lebih optimal.
- h. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- i. Dengan media yang semakin lama semakin canggih maka kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja tetapi bisa dimana saja. Misalnya, dengan menggunakan CD peserta didik dapat mengikuti

proses-proses pembelajaran melalui media secara mandiri sesuai dengan kebutuhan mereka.

Dalam Basuki dkk (1991:8), media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dua arah cara, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Media yang dipakai sebagai alat bantu mengajar disebut *dependent media*. Sebagai alat bantu, efektif media sangat tergantung pada cara dan kemampuan guru dalam memakainya.

Kemampuan guru dalam menggunakan media, harus memahami pola penggunaan media pembelajaran yang tepat. Pola penggunaan media yang dimaksud, yaitu:

a. Pola Penggunaan Media di Dalam Kelas

Media digunakan dengan tujuan untuk menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Karena itu di dalam perencanaan penggunaan media, guru harus mempertimbangkan tujuan pengajaran, materi pengajaran dan strategi pengajaran. Menurut Budinuryanta (1998:15) ada beberapa hal yang harus dipikirkan pada penggunaan media tersebut, yaitu:

1. Media yang digunakan harus transparansi dan tersedia.
2. Teknik atau metode yang digunakan oleh guru harus sesuai.

3. Memperhatikan kondisi kelas yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

b. Pola Penggunaan Media di Luar Kelas

Pola ini dapat ditemukan pada beberapa contoh kasus seperti dalam pengajaran Senam Kesehatan Jasmani (SKJ). Hal ini tidak hanya diterapkan di sekolah bahkan pada kelompok masyarakat di luar pun masih menggunakan hal seperti itu. Pemakaian media seperti ini, dapat berlaku kapan saja, tergantung kepada tujuan yang hendak dicapai oleh pemakainya.

4. Penggunaan Media Dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Menurut Budinuryanta (1998:17) mengemukakan bahwa ada tiga langkah pokok dalam prosedur penggunaan media pembelajaran yang perlu diikuti yaitu:

a. Persiapan

Langkah ini dilakukan sebelum menggunakan media. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan supaya penggunaan media dapat dipersiapkan dengan baik, yaitu:

1) Pelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan, kemudian ikuti petunjuk yang telah disediakan tersebut.

- 2) Siapkan peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media yang dimaksud.
- 3) Tetapkan apakah media tersebut digunakan secara individual atau berkelompok.
- 4) Atur tatanannya, supaya peserta didik dapat melihat, dan mendengar pesan-pesan pengajarannya dengan baik

b. Pelaksanaan (penyajian)

Satu hal yang perlu diperhatikan selama penggunaan media pembelajaran yaitu hindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu ketenangan, perhatian dan konsentrasi peserta didik.

c. Tindak Lanjut

Kegiatan ini bertujuan untuk memantapkan pemahaman peserta didik terhadap pokok-pokok materi atau pesan pengajaran yang hendak disampaikan melalui media tersebut. Selanjutnya, pada beberapa media yang dilengkapi dengan alat evaluasi, maka langkah ini dimaksudkan pula untuk melihat tercapai atau tidaknya tujuan yang ditetapkan. Kegiatan tindak lanjut ini umumnya ditandai dengan kegiatan diskusi, tes, percobaan, observasi, latihan, remedial, dan pengayaan.

5. Pemilihan Media Pembelajaran

Salah satu penyebab mengapa orang memilih media adalah untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan. Sekiranya media yang ada telah sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, maka media tersebut dapat digunakan. Menurut Tarigan (1995) mengemukakan bahwa pemilihan media harus tepat, menarik dan merangsang siswa.

Sebagai alat dalam pembelajaran media memiliki ciri-ciri, seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1994:11-12) bahwa ciri-ciri media adalah sebagai berikut:

- a. Media pengajaran identik artinya dengan pengertian kepercayaan yang berasal dari kata raga berarti suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar dan yang dinikmati.
- b. Tekanan utama terletak pada benda yang dilihat dan didengar.
- c. Media pengajaran digunakan dalam rangka hubungan komunikasi dalam pengajaran antara guru dengan murid.
- d. Media pengajaran adalah semacam alat bantu mengajar baik di kelas maupun di luar kelas.
- e. Berdasarkan tiga dan empat, pada dasarnya media pengajaran merupakan perantara dan digunakan dalam rangka pendidikan.

- f. Media pengajaran mengandung aspek-aspek sebagai alat dan sebagai teknik yang erat hubungannya dengan metode mengajar
- g. Sebagai tindakan operasional, media adalah alat, metode, teknik, yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Selain itu juga, Dick dan Carey dalam Basuki dkk (1978) menyebutkan beberapa patokan yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media, yaitu: (1) Ketersediaan sumber, (2) Ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas, (3) Keluwesan, kepraktisan dan daya tahan (umur) media, (4) Efektifitas media untuk waktu yang panjang.

Sedangkan Anderson dalam Basuki dkk (1976) mengklasifikasikan media ke dalam sepuluh kelompok media pengajaran, yaitu: audio cetak suara, proyeksi visual diam, .proyeksi visual dengan suara, visual gerak, audio visual gerak, objek, sumber manusia dan lingkungan, serta komputer.

Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa untuk belajar maksimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam Marlina (2004) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.

- b. Bahan pembelajaran akan lebih baik, menarik dan jelas maknanya sehingga dapat lebih difahami oleh siswa selain itu juga dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak bosan dan guru tidak akan kehabisan tenaga.
- d. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, siswa tidak hanya memperhatikan uraian guru, tetapi juga melakukan demonstrasi.

E. Media Grafis Gambar

1. Definisi Media Grafis Gambar

a. Media Grafis

Kata grafis berasal dari bahasa Yunani “graphikos” sebagai kata sifat, *graphics*, diartikan sebagai penjelasan yang hidup, uraian yang kuat, atau penyajian yang efektif yang salah satunya adalah media grafis gambar. (Nana Sujana, 1991:27). Dari pendapat itu dapat dijelaskan bahwa media atau alat bantu grafis merupakan alat pembelajaran yang cocok dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran IPS di SD. Dalam hal ini media grafis yang dimaksud adalah media gambar.

b. Media Gambar

Adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip (Hamalik, 1994:95).

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Hamalik (1994), Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip.

Sadiman (1999) mengemukakan bahwa media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja.

Sedangkan Soelarko (1980) berpendapat bahwa media gambar merupakan peniru dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya relatif terhadap lingkungan.

2. Karakteristik Penggunaan Media Gambar dalam Kegiatan Belajar Mengajar di Kelas.

Menurut Rahadi (2003:27-28) ada beberapa karakteristik media gambar, yaitu:

- a. Harus autentik, artinya dapat menggambarkan obyek atau peristiwa seperti jika siswa melihat langsung.
- b. Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut.
- c. Ukuran gambar proposional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran yang sesungguhnya benda atau obyek yang digambar.
- d. Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- e. Gambar harus dapat menyampaikan pesan (*message*). Karena tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Sebagai media pembelajaran, gambar memiliki beberapa kelebihan. Seperti yang dikemukakan Sadiman (1996), tentang kelebihan media gambar diantaranya yaitu:

- 1) Sifatnya kongkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
- 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Memperjelas masalah bidang apa saja.
- 5) Harganya murah dan mudah didapat serta digunakan.

Selain memiliki kelebihan media gambar juga memiliki beberapa kekurangan seperti yang diungkapkan oleh Rahadi (2003) tentang kekurangan media gambar, yaitu:

1. Hanya menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat dilihat oleh sekelompok siswa.
2. Gambar diinterpretasikan secara personal dan subjektif.
3. Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.

Menurut Sudjana (2001), tentang bagaimana siswa belajar melalui gambar-gambar adalah sebagai berikut:

1. Ilustrasi gambar merupakan perangkat tingkat abstrak yang dapat ditafsirkan berdasarkan di masa lalu, melalui penafsiran kata-kata.

2. Ilustrasi gambar merupakan perangkat mengajar yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif.
3. Ilustrasi gambar membantu para siswa membaca buku pelajaran terutama dalam penafsiran dan mengingat-ingat materi teks yang menyertainya.
4. Dalam *booklet*, pada umumnya anak-anak lebih menyukai setengah atau satu halaman penuh gambar disertai beberapa petunjuk yang jelas.
5. Ilustrasi gambar isinya harus dikaitkan dengan kehidupan nyata, agar minat para siswa menjadi aktif.
6. Ilustrasi gambar isinya hendak ditata sedemikian rupa sehingga tidak bertentangan dengan mata pengamat dan bagian-bagian yang paling penting dari ilustrasi itu harus dipusatkan pada bagian sebelah kiri atas medan gambar. Dengan demikian media gambar merupakan salah satu teknik media pembelajaran yang efektif karena mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu melalui pengungkapan kata-kata dan gambar.