

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)**

###### **a. Pengertian Pendidikan IPS**

Pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diberikan mulai dari Sekolah Dasar (SD). Mata pelajaran Pendidikan IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran yang di dalamnya ada mata pelajaran Sejarah, Ekonomi, dan Geografi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya namun dalam pengkajiannya tidak memisahkan secara ketat antara masing-masing mata pelajaran. Djahiri (Dalam Sapriya, 2009, hlm. 7) mengatakan IPS merupakan: 'Ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan'. Hal tersebut senada dengan yang dikatakan oleh Somantri (dalam Sapriya, 2009, hlm. 7) mengemukakan bahwa: 'Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan'.

Jadi berdasarkan pemaparan menurut beberapa ahli diatas bisa ditarik kesimpulan jika IPS merupakan suatu perwujudan dari pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial lainnya seperti sosiologi, geografi, sejarah, antropologi, ekonomi, ilmu politik, dan psikologi.

Pembelajaran pendidikan IPS yang telah dilaksanakan sampai saat ini, baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan kepada aspek teoritis keilmuannya melainkan lebih ditekankan kepada aspek praktis mempelajari, menelaah, mengkaji gejala dan masalah sosial. Pembelajaran Pendidikan IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya.

## **b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan IPS**

Ilmu pengetahuan sosial sebagai suatu bagian ilmu tentu sama seperti ilmu pengetahuan yang lain memiliki tujuan yang tentunya bertujuan ke arah yang positif. Pendidikan ilmu pengetahuan sosial pada intinya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan atau kompetensi peserta didik untuk siap melakukan tugas sebagai warga negara yang baik, pernyataan tersebut sesuai dengan tujuan dari pendidikan ilmu pengetahuan itu sendiri. Menurut Supriatna, dkk (2009, hlm. 19) “kompetensi yang dikembangkan dalam pendidikan IPS meliputi kemampuan pengembangan aspek intelektualisme serta pengembangan keterampilan sosial yang dibutuhkan oleh siswa dalam kehidupan bermasyarakat.” Jadi intinya oleh pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa diajari bermasyarakat dengan cara mengembangkan kemampuan-kemampuan siswa itu sendiri. Adapun tujuan utama dari Pendidikan IPS dikemukakan oleh Djahiri (dalam Sapriya, 2009, hlm. 13) lima tujuan utama pembelajaran IPS adalah :

- 1) Membina siswa agar mampu mengembangkan pengertian/pengetahuan berdasarkan data, generalisasi serta konsep ilmu tertentu maupun yang bersifat interdisipliner/komprehensif dari berbagai cabang ilmu sosial.
- 2) Membina siswa agar mampu mengembangkan dan mempraktekkan keanekaragaman keterampilan studi, kerja dan intelektualnya secara pantas dan tepat sebagaimana diharapkan ilmu-ilmu sosial.
- 3) Membina dan mendorong siswa untuk memahami, menghargai dan menghayati adanya keanekaragaman dan kesamaan kultur maupun individual.
- 4) Membina siswa kearah turut mempengaruhi nilai-nilai kemasyarakatan serta juga dapat mengembangkan/menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya.
- 5) Membina siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan baik sebagai individu maupun sebagai warga negara.

Berdasarkan kutipan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan ilmu pengetahuan sosial adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan siswa dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih siswa untuk menempatkannya dalam masyarakat demokratis, mereka menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang baik.

### c. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan IPS

Ruang lingkup dapat diartikan sebagai batasan dalam sesuatu hal. Keterbatasan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sendiri ada diatur dalam kurikulum. Dengan dipakainya kurikulum tingkat satuan pendidikan, maka batasan-batasan mengenai pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sudah pasti ada terdapat dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Ruang lingkup ilmu sosial adalah manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan IPS disekolah dasar dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau oleh geografi dan sejarah karena manusia dalam konteks sosial itu sedemikian luasnya. Berikut ruang meliputi aspek-aspek lingkup pendidikan IPS sebagai berikut :

- 1) Manusia, Tempat dan Lingkungan.
- 2) Waktu, Keberlanjutan dan Perubahan.
- 3) Sistem Sosial dan Budaya.
- 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan (Supriatna, 2009, hlm. 21).

Jadi ruang lingkup mata pelajaran pendidikan IPS adalah yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat seperti aspek : manusia, tempat, lingkungan, waktu, perubahan, sistem sosial, budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

### d. Karakteristik Pembelajaran PIPS

Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah suatu ilmu yang dinamis mengikuti perkembangan yang ada di masyarakat. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sangat berbeda dengan ilmu pasti seperti matematika. Dalam ilmu pengetahuan sosial, sesuatu dapat berubah sewaktu-waktu mengikuti apa yang terjadi di masyarakat.

Dalam kurikulum 2006 pembelajaran IPS diarahkan pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (dalam Sapriya, 2009, hlm. 9) yang dibinakan IPS adalah sebagai berikut:

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*. Media adalah alat perantara untuk mengantarkan pesan kepada penerima pesan. Menurut Sudin & Saptani (2009, hlm. 2) “kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”.

Menurut Gagne 1970, ( dalam Sudin dan Saptani, 2009, hlm. 3 ) menyatakan bahwa : ‘Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar’. Senada dengan itu Briggs 1970, (dalam Sudin dan Saptani, 2009, hlm. 3) mengartikan media ‘sebagai segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya’. Selanjutnya berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional, ( dalam Sudin, Saptani, 2009, hlm. 3 ) media adalah ‘bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya’. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Selanjutnya dikemukakan oleh Schram (dalam Indriana, 2011, hlm. 14) menyatakan bahwa media merupakan ‘teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sehingga media menjadi perluasan dari guru’. Sejalan dengan itu menurut Gagne (dalam Hanifah, 2009, hlm. 136) mengartikan ‘media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menstimulus mereka untuk belajar’. Senada dengan itu Briggs (dalam Hanifah, 2009, hlm. 136) mengemukakan dalam aktivitas pembelajaran media ‘dapat di definisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa’.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar dengan tujuan untuk bisa menyampaikan pesan dari guru kepada murid sebagai penerima pesan dapat berjalan dan tersampaikan secara efektif dan efisien yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

### **b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran**

Dari beberapa pengertian media pembelajaran yang telah di pelajari terdapat tujuan dari penggunaan suatu media. Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa. Sedangkan secara khusus media pembelajaran digunakan dengan tujuan:

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
- 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi
- 3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa
- 4) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif
- 5) Untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa (Situmorang, 2009).

Media pembelajaran sangat dibutuhkan sekali oleh guru untuk memecahkan suatu permasalahan ketika mengajar. Misalnya saja ketika guru sulit untuk menjelaskan materi pelajaran kepada siswa maka untuk mempermudah penyampaiannya adalah dengan menggunakan media.

Menurut Kerucut Pengalaman (dalam Indriana, 2011, hlm. 47) pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Akibatnya, siswa hanya akan memahami suatu pengetahuan dalam suatu pengetahuan dalam bentuk kata tanpa mengerti dan memahami makna yang terkandung dalam pengetahuan tersebut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang tadinya abstrak menjadi lebih kongkrit lagi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan aktifitas siswa serta efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar.

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam fungsinya pun, media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi dalam suatu pembelajaran. Menurut Levie dan Lentz ( dalam Kustandi dan Sutjipto, 2009, hlm. 21 ) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu :

*Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. *Fungsi kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Menurut Derek Rowntree (Dalam Sudin, Saptani 2009, hlm. 75), media pembelajaran mempunyai fungsi :

- 1) Membangkitkan motivasi belajar
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari
- 3) Menyediakan stimulus belajar
- 4) Mengaktifkan respon peserta didik
- 5) Memberikan balikan dengan segera
- 6) Menggalakan latihan yang serasi

Jadi dapat disimpulkan jika media pembelajaran itu merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan kejelasan, rangsangan terhadap siswa untuk meningkatkan rasa ketertarikannya dalam mengikuti proses pembelajaran dan memiliki pesan-pesan dan makna-makna yang ingin disampaikan oleh guru supaya siswa lebih mudah untuk menangkap apa yang disampaikan oleh guru.

### d. Karakteristik Media Pembelajaran

Tentunya media pembelajaran itu memiliki karakteristik. Dalam hal ini Arsyad berpendapat jika karakteristik media pembelajaran terbagi kedalam tiga bagian. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut (Arsyad, 2002, hlm. 12-14) adalah:

- 1) Ciri Fiksatif yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.
- 2) Ciri Manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik time-lapse recording). Atau sebaliknya, suatu kejadian/peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan yang jelas dari kejadian/peristiwa tersebut.
- 3) Ciri Distributif yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan jika karakteristik media itu terbagi kedalam tiga bagian utama, supaya bisa membedakan media yang satu dengan media yang lainnya.

### **3. Model *Cooperative Learning***

#### **a. Pengertian Model *Cooperative Learning***

*Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran secara berkelompok baik kelompok kecil maupun kelompok besar untuk saling bertukar ide, pendapat, dan gagasan sehingga menemukan titik terang dari suatu permasalahan. Menurut Hamid Hasan, 1996 (dalam Solihatin & Raharjo 2005, hlm. 4) *Cooperative* mengandung pengertian ‘bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama’. Selanjutnya Menurut Salvin, 1996 (dalam Solihatin dan Raharjo 2005, hlm. 4) mengatakan bahwa *Cooperative Learning* adalah

suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula keberhasilan dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Menurut Stahl 1994 ( dalam Solihatin & Raharjo 2005, hlm. 5 ) mengatakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* ‘menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar’.

Dari berbagai pendapat para ahli mengenai definisi *cooperative learning*, maka dapat disimpulkan bahwa model cooperative learning adalah sebuah model yang membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil dengan maksud agar siswa dapat bekerja dan belajar bersama dalam sebuah kelompok untuk menyelesaikan tugas secara bersama dan saling membantu dalam kelompoknya. Dalam model pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada tugas-tugas yang diberikan guru untuk diselesaikan bersama dengan anggota kelompoknya, sedangkan peran guru hanya sebagai fasilitator dalam membimbing siswa menyelesaikan tugas.

#### **b. Teknik – Teknik Pembelajaran *Cooperative Learning***

Banyak teknik-teknik yang terdapat dalam pembelajaran kooperatif Huda (2011, hlm. 138), diantaranya :

Mencari Pasangan (*Make a Match*), Bertukar Pasangan, Berpikir-Berpasangan-Berbagi (*Think-Pair-Share*), Berkirim Salam dan Soal, Kepala Bernomor (*Numbered Head Together*), Kepala Bernomor Terstruktur (*Structured Numbered Heads*), Dua Tinggal Dua Tamu (*Two Stay Two Stray*), Keliling Kelompok, Keliling Kelas, Lingkaran Dalam-Lingkaran Luar (*Inside-Outside Circle*), Tari Bambu, Jigsaw, Bercerita Berpasangan (*paired Story Telling*).

Berdasarkan pemaparan diatas maka disini peneliti memilih salah satu teknik yaitu Kepala Bernomor Terstruktur (*Structured Numbered Heads*). Kepala bernomor terstruktur merupakan salah satu dari metode kooperatif learning yang merupakan pengembangan dari metode Number Head Together (NHT). Pembelajaran kooperatif itu sendiri bergantung pada kelompok-kelompok kecil si pembelajar. Meskipun isi dan petunjuk yang diberikan oleh pengajar mencirikan bagian dari pengajaran, namun pembelajaran kooperatif secara berhati-hati menggabungkan kelompok-kelompok kecil sehingga anggota-anggotanya dapat bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan pembelajaran dirinya dan pembelajaran satu sama lainnya. Menurut Huda (2011, hlm. 138) menyatakan :

Teknik pembelajaran *Numbered Heads Together Structure* atau pembelajaran Kepala bernomor terstruktur merupakan pengembangan dari pembelajaran *Numbered heads* atau kepala bernomor. Pembelajaran ini pertama kali dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992). Teknik ini

memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat.

Menurut Huda (2011, hlm. 139) menjelaskan tentang kelebihan dan prosedur dalam menggunakan teknik pembelajaran kooperatif Kepala Bernomor Terstruktur (*Structured Numbered Heads*), Yaitu :

a. Kepala Bernomor Terstruktur (*Structured Numbered Heads*),

1. Teknik ini merupakan pengembangan dari teknik *Kepala Bernomor*
2. Memudahkan pembagian tugas
3. Memudahkan siswa belajar melaksanakan tanggung jawab individunya sebagai anggota kelompok
4. Dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas

b. *Prosedur*

1. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok, masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor
2. Penugasan diberikan kepada setiap kepada setiap siswa berdasarkan nomornya. Misalnya, siswa nomor 1 bertugas membaca soal dengan benar dan mengumpulkan data yang berhubungan dengan penyelesaian soal. Siswa nomor 3 mencatat dan melaporkan hasil kerja kelompok
3. Jika perlu (untuk tugas-tugas yang lebih sulit), guru juga bisa melibatkan kerja sama antar kelompok. Siswa diminta keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama siswa-siswa yang bernomor sama dari kelompok lain. Dengan demikian siswa-siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja mereka.

#### **4. Media Pembelajaran *Magic Card***

##### **a. Pengertian Media *Magic Card***

Media *Magic Card* terdiri dari 2 suku kata yakni "*Magic*" yang artinya sulap dan "*Card*" yang artinya kartu, jadi media *Magic Card* adalah media kartu sulap. Jika dilihat dari kenyataan, konsep pembelajaran IPS masih dianggap pembelajaran yang membosankan yang identik dengan hafalan. Hal itu disebabkan karena guru terlalu fokus terhadap bahan ajar dan guru cenderung menjadi *centre* dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran, siswa cenderung menjadi pendengar bahkan ada sebagian siswa yang melakukan aktivitas diluar pembelajaran karena merasa tidak mempunyai motivasi untuk mendengarkan ceramah dari guru. Terlalu lama

mendengarkan ceramah dari guru membuat siswa menjadi tidak nyaman dan mulai kehilangan rasa ingin belajarnya, karena terlalu lamanya mendengarkan ceramah siswa menjadi bosan sehingga menjadikan suasana proses pembelajaran jadi kurang kondusif.

Dari pemaparan diatas maka guru memerlukan strategi supaya proses pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan Media *Magic Card*.

Media *Magic Card* merupakan serapan dari kartu sulap yang sudah ada dijual disekolah-sekolah SD. Peneliti terinspirasi dari permainan sulap dan merasa tertarik untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran, namun disini peneliti tidak menggunakan langsung kartu sulap yang sudah dijual akan tetapi peneliti membuat sendiri dengan menggunakan kertas duplek. Kartu tersebut terdiri dari tiga bagian kartu yang diajarkan kemudian ketiga bagian kartu itu disatukan dengan perekat supaya bisa di lipat. Didalam kartu tersebut terdapat bahan-bahan materi ajar yang akan diajarkan. Media ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak-anak yang masih suka bermain, sesuai dengan dunianya anak-anak yaitu dunia bermain, karena media ini merupakan serapan dari permainan sulap. Media ini secara tidak langsung mengajak siswa untuk belajar sambil bermain sehingga akan menambah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Didalam kartu tersebut ada beberapa instruksi untuk mencari gambar yang sesuai, tentunya instruksinya itu yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Karim (<http://kreasiendidik.blogspot.com/2012/03/magic-card-sebagai-media-pembelajaran.html>, 03 April 2012) menyatakan bahwa media *Magic Card*

sebagai media pembelajaran atau alat bantu mengajar adalah perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar. Magic Card dipakai saat guru menerangkan pelajaran. Jadi Magic Card adalah media pembelajaran penting sebagai salah satu fasilitas belajar-mengajar karena:

1. Dengan Magic Card sebagai media, pembelajaran akan disajikan lebih menarik.
2. Mengarahkan perhatian anak (anak perlu alat bantu untuk berkonsentrasi dalam mendengarkan pengajaran).
3. Membantu pengertian (menjelaskan cerita), karena pengertian anak akan sesuatu hal bisa berbeda dengan apa yang guru maksudkan. Sementara tidak semua guru dapat menceritakan dengan baik detail- detail ceritanya.

Jadi penggunaan Magic Card sebagai media pembelajaran adalah alat untuk menjelaskan yang sangat efektif.

4. Magic Card sebagai media pembelajaran adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Magic Card dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan Magic Card itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru.
5. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak media pembelajaran) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya.

Media *Magic Card* termasuk kedalam media *visual*. Menurut Arsyad (2011, hlm. 91) dikatakan bisa berupa

- 1) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda;
- 2) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi;
- 3) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antar unsur-unsur dalam isi materi;
- 4) grafik seperti tabel, grafik dan *chart* (bagan).

Arsyad (2011, hlm.71) mengemukakan cara pemilihan media yang sebaiknya mempertimbangkan:

- a. Kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus yang tepat (*visual* dan/ atau *audio*);
- b. Kemampuan mengakomodasikan respons siswa yang tepat (tertulis, *audio*, dan/atau kegiatan fisik);
- c. Kemampuan mengakomodasi umpan balik;
- d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama). Misalnya, untuk tujuan belajar yang melibatkan penghafalan.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan materi tentang kegiatan ekonomi penduduk.
- 2) Guru membagi anak kedalam empat kelompok.
- 3) Guru memperlihatkan dan memberi tahu cara penggunaan media *Magic Card* dan aturan-aturan yang berlaku.
- 4) Guru membagikan ikat kepala yang sudah diberi nomor 1-6.
- 5) Guru membagikan LKS kepada siswa untuk digunakan saat pembelajaran menggunakan media *Magic Card*.

- 6) Guru menunjuk salah seorang siswa dari masing-masing kelompok untuk mengambil kartu pertama. (catatan siswa yang ditunjuk harus bernomor kepala 4-6 )
- 7) Setelah siswa diberi kartu oleh guru, kartunya diletakan diatas meja kelompok masing-masing.
- 8) Guru memberikan instruksi kepada siswa agar meletakkan kartu di atas meja sesuai yang diinstruksikan oleh guru.
- 9) Guru menginstruksikan kepada siswa agar membacakan bagian yang sebelah kiri dahulu dari kartu tersebut. (didalam kartu sebelah kiri ada perintah untuk menunjuk teman sekelompoknya untuk mengerjakan tugas).
- 10) Setelah kartunya diletakan diatas meja, siswa diinstruksikan untuk membuka kartu pilihannya.
- 11) Siswa membacakan instruksi yang ada didalam kartu tersebut.
- 12) Guru menginstruksikan semua siswa untuk mengingat-ingat warna yang ada dalam kartu.
- 13) Siswa yang ditunjuk untuk mengerjakan menuliskan klu yang ada dalam kartu pada LKS yang telah dibagikan.
- 14) Setelah siswa yang ditunjuk dapat menemukan gambar, siswa tersebut diinstruksikan untuk menempelkan gambar pada LKS.
- 15) siswa yang pertama diberi kartu oleh guru membacakan mantra untuk menyulap kartu tersebut.
- 16) Bacaan mantra sulapnya “tolong dibantu yah supaya yang didalam kartu jadi berbeda. tolong dibantu yah kalau ga dibantu ga jadi apa-apa. (siswa meletakkan kartu ditelapak tangan kiri lalu ditutup oleh telapak tangan yang satunya lagi lantas kedua tangannya diletakan sejajar telinga sebelah kiri, tarik ke telinga sebelah kanan lalu taruh kembali kartu diatas meja)
- 17) Siswa membuka kartu dan guru meyakinkan siswa bahwa kartu itu telah di sulap dengan mengingatkan kembali warna awal kartu dan warna kartu yang telah di bacakan mantra. (“tadi kalian ingat warna apa yang ada dalam kartu ? nah sekarang lihat warna yang ada dalam kartu jadi warna apa ? nah sekarang baca instruksinya juga sudah berbeda

- 18) Siswa yang tadi membalikan kartu memberikan kartu kepada siswa yang tadi mengerjakan tugas.
- 19) Siswa yang tadi mengerjakan tugas membacakan salah satu klu dari 2 bagian dalam kartu tersebut dan diinstruksikan menunjuk nomor teman yang lain untuk mengerjakan tugas sesuai instruksi yang ada dalam kartu. (Tuliskan kembali klu pada LKS dan tempelkan gambar pada kolom gambar di LKS).
- 20) Siswa yang barusan menunjuk nomor memberikan kartu kepada teman yang mengerjakan instruksi dalam kartu.
- 21) Siswa yang telah diberi kartu menunjuk kembali nomor berdasarkan pilihannya sendiri untuk mengerjakan instruksi terakhir yang ada dalam kartu. (Tuliskan kembali klu pada LKS dan tempelkan gambar pada kolom gambar di LKS).
- 22) Siswa yang ditunjuk nomornya segera mengerjakan tugas.
- 23) Siswa melakukan kegiatan seperti yang tadi sampai selesai
- 24) Setelah kegiatan selesai siswa diinstruksikan untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing.
- 25) Siswa diberikan Lembar Kerja Siswa (LKS)
- 26) Siswa diinstruksikan untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan tertib.
- 27) Siswa mengumpulkan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dikerjakan.
- 28) Guru dan siswa membahas materi yang menggunakan *Media Magic Card*.
- 29) Siswa dan guru melakukan tanya jawab.
- 30) Siswa dibagikan soal evaluasi.
- 31) Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib.

## **5. Kegiatan Ekonomi Penduduk di Lingkungan Sekitar**

Kegiatan ekonomi penduduk adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia dalam usaha mempertahankan hidupnya/memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Ramlan [Online] Kegiatan adalah “bagian dari program yang dilaksanakan oleh satu atau beberapa satuan kerja sebagai bagian dari pencapaian sasaran terukur pada suatu program”.

Ekonomi merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia, ekonomi merupakan ilmu yang mempelajari tentang usaha manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Menurut M. Manulang [Online] ekonomi adalah “suatu ilmu yang mempelajari masyarakat dalam usahanya tersebut guna untuk mencapai kemakmuran, keadaan dimana suatu manusia dapat memenuhi kebutuhan hidupnya dari segi pemenuhan kebutuhan barang atau jasa”.

Jadi dapat disimpulkan jika kegiatan ekonomi adalah program yang dilaksanakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya untuk tetap bisa bertahan hidup.

## 6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh manusia setelah melalui proses belajar. Pada perkembangan saat ini belajar lebih mengutamakan pada keaktifan siswa, guru hanya menjadi *fasilitator* dalam membantu siswa untuk memberikan apa yang siswa butuhkan, hal ini sejalan dengan apa diungkapkan oleh Saputra (2007, hlm. 7) adalah “suatu kegiatan yang dilakukan anak, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap anak.”

Menurut Thorndike (dalam Budiningsih, 2012, hlm. 21) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan.

Rangsangan atau stimulus yang dimaksud dapat berupa model atau media-media yang dapat merangsang terjadinya respon yang baik dari siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Budiningsih (2012, hlm. 20) menyatakan bahwa “belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon”. Tingkah laku baru yang didapat setelah proses pembelajaran disebut dengan hasil belajar sebagai wujud dari hasil proses pembelajaran yang dilakukan.

Belajar mampu merubah tingkah laku peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan yang dialami diserap sesuai hasil pengalamannya

beraktivitas sehari-hari di lingkungannya, hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Slameto (2003, hlm. 2) yang mengungkapkan bahwa belajar ialah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”

Perubahan tingkah laku yang dialami setelah belajar memiliki ciri-ciri yang disebutkan oleh Slameto (2003, hlm.3) sebagai berikut.

- 1) Perubahan terjadi secara sadar
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Belajar sebagai aktivitas manusia tentu memiliki suatu tujuan sebagai wujud perubahan setelah melaksanakan aktivitas belajar. Tujuan Belajar adalah menghasilkan perubahan-perubahan dari segi kognitif, afektif dan psikomotor. Seperti yang diungkapkan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm 26) bahwa “dari segi siswa, belajar merupakan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik menjadi lebih baik.”

Dari setiap proses tentu akan ada hasilnya, demikian juga dengan belajar. Hasil dari proses belajar ini dinamakan dengan hasil belajar. Hasil belajar dapat berupa nilai, sikap dan keterampilan. Sesuai dengan pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh Suprijono (2012, hlm. 5 ) adalah “pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.”

Hasil belajar meliputi kemampuan berpikir, kemampuan sikap dan kemampuan gerak. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Bloom (dalam Suprijono, 2012, hlm. 6) “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.”

Hasil belajar adalah ciri dari perubahan setelah melakukan suatu proses. Gagne (dalam Sutardi, 2007) mengatakan bahwa ‘hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai’.

Dengan merujuk pernyataan-pernyataan diatas maka disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu indikator dari suatu belajar yang dialami oleh peserta didik berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik

Penilaian hasil belajar dapat dilakukan dengan pemberian nilai berupa angka kepada peserta didik, Sudjana (2008, hlm. 3 dan 5) menyatakan bahwa “penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu. Penilaian hasil belajar berdasarkan alat dapat dibedakan menjadi penilaian tes dan bukan tes (non tes)”

Penilaian hasil belajar harus mencakup keseluruhan proses belajar. Depdikbud (dalam Arifin, 2012, hlm. 4) mengemukakan ‘penilaian adalah suatu kegiatan untuk memberikan berbagai informasi secara berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses dan hasil yang telah dicapai siswa’.

Arifin (2014, hlm.5) menyatakan bahwa “penilaian harus dipandang sebagai salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses dan hasil belajar.” Dengan didapatkan hasil dari penilaian hasil belajar dapat ditentukan berhasil atau tidaknya proses belajar

Berdasarkan pemaparan diatas penilaian merupakan suatu proses yang dilakukan baik tes maupun non tes dalam menentukan keberhasilan yang didapat peserta didik setelah dilaksanakannya proses pembelajaran yang mencakup semua proses mulai dari awal hingga akhir pembelajaran.

## **B. Temuan Hasil Penelitian yang Relevan**

Sebagai bahan rujukan untuk penelitian yang akan dilaksanakan dengan menggunakan Media *Magic Card* peneliti mengkaji penelitian sebelumnya yang menggunakan model atau media yang sama, antara lain sebagai berikut :

1. Judul Penelitian Penerapan Metode Permainan Tebak Kata Dengan Menggunakan Media Kartu Berpasangan Dalam Pendidikan IPS untuk meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mengidentifikasi Jenis Usaha Perekonomian Dalam Masyarakat.

Nama Penulis : Wulan Purnama

Kesamaan yang ditemukan adalah sama-sama menggunakan Media Kartu dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V Semester I SDN Trijaya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang.

Penelitian ini berlangsung selama 3 siklus penelitian. Pada siklus I didapatkan hasil untuk tahap perencanaan sebesar 66%, tahap pelaksanaan 70,45 % dan tahap evaluasi 60%. Penelitian siklus I kemudian diperbaiki pada siklus II dimana didapatkan hasil tahap perencanaan 81%, tahap pelaksanaan 79,5% dan tahap evaluasi 78%. Dengan hasil yang belum mencapai target, maka siklus III dilakukan pada penelitian ini dengan hasil tahap perencanaan 94%, tahap pelaksanaan 95% dan tahap evaluasi 94%.

2. Judul penelitian Penggunaan Media Kartu Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Materi Permasalahan Sosial di Kelas IV SDN 2 Sutawinangun Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon.

Nama Penulis: Ramdhan Firmansyah

Kesamaan yang ditemukan adalah sama-sama menggunakan media kartu dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa.

Subjek pada penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Sutawinangun Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon.

Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus. Pada siklus I didapatkan hasil untuk tahap perencanaan sebesar 100%, pada tahap pelaksanaan 50%, dan tahap evaluasi sebesar 45%. Penelitian siklus I kemudian diperbaiki pada siklus II dimana didapatkan hasil tahap perencanaan sebesar 100%, pada tahap pelaksanaan sebesar 90%, dan pada tahap evaluasi sebesar 82,5%.

3. Judul Penelitian Meningkatkan Kemampuan Menulis Tegak bersambung Melalui Permainan Media kartu Kata Bergaris Pada Siswa Kelas II SDN Gunasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

Nama Penulis: Eka Siti Gustiawati

Kesamaan yang ditemukan adalah sama-sama menggunakan media kartu dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Gunasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

Penelitian ini berlangsung selama 3 siklus. Pada siklus I didapatkan hasil untuk tahap evaluasi sebesar 52,38%, Pada siklus II didapatkan hasil 80,95%, dan pada siklus III didapatkan hasil sebesar 85,71%.

### C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan perumusan dan pemecahan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat disusun hipotesis tindakannya adalah “Jika pada pembelajaran menggunakan Media *MAGIC CARD* pada materi Kegiatan Ekonomi dilingkungan Sekitar maka pemahman dan hasil belajar siswa kelas IV SD N Margapala kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang akan meningkat.

