

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial**

##### **1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Berdasarkan kurikulum 2006 tentang standar isi Krikulum Tingkat Satuan Pendidikan Permen No.22 tahun 2006 dijelaskan pengertian IPS adalah :

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari /SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta , konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu 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 demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

(Sardjiyo, dkk 2008:1.21) mengatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”.

Sedangkan dalam Krikulum SD, 1984 :85 dijelaskan :

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya disamping aspek nilai moral, banyak memuat materi sosial dan hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas hafalan.

## 2. Fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Ischak Winaputra, (2007) dalam Farhato (2013) mengatakan bahwa fungsi IPS adalah :

- 1) Memberi bekal pengetahuan dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi maupun diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Mengembangkan keterampilan dalam mengembangkan konsep-konsep IPS
- 3) Menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapi
- 4) Menyadarkan siswa akan kekuatan alam dan segala keindahannya sehingga siswa terdorong untuk mencintai dan mengagungkan penciptaannya.
- 5) Mempunyai daya kreatif dan inovatif siswa.

Sejalan dengan pendapat Tim Cemerlang, (2007:118) fungsi mata pelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial, serta wawasan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini.

Fungsi IPS dalam penelitian ini adalah pengetahuan yang memberikan bekal kepada siswa dalam konsep-konsep IPS untuk selanjutnya dapat mendorong seseorang untuk dapat memecahkan masalah nyata dalam hidupnya nanti.

### **B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar**

Pembelajaran IPS di SD tidak bersifat keilmuan tetapi bersifat pengetahuan dimana bahan yang diajarkan pada siswa bukan teori sosial atau ilmu sosial melainkan hal praktis yang berguna bagi dirinya dan lingkungannya

## **1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar**

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran di SD yang terdiri atas dua bahan kajian pokok : Pengetahuan sosial dan Sejarah. Dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:32) dikatakan IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Sejalan dengan karekteristik IPS di SD adalah dengan mempelajari pembelajaran IPS maka dalam kehidupan sehari-hari yang berlangsung, pembelajaran dapat diamati dan dipahami siswa dalam pengorganisasian materi yang didapat maka yang dilakukan adalah mulai belajar dari lingkungan yang terdekat terlebih dahulu sampai pada lingkungan yang jauh yaitu mulai dari lingkungan keluarga, sekolah, tetangga, masyarakat sekitar, kabupaten, provinsi, Indonesia dan dunia.

Jadi, dalam pembelajaran IPS dengan cakupan materi pembelajaran yang luas guru sebagai fasilitator memberikan, mengarahkan dan membimbing siswa untuk dapat menerapkan konsep-konsep IPS dalam lingkungannya baik untuk Indonesia dan dunia.

## **2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar**

Tim Cemerlaang, (2007 :118) mengatakan :

Tujuan mata pelajaran IPS adalah mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang bagi dirinya

dalam kehidupan sehari-hari, serta mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki

kemampuan sebagai berikut (Depdiknas No 22 Tahun 2006)

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

Jadi, tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari, serta mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia.

### **3. Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Sardjiyo, dkk (2008:1.23) mengatakan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek – aspek sebagai berikut :

- a. Manusia , Tempat dan lingkungan
- b. Waktu, Keberlanjutan dan Perubahan
- c. Sistem Sosial dan Budaya
- d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

Sedangkan menurut Ahmad Nursobah (2012:28.4) ruang lingkup kajian IPS adalah :

1. Substansi materi ilmu-ilmu social yang bersentuhan dengan masyarakat
2. Gejala, masalah, dan peristiwa social tentang kehidupan masyarakat.

Sejalan dengan pembelajaran IPS yang bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah – tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, maka pada pembelajaran IPS materi Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat yang menyangkut pada ruang lingkup IPS pada aspek prilaku ekonomi dan kesejahteraan yang didapat siswa pada pembelajaran IPS dapat terserap atau membentuk prilaku ekonomi langsung pada siswa.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat dapat membekali siswa untuk mengembangkan prilaku ekonominya yaitu penalarannya tentang aspek nilai dan moral, sehingga pengetahuan dan informasi yang didapat dalam proses belajar mengajar ada keterlibatan siswa untuk dapat membentuk prilaku untuk kesejateraan nya nantinya.

#### 4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di kelas IV Semester 2

Berdasarkan kurikulum 2006 tentang standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Permen No.22 (2006:425) dijelaskan tentang materi pembelajaran IPS semester 2 dapat dilihat pada tabel dibawah ini yaitu :

**Tabel Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu  
Pengetahuan Sosial kelas IV Semester 2**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajemukan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	2.1 mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya  2.2 mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat  2.3 mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya  2.4 mengenal permasalahan sosial di daerahnya

## C. Media Projektor

### 1. Pengertian Media

Menurut pendapat Sadiman S.Arief,dkk (2011:7) mengatakan bahwa “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

(Rayandra, 2011:28) “Media merupakan alat bantu mengajar, termasuk salah satu komponen lingkungan belajar yang dirancang oleh pebelajar”.

Pada penelitian ini media merupakan alat yang digunakan untuk mengajar pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sehingga dapat merangsang pikiran dan perhatian siswa dalam belajar.

(Sumantri Mulyani dan Permana Johar, 2004:178) Secara khusus media pengajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut :

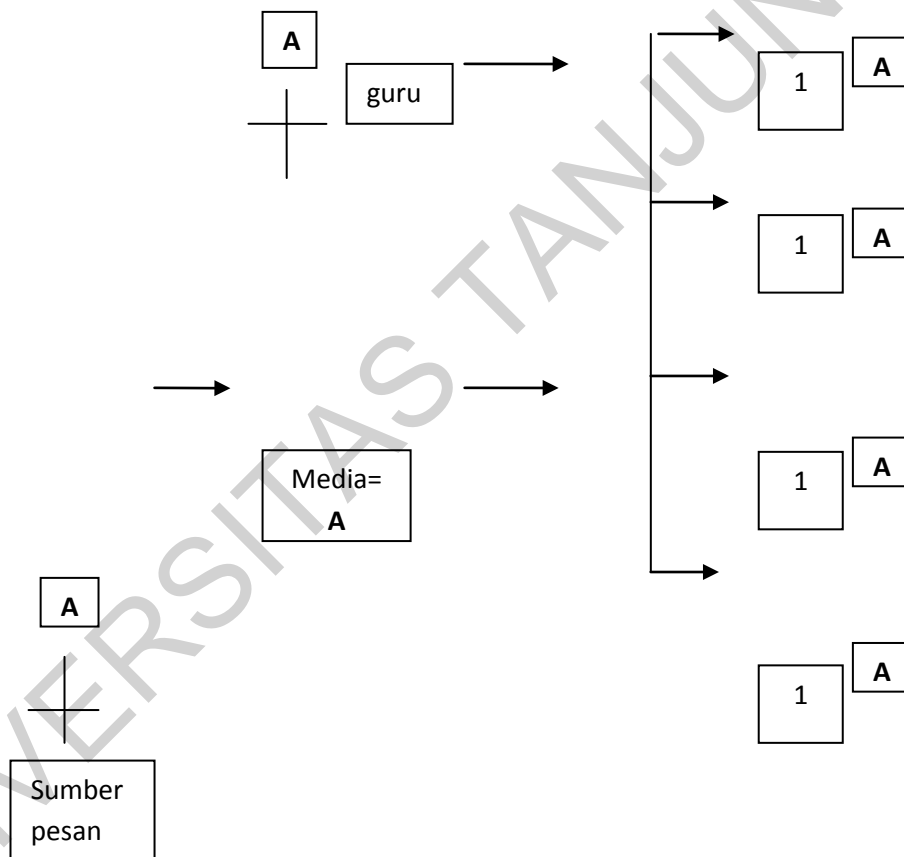
- a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, sikap dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat untuk menurut karakteristik bahan
- b. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat peserta didik untuk belajar
- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu
- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik

Hal ini sejalan dengan (Sadiman S. Arief, dkk,2005:12) yang mengatakan :

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber

pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi atau ajaran atau pendidikan yang ada didalam krikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain atau penulis buku dan prosedur media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

Di bawah ini memperlihatkan proses komunikasi yang berhasil berkat sertanya media dengan proses belajar mengajar.



**Gambar 1**

Sumber : Sadiman S. Arief, dkk, 2005 : 12)



Dengan demikian, dapat di simpulkan bahwa penggunaan media LCD dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami dan ingat dalam menerima pelajaran karena media ini dijadikan komunikasi pembelajaran serta memberikan pengalaman baru bagi siswa.

## 2. Media Proyektor LCD

Media LCD (*Liquid Crystal Display*), Merupakan salah satu unit media yang menghasilkan gambar dari layar komputer. Untuk ukuran terbatas, gambar digital proyeksi dapat ditampilkan dengan menggunakan monitor computer atau laptop pribadi (Rayandra, 2011:71).

Media visual pembelajaran dapat di tampilkan dengan alat proyeksi. Proyektor berfungsi untuk menampilkan objek-objek atau ilustrasi pada layar proyeksi atau layar monitor dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga mudah dilihat dan diamati oleh seluruh peserta didik dalam satu kegiatan pembelajaran.

Media visual dapat di proyeksikan (di pantulkan) pada layar karena bahan yang dipakai tembus cahaya (transparan). Media ini dapat di proyeksikan pada berbagai jenis proyektor, antara lain pada OHP, slide proyektor, film stripoprojector, sedangkan yang diproyeksikan pada layar dapat berupa tulisan, grafik, gambar, peta, dan lain – lain (Sardjiyo,2008:6.10)

Dari pendapat para ahli diatas, bahwa media projector LCD dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dimana media merupakan

suatu cara yang dilakukan guru sebagai penunjang proses pembelajaran yang tujuannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### 3. Langkah – langkah Penggunaan Media Projektor LCD

Menurut (Sadiman S.Arief,2008:211) langkah-langkah penggunaan media projektor :

- a. Periksa tegangan sumber listrik dan sesuaikan tegangan pada peralatan.
- b. Hubungkan LCD dengan sumber listrik
- c. Hubungkan LCD dengan sumber layar/laptop
- d. Tekan tombol ON
- e. Atur tombol pengatur focus, sehingga didapatkan hasil gambar proyeksi yang jelas.

Sumarno Ali,2011 (<http://elearningunesa.ac.com>) langkah-langkah media LCD/projektor pembelajaran meliputi : persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.

Pada langkah persiapan diantaranya :

- a. Membuat RPP, sebagaimana bila akan mengajar seperti biasa.
- b. Mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan
- c. Menyiapkan peralatan yang akan digunakan agar tidak buru-buru dan menemukan cari lagi dan peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan baik.

Pada langkah pelaksanaan diantaranya :

- a. Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan
- b. Jelaskan tujuan yang akan dicapai
- c. Jelaskan lebih dulu apa yang akan dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran
- d. Hindari kejadian yang bisa mengganggu perhatian/konsentrasi dan ketenangan peserta didik.
- e. Selanjutnya tindak lanjut dalam pembelajaran

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pada saat menggunakan media pembelajaran harus dipersiapkan dengan benar.

#### 4. Kelemahan dan Kelebihan Menggunakan Media Proyektor

Menurut Muhtar Adi, 2010 (<http://adeninfo.blogspot.com>)

kelebihan dan kelemahan media LCD adalah :

- a. **Kelebihannya :**
  - 1). Mudah dioperasikan
  - 2). Memudahkan posisi mengajar
  - 3). Tidak perlu mengubah cahaya lampu
  - 4). Hemat waktu
  - 5). Mudah disimpan
  - 6). Kemampuan menggantikan papan tulis
  - 7). Kemampuan memproyeksikan benda nyata
  - 8). Bebas polusi
  - 9). Pantulan proyeksi gambar dapat terlihat jelas pada ruangan yang terang
  - 10). Dapat menjangkau kelompok besar
- b. **Kelemahannya :**
  - 1). Tidak bisa dipakai dalam kondisi atau keadaan memerlukan tenaga listrik.
  - 2). Memerlukan kecakapan khusus dalam pembuatannya memerlukan cara kerja yang sistematis.

Dari pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media proyektor menekankan pada kecakapan guru menggunakan media. Dalam hal ini, media berperan sebagai sumber belajar.

#### D. Materi Pembelajaran Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat di Kelas

##### IV A SD 4 Singkawang Utara

##### Materi :

##### 1. Pengertian Koperasi

Koperasi adalah kelompok atau perkumpulan orang atau badan yang bersatu dalam cita-cita/keinginan atas dasar kekeluargaan dan gotong royong untuk mewujudkan kemakmuran bersama

## **2. Tujuan dan manfaat koperasi**

Koperasi mempunyai tujuan dan manfaat sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan kesejahteraan anggota.
- 2) Menyediakan kebutuhan anggota.
- 3) Mempermudah anggota koperasi untuk memperoleh modal usaha
- 4) Mengembangkan usaha para anggota koperasi.
- 5) Menghindarkan anggota koperasi dari praktek rentenir atau lintah darat.
- 6) Anggota koperasi dapat meminjam uang bila mendesak
- 7) Anggota koperasi dapat memperoleh jasa
- 8) Anggota koperasi dapat memperoleh barang dengan mudah dan murah

## **3. Macam-macam koperasi**

Ada bermacam-macam bentuk koperasi. Pengelompokan jenis koperasi bisa dilakukan berdasarkan jenis usaha dan keanggotaan koperasi.

### **1. Macam-macam koperasi berdasarkan jenis usaha**

Dilihat dari jenis usahanya, koperasi dapat dibedakan menjadi tiga, yakni koperasi konsumsi, koperasi kredit, dan koperasi produksi.

### **2. Macam-macam koperasi berdasarkan keanggotaan**

Dilihat dari keanggotaannya dikenal beberapa bentuk koperasi, antara lain koperasi petani, koperasi pensiunan, koperasi pegawai negeri, koperasi sekolah, dan Koperasi Unit Desa

### **Pentingnya Usaha Bersama dalam Koperasi**

Keluarga ini penting bagi kita untuk tetap menjaga persatuan dan kesatuan bangsa. Yang mempunyai modal yang besar akan menolong mereka yang mempunyai modal yang kecil; sebaliknya yang memiliki modal kecil akan tertolong oleh yang mempunyai modal yang besar. Selain dari segi keuntungan secara ekonomis, usaha bersama juga penting dalam membantu anggota koperasinya (Tantya Hisnu P.-Winardi. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 4. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional), (Graha pustaka. 2012. LKS Ilmu Pengetahuan Sosial SEKAR)

### **E. Penggunaan Media LCD pada Pembelajaran Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat**

Untuk memberikan gambaran bagaimana penggunaan media proyektor LCD pada pembelajaran IPS, maka akan dipaparkan contoh penerapan penggunaan media proyektor pada kelas IV, yaitu :

#### **Materi Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat**

- 1) Guru menunjukkan gambar bapak koperasi, dan macam-macam koperasi sebagai apersepsi pembelajaran dari media proyektor LCD.



Ayo ingat, Siapakah ini??



2) Guru menjelaskan materi koperasi dan kesejahteraan rakyat dengan menggunakan media proyektor LCD.



3) Menunjukkan gambar lambang koperasi dari media proyektor LCD



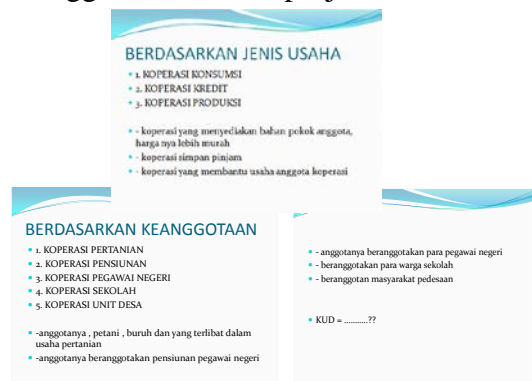
4) Siswa ada yang maju menentukan dan menunjuk bagian-bagian lambang koperasi



5) Guru kembali menjelaskan materi tujuan dan manfaat koperasi dengan menggunakan media proyektor LCD



- 6) Guru melanjutkan materi macam-macam koperasi dengan menggunakan media proyektor LCD



- 7) Membagi siswa dalam kelompok diskusi
- 8) Secara berkelompok siswa melakukan curah pendapat sesama teman, menjawab materi tentang koperasi dan kesejahteraan rakyat
- 9) Kelompok diskusi menuliskan hasil jawabannya
- 10) Siswa bersama guru membahas dan membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.

## F. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Nana Sudjana (2011:22) Mengatakan “ Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Dari pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa hasil belajar adalah menaikan hasil belajar siswa berupa tes formatif. Hal ini sejalan dengan Adi Suryanto,dkk (2008:1.4) “ Tes merupakan alat untuk memperoleh informasi hasil belajar siswa” Jadi, tes merupakan alat penilaian hasil belajar. Dan yang dikatakan kelompok tes antara lain tes objektif dan tes uraian.

Teori Benyamin Bloom dalam Nana sudjana (2011:22-23)

Mengatakan “ Hasil belajar dalam rangka studi meliputi tiga ranah yaitu :  
ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor”. Dari ketiga ranah,  
ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai guru karena berkaitan dengan  
kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran.

Hasil belajar ranah kognitif terdiri dari 6 aspek :

- a. Pengetahuan (knowledge) yaitu jenjang kemampuan mencakup pengetahuan factual di samping pengetahuan hafalan atau ingatan (rumus, batasan, defenisi, istilah-istilah)
- b. Pemahaman, misalnya menghubungkan grafik dengan kejadian, menghubungkan dua konsep yang berbeda
- c. Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan menggunakan abstraksi yang berupa ide, rumus, teori maupun prinsip – prinsip ke dalam situasi baru dan kongkret
- d. Analisis adalah usaha menguraikan situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsure atau komponen pembentuknya
- e. sintesis adalah lawan analisis. Bila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna
- f. evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan judgement yang memilikinya, dan kriteria yang dipakai

## **2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat berpengaruh secara positif maupun negative, adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikemukakan oleh Harminingsih, 2008 (<http://Adeninfo.blogspot.com>) sebagai berikut:

- a. Faktor Eksteren (dari luar)
  - 1) Faktor lingkungan alam seperti suhu udara dan keadaan alam sekitar tempat belajar.



- 2) Faktor instrumental yaitu adanya pendukung kegiatan belajar missal : gedung, alat-alat peraga, alat pembelajaran.
- b. Faktor Internal
- 1) Lingkungan keluarga, factor lingkungan keluarga ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Misalnya memperhatikan dan membimbing
  - 2) Lingkungan sekolah, sekolah merupakan tempat yang paling ideal untuk belajar.
  - 3) Masyarakat, kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dapat terjadi baik itu datang dari pengaruh teman, orangtua, dan masyarakat sekitar.

### 3. Penilaian Hasil Belajar

Terdapat empat jenis penilaian hasil belajar berdasarkan pendapat M. Ngalim Purwanto (2010:108) sebagai berikut :

- a. Penilaian formatif, yakni penilaian yang dilakukan setiap akhir satuan pendidikan
- b. Penilaian sumatif, yakni penilaian yang dilakukan tiap caturwulan atau semester
- c. Penilaian penempatan, yang berfungsi untuk menempatkan siswa dalam situasi belajar mengajar.
- d. Penilaian diagnostik, yang berfungsi untuk membantu memecahkan kesulitan belajar siswa.

Selanjutnya, Nana Sudjana (2005) dalam (<http://abyfarhan.blogspot.com>) juga mengatakan bahwa “ Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu”.

Maka dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan penilaian

formatif, yaitu penilaian yang dilakukan pada tiap akhir pembelajaran sehingga dengan melakukan penilaian formatif dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

UNIVERSITAS TANJUNGPURA