

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Skinner (Dimiyati dan Mudjiono, 2000:9) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya :

1. Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon pembelajar
2. Respon si pembelajar
3. Konsekuensinya yang bersifat menguatkan respon tersebut

Menurut Gagne, belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar merupakan kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kefahaman tersebut adalah hasil dari stimulus yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan melewati pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjalin antara berbagai unsur pembelajaran, unsur-unsur yang terlibat dalam proses tersebut pada intinya adalah sikap dengan lingkungannya, baik itu dengan guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, dan atau sumber-sumber belajar yang lain.

Istilah pembelajaran yang digunakan data ini sebagai perkembangan dari istilah belajar mengajar banyak dipengaruhi oleh aliran psikologis kognitif holistik. Menurut aliran ini pembelajaran intinya menempatkan siswa sebagai sumber aktivitas belajar. Pada bagian lain, pembelajaran juga banyak dipengaruhi oleh kajian teknologi pendidikan dan pembelajaran. Teknologi pendidikan dan pembelajaran memandang bahwa pembelajaran adalah proses memfasilitasi siswa untuk berbuat belajar. Kegiatan memfasilitasi dalam proses pembelajaran adalah melibatkan berbagai sumber pembelajaran.

Beberapa implikasi dari teori ini akan tercermin pada beberapa perilaku atau pembelajaran sebagai berikut :

1. Belajar tidak hanya sekedar menghafal akan tetapi siswa harus membangun pengetahuannya.
2. Hasil belajar tidak hanya cukup untuk memenuhi konsumsi pengetahuan (kognitif) saja tetapi harus direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak (aplikasi).
3. Dalam belajar siswa harus mengalami sendiri dan bukan hanya sebagai penerima dan pemberian orang lain (guru). Oleh karena itu proses

pembelajaran harus membiasakan siswa terlibat dalam memecahkan masalah.

4. Pembelajaran harus membiasakan siswa banyak berinteraksi dengan sumber-sumber pembelajaran atau lingkungan pembelajaran secara luas dan bervariasi serta tidak hanya dibatasi oleh ruang kelas saja.
5. Pembelajaran harus memposisikan siswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif untuk melakukan aktivitas belajar dimana guru sebagai fasilitator pembelajarannya.

B. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Nasution :1997) hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, perubahan ini tidak hanya pengetahuan saja tetapi juga kacamata sikap, penguasaan dan penghargaan dalam individu yang belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Hilgard dan Bower (dalam M. Ngalim Purwanto : 1980) bahwa belajar berhubungan dengan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi itu.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa dari suatu proses belajar akan menyebabkan terjadi perubahan dalam diri seseorang. Oleh karena itu, untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang dialami siswa maka dilakukan kegiatan penilaian, yaitu suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai oleh siswa dalam bentuk hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh proses belajar mengajar.

C. Konsep Media

Pada konsep media akan dibahas mengenai pengertian media, fungsi, peran, dan kegunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, jenis-jenis media yang dapat digunakan dan pemilihan media pembelajaran.

1. Pengertian Media

Nana Sudjana mengemukakan tentang pengertian proses belajar mengajar dalam bukunya media pembelajaran (1989) yaitu :

“proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru, melalui proses pembelajaran”.

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

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

Media pengajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diajarkan dapat membantu siswa untuk belajar lebih baik, membantu belajar lebih konkret, membantu belajar lebih lama mengingat, melengkapi

rangsangan yang efektif untuk belajar, memberikan pendekatan bayangan yang bermacam-macam dari satu objek yang sama.

Dalam penggunaan media pengajaran untuk proses belajar mengajar supaya berfungsi dengan baik, harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Menarik perhatian siswa;
- b. Meletakkan dasar-dasar yang menerangkan segala hal secara kongkrit sekaligus mencegah dan mengurangi verbalisme;
- c. Merangsang tumbuhnya pengertian dan usaha pengembangan nilai-nilai;
- d. Berguna dan berfungsi ganda;
- e. Sederhana, mudah digunakan dan dirawat, dapat dibuat sendiri oleh guru atau diambil sendiri dari alam sekitarnya.

Lebih lanjut Nana Sudjana (1998) mengemukakan bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Ada beberapa alasan mengapa media pengajaran dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Alasan pertama berkaitan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa bila pengajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya jika dapat dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa dapat menguasai tujuan pengajaran lebih baik,.

- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab dalam pengajaran siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Alasan kedua, mengapa penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pembelajaran, karena pengajaran berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju berfikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju berfikir kompleks.

Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahap berpikir siswa sebab melalui media pengajaran tersebut sesuatu yang abstrak dapat dikonkretkan, dan sesuatu yang kompleks dapat disederhanakan.

2. Fungsi, Peran, dan Kegunaan Media Pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar

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

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan

pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknya yang dibawa ke peserta didik, objek yang dimaksud dapat dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk berbagai 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 didalam kelas oleh siswa tentang suatu objek, yang disebabkan karena : 1) objek terlalu besar; 2) objek terlalu kecil; 3) objek yang terlalu lambat; 4) objek yang bergerak terlalu cepat; 5) objek yang terlalu kompleks; 6) objek yang bunyinya terlalu halus; 7) objek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat maka semua objek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis.
- 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 abstrak.

Kemp, Dkk (1985, dalam Yadi Nugraha) menjabarkan peran media didalam kegiatan pembelajaran, sebagai berikut :

- a. Penyajian materi ajar lebih mudah.
- b. Penyusunan media yang direncanakan dan terstruktur dengan baik membantu pengajar untuk menyampaikan materi dengan kualitas yang sama dari satu kelas ke kelas 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 pelajaran yang kompleks. Misalnya dengan bantuan *video*. Dengan demikian informasi dapat disampaikan secara menyeluruh dan sistematis kepada siswa.
- g. Penyajian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran 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 didalam kelas saja tetapi bisa dimana saja. Misalnya, dengan menggunakan CD peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran melalui media secara mandiri sesuai dengan kebutuhan mereka.

3. Pemilihan Media Pembelajaran

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 dinikmati.
- b. Tekanan utama terletak pada benda yang dilihat dan didengar.
- c. Media pengajaran digunakan dalam rangka hubungan komunikasi dalam pengajaran antara guru dan murid.
- d. Media pengajaran adalah semacam alat bantu mengajar baik di kelas maupun di luar kelas.
- e. Berdasarkan poin 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.

4. Jenis-jenis Media yang dapat digunakan

Usaha membuat pengajaran lebih konkret dengan menggunakan media banyak dilakukan orang. Berbagai jenis media memiliki nilai kegunaan masing-masing, untuk mengetahui berbagai jenis media dan nilainya dalam pengajaran.

Pemahaman akan nilai yang dimiliki masing-masing jenis media sangatlah penting, karena dalam proses belajar-mengajar guru harus memilih media yang tepat agar tujuan-tujuan yang diinginkan dapat terwujud dalam diri siswa. Selama proses belajar mengajar berlangsung akan selalu terjadi interaksi antara guru dan siswa dan media pengajaran yang digunakan.

Aneka ragam media pengajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu. Menurut Brets membuat klasifikasi berdasarkan adanya tiga ciri, yaitu : suara (*audio*), bentuk (*visual*), dan gerak (*motion*). Atas dasar ini Bret mengungkapkan beberapa kelompok media, sebagai berikut:

- a. Media *audio-motion-visual*, yakni media yang mempunyai suara, ada gerak dan bentuk objektif dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media yang termasuk kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.

- b. Media *audio-still-visual*, yakni media yang mempunyai suara, objeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan, seperti film strip bersuara, slide bersuara, dan rekaman televisi dengan gambar tak bergerak (*Television still recordings*).
- c. Media *audio-semi motion*, mempunyai suara dan gerakan namun tidak dapat menampilkan suatu gerakan secara utuh. Salah satu contoh media jenis ini adalah papan tulis jarak jauh atau *tele blackboard*.
- d. Media *motion-visual*, yakni media yang mempunyai gambar objek bergerak tapi tanpa mengeluarkan suara seperti film bisu yang bergerak.
- e. Media *still-visual*, yakni ada objek namun tidak ada gerakan, seperti film strip dan slide tanpa suara. Ada berbagai macam alat peraga yang visual yang secara efektif dapat digunakan oleh para guru di dalam kelas. guru sekolah dasar harus menggunakan beberapa alat peraga visual dalam pembelajaran untuk memudahkan mengajar. Sebagian dari alat peraga visual yang dapat kita gunakan adalah gambar-gambar, tabel, poster, kartun dan benda nyata. Gambar yang berwarna-warni dapat membuat siswa semangat dalam belajar. Gambar dapat menerjemahkan konsep abstrak menjadi lebih realistis dan berwujud, sehingga siswa tidak hanya membayangkan saja. Dengan mengambil gambar-gambar dari surat kabar, majalah, dan kalender tentu tidak membutuhkan biaya mahal. Disamping itu, suasana pembelajaran menjadi semakin menyenangkan dan hal ini dapat dilakukan di semua tingkatan sekolah dasar. Simpulannya media gambar adalah

perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran, atau berbagai ide yang divisualisasikan kedalam bentuk dua dimensi. Bentuknya dapat berupa gambar situasi dan lukisan yang berhubungan dengan pokok bahasan.

- f. Media *audio*, hanya menggunakan suara, seperti radio, telepon dan audio tape.
- g. Media cetak, yang tampil dalam bentuk bahan-bahan tercetak atau tertulis seperti buku, modul, dan pamflet.

Dari uraian-uraian yang dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa berbagai jenis media tersebut pada dasarnya dapat digolongkan dalam tiga kelompok besar, yaitu media cetak, elektronik, dan objek nyata atau realita.

1. Media Cetak

Media cetak diartikan sebagai bahan yang diproduksi melalui percetakan profesional seperti buku, majalah, dan modul. Sebenarnya disamping itu masih ada bahan lain yang juga dapat digolongkan kedalam istilah “cetak”, seperti tulisan, bagan, gambar yang di foto kopi atau gambar hasil produksi sendiri.

Adapun kelebihan dan keuntungan dari media cetak ini, adalah relatif murah, mudah dalam penggunaannya, dalam arti tidak memerlukan peralatan khusus serta lebih luwes dalam pengertian mudah digunakan, dibawa, atau dipindahkan.

Sedangkan kelemahan dari media cetak ini adalah cenderung membosankan jika tidak dirancang dengan baik. Di samping itu, media ini kurang dapat memberikan suasana yang “hidup” bagi siswa.

2. Media Elektronik

Di samping penggunaan media cetak, dalam upaya pengajaran saat ini terlihat pula adanya perkembangan yang semakin pesat dalam penggunaan media elektronik.

Ada berbagai macam media elektronik yang lazim digunakan dalam pembelajaran, antara lain :

- a. Perangkat slide atau film bingkai
- b. *Film Strip*
- c. Rekaman
- d. *Overhead Transparencies*
- e. *Video Tape/Video Cassette*

3. Realita (Objek nyata atau benda sesungguhnya)

Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses belajar mengajar, salah satu hal yang sangat disarankan adalah menggunakan pula media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata atau realia. Untuk itu ada dua cara yang dapat ditempuh oleh guru, pertama, membawa objek nyata tersebut, seperti jenis tanaman atau hewan kedalam kelas, kedua, membawa siswa keluar kelas seperti mengunjungi pabrik-pabrik yang ada di sekitarnya, museum, atau ke suatu perkebunan, untuk melihat objek yang bersangkutan secara langsung.

Objek yang sesungguhnya akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu, misalnya berkebun. Melalui penggunaan objek nyata ini, kegiatan belajar mengajar dapat melibatkan semua indera siswa, terutama indera peraba.

Adapun keuntungan dari penggunaan media ini adalah dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata. Serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.

Sedangkan kelemahan dari media realia adalah kemungkinan adanya resiko yang dapat membahayakan siswa seperti terjadinya kecelakaan ketika membawa siswa ketempat di luar sekolah, biaya yang dikeluarkan untuk mengadakan, baik itu untuk membeli atau menyewa berbagai objek nyata tidaklah sedikit, ditambah dengan adanya kemungkinan rusak, dan yang terakhir bahwa objek nyata tidak selalu memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, sehingga masih diperlukan dukungan dari media lainnya.

4. Media Gambar

Pada bahasan media gambar ini akan dibahas tentang pengertian media gambar dan fungsi media gambar.

a. Pengertian Media Gambar

Di antara media pembelajaran, 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. Alat peraga dapat memberi gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar anak-anak sekolah dasar, sehingga tidak tergantung pada buku teks, tetapi dapat lebih kreatif dalam mengembangkan alat peraga agar para murid menjadi lebih senang belajar. Media intervi menurut Heinrich (1981) adalah media yang digunakan untuk membawa pesan dengan satu tujuan. Jadilah kelebihan alat peraga visual khususnya sebagai salah satu dari media pembelajaran yang efektif.

Di bawah ini beberapa pengertian media gambar, diantaranya :

- 1) Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, *potert*, *slide*, *strip*, *opaque proyektor* (Hamalik, 1994 : 95) Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja;
- 2) Media gambar merupakan peniruan dari benda-benada dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya relatif terhadap lingkungan.

Manfaat media pembelajaran bagi Guru adalah :

- 1) Memudahkan pengertian ketika anak-anak sedang mendengarkan
- 2) Dapat melafalkan dengan baik arti dari kosakata
- 3) Dapat membaca dengan benar
- 4) Tersedianya suatu topik kata
- 5) Memudahkan jalan komunikasi antara guru dan murid

Ada berbagai macam alat peraga visual yang secara efektif dapat di gunakan oleh para guru di dalam kelas. Guru sekolah dasar harus menggunakan beberapa alat peraga *visual* dalam pembelajaran untuk memudahkan mengajar. Sebagian dari alat peraga *visual* yang dapat kita gunakan seperti gambar-gambar, tabel, poster, kartun dan benda nyata.

Gambar yang berwarna-warni dapat membuat murid belajar lebih semangat. Gambar dapat menerjemahkan konsep abstrak menjadi lebih realistis dan berwujud, sehingga siswa tidak hanya dapat membayangkan saja. Dengan mengambil gambar-gambar dari surat kabar, majalah, ataupun kalender tentu tidak membutuhkan biaya mahal. Di samping itu suasana pembelajaran akan menyenangkan. Ini dapat dilakukan di semua tingkatan sekolah dasar. Simpulannya, media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran, atau ide-ide yang divisualisasikan kedalam bentuk dua dimensi. Bentuknya dapat berupa gambar situasi dan lukisan yang berhubungan dengan pokok bahasan.

b. Fungsi Media Gambar

Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dipergunakan guru.

Secara garis besar fungsi utama penggunaan media gambar adalah :

- 1) Fungsi edukatif; artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan
- 2) Fungsi sosial; artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang
- 3) Fungsi ekonomis; artinya memberikan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal
- 4) Fungsi politis; berpengaruh pada politik pembangunan
- 5) Fungsi seni budaya dan telekomunikasi; mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemediain yang modern (Hamalik, 1994 : 12)

Fungsi-fungsi tersebut diatas terkesan masih bersifat konseptual.

Fungsi praktis yang dijalankan oleh media pengajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik, misalnya kaset *video* rekaman kehidupan di luar sangat di perlukan oleh anak yang tinggal di daerah pegunungan.
- 2) Mengatasi batas ruang dan kelas, misalnya gambar tokoh pahlawan yang dipasang diruang kelas
- 3) Mengatasi keterbatasan kemampuan indera
- 4) Mengatasi peristiwa alam, misalnya rekaman peristiwa letusan gunung berapi untuk menerangkan gejala alam
- 5) Menyederhanakan kompleksitas materi
- 6) Memungkinkan siswa mengadakan kontak langsung dengan masyarakat atau alam sekitar

D. Pembelajaran IPS

Pada bahasan pembelajaran IPS ini akan di bahas mengenai definisi, karakteristik, tujuan dan ruang lingkup pembelajaran IPS.

1. Definisi Pembelajaran IPS

Hamalik (1984) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi”.

Suatu proses belajar harus ada interaksi antara siswa dan guru, hal ini harus terjadi supaya dalam suatu proses belajar mengajar tidak terasa monoton dan tidak terjadi interaksi satu arah. Interaksi siswa dan guru yang baik akan dapat meningkatkan atau memajukan proses belajar mengajar yang baik.

Interaksi mencakup segala hal yang terjadi dalam proses pembelajaran saat guru menerangkan suatu pelajaran dan siswa dapat menanggapi dengan baik penjelasan guru, ini yang disebut interaksi yang tidak monoton. Selain itu juga dalam suatu interaksi dikatakan baik dan tidak terjadi interaksi satu arah apabila siswa bertanya dan guru bisa menjawab.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam penelitian ini, dimaksudkan dengan interaksi dalam proses pembelajaran adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa sehingga terjadi suasana belajar yang kondusif dalam upaya meningkatkan suatu proses pembelajaran.

Sedangkan pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (yang selanjutnya di singkat IPS) itu sendiri hingga saat ini, IPS hanyalah sebuah program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam disiplin ilmu-ilmu sosial (social science) maupun ilmu pendidikan (Somantri, 2001:18). A. Kosasih Djahiri (1979:2) merumuskan IPS sebagai berikut : “Pendidikan IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial lainnya, kemudian di olah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk di jadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan”.

Dalam kurikulum 2006 dikemukakan bahwa IPS adalah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat isu ilmu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik di arahkan untuk dapat

menjadi warga negara Indonesia yang demokrasi dan beertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Charles R. Keller (dalam Sapria : 2006) mengartikan IPS “sebagai suatu paduan daripada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terkait dengan ketentuan disiplin atau struktur ilmu tertentu melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan dan kemasyarakatan”.

Dari semua pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa IPS adalah pembelajaran ilmu sosial yang disederhanakan untuk pembelajaran pada tingkat persekolahan.

2. Karakteristik Pembelajaran IPS

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

- a. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya.
- b. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif (meluas/terpadu) yang di gunakan untuk menelaah suatu masalah/tema/topik.
- c. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiry 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 memroyeksikannya kepada kehidupan di masa depan baik dari lingkungan fisik/alam ataupun budaya.
- e. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat stabil, sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadi proses internalisasi secara mantap dan aktif kepada diri siswa agar siswa memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.
- f. IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penhayatan hubungan antara manusia yang bersifat manusiawi.
- g. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, tetapi 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 di gunakan dalam pembelajaran IPS baik dalam pengembangan program maupun metoda pembelajarannya. Menurut Sapria (2006:8), pendekatan-pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut :

- a. Siswa sentris, dimana fokus siswa yang di utamakan.
- b. Masyarakat sentris, dimana masalah kehidupan nyata dan masyarakat 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 teknik inquiry 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. Didalam kurikulum IPS 1975 terdapat pendekatan-pendekatan tambahan yaitu :
 - 1) Tujuan, maksudnya program dan pelaksanaan pembelajarannya berfokus pada tujuan intruksional khusus (TIK) yang telah ditentukan sebagai pengaruh 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.

3. Tujuan Pembelajaran IPS

“ The social science educational 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 dari berbagai cabang ilmu sosial.
- b. Membina siswa agar mampu mengembangkan dan mempraktekan keanekaragaman keterampilan studi, kerja dan intelektualnya secara pantas dan tepat sebagaimana di harapkan ilmu-ilmu sosial.
- c. Membina dan mendorong siswa untuk memahami, menghargai, dan menghayati adanya keanekaragaman dan kesamaan kultural maupun individu.
- d. Membina ke arah turun 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 yaitu supaya peserta didik memiliki keterampilan sebagai berikut :

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dilingkungkannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir 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, ditingkat lokal, nasional dan global.

4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Sebagai suatu program, IPS mempunyai ruang lingkup. Seperti dikemukakan oleh Sumaatmaja (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 ketuhanan 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

E. Konsep dan Pengertian Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu baik yang berupa benda hidup maupun benda mati yang terdapat di sekitar kita (disekitar tempat tinggal maupun sekolah).

Menurut Otto soemarwoto (2004) “Lingkungan adalah jumlah semua benda dan kondisi yang ada dalam ruang yang kita tempati yang mempengaruhi kehidupan kita”.

Manusia hidup di bumi bersama makhluk lain, yaitu tumbuhan, hewan dan jasad renik. Makhluk hidup yang lain itu tidak hanya sekedar kawan hidup yang hidup bersama secara netral atau pasif terhadap manusia, melainkan hidup manusia pula terkait pada mereka. Hanya dalam lingkungan yang optimal manusia dapat berkembang dengan baik, dan hanya dengan manusia yang baik lingkungan dapat berkembang ke arah yang optimal.

Manusia bersama tumbuhan dan hewan menempati suatu ruang tertentu, dalam ruang itu terdapat juga benda tak hidup, seperti udara yang terdiri atas bermacam gas, air dalam bentuk uap, cair dan padat, tanah dan batu. Ruang yang di tempati suatu makhluk hidup bersama dengan benda hidup dan tak hidup disebut lingkungan hidup.

Otto Soemarwoto (2004 : 53) menjelaskan sifat lingkungan ditentukan oleh bermacam-macam faktor, di antaranya :

1. Jenis dan jumlah masing-masing jenis unsur lingkungan tersebut. Contohnya suatu lingkungan hidup dengan 10 orang manusia, tiga ekor burung perkutut, sebatang pohon kelapa dan sebuah bukit batu akan berbeda sifatnya dari lingkungan hidup yang sama besarnya.
2. Hubungan atau interaksi antara unsur dalam lingkungan itu. Misalnya dalam suatu ruangan terdapat delapan buah kursi diletakkan sepanjang satu dinding dengan sebuah meja di depan setiap dua kursi dan sebuah pot di atas masing-masing meja. Sifat ruangan akan berbeda jika dua kursi dengan sebuah meja diletakkan di tengah masing-masing dinding dan sebuah pot di masing-masing sudut.

Hal yang serupa berlaku juga untuk hubungan atau interaksi sosial dalam hal unsur-unsur itu terdiri atas benda hidup yang bergerak, seperti manusia dan hewan. Dengan demikian, lingkungan hidup tidak hanya menyangkut komponen biofisik, melainkan juga hubungan sosial budaya manusia.

3. Kondisi unsur lingkungan. Misalnya suatu kota yang penduduknya aktif dan bekerja keras merupakan suatu lingkungan yang berbeda dari sebuah kota yang serupa, tetapi penduduknya santai dan malas.
4. Faktor non-materiil suhu, cahaya dan kebisingan. Misalnya lingkungan yang panas dan bising sangatlah berbeda dengan lingkungan yang sejuk, cahaya yang cukup dan tenang.

Manusia hidup dari unsur-unsur lingkungan hidupnya, seperti udara untuk pernafasannya, air untuk minum, keperluan rumah tangga dan kebutuhan lain, tumbuhan dan hewan untuk makanan, tenaga dan kesenangan, serta lahan untuk tempat tinggal. Maka manusia adalah bagian integral dari lingkungan hidupnya. Manusia tanpa lingkungan adalah suatu abstraksi belaka.

Menurut Sartain (ahli psikologi Amerika) yang dikutip oleh Suko Pratomo (2007:6) yang dimaksud “Lingkungan meliputi kondisi dan alam dunia ini yang dengan cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku kita, pertumbuhan dan perkembangan”.

Dari pengertian-pengertian lingkungan dari para ahli yang diuraikan di atas bahwa lingkungan sangat berpengaruh terhadap individu. Pengertian lingkungan dalam hal ini adalah segala sesuatu baik yang berupa benda hidup maupun benda mati yang berada disekitar kita. Lingkungan juga dapat digunakan sebagai alat dalam pendidikan, yaitu sebagai sumber belajar yang dapat menunjang pada proses pembelajaran.

Lingkungan merupakan salah satu sumber belajar yang amat penting dan memiliki nilai-nilai yang sangat berharga dalam rangka proses pembelajaran siswa. Lingkungan dapat memperkaya bahan dan kegiatan belajar. Lingkungan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar terdiri dari : (1) lingkungan sosial yaitu Lingkungan yang dapat digunakan untuk mempelajari tentang gejala-gejala sosial dan dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik akan cinta lingkungan dan berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan lingkungan. (2) Lingkungan Alam yaitu kombinasi antara kondisi fisik yang mencakup keadaan sumber daya alam seperti tanah, air, energi surya, mineral, serta flora dan fauna yang tumbuh diatas tanah maupun di dalam lautan, dengan kelembagaan yang meliputi ciptaan manusia seperti keputusan bagaimana menggunakan lingkungan fisik tersebut sebagai media belajar.(Hamalik : 2001).