

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

##### **1. Pengertian Pembelajaran**

Menurut UU. RI nomor 20 tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 20 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Selanjutnya menurut Udin S. Winataputra (2008: 1.18) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar. Pendapat ini dipertegas oleh Asep Jihad dan Ambarita (2006: 66) yang menyatakan:

“Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”.

Dari beberapa pendapat yang telah disebutkan, disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian sistem dalam suatu lingkungan belajar untuk membelajarkan peserta didik agar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

## 2. Ciri-Ciri Pembelajaran

Oemar Hamalik (2011: 65) menyatakan bahwa :

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran ialah:

1. Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.
2. Saling ketergantungan, antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan.
3. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai.

## 3. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Mulyono Tj (dalam Hidayati, 2007: 1.7) memberi batasan “IPS adalah merupakan suatu pendekatan interdisipliner (*Inter-disciplinary Approach*) dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya”.

Hal ini lebih dipertegas lagi oleh Saidiharjo (dalam Hidayati, 2007: 1.7) bahwa “IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik”. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang memadukan berbagai mata pelajaran yang memiliki ciri yang sama menjadi bidang studi utuh yang tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada.

#### **4. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Menurut Nursid Sumaatmadja (dalam Hidayati, 2007: 1.24) tujuan pembelajaran IPS adalah “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara”. Selanjutnya lebih lengkap dijelaskan dalam KTSP SD/MI bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

#### **5. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

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

## **B. Hakikat Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata **media** dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar. Oemar Hamalik (dalam Hidayati, 2007: 7.4) menyatakan bahwa “media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah”.

Lebih lanjut Cecep Kustandi (2011: 9) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.

Cepi Riana (2007: 5.5) mengembangkan beberapa pemahaman tentang posisi media serta pesan dan kontribusinya dalam kegiatan pembelajaran beberapa pemahaman tentang posisi media serta peran dan kontribusinya dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa pemahaman itu antara lain : (1) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber pesan ataupun penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. (2) aplikasi media pembelajaran berpijak pada kaidah ilmu komunikasi, yang antara lain dikatakan Lasswell (dalam

Cepi Riana, 2007: 5.5) “*who says what in which channels to whom in what effect*” Secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut :

1. *Who*, siapa yang menyatakan? (guru, widyaiswara, instruktur, fasilitator dan semua yang berfungsi sebagai pengirim pesan).
3. *What*, pesan atau ide/gagasan apa yang disampaikan (dalam kegiatan pembelajaran ini berarti bahan ajar atau materi yang akan disampaikan).
5. *Which Channels*, dengan saluran apa, media saluran apa, media atau sarana apa, pesan itu ingin disampaikan.
7. *To Whom*, kepada siapa (sasaran, siswa, peserta didik)
8. *What effect*, dengan hasil atau dampak apa?

Dari beberapa pendapat yang telah disebutkan, penulis berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu memperlancar dan meningkatkan kualitas proses kegiatan pembelajaran di sekolah.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (dalam Cecep Kustandi, 2011: 21) “pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar berfungsi untuk membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Selanjutnya Basyaruddin Usman dan H. Asnawir (dalam Hidayati, 2007: 6) Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b. Media dapat mengatasi ruang kelas.

- c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan Realistis.
- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- g. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- h. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari sesuatu yang konkrit sampai kepada sesuatu yang abstrak.

### 3. **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Kemp dan Dayton (dalam Cecep Kustandi, 2011: 36) mengelompokan media ke dalam delapan jenis, yaitu: (1) media cetakan, (2) media panjang, (3) *overhead transparencies*, (4) rekaman *audio-tape*, (5) seri *slide* dan *flimstrip*, (6) penyajian *multiimage*, (7) rekaman video dan film hidup, (8) komputer.

### 4. **Pemilihan Media Pembelajaran**

Sebelum memutuskan untuk memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran, hendaknya kita melakukan seleksi terhadap media pembelajaran yang akan digunakan. Seleksi tersebut dapat dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu: Sesuaikan jenis media dengan materi kurikulum, keterjangkauan dalam pembiayaan, ketersediaan perangkat keras untuk memanfaatkan media pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran di pasaran, dan kemudahan memanfaatkan media pembelajaran (Kustandi, 2011: 88).

## 5. Penggunaan Media Pembelajaran

Heinich (dalam Kustandi, 2011: 83) mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE. ASSURE adalah singkatan dari *Analyze learner characteristics, State Objective, Select or modify media, Utilize, Require learner Response and Evaluate*.

Model ASSURE ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut: (A) Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran. (S) Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran. (S) Memilih, memodifikasi atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat. (U) Menggunakan materi dan media. (R) Meminta tanggapan dari peserta didik. (E) Mengevaluasi proses belajar.

### C. *Microsoft Office PowerPoint*

#### 1. Pengertian *Microsoft Office PowerPoint*

Menurut Mukhlas (dalam Egy dkk, 2010: 2) "*PowerPoint* adalah program dalam pembuatan slide presentasi". Sejalan dengan itu Triwahyuni (2009: 2) berpendapat "*PowerPoint* adalah perangkat lunak yang bermanfaat untuk membuat bahan presentasi". Dari pendapat tersebut penulis berpendapat *PowerPoint* adalah software atau perangkat lunak yang berfungsi untuk membuat bahan atau media berupa slide presentasi.

Dalam perkembangannya saat ini *PowerPoint* tidak hanya digunakan dalam keperluan bisnis, namun kini telah dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Pada dasarnya siapapun dapat memanfaatkannya sepanjang tujuannya adalah untuk penyampaian informasi. Dalam dunia pendidikan kini guru atau dosen memanfaatkannya untuk menyajikan materi di kelas. Bahkan mahasiswa juga memanfaatkannya untuk menyajikan pekerjaan berupa tugas kuliah untuk disampaikan kepada dosen dan rekan-rekan sekelasnya.

## 2. Kelebihan dan kelemahan *Microsoft Office PowerPoint*

Penggunaan *Microsoft office PowerPoint* memiliki banyak kelebihan yang baik jika digunakan dalam pembelajaran. Secara spesifik terdapat enam kelebihan yang membuat *Microsoft Office PowerPoint* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu seperti diungkapkan oleh Egy, dkk (2010: 2) yang menyatakan bahwa penggunaan *Microsoft Office PowerPoint* memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi
- b. Lebih merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh tentang bahan ajar yang tersaji.
- c. Pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa
- d. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan
- e. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang
- f. Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD, Disket, Flasdisk) sehingga praktis dibawa kemana-mana.

Sedangkan menurut Latuheru (dalam Siswoyo, 2010: 7) *Microsoft Office PowerPoint* sebagai media pembelajaran berbasis komputer juga memiliki kelemahan sebagai berikut:

- a. memerlukan adanya pemikiran yang matang sebelum menggunakan komputer dalam proses belajar mengajar, baik ditinjau dari segi biaya maupun pemeliharannya.
- b. merancang dan memproduksi software pembelajaran membutuhkan biaya, waktu, dan tenaga yang tidak sedikit.
- c. sering software yang disiapkan untuk digunakan pada suatu komputer tidak dapat digunakan pada komputer yang lain.
- d. komputer dapat memadamkan daya kreativitas siswa.

## **D. Konsep Belajar**

### **1. Pengertian Belajar**

Menurut Winataputra (2008: 1.8) “Belajar adalah sebagai penambahan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan”. Sejalan dengan hal itu, Bell-Gredler dalam Winataputra (2008: 1.5) berpendapat “Belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*)”.

Winkel (dalam Ingridawati Kurnia, 2008: 1.3) mendefinisikan *belajar* sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi aktif individu dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap/bertahan dalam kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Selanjutnya pendapat tersebut dipertegas oleh Ingridawati Kurnia (2008: 1.3) yang berpendapat bahwa “belajar merupakan salah satu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang diperoleh melalui interaksi individu dengan lingkungannya”.

Dari beberapa pendapat diatas peneliti berpendapat bahwa belajar adalah suatu kegiatan berproses yang dilakukan secara sadar oleh manusia untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang positif yang merupakan hasil dari serangkaian kegiatan dan pengaruh lingkungan sekitarnya.

## **2. Tujuan Belajar**

Menurut Hamalik (2009: 73) “Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa”.

## **3. Ciri-Ciri Belajar**

Winataputra (2008: 1.9) memberikan ciri-ciri belajar antara lain :

- 1) Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya pada aspek pengetahuan atau kognitif saja tetapi juga meliputi aspek sikap dan nilai (afektif) serta keterampilan (psikomotor).
- 2) Perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman. Perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu karena adanya interaksi antara dirinya dengan lingkungan.
- 3) Perubahan tersebut relatif menetap. Perubahan perilaku akibat belajar akan bersifat cukup permanen.

#### 4. Unsur-unsur dinamis dalam belajar

Menurut Oemar Hamalik (2011: 50) unsur-unsur yang terkait dalam proses pembelajaran terdiri dari:

- 1) Motivasi siswa  
Motivasi siswa adalah dorongan yang menyebabkan terjadi suatu perubahan atau tindakan tertentu. Perbuatan belajar terjadi karena adanya motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan belajar
- 2) Bahan belajar  
Bahan belajar merupakan suatu unsur belajar yang penting mendapat perhatian guru. Dengan bahan itu, para siswa mempelajari hal-hal yang diperlukan dalam upaya mencapai tujuan belajar.
- 3) Alat bantu belajar  
Alat bantu belajar merupakan semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan perbuatan belajar. Sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efisien dan efektif.
- 4) Suasana belajar  
Suasana belajar penting artinya bagi kegiatan belajar. Suasana yang menyenangkan dapat menumbuhkan kegairahan belajar. Sedangkan suasana yang kacau tidak menunjang kegiatan belajar yang efektif.
- 5) Kondisi subjek belajar  
Kondisi subjek belajar turut menentukan kegiatan dan keberhasilan belajar. Siswa dapat belajar secara efisien dan efektif.

#### 5. Langkah-langkah pembelajaran dengan media

##### **pembelajaran berbasis *Microsoft Office PowerPoint***

Agar media pembelajaran berbasis *Microsoft Office PowerPoint* dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran perlu menempuh langkah-langkah secara sistematis. Menurut penulis tiga langkah yang pokok yang dapat dilakukan yaitu persiapan, pelaksanaan/penyajian, dan diakhiri dengan evaluasi.

a. Persiapan

Persiapan maksudnya kegiatan dari seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya: a) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Microsoft Office PowerPoint*. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran cantumkan media yang akan digunakan. b) mempelajari buku petunjuk atau bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran, c) menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya agar tidak terburu-buru dan mencari-cari lagi, serta peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan baik.

b. Pelaksanaan/Penyajian

Pada saat guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Microsoft Office PowerPoint*, guru perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut: a) pastikan bahwa media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan. b) jelaskan tujuan yang akan dicapai, c) jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran, d) laksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya.

c. Evaluasi

Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Microsoft Office PowerPoint*. Disamping itu kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru.

## 6. Pemerolehan Belajar

Pemerolehan Belajar adalah Penampilan berupa kemampuan-kemampuan (*capabilities*) yang dapat diamati sebagai ‘hasil belajar’ (Wahyuni, 2012). Menurut Gagne (dalam Wahyuni, 2012) ada lima kemampuan sebagai pemerolehan belajar yaitu: (1) keterampilan intelektual, (2) strategi kognitif, (3) informasi verbal, (4) keterampilan motorik, dan (5) sikap. Selanjutnya Gagne (dalam Wahyuni, 2012) mengatakan bahwa “untuk mempelajari kelima pemerolehan belajar tersebut diperlukan kondisi-kondisi tertentu yang secara garis besarnya dikelompokkan menjadi kondisi eksternal dan internal”.

Kondisi eksternal dan internal tersebut yang nantinya akan mempengaruhi pemerolehan belajar siswa dimana salah satunya adalah hasil belajar kognitif. Kondisi eksternal adalah faktor-faktor yang berada di luar diri peserta didik, sedangkan kondisi internal ialah faktor-faktor yang berada di dalam diri peserta didik (Wahyuni, 2012).

Selanjutnya Anitah (2008: 7) memaparkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yakni:

- a. faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan serta kebiasaan siswa. Salah satu hal penting dalam kegiatan belajar yang harus ditanamkan dalam diri siswa bahwa belajar yang dilakukannya merupakan kebutuhan dirinya. Minat belajar berkaitan dengan seberapa besar individu merasa suka atau tidak suka terhadap suatu materi yang dipelajari siswa.
- b. Faktor dari luar siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik dan non fisik ( termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan, lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah, guru, pelaksanaan pembelajaran, dan taman sekolah ).

Pernyataan yang dimaksud sejalan dengan Dalyono (2009:55) yang menyebutkan ruang lingkup faktor internal dan eksternal sebagai berikut.

1. Faktor internal yang meliputi kesehatan; intelegensi dan bakat; minat, dan motivasi; cara belajar.
2. Faktor eksternal yang meliputi keluarga; Lingkungan sekitar; sekolah; masyarakat; lingkungan sekitar.