

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Menurut Sisdiknas Pasal 13 ayat (1) pendidikan di Indonesia terbagi ke dalam tiga jalur yaitu: pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pada pasal 14 ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan formal meliputi pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar terdiri dari Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat yang dijelaskan pada pasal 17 ayat (2).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang mempunyai bentuk yang jelas dalam arti memiliki program yang telah direncanakan dengan teratur dan ditetapkan dengan resmi dan merupakan lembaga formal yang ditunjuk pemerintah sebagai wadah dalam merealisasikan program pendidikan di Indonesia.

Di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang dikenal dengan Undang-Undang Sisdiknas pada pasal 1 butir 1, disebutkan bahwa.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di SD (Sekolah Dasar) adalah IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 tentang sekolah dasar dan menengah.

Menurut Ischak (2007 : 1.36) , “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu.”

Sedangkan menurut Somantri (Hanifah, 2010 : 148) “ IPS mempunyai arti sebagai pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat

SD, tingkat menengah.” Kata disederhanakan digaris bawah karena memiliki arti bahwa a) tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasa dipelajari di universitas disesuaikan dengan kemampuan dan kematangan berfikir siswa sekolah dasar dan lanjutan; b) menyatukan bahan dari berbagai cabang ilmu pelajaran yang mudah dicerna oleh anak SD. Dari beberapa penjelasan diatas mengenai pengertian IPS, dapat kita simpulkan bahwa IPS merupakan ilmu-ilmu sosial hasil dari penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial seperti Geografi, Sejarah, Antropologi, Sosiologi, dan Ekonomi.

Secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD menurut Ischak (2007, 1.38) yaitu.

- a. Membekali anak berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Semua tujuan yang telah dipaparkan diatas dapat tercapai oleh siswa melalui proses belajar yang dilaksanakan disekolah. Proses belajar dilakukan secara terprogram yang dilaksanakan melalui KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yang dilakukan oleh siswa dan guru. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, seseorang yang mengajar dalam hal ini adalah guru harus memperhatikan komponen-komponen pendukung pembelajaran. Adapun komponen pembelajaran tersebut yaitu tujuan pembelajaran, guru, siswa, model, materi, media, dan evaluasi. Semua komponen tersebut merupakan suatu sistem yang saling mendukung dan tidak dapat dipisahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran mempunyai peran penting dalam pembelajaran

karena akan berpengaruh pada tingkat keberhasilan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat para Harjanto (2008, 243), yaitu.

- a. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- b. Metode mengajar 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 mata pelajaran.
- c. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.
- d. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Istilah media berasal dari bahasa latin, yaitu bentuk jamak dari "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Di dalam buku Analisis dan Pembelajaran IPS yang disusun oleh Raharjo dan Entin (2005,23) banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran, diantaranya a. Gagne berpendapat bahwa, 'Media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar.' Hal yang sama juga diungkapkan oleh Briggs menyatakan pendapatnya bahwa 'Media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar.' Hal yang berbeda diungkapkan oleh AECT yang menyatakan bahwa, 'Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan seseorang untuk menyalurkan pesan yang ingin disampaikan.'

Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran IPS tidak sepenuhnya dilaksanakan secara ideal. Proses pembelajaran IPS kebanyakan tidak menggunakan media pembelajaran yang menunjang terhadap materi IPS. Sehingga menjadikan pembelajaran IPS menjadi membosankan dan menjenuhkan siswa. Hal ini menyebabkan mata pelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang tidak disukai karena siswa beranggapan bahwa pelajaran IPS hanya sekedar menyajikan materi saja.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas V SDN Pakuwon II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang, dalam pembelajaran IPS tentang Peninggalan Sejarah dari Masa Islam di Indonesia siswa merasa bingung pada saat pembelajaran tersebut sehingga siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan.

Berikut ini gambaran pada saat pembelajaran, setelah peneliti melakukan observasi.

1. Kinerja Guru

- a. Guru tidak menyebutkan tujuan pembelajaran.
- b. Guru tidak menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan siswa sehingga siswa merasa bingung dengan pembelajaran tersebut.
- c. Guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran bersifat verbalistis.
- d. Guru hanya memberikan tugas berupa soal-soal yang harus dikerjakan oleh siswa secara individual.
- e. Guru kurang jelas dalam menjelaskan pengerjaan tugas sehingga siswa merasa bingung apa yang harus dikerjakan.

2. Aktivitas Siswa

- a. Siswa cenderung pasif pada saat proses pembelajaran, hanya ada satu atau dua orang yang mengajukan dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
- b. Ada beberapa siswa yang sering menguap di kelas, karena merasa jenuh dan bosan dan tidak menarik.
- c. Siswa cenderung lebih banyak mengobrol dengan temannya dari pada memperhatikan guru.
- d. Ada beberapa siswa yang hanya mencurur coret buku.
- e. Ada beberapa siswa yang sibuk dengan kegiatan lain, seperti menghitung uang.
- f. Pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang ingin pergi ke air, dan hal itu sering dilakukan baik oleh orang yang sama ataupun oleh orang yang berbeda.

g. Ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru.

Penelitian awal yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas V SDN Pakuwon II yang berjumlah 27 orang, tentang pemahaman siswa terhadap materi Peninggalan Sejarah dari Masa Islam di Indonesia hanya mencapai 40,7% siswa yang memenuhi KKM. Sedangkan sisanya 59,3% tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Dimana kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan guru adalah 70. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi Peninggalan Sejarah dari Masa Islam di Indonesia masih rendah.

Tabel 1.1
Data Awal Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pakuwon II
pada Materi Peninggalan Sejarah dari Masa Islam di Indonesia

No.	Nama Siswa	Nilai akhir	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Alfin Adytiar	40	-	√
2	Alya Zulfa Apriliani	40	-	√
3	AR. Feliansyah W.	70	√	-
4	Devia Septiani Suwandi	50	-	√
5	Dwiky Satria	80	-	√
6	Ghina Febrianty	50	-	√
7	Mega Siti Nurkhotimah	20	-	√
8	M. Kahfi Mulyansyah F.	90	√	-
9	Muh. Prayoga Pangestu	70	√	-
10	Muhammad Yasfi N.	90	√	-
11	Nabila Nurjamil	30	-	√
12	Rd. Mochamad Zakaria	70	√	-
13	Rd. Zahirah D.	60	-	√
14	Restu Hanif Maulana	20	-	√
15	Reza Dwi Fitriani R.	70	√	-
16	Rezi Dwi Putriani R	60	-	√
17	Ridha Puspa Dewi	70	√	-
18	Ridwan Nurfaqih	70	√	-
19	Rizal Fadhlurrohman	90	√	-
20	Sylmaida Permatasari	50	-	√
21	Triyanti Dewi	20	-	√
22	Muh. Taj'jul Arasy	50	-	√
23	Maria Davina Pasaribu	30	-	√
24	Siti Abiana N.	70	√	-
25	Restu Sandy Fauzi	50	-	√
26	Alvira Salmaherawati	60	-	√
27	Maulina Fauziah	70	√	-
Jumlah			11	16
Persentase (%)			40,7	59,3

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal 70

Hasil belajar yang tidak maksimal seperti yang dipaparkan di atas disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak optimal, hal ini dapat dilihat dari kinerja guru dalam menyampaikan materi tidak ditunjang dengan media pembelajaran, sehingga pembelajaran bersifat verbalistis, membosankan dan tidak menarik. Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk melakukan kajian mengenai pembelajaran IPS tentang materi Peninggalan Sejarah dari Masa Islam di Indonesia pada siswa kelas V SDN Pakuwon II melalui media *All in One*. Penulis memilih penggunaan media pembelajaran didasari oleh pertimbangan teori Jean Piaget dalam buku *Perkembangan Peserta Didik* (2008, 1.15) yang mengungkapkan bahwa ada empat tahapan dalam perkembangan kognitif yaitu 1. Tahap Sensori Motor (0-2 tahun), 2. Tahap Pra Operasional (2-7 tahun), 3. Tahap Operasional Konkrit (7-12 tahun), 4. Tahap Operasional Formal (12-dewasa).

Berdasarkan teori tersebut, anak usia SD pada umumnya berumur 7-12 tahun yang berada pada tahap berpikir konkret. Maka dari itu pembelajaran IPS di SD harus dikemas secara menarik melalui penggunaan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne (Sadiman dkk, 2006: 6) bahwa, 'Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar'. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah media yang dapat merangsang dan menarik perhatian siswa dengan nama media *All in One*. Nama *All in One*, diambil karena pada zaman sekarang banyak sekali orang yang menginginkan sesuatu yang praktis. Banyak para produsen yang menawarkan paket *All in One*, dimana hanya dengan satu produk konsumen bisa mengatasi beberapa masalah yang dihadapinya. Hal ini tentu saja sangat menggiurkan para konsumen. Karena hanya dengan satu produk, beberapa masalah yang dihadapi oleh konsumen dapat teratasi hanya dengan satu solusi. Banyak sekali iklan di TV yang menawarkan produk dengan berbasis *All in One* mulai dari shampoo, kecantikan, dan bumbu masak. Kita ambil sebuah contoh bumbu masak yaitu Royco *All in One*. Bumbu masak Royco *All in One* ini dapat digunakan pada setiap jenis masakan apapun, sehingga apabila kita ingin memasak masakan yang berbeda, kita tidak perlu susah-susah menggunakan bumbu lain untuk memberikan rasa yang enak pada masakan kita.

Cukup hanya dengan bumbu masak Royco *All in One* kita bisa memasak berbagai masakan yang kita inginkan. Karena Royco *All in One* merupakan bumbu masak yang telah diracik dari beberapa gabungan bumbu. Begitu pula dengan media *All in One*. Media *All in One* merupakan media pembelajaran yang berbasis multimedia, yang mengkombinasi atau menggabungkan teks, gambar, audio (suara, musik), dan video. Tujuan dari pengkombinasian media ini adalah agar penyajian materi yang disampaikan menjadi konkret dan menarik untuk disimak. Selain itu juga media ini dapat mengatasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Salah satu teori yang mendasari hal ini adalah *Dual Coding Theory* yang dikemukakan oleh pakar edukasi multimedia asal Italia yaitu Paivio. Menurut teori *Dual Coding Theory* (Ariani dan Haryanto, 2010:55) bahwa, ‘Semua informasi diproses melalui dua *channel* yang independen yaitu *channel verbal* seperti teks dan suara dan *channel visual* seperti diagram, animasi, dan gambar’.

Dengan memperhatikan asumsi tersebut, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan media *All in One* di Kelas V SDN Pakuwon II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang dengan harapan dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa terhadap materi Peninggalan Sejarah dari Masa Islam di Indonesia.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Pada penelitian ini dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media *All in One* pada materi peninggalan sejarah dari Masa Islam di Indonesia di kelas V SDN Pakuwon II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana kinerja guru pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *All in One* pada materi peninggalan sejarah dari Masa Islam di Indonesia di kelas V SDN Pakuwon II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?

- c. Bagaimana aktivitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *All in One* pada materi peninggalan sejarah dari Masa Islam di Indonesia di kelas V SDN Pakuwon II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?
- d. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media *All in One* pada materi peninggalan sejarah dari Masa Islam di Indonesia di kelas V SDN Pakuwon II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?

Adapun hasil belajar siswa yang harus dicapai adalah sebagai berikut.

1. Menyebutkan tiga peninggalan sejarah Islam berupa bangunan dengan benar.
2. Menyebutkan tiga peninggalan sejarah Islam berupa seni sastra dengan benar.
3. Menyebutkan tiga peninggalan sejarah Islam di Indonesia berupa kerajaan dengan benar.
4. Menyebutkan dua nama masjid peninggalan sejarah Islam di Indonesia dengan benar.
5. Menyebutkan dua nama keraton peninggalan sejarah Islam di Indonesia dengan benar.
6. Menyebutkan dua peninggalan sejarah Islam yang ada di Kabupaten Sumedang dengan benar.

2. Pemecahan Masalah

Permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran baik dari guru maupun dari siswa, harus segera diperbaiki agar permasalahan tersebut tidak berlarut-larut dan membawa pengaruh negatif yang lebih besar lagi. Berdasarkan pemaparan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang diberi nama dengan media *All in One*.

Adapun alasan peneliti menggunakan media *All in One* ini karena dengan menggunakan media pembelajaran proses pembelajaran di kelas akan lebih menarik perhatian siswa, mengurangi verbalistis, mengurangi kejenuhan pada saat

proses pembelajaran berlangsung, dan mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera juga mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Hal ini sejalan dengan pendapat Briggs (Sadiman, 2006: 6) yang menyatakan bahwa, 'Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar'.

Media *All in One* merupakan media pembelajaran yang bersifat multimedia dimana media ini merupakan kombinasi dari teks, gambar, audio (suara, musik), dan video. Hal ini sesuai dengan pendapat Ariani dan Haryanto (2010:11) yang menyatakan bahwa.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector atau bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (*komputerisasi*), dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Beberapa keunggulan dari multimedia pembelajaran menurut Ariani dan Haryanto (2010:12), yaitu.

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata seperti kuman, bakteri dan electron.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah, seperti gunung, laut, gajah dan sebagainya.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat seperti system tubuh manusia, bekerja suatu mesin, berkembangnya bunga dan lain-lain.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh seperti bulan, bintang, matahari, salju dan lain-lain.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi.
- f. Meningkatkan daya tarik siswa.

Selain beberapa keunggulan yang disebutkan di atas, multimedia juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya memerlukan alat lain yang menunjang seperti (speaker, laptop, infokus, terminal listrik), biaya awal relatif mahal, pengerjaannya membutuhkan waktu yang lama serta membutuhkan kesabaran yang tinggi, dan dalam penggunaannya memerlukan aliran listrik sehingga apabila tidak ada aliran listrik media tersebut tidak dapat digunakan.

Berdasarkan pemecahan masalah di atas, rincian target yang ditetapkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *All in One* adalah sebagai berikut:

a. Proses Pembelajaran

1) Kinerja Guru.

a) Perencanaan (target 100%)

- (1) Menyusun RPP
- (2) Menyusun materi
- (3) Mempersiapkan alat evaluasi
- (4) Mempersiapkan media pembelajaran
- (5) Membuat LKS

b) Pelaksanaan (target 90%)

- (1) Mengkondisikan kelas ke dalam kondisi yang optimal, dimana siswa sudah siap untuk memulai pembelajaran.
- (2) Melakukan apersepsi.
- (3) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- (4) Menjelaskan materi pembelajaran dengan media *All in One*.
- (5) Melakukan tanya jawab dengan siswa.
- (6) Membagi siswa ke dalam empat kelompok.
- (7) Membagikan LKS kepada setiap kelompok.
- (8) Menjelaskan cara mengerjakan LKS.
- (9) Membimbing dan memotivasi siswa dalam diskusi.
- (10) Melakukan Tanya jawab.
- (11) Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

c) Evaluasi (target 100%)

- (1) Guru melaksanakan penilaian proses.
- (2) Guru melaksanakan penilaian post test.

2) Aktivitas Siswa (target 90%)

- a) Kerjasama dalam kelompok
- b) Aktif dalam diskusi

c) Responsif pada media

3) Analisis Hasil Belajar (target 90%)

a) Siswa dapat menyebutkan tiga peninggalan sejarah Islam berupa seni bangunan dengan benar.

b) Siswa dapat menyebutkan tiga peninggalan sejarah Islam berupa seni sastra dengan benar.

c) Siswa dapat menyebutkan tiga peninggalan sejarah Islam berupa kerajaan Islam di Indonesia dengan benar.

d) Siswa dapat menyebutkan dua buah masjid yang termasuk peninggalan sejarah Islam di Indonesia.

e) Siswa dapat menyebutkan dua buah kraton yang termasuk peninggalan sejarah Islam di Indonesia.

f) Siswa dapat menyebutkan dua peninggalan sejarah Islam yang ada di Kabupaten Sumedang dengan benar.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis menentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media *All in One* pada materi peninggalan sejarah dari Masa Islam di Indonesia di kelas V SDN Pakuwon II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui kinerja guru pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *All in One* pada materi peninggalan sejarah dari Masa Islam di Indonesia di kelas V SDN Pakuwon II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *All in One* pada materi peninggalan sejarah dari Masa Islam di Indonesia di kelas V SDN Pakuwon II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media *All in One* pada materi peninggalan sejarah dari Masa Islam di Indonesia di kelas V SDN Pakuwon II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang. Adapun hasil belajar siswa yang harus dicapai adalah sebagai berikut.

- a. Menyebutkan tiga peninggalan sejarah Islam berupa bangunan dengan benar.
- b. Menyebutkan tiga peninggalan sejarah Islam berupa seni sastra dengan benar.
- c. Menyebutkan tiga peninggalan sejarah Islam di Indonesia berupa kerajaan dengan benar.
- d. Menyebutkan dua nama masjid peninggalan sejarah Islam di Indonesia dengan benar.
- e. Menyebutkan dua nama keraton peninggalan sejarah Islam di Indonesia dengan benar.
- f. Menyebutkan dua peninggalan sejarah Islam yang ada di Kabupaten Sumedang dengan benar.

D. Manfaat dan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat untuk berbagai kalangan, diantaranya :

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami konsep Peninggalan Sejarah dari Masa Islam di Indonesia.
 - b. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
 - c. Memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.
 - d. Menumbuhkan minat dan motivasi untuk belajar IPS.
2. Bagi Guru
 - a. Menjadi alternatif yang mampu meningkatkan kemampuan dan menambah wawasan dalam melaksanakan pembelajaran.

- b. Mengembangkan kreatifitas guru dalam memilih dan membuat media pembelajaran ditengah zaman globalisasi dan teknologi yang semakin berkembang pesat.

3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah tersebut khususnya pada kelas yang diteliti.
- b. Dapat memotivasi guru-guru agar dalam pembelajaran lebih kreatif dan inovatif.

4. Bagi UPI Kampus Sumedang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai kajian media pembelajaran di UPI Kampus Sumedang.

E. Batasan Istilah

Untuk memperjelas fokus penelitian ini, maka penulis memberikan batasan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Penggunaan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, bahwa. “Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu pemakaian.”
2. Media adalah ‘segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang yang sesuai untuk belajar.’ (Briggs dalam Sudin dan Saptani, 2009: 4).
3. *All In One* merupakan kombinasi dari teks, gambar, audio (suara, musik), dan video atau yang lebih sering disebut dengan multimedia. Multimedia adalah ‘perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik.’ (Wahono dalam Ariani dan Haryanto, 2010: 11).
4. Peninggalan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, bahwa. “Peninggalan adalah barang yang ditinggalkan.”
5. Sejarah, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, bahwa. “Asal-usul (keturunan) , silsilah. Kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.”

6. Islam, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, bahwa.
“Agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW, berpedoman pada kitab suci Al-Quran yang diturunkan ke dunia melalui wahyu Allah SWT.”
7. Hasil belajar adalah “kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.” (Sudjana, 2004 : 22).

