

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pembelajaran IPS

#### 2.1.1 Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan suatu sub disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*) maupun ilmu pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Ilmu-ilmu sosial (khususnya ilmu sejarah, geografi, ilmu ekonomi/koperasi, ilmu politik dan pemerintahan, sosiologi, antropologi dan psikologi sosial) sangat berperan dalam mendukung pelajaran IPS dengan memberikan sumbangan berupa konsep-konsep ilmu yang diubah sebagai pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan sosial yang harus dipelajari siswa.

IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu social. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan yang berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi social masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

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.

Tujuan pendidikan nasional dirumuskan berdasarkan pada falsafah negara Pancasila dan UUD 1945, seperti digariskan dalam GBHN. Berdasarkan pada falsafah Negara tersebut, maka telah dirumuskan tujuan pendidikan nasional, yaitu:

”membentuk manusia pembangunan yang ber-pancasila dan untuk membentuk manusia yang sehat jasmani dan rokhaninya, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh tenggang rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi pekerti yang luhur, mencintai bangsanya, dan mencintai sesama manusia sesuai ketentuan yang termaksud dalam UUD 1945” (Depdiknas,2006:2).

### **2.1.2 Prinsip Pelaksanaan Kurikulum**

Dalam pelaksanaan kurikulum di setiap satuan pendidikan menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan kurikulum didasarkan pada potensi, perkembangan dan kondisi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang berguna bagi dirinya. Dalam hal ini peserta didik harus mendapatkan pelayanan pendidikan yang bermutu, serta memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara bebas, dinamis dan menyenangkan.
- b. Kurikulum dilaksanakan dengan menegakkan kelima pilar belajar, yaitu: (a) belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (b) belajar untuk memahami dan menghayati, (c) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif, (d) belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain, dan (e) belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- c. Pelaksanaan kurikulum memungkinkan peserta didik mendapat pelayanan yang bersifat perbaikan, pengayaan, dan/atau percepatan sesuai dengan

potensi, tahap perkembangan, dan kondisi peserta didik dengan tetap memperhatikan keterpaduan pengembangan pribadi peserta didik yang berdimensi ke-Tuhanan, keindividuan, kesosialan, dan moral.

- d. Kurikulum dilaksanakan dalam suasana hubungan peserta didik dan pendidik yang saling menerima dan menghargai, akrab, terbuka, dan hangat, dengan prinsip *tut wuri handayani, ing madya mangun karsa, ing ngarsa sung tulada* (di belakang memberikan daya dan kekuatan, di tengah membangun semangat dan prakarsa, di depan memberikan contoh dan teladan).
- e. Kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dengan prinsip *alam takambang jadi guru* (semua yang terjadi, tergelar dan berkembang di masyarakat dan lingkungan sekitar serta lingkungan alam semesta dijadikan sumber belajar, contoh dan teladan).
- f. Kurikulum dilaksanakan dengan mendayagunakan kondisi alam, sosial dan budaya serta kekayaan daerah untuk keberhasilan pendidikan dengan muatan seluruh bahan kajian secara optimal (Depdiknas,2006:3).

Kurikulum yang mencakup seluruh komponen kompetensi mata pelajaran, muatan lokal dan pengembangan diri diselenggarakan dalam keseimbangan, keterkaitan, dan kesinambungan yang cocok dan memadai antarkelas dan jenis serta jenjang pendidikan.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- “1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
1. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan social

2. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan
3. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional dan global” (Depdiknas,2006:125).

KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. (Depdiknas, 2006:1). KTSP pada pendidikan dasar bertujuan meletakkan dasar kecerdasan , pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Dengan pengajaran IPS, diharapkan siswa dapat memiliki sikap peka dan tanggap untuk bertindak secara rasional dan bertanggungjawab dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapi dalam kehidupannya.

### **2.1.3 Konsep Dasar Ilmu Sejarah**

Sejarah dapat disebut sebagai salah satu cabang ilmu sosial. Sejarah berkaitan dengan peristiwa masa lalu. Namun tidak semua hal tentang masa lalu dapat disebut sebagai sejarah. Cerita atau dongeng bersifat fiktif tentang masa lalu atau diragukan fakta pembuatannya tidak tepat untuk dapat disebut sejarah sebagai pengajaran. Sejarah yang baik menceritakan tentang orang dan kejadian dalam semangat pengkajian sehingga mendorong pendengar atau pembacanya berpikir kritis tentang apa yang benar-benar terjadi, mengapa dan apa artinya. Jadi sejarah sebagai ilmu social harus membangkitkan kajian kritis terhadap masa lalu.

Sejarah merekam sejumlah aspek kejadian, baik aspek social, budaya, geografi, ekonomi maupun politik. Oleh karena itu sejarah sering dipandang sebagai fondasi atau komponen dari semua ilmu social. Sebagai akibatnya, maka konsep utama dalam sejarah adalah waktu dan kejadian. Konsep-konsep dalam ilmu sejarah bersumber dari ilmu-ilmu sosial lainnya(Skeel, dalam Samlawi & Benyamin, 1998:32).

Sumbangan ilmu sejarah bagi ilmu pengetahuan sosial berupa kumpulan tentang pengetahuan masa lalu, yang memberikan pandangan bermakna terhadap apa yang sedang terjadi pada saat ini dan apa yang diharapkan pada masa datang. Hal ini dapat merupakan penjelasan tentang hubungan sebab akibat dari peristiwa (kejadian). Peristiwa-peristiwa tidak pernah terjadi dalam suatu kekosongan, melainkan ada sesuatu yang harus menimbulkan peristiwa itu dan ada sesuatu yang lain yang akan dipengaruhi olehnya.

## 2.2 Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

### 2.2.1 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik ataupun mental. Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan fisik atau jasmani maupun mental atau rohani yang saling berkaitan sehingga tercipta belajar yang optimal. Dalam aktivitas belajar ini siswa haruslah aktif mendominasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Dengan kata lain, siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja seperti yang dijumpai di sekolah-sekolah yang melakukan pembelajaran secara konvensional.

Menurut Diedrich (dalam Nasution, 2000:91) membuat suatu daftar yang berisi tentang macam kegiatan siswa yang dapat digolongkan sebagai berikut: (1) *Visual activities*, misalnya : membaca, memperhatikan gambar, percobaan, (2) *Oral activities*, menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, demonstrasi, diskusi, (3) *Listening activities* misalnya mendengarkan penjelasan, diskusi percakapan, musik dan pidato, (4) *Writing activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket dan menyalin, (5) *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, (6) *Motor activities*, misalnya melakukan percobaan, melakukan konstruksi, model, reparasi, bermain, (7) *Mental activities*, misalnya menggali, mengingat, memecahkan



soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil kesimpulan, (8) *Emotional activities*, misalnya menaruh minat, gembira, bergairah, berani, dan tenang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa di sekolah sangat bervariasi. Untuk itu guru harus memiliki aktivitas yang bervariasi pula sehingga upaya dalam meningkatkan hasil belajar dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dalam penelitian ini data mengenai aktivitas belajar siswa diperoleh dengan jalan mengadakan observasi selama kegiatan berlangsung.

Aktivitas belajar siswa yang dilakukan dalam pembelajaran IPS pokok bahasan proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan penerapan pembelajaran multimedia CD antara lain *mental activities*, *oral activities*, *visual activities*, *motor activities*, serta *writing activities*. Adapun bentuk aktivitas yang dilakukan siswa dalam pembelajaran tersebut antara lain sebagai berikut : (1) membaca, memperhatikan gambar (*Visual activities*), (2) bertanya, mengeluarkan pendapat (*Oral activities*), (3) mendengarkan penjelasan, (*Listening activities*), (4) menulis laporan, (*Writing activities*).

### 2.2.2 Hasil Belajar Siswa

Belajar adalah suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri. Belajar merupakan suatu proses aktif dalam memperoleh pengalaman atau pengetahuan sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku. Sudjana (1995:22) menyatakan bahwa hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Sedangkan menurut Slameto (1995:5) Perubahan sebagai hasil proses belajar mengajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti, pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Hasil belajar akan nampak pada perubahan perilaku individu yang belajar. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan perilaku sebagai akibat kegiatan belajarnya. Pengetahuan dan keterampilannya bertambah dan penguasaan nilai-nilai dan sikapnya bertambah pula.

Perubahan perilaku sebagai hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga domain yaitu : Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. Domain kognitif meliputi perilaku daya cipta, yaitu berkaitan dengan kemampuan intelektual manusia, antara lain : kemampuan mengingat (*knowledge*), memahami (*comprehension*), menerapkan (*aplication*), menganalisis (*analysis*), mensintesis (*synthesis*) dan mengevaluasi (*evaluation*). Domain afektif berkaitan dengan perilaku daya rasa atau emosional manusia yaitu kemampuan menguasai nilai-nilai yang dapat membentuk sikap seseorang. Domain psikomotorik berkaitan dengan perilaku dalam bentuk keterampilan-keterampilan motorik (gerakan fisik).

Slameto (1995:74) berpendapat bahwa dengan belajar yang tepat akan efektif dalam hasil belajar siswa itu, belajar secara teratur setiap hari dengan pembagian waktu yang baik, memilih cara belajar yang tepat dan cukup istirahat akan meningkatkan hasil belajar.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar mengajar satu periode dan dapat diamati. Dan hasil belajar selain ditentukan oleh siswa itu sendiri juga ditentukan oleh lingkungan belajar dan keberhasilan suatu pembelajaran merupakan harapan yang ingin dicapai dalam setiap kegiatan pembelajaran.

### **2.3 Media Pembelajaran**

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang (guru atau yang lain) untuk membelajarkan siswa yang belajar. Pada pendidikan formal (sekolah), pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu.

Menurut Mudhofir (dalam Djauhar, 2009:85) pada garis besarnya ada empat pola pembelajaran, yaitu :

1. Pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat Bantu/bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga. Pola pembelajaran ini sangat tergantung

pada kemampuan guru dalam mengingat bahan pembelajaran dan menyampaikan bahan tersebut secara lisan kepada siswa.

2. pola (guru + alat Bantu) dengan siswa. Pada pola pembelajaran ini guru sudah dibantu oleh berbagai bahan pembelajaran dalam menjelaskan dan meragakan suatu pesan yang bersifat abstrak.
3. Pola (guru + media) dengan siswa. Pola pembelajaran ini sudah mempertimbangkan keterbatasan guru yang tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar.
4. Pola media dengan siswa atau pola pembelajaran jarak jauh menggunakan media atau bahan pembelajaran yang disiapkan.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan aktivitas komunikasi antara guru dengan siswa, meskipun tidak semua pembelajaran melalui komunikasi /interaksi dengan guru. Pada dasarnya ada dua bentuk pembelajaran yang sering dilakukan yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran dengan media/bahan pembelajaran.

Dalam aktivitas pembelajaran tatap muka, kehadiran guru merupakan syarat mutlak yang tidak dapat diabaikan, karena guru merupakan komponen penting dalam aktivitas pembelajaran. Guru memiliki banyak peran dalam pembelajaran tatap muka, termasuk diantaranya guru sebagai informatery harus berusaha menginformasikan materi/ pesan pembelajaran jelas dan mudah diterma oleh siswa. Ini berarti guru harus menyiapkan bahan pembelajaran seperti alat peraga dan media pembelajaran yang dapat membantunya dalam menyajikan pesan pembelajaran dengan media (alat perantara penyampaian pesan) ini pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Beberapa fungsi dari media pembelajaran dalam proses komunikasi pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

1. Berperan sebagai komponen yang membantu mempermudah / memperjelas materi atau pesan pembelajaran dalam proses pembelajaran
2. Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Membuat pembelajaran lebih realistic/objektif



4. Menjangkau sasaran yang luas
5. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, karena dapat menampilkan pesan yang berada di luar ruang kelas dan dapat menampilkan informasi yang terjadi pada masa lalu, mungkin juga masa yang akan datang
6. Mengatasi informasi yang bersifat membahayaka, gerakan rumit, objek yang sangat besar dan sangat kecil, semua dapat disajikan menggunakan media yang telah dimodifikasi
7. Menghilangkan verbalisme yang hanya bersifat kata-kata

Dalam pembelajaran jarak jauh, media pembelajaran dapat diwujudkan dalam bentuk bahan pembelajaran yang dipersiapkan/didesain untuk belajar mandiri seperti : modul (bahan ajara cetak), radio/audio pembelajaran, televisi pembelajaran, CD, video pembelajaran dan e-learning lewat web-based/internet. Khusus media sebagai bahan pembelajaran, dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok yaitu bahan pembelajaran yang didesain dengan tidak menggunakan komponen pembelajaran lengkap dan dengan menggunakan komponen pembelajaran lengkap. Berdasarkan pola pembelajaran guru menggunakan pola pembelajaran jarak jauh yang didesain oleh guru sendiri yaitu melalui CD.

Azhar (2007:7) mengemukakan bahwa media pembelajaran diklasifikasikan oleh Edgar Dale dalam beberapa macam dengan nama Kerucut Pengalaman, dari yang paling konkrit sampai dengan abstrak sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dalam bentuk pengalaman langsung
2. Media pembelajaran dalam bentuk pengalaman tiruan atau model
3. Media pembelajaran dalam bentuk pengalaman yang didramatisasikan
4. Media pembelajaran dalam bentuk pengalaman yang didemonstrasikan
5. Media pembelajaran dalam bentuk karyawisata
6. Media pembelajaran melalui pameran
7. Media pembelajaran audio-visual
8. Media pembelajaran audio saja atau visual saja
9. Media pembelajaran dalam bentuk lambang visual

## 10. Media pembelajaran dalam bentuk lambang verbal



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale

Salah satu macam media pembelajaran yang akan dibahas adalah mengenai media pembelajaran audio visual. Contoh media pembelajaran audio visual seperti film, televisi, slide, suara, permainan simulasi dan sebagainya. Media audio visual menampilkan pesan gerak. Pesan yang ditampilkan bisa bersifat fakta (seperti kejadian/peristiwa dan berita) maupun fiktif (seperti cerita), bersifat informative, edukatif maupun instruksional.

Kelebihan media pembelajaran audio-visual adalah

1. Dapat menarik perhatian untuk periode yang singkat
2. Menyajikan informasi dari para ahli/spesialis
3. Informasi dapat dipersiapkan secara matang melalui proses produksi
4. Rekaman dapat diputar berulang-ulang
5. Bisa menyajikan materi/objek secara dekat dan bergerak meskipun objek adalah sesuatu yang berbahaya bagi siswa

6. Penyajian dapat diatur misalnya suara bisa dibesar atau dikecilkan, tayangan bisa dihentikan dan dilanjutkan sesuai kebutuhan, dst.

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan bahan ajar yang di desain dan dikembangkan dengan melibatkan teknologi komunikasi dan informasi yang memiliki elemen-elemen penyampaian informasi seperti teks, grafik, gambar, animasi maupun video (Kariadinata, 2007:1058).

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif.

1. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.
2. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan.

Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Konsep multimedia menurut Mayer (2001) meliputi tiga level, yaitu pertama, level teknis, yang berkaitan dengan alat-alat teknik : alat ini dapat dianggap sebagai kendaraan pengangkut tanda-tanda (*signs*). Kedua, Level semiotik yang berkaitan dengan bentuk representasi (yaitu teks, gambar atau grafik; bentuk representasi ini dapat dianggap sebagai jenis tanda (*types signs*). Ketiga, level sensorik, yaitu berkaitan dengan saluran sensorik yang berfungsi untuk menerima tanda (*signs*). Aplikasi multimedia dapat didistribusikan menggunakan banyak medium diantaranya, Video CD.



Perangkat lunak pembelajaran berbasis multimedia mempunyai beberapa karakteristik, (Jonassen, dalam Seels & Richey, 1977) diantaranya :

1. Dapat digunakan sesuai dengan keinginan pebelajar, maupun menurut cara yang dirancang desainer/pengembang.
2. Belajar berpusat pada pebelajar dengan tingkat interaktivitas yang tinggi, dan
3. Gagasan-gagasan disajikan secara menarik

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran berdasarkan asumsi bahwa proses komunikasi pembelajaran akan lebih baik apabila dapat digunakan berbagai media sesuai dengan karakteristiknya. Sejumlah penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran memberikan pemahaman yang lebih baik dan lebih lama bagi siswa, memberikan daya tarik, baik digunakan sebagai

metode pemecahan masalah, meningkatkan kemampuan anak, berfikir kritis, eksploratif, dll (Koesnandar, 2006:76)

Pembelajaran berbasis multimedia sangat memungkinkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa diantaranya penampilan gambar, grafik, warna, animasi dan video dapat mengoptimalkan peran indera dalam menerima informasi ke dalam system memori.

Keuntungan lain penggunaan pembelajaran berbasis multimedia dikemukakan oleh Fumiyaki (2000), di antaranya :

1. multimedia dapat digunakan sebagai alat presentasi yang memiliki kecepatan dan keakuratan dalam memproses informasi, sehingga pembelajaran lebih efisien
2. multimedia dapat digunakan sebagai alat belajar yang dapat berinteraksi dengan siswa
3. multimedia dapat digunakan sebagai tutor yang dapat melayani kebutuhan siswa secara individu, sehingga dalam hal ini siswa dituntut dapat belajar mandiri.

Multimedia merupakan bagian dari media. Berdasarkan pola pembelajaran, guru menggunakan pola pembelajaran jarak jauh yaitu menggunakan CD. Multimedia linier ini dirancang oleh guru sendiri agar siswa lebih mudah memahami sesuai dengan pokok bahasan yang dipelajari.

#### **2.4 Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan khususnya di SDN Karangrejo 04 Jember menunjukkan bahwa siswa kurang semangat untuk belajar IPS dalam pokok bahasan proklamasi kemerdekaan Indonesia sehingga mempengaruhi mutu pendidikan IPS. Hasil yang diperoleh, ditemukan bahwa siswa cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran, cenderung ramai sendiri dengan teman. Hal ini disebabkan timbul perasaan jenuh dan bosan pada diri siswa karena guru menjelaskan dengan ceramah apalagi IPS merupakan mata pelajaran yang identik dengan hafalan, hal ini akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hal ini juga disebabkan karena sejarah berkaitan dengan peristiwa masa lalu yang tidak bisa ditampilkan secara langsung kepada siswa. Kejadian-kejadian-kejadian tidak dapat kembali di ulang. Sedangkan konsep utama dalam sejarah adalah waktu dan kejadian sehingga peristiwa-peristiwa tidak pernah terjadi untuk bisa dilihat secara langsung dalam proses pembelajaran kepada siswa.

Suatu pengajaran akan dapat disebut berjalan dan berhasil dengan baik, manakala guru mampu menumbuhkembangkan keasadaran siswa untuk belajar sehingga pengalaman yang diperoleh siswa selama guru terlibat di dalam proses pengajaran itu dapat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadinya.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka hendaknya pembelajaran IPS dapat dikemas dengan baik seperti melalui media pembelajaran audio visual yang dapat menarik minat atau motivasi siswa dalam belajar. Salah satunya dengan menggunakan pembelajaran multimedia, yang diharapkan siswa dapat mempunyai keberanian untuk mengajukan pertanyaan, merespon masalah dan berpikir untuk menemukan jawabannya. Dalam hal ini, pembelajaran multimedia pada IPS akan menarik dan mendorong siswa untuk aktif sehingga akan berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa.

## **2.5 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan pustaka di atas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : penerapan pembelajaran melalui penggunaan multimedia video CD dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Karangrejo 04 Jember tahun pelajaran 2009/2010.