**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Kajian teori**
2. **Hakikat ilmu pengetahuan sosial**

Hakikat pendidikan IPS itu hendaknya dikembangkan berdasarkann realita kondisi sosial budaya yang ada dilingkungan siswa, sehingga dengan ini dapat membina warga Negara yang baik yang mampu memahami dan menelaah secara aktif berpartisifasi dalam lingkungan kehidupan, baik dimasyarakatnya, Negara maupun dunia. IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografis, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan tata Negara. Khususnya disekolah lanjutan pertama program perngajaran IPS hanya mencangkup bahan kajian geografi, ekonomi dan sejarah.[[1]](#footnote-1)

Pengertian diatas, menunjukan bahwa IPS merupakan berpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang didalamnya mencangkup antarpologi, ekonomi, geografi, ekonomi sejarah, hukum filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi. Di mana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu social dan kemanusiaan (humaniora).

Antropologi sosial mempunyai istilah teknis yang terbatas, iadi disiplin ini terpaksa menggunakan bahasa sehari-hari dan hal ini sebagaimana yang kita ketahui, adalah tidak tepat. Perkataan seperti “masyarakat”, “kebudayaan”, “adat-istiadat”, “agama”, “struktur”, “fungsi”, “politik” dan “demokrasi”. Seringkali tidak mengesahkan arti yang sama pada tiap-tiap orang atau didalam konteks yang berbeda. Ahli antropologi dapat memperkenalkan istilah baru atau memberi sesuatu makna yang terbatas dan teknis pada istilah-istilah yang biasa kita gunakan. Tetapi kesempatan atas penggunaannya antar sesama antropolog akan sulit dicapai. Seandainya ini dilakukan secara luas sudah sudah tentu karya-karya antropologi akan dipahami hanya oleh sekelompok intelektual professional saja. Kalau kita terpaksa memilih antara istilah sehari-hari yang kabur dengan istilah-istilah kabur yang digunakan oleh sekelompok para intelektual saja, saya lebih cenderung memilih istilah sehari-hari karena tidak banyak resikonya.

Antropologi sosial merupakan suatu tajuk atau sambutan yang digunakan di inggirs dan sedikit banyak diamerika serikat untuk menunjukan bahwa ia merupakan bagian dari disiplin antropologi yang lebih luas dan yang mengkaji manusia dari beberapa aspek.[[2]](#footnote-2) Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa antropologi merupakan bagian disiplin yang lebih luas dan yang mengkaji manusia dari beberapa aspek tersebut.

1. **Tujuan Pembelajaran IPS**

Tujuan utama ilmu pengetahuan sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.[[3]](#footnote-3)

Dapat disimpulkan dari pemaparan diatas tujuan utama IPS tersebut untuk mengembangkan potensi peserta didik agar perseta didik peka terhadap masalahnya semisal yang terjadi dimasyarakat dan perserta didik harus memiliki sikap mental dan positif dalam mengatasi setiap masalah.

Ada beberapa tujuan pendidikan IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat, yang lebih luas, bangsa dan Negara.[[4]](#footnote-4) Tujuan pendidikan ilmu social dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan ilmu-ilmu social dikembangkan atas dasar pemikiran suatu disiplin ilmu, sehingga tujuan pendidikan nasional dan tujuan pendidikan institusional menjadi landasan pemikiran mengenai tujuan pendidikan ilmu nasional. Tujuan utama pendidikan IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun masyarakat.

1. **Tema-Tema Pembelajaran IPS**

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan disekolah mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah dengan menyajikan materi yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu social. Secara garis besarnya, tema-tema pendidikan IPS di sekolah dasar dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian besar, yaitu masing-masing memiliki tujuan yang berbeda, yaitu :

1. Pendidikan IPS sebagai pendidikan nilai

Pendidikan nilai dapat diberikan dalam pembelajaran pendidikan IPS, karena pendidikan IPS memuat tiga sub tujuan, yaitu sebagai pendidikan kewarganegaraan, sebagai ilmu yang konsep dan generalisasinya dalam disiplin ilmu-ilmu sosial, sebagai ilmu yang menyerap bahan pendidikan dari kehidupan nyata dalam masyarakat kemudian dikaji secara reflektif.[[5]](#footnote-5)

Berdasarkan penjelasan diatas, pendidikan IPS memuat tiga sub tujuan seperti pendidikan kewarganegaraan, sebagai ilmu generalisasinya dan dari pendidikan dari kehidupan yang nyata.

1. Pendidikan IPS sebagai pendidikan multikultural

Pada pendidikan multikulturul, selalu dua kata kunci, yaitu: pluralitas dan kultural. Pemahaman pluralitas mencangkup mencangkup segala perbedaan dan keragaman apapun bentuknya. Kultur tidak bias lepas dari empat tema penting yaitu aliran ( agama), ras (etnis), suku, dan budata, dua hal itulah yang menjadi inti dari pendidikan multikultural. Multikulturalisme merupakan suatu konsep dimana sebuah komunikasi dalam konteks kebangsaan dapat mengakui keberagaman, pernbedaan, dan kemajemukan budaya baik ras, suku, etnis, dan agama.[[6]](#footnote-6) Masyarakat multicultural adalah masyarakat yang senantiasa memiliki optimism untuk menyelesaikan persoalan apapun yang dihadapi. Optimism itu tentu bukan sekedar optimism tanpa modal, tetapi, optimism yang didukung oleh kemampuan dan kemauan untuk sesalu meningkatkan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual agar dapat memiliki sensibilitas, sensitivitas, apresiasi, simpati, dan empati.

1. Pendidikan IPS sebagai pendidikan global

Pendidikan global merupakan upaya untuk menanamkan suatu pandangan tentang dunia kepada para siswa dengan memfokuskan bahwa terdapat saling berkaitan antar budaya, umat manusia dan kondisi planet bumi.[[7]](#footnote-7) Tujuan pendidikan global adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk hidup secara efektif dalam dunia yang sumber dala alamnya semakin menipis dan ditandai oleh keragaman etnis,pluralism budaya dan semakin saling ketergantungan. Perlunya para siswa dalam wawasan internasional semakin disadari.meskipun demikian, khusus diindonesia, upaya untuk meningkatkan dan memperluas pemahaman global pada lembaga pendidikan dasar dan mencegah masih perlu dibudayakan.

Kehidupan manusia dalam era globalisasi telah terbawa pada suatu arus yang mengharuskan kita mengubah cara pandang terhadap diri kita sendiri maupun cara pandang terhadap orang lain. Pandangan suatu bangsa atau Negara pun didunia ini yang dapat bersembunyi atau mengisolasi diri dari pengaruh globalisasi.

Adapun yang membentuk aspek naruliyah umat manusia, tanpaknya proses pembelajaran adalah yang paling dominan. Tidak hanya kita belajar lebih banyak ketimbang hewan, melainkan kita juga melakukannya dengan cara yang berbeda. [[8]](#footnote-8)Yang Jenis pelajaran paling sederhana yang juga terjadi dalam dunia hewan boleh kita namakan “mengenali kondisi lingkungan sebagaimana adanya”.

Suatu budaya hendaknya dapat memenuhi kebutuhan masyarakatnya, jika hendak bertahan hidup. Ia harus membuktikan kehebatannya dalam menyelesikan berbagai masalah serta memuaskan kebutuhan hidup pengikutnya, bagaikan berbagai sumber daya alam yang dapat dijumpai disekitar kita.[[9]](#footnote-9) Lebih jauh lagi, suatu budaya hendaknya dapat menjamin penggunaan yang efektif bagi segenap sumber daya tersebut, misalnya yang berhubungan dengan ruang hidup serta perilaku agresif untuk bertahan hidup, sebagaimana yang telah dijelaskan dari sudut pandang sosiobologis. Meskipun demikian, bila kita amati lebih jauh. Hidup membujang tidakah cocok menurut pandang sosiobologis, karena tidak melestarikan spesies umat manusia. Tetapi bila suatu organisasi memiliki metode yang tetap eksis, seperti yang telah menjadi tradisi dalam agama katolik dan buddisme dimana para pemuka agamanya tidak menikah.

1. **Konsep Belajar**
2. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar terdiri dari dua suku kata, yaitu “hasil” dan “belajar” sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada emapat pilar hasil belajar yang diharapkan yang dicapai oleh pendidikan, yaitu : *learning to know, learning to b, learning to life together,* dan *learning to do.*[[10]](#footnote-10)Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya[[11]](#footnote-11). Sedangkan, pengertian belajar adalah aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar siswa yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau tadinya siswa tidak terampil, menjadi terampil. Sedangkan belajar menurut gane dalam toto adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah prilakunya sebagai akibat pengalaman, dari pengertian ini terdapat tiga unsur pokok dalam belajar, yaitu : proses, perubahan prilaku dan pengalaman[[12]](#footnote-12).

Garret dalam Rasyad menyatakan bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara dan mereaksi terhadap suatu situmulus tertentu, situmulus dalam belajar akan selalu ditemui oleh orang yang belajar. Tampaknya Mursell dan Garret menentukan kepada mengalami sendiri apa yang dipelajari karena banyak dari seseorang yang belajar secara formal, hanya mengandalkan catatan teman sedangkan ia sendiri tidak melibatkan diri secara aktif dalam proses belajar mengajar, karena mengandalkan catatan teman sebangku. Walupun ia ada dalam kelas bersama dengan temannya tetapi ia akan mengerjakan pekerjaan lain. Hal ini banyak terjadi dalam proses belajar mengajar disekolah. Menurut Henry Garret orang yang tidak terlibat langsung dalam proses belajar, tingkah lakunya tidak akan berubah karena ia tidak mengalami secara langsung proses mencari dan menentukan ilmu yang dicari[[13]](#footnote-13).

Gane dalam Sudjana membagi lima katagori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motoris[[14]](#footnote-14). Ada lima kemampuan ditinjau dari segi-segi yang diharapkan dari suatu pengajar atau intruksi, kemampuan itu perlu dibedakan karena kemampuan itu memungkinkan berbagi macam penampilan manusia dan juga karena kondisi-kondisi untuk memperoleh berbagai kemampuan itu berbeda.

Adapun pengertian belajar menurut Wina Sanjaya, belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan prilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari[[15]](#footnote-15). Proses belajar merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat, kita hanya dapat melihat perubahan prilaku yang tampak pada diri seseorang sedangkan, kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dalam buku kurikulum dan pembelajaran, hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kompetensi vokasional. Keempat kompetensi tersebut harus dikuasai oleh siswa sexara menyeluruh, sehingga menjadi pribadi yang utuh dan bertanggung jawab[[16]](#footnote-16).

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pengetahuan dan tingkah laku yang diperoleh dari proses belajar sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Sehingga, belajar tidak akan membuahkan hasil tanpa proses pembelajaran. Dan hasil belajar itu tidak hanya diperoleh dari ranah kognitif saja, tetapi juga dilihat dari ranah afektif dan psikomotori, dan hasil belajar tersebut sangat penting bagi perseta didik untuk menentukan hasil pembelajaran dari awal sampe akhir seperti apa naik turunnya bisa ditentukan dari hasil belajar peserta didik disekolah.

1. **Jenis-Jenis Hasil Belajar**

Howard Kingsley dalam Sudjana, membagi tiga macam hasil belajar, yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikat dan dan cita-cita[[17]](#footnote-17). Sedangkan Gagne membagi hasil belajar kedalam lima kategori, yakni[[18]](#footnote-18): informasi verbal yaitu penguasaan informasi baik secara lisan maupun tertulis, misalnya pemberian nama-nama terhadap suatu benda, definisi, dan sebagainya. Keterampilan intelektual yaitu keterampilan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol, misalnyapenggunaan symbol matematika. Strategi kognitif yaitu cara-cara berfikir agar terjadi aktivitas yang efektif. Kecakapan intelektual menitikberatkan pada hasil pembelajaran, sedangkan strategi kognitif lebih menitikberatkan pada pemikiran. Kemampuan mengendalikan ingatan sikap yaitu hasil pembelajaran yang merupakan kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Keterampilan motoris yaitu hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otat fisik.

Jenis-jenis hasil belajar dari Benyamin Bloom dalam Sudjana yang secara garis besar membaginya dalam tiga ranah, yaitu : ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakno : aspek mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mencipta, dan menilai. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi, ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dali lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penghargaan, organisasi, dan karakterisasi berdasarkan nilai-nilai. Ranah psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refle, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketempatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif[[19]](#footnote-19).

Hasil belajar dapat diperoleh dari berbagai macam aspek. Aspek tersebut diantarannya kognitif, keterampilan, dan sikap yang berubah dari waktu kewaktu. Hasil belajar seseorang tidak hanya dilihat dari hasil akhirnya saja. Tetapi juga dapat dilihat berdasarkan proses belajar pembelajarannya. Sikap seseorang yang berubah menjadi lebih baik menandakan bahwa orang tersebut telah melalui proses pembelajaran yang baik, bisa dilihat dari keterampilan dan pengetahuan siswa dalam mengerjakan tugas dan sikap siswa terhadap guru.

1. **Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Seorang siswa yang mendapatkan hasil belajar yang tinggi, tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan kognitifnya saja, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang mendukung keberhasilan tersebut. Secara global faktor-faktor tersebutdapat dibedakan menjadi tiga macam, diantaranya ialah : faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa), yakni kondisi jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal (dari luar diri siswa), yakni lingkungan disekitar siswa. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran[[20]](#footnote-20).

Pendapat yang senada juga diungkapkan oleh Wasliman dalam Susanto, bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil internal antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor eksternal maupun faktor internal. Adapun faktor eksternal berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor internal merupakan factor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya[[21]](#footnote-21).

Adapun pendapat Darmawan dan Permasih dalam buku kurikulum dan pembelajaran, secara umum hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu factor yang berasal dari luar diri siswa. Yang tergolong faktor internal ialah :

1. Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya.
2. Faktor fisikologis baik bersifat bawaan maupun bersifat keturunan. Didalam faktor fisikologis, terdapat pula 2 faktor, yakni faktor intelektual, terdiri atas faktor potensial berupa intelegensi dan bakat dan faktor aktual yaitu kecakapan nyata dan prestasi. Lalu faktor non-intelektual yaitu komponen kepribadian tertentu seperti minat, sikap, kebiasaan, motivasi, emosi dan lain sebagainya.
3. Faktor kematangan baik fisik maupun psikis.

Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:

1. Faktor sosial yang terdiri atas faktor lingkungan dan keluarga, sekolah, masyarakat dan kelompok.
2. faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
3. faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.
4. faktor sepiritual atau faktor lingkungan agama[[22]](#footnote-22).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa berasal dari diri siswa sendiri (faktor internal), lalu dari lingkungan sekitarnya (faktor eksternal), dan pendekatan siswa terhadap kegiatan pembelajaran disekolah. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang siswa harus mempunyai dua faktor tersebut untuk diri siswa sendiri.

1. **Jenis Alat Penilaian Hasil Belajar**

Alat penilaian digunakan oleh setiap guru untuk mengukur sejauh mana keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran. Namun, alat penilaian disini jugamemiliki berbagai macam jenis, dan yang sering kali dikenali adalah alat penilaian tes dan juga non tes. Penilaian jenis tes adalah adalah suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh siswa untuk mengukur aspek prilaku sisw. Dalam referensi lain, tes adalah salah satu teknik penilaian yang termasuk kedalam pengukuran[[23]](#footnote-23).

Penilaian jenis non-tes adalah cara yang digunakan untuk mengetahui kualitas proses dan produk dari suatu pekerjaan serta hal-hal yang berkenaan dengan dominan afektif, seperti sikap, minat, bakat, dan motivasi. Sedangkan Toto dan Cepi dalam tim pengembangan MKDP menyatakan, berdasarkan tekniknya, evaluasi dibedakan tes hasil belajar, tes kecerdasan, tes bakat khusus, tes minat, dan tes kepribadian. Menurut bentuknya dibedakan tes uraian dan tes objektif. Menurut caranya dibedakan tes tulisan, tes lisan, dan tes tindakan. Teknik non tes biasanya digunakan untuk menilai proses pembelajaran. Alat-alat khusus untuk melaksanakan teknik non tes ini dapat dilakukan melalui pengamatan, wawancara, angket, hasil karya/ laporan, karangan dan skala sikap.

Alat penilaian hasil belajar tidak hanya dapat ditentukan dengan tes saja tetapi juga bias dengan non-tes. Dalam jenis penilaian hasil belajar IPS, penilaian tes dapat menggunakan soal-soal yang bersifat objektif, sedangkan penilaian non-tes dapat berupa observasi langsung kegiatan pembelajaran dikelas dan juga bias dengan angket. Jenis alat penilaian hasil belajar ini sangat penting bagi prestasi siswa

1. **Media pembelajaran**
2. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harifah berarti ‘tengah’,’perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[[24]](#footnote-24) Dalam kutipan lain juga menyebutkan bahwa media adalah seperangkat peralatan pendidikan dan pengajaran yang digunakan untuk membantu penyajian isi dan materi pelajaran kepada siswa agar mereka dapat mencapai tujuan.[[25]](#footnote-25)

Wina sanjaya dalam bukunya strategi pembelajaran mengungkapkan bahwa kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media yang menyampaikan pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran. Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.[[26]](#footnote-26) Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media pembelajaran adalah suatu pengantar pesan dari pengirim kepada penerima yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Karena media pembelajaran ini sangat berperan pendting untuk siswa.

1. **Klasifikasi Dan Karakteristik Media**

Klasifikasi media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa pendekatan. Klasifikasi media berdasarkan rangsangan belajar menurut edling terdapat enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio meliputi, kodifikasi subjektif visual dan kodikasi objektif visual, dan 2 pengalaman belajar 2 dimensi meliputi pengalaman langsung dengan orang-orang dan benda-benda.[[27]](#footnote-27)

Klasifikasi media berdasarkan fungsi pembelajaran gagne membuat 7 macam pengelompokan media yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi, lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, filem bersuara dan mesin belajar, klasifikasi media berdasarkan pemanfaatannya untuk pendidikan, Duncan memaparkan bahwa semakin sulit jenis perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin sulit pengadaannya, tetapi juga semakin umum penggunaanya dan semakin luas lingkup sasarannya. [[28]](#footnote-28)Sebaliknya semakin sederhana perangkat media yang digunakan biayanya akan lebih murah, pengadaannya lebih mudah, sifat penggunaannya lebih khusus, dan lingkup sasarannya lebih terbatas.

Rudy Bretz mengungkapkan pendapat lain, ia mengklasifikasikan media berdasarkan indra yang terlibat sehingga ia memilih tiga unsur pokok sebagai dasar dari setiap media, yaitu suara, visual, dan gerak. Jadi berdasarkan pemaparan diatas, media dapat diklasifikasikan menjadi 4 kelompok besar, yaitu media audio verbal (bahasa lisan) dan media audio non verbal (bunyi-bunyian, music dan lain-lain) media visual verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan) media visual non verbal garis (gambar,grafik, diagram, bagan, dan peta), media non verbal 3 dimensi (miniatur, mock up, specimen dan diorama), media audio visual berupa filem dan dokumentar dan multimedia,.[[29]](#footnote-29)

Beberapa karakteristik media pembelajaran, diantyarannya,

1. ciri fiksatif, ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat disusun kembali menggunakan media seperti fotografi, video tape, audio tape dan filem. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran.
2. ciri manipulatif menggambarkan bahwa kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time lapse rocolding.* Kejadian yang lama dapat diatur untuk bergerak cepat dan kejadian yang cepat dapat diatur untuk bergerak lambat, sesuai keinginan guru ketika mengajar dikelas, agar dapat menampilkan bagian-bagian yang dianggap penting dalam materi pembelajaran.
3. Ciri distributif ciri ini memungkinkan suatu kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.[[30]](#footnote-30)

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Klasifikasi media berdasarkan rangsangan belajar, Klasifikasi media berdasarkan fungsi pembelajaran gagne membuat 7 macam pengelompokan media yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi, lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, filem bersuara dan mesin belajar, klasifikasi media berdasarkan pemanfaatannya untuk pendidikan

1. **Fungsi Media Pembelajaran**

Setiap media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru sudah pasti memiliki fungsinya masing-masing. Menurut sudjana & rivai dalam arsyad, mengemukakan fungsi media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. 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, apa lagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.[[31]](#footnote-31)

Pada referensi lainnya, media pendidikan bertujuan untuk membantu memperjelas pokok bahasa yang disampaikan, membantu guru memimpin diskusi, membantu meringankan peranan guru, membantu merangsang siswa berdialok dengan dirinya sendiri (*internal dialog)*, membantu mendorong siswa aktif belajar, memudahkan guru mengatasi masalah ruang tempat dan waktu memberi pengalaman nyata kepada siswa dan memberikan perangsang dan pengalaman yang sama kepada seluruh siswa.[[32]](#footnote-32)

Menurut yudhi munadi dalam bukunya media pembelajaran, fungsi media pembelajaran difokuskan pada dua hal, yakni analis fungsi yang didasarkan pada penggunaannya. Analis fungsi yang didasarkan pada media terdapat tiga fungsi media pembelajaran yakni: media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, yaitu fungsi utamanya disamping ada fungsi-fungsi lain. Maka media belajar dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber bel;ajar. Didalam media sebagai sumber belajar terdapat 2 fungsi diantarannya: fungsi semantik, ialah kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang mana atau maksudnya benar-benar dipahami siswa (tidak verbalistik), dan selanjutnya fungsi manifulatif yakni memiliki dua kemampuan, diantarannya mengatasi ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi. [[33]](#footnote-33)

Analisis fungsi yang didasarkan pada penggunaannya terdapat dua fungsi yakni: fungsi psikologis, diantaranya ada ada fungsi atensi yaitu meia dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar, selanjutnya ada fungsi aktif yaitu menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Lalu terdapat pula fungsi kognitif yaitu dapat meningkatkan ingatan dan pikiran terhadap pelajaran. Dan fungsi motivasi yakni, mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Fungsi sosio-kultural yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran.[[34]](#footnote-34)

Ahmad rohani, dalam bukunya yang berjudul media instruksional edukatif menyatakan fungsi media instruksional edukatif antara lain adalah menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar memperjelas informasi pada tatap muka dalam proses belajar mengajar, mendorong motivasi belajarmeningkatkan efektivitas dan efisien dalam menyampaikannya, menambah variasi dalam menyajikan materi menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan, memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan guru serta membuka cakrawala yang lebih luas sehingga sehingga pendidikan bersifat produktif, memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya mendorong terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa serta siswa dengan lingkungannya, mencegah terjadinya varbalisme, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dengan menggunakan media secara tepat., dapat menimbulkan semangat yang lesu menjadi bergairah, pelajaran yang berlangsung menjadi lebih hidup, mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan, dapat mengatasi watak dan pengalaman yang berbeda.[[35]](#footnote-35)

Semua media pembelajaran, apapun itu jenisnya memiliki tujuan untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan media pembelajaran siswa dapat meningkatkan motivasibelajarnnya,. Media ini juga berperan utama sebagai pengganti guru ataupun buku, Setiap media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru sudah pasti memiliki fungsinya masing-masing.

1. **Peran Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat dikatakan telah berperan sebagai sumber belajar, sehingga peran guru dan orang lain dapat diminimalisir dan siswa sudah mampu untuk dapat belajar mandiri. Peran media instruksional edukatif atau media pembelajaran lainnya, mengatasi perbedaan pengalaman pribadi siswa, mengatasi batasan-batasan ruang kelas, mengatasi kesulitan apa bila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil, mengatasi gerak benda secara cepat atau terlalu lambat sedangkan proses gerakan pusat perhatian siswa, mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks dapat dipisahkan bagian demi bagian untuk diamati secara terpisah, mengatasi suara yang terlalu halus untuk didengar secara langsung memalui telinga, mengatasi peristiwa-peristiwa alam, memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau dengan keadaan alam sekitar, memberi kesamaan/sesuatu dalam pengamatan terhadap suatu yang pada awal pengamatan siswa berbeda-beda membangkitkan motivasi kegiatan belajar siswa.[[36]](#footnote-36)

Berdasarkan pemaparan tersebut, peranan media pembelajaran sangat banyak, guru akan sangat terbantu ketika menggunakan media dalam kegiatan pembeljaran dikelas. Bahkan media pembelajaran saat ini sudah dapat digunakan dengan mudah baik oleh guru maupun oleh siswa sendiri, karena media pembelajaran sangat berperan penting.

1. **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran pada saat ini semakin banyak berkembang, sehingga jenis dan macam media pun juga bervariasi. Beberapa media yang sering digunakan oleh guru yaitu media papan tulis dan buku teks.[[37]](#footnote-37)

1. Media audio yaitu media yang memiliki hubungan dengan indera pendengaran. Sebagai contoh media audio yaitu radio, piringan audio, pita audio, tape recorder, phonograph, telepon, laboratorium bahasa, publich adress system dan rekaman tulisan jauh.
2. Media visual yaitu media yang memiliki hubungan dengan indera penlihatan. media visual dikelompokan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Contoh media yang termasuk media visual diam diantaranya adalah foto, ilustrasi, flash card, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, transparansi, proyektor, tak tembus pandang, mikrofis, overhead proyektor, stereo proyektor, mikro proyektor, dan tachitoscopes, serta grafik, bagan, diagram, poster, gambar kartun, peta, globe. Sedang media visual gerak meliputi gambar - gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.
3. Media audio visual yaitu media yang memiliki hubungan dengan indera penglihatan dan pendengaran. Contoh media audio visual yaitu televisi, film, dan video
4. Media serbaneka yaitu media yang dibuat dengan melihat lingkungan sekitar. Ada empat macam media serbaneka yaitu papan tulis, media tiga dimensi, ralita, sumber belajar pada masyarakat. Contoh media yang termasuk media papan tulis yaitu Chalkboard, papan bulettin, papan flannel, papan magnetik, dan papan listrik. Sedangkan untuk media tiga dimensi ada model dan mock-ups serta diorama.

Ada empat jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, antara lain [[38]](#footnote-38)

1. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain - lain.
2. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lainnya.
3. Media proyeksi seperti slide, film trips, film, penggunaan OHP dan lain -lain.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Jenis media pembelajaran menurut Arief S. Sadiman,dkk[[39]](#footnote-39)

1. Media grafis, yang termasuk media graf is antara lain : gambar foto, sketsa, bagan/ chart, grafik, kartun, poster,peta dan globe, papan flanel, dan papan buletin.
2. Media audio, yang termasuk dalam media audio antara lain : radio, alat perekam magnetik, dan laboratorium bahasa.
3. Media proyeksi diam, yang termasuk dalam media proyeksi diam antara lain: film bingkai, film rangkai, media transparasi, proyeksi tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, serta permainan dan simulasi.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran sangat bervariasi, jenis-jenis media pembelajaran tersebut antara lain media visual, media audio, media audio-visual,media serbaneka dan media grafis.

Ada lima macam boards yang biasa digunakan, yaitu Chalkboard, bulletin board, felt board, magnetic board danelektrik board.

1. Chalkboard

Chalkboard yaitu papan tulis, biasanya chalk board selalu ada di dalam kelas. Pada dahulunya chalk boardhanya berwarna hitam, tetapi sekarang ada juga yang putih.

Chalkboard banyak digunakan untuk[[40]](#footnote-40)

1. Memperjelas ide yang rumit
2. Menggambarkan pokok-pokok Is) suatu pelajaran
3. Suplemen dari suatu kegiatan pelajaran
4. Menggambarkan garis besar prosedur dari suatu proses tertentu dengan arah yang jelas
5. Menvisualisasikan ide, atau konsep yang abstrak
6. Memotivasi siswa dengan cara menggambarkan suatu aktivitas yang tepat.

Keuntungan media papan tulis [[41]](#footnote-41)

1. Dapat digunakan di segala tingkatan lembaga
2. Mudah mengawasi keaktifan kelas
3. Ekonomis
4. Dapat dtbalik

Kekurangan media papan tulis

1. Memungkinkan sukarnya mengawasi aktivitas siswa
2. Berdebu
3. Kurang menguntungkan bagi guru yang tulisannya jelek
4. Papan Buletin

Buletin board adalah alat yang digunakan untuk memamerkan gagasan-gagasan tertentu. Buletin board digunakan untuk :

1. Memberi rangsangan pada kondisi kelas hingga menjadi menarik
2. Menciptakan kesiapan terutama untuk unit kerja yang baru
3. Memberi jalan keluar bagi siswa berbakat
4. Membangkitkan semangat dan moral kelas
5. Mengembangkan rasa memiliki dan tanggung jawab diantara sesama siswa.
6. Papan Flanel

Media papan flanel adalah salah satu media boards yang menggunakan kain flanel sebagai papannya. Papan flanel juga sering disebut sebagai visual board. Papan berlapis kain flanel merupakan media yang dapat dilipat dan praktis.

1. Papan Magnetik

Magnetik board pada dasarnya mirip chalkboard, tetapi permukaan bagian belakangnya tersebut dilapisi dengan lembaran baja. Sehingga ia akan mengikat bahan yang ditempelkan pada board, bila bahan yang dimaksud bersifat magnetik atau dilapisi bahan magnetik. Papan magnet lebih dikenal sebagai white board atau magnetic board. Papan magnet adalah papan yang dibuat dari lapisan email putih pada sebidang logam sehingga pada permukaannya dapat ditempelkan benda-benda yang ringan dengan interaksi magnet

1. **Papan Bulletin**

Papan bulletin adalah suatu tempat atau halaman papan yang khusus digunakan untuk mempertunjukan contoh-contoh dari pekerjaan siswa, gambar-gambar, kartu poster-poster dan objek-objek tiga dimensi yang kecil atau material belajar lainnya.[[42]](#footnote-42) Menurut azhar arsyad dalam bukunya media pembelajaran, papan bulletin termasuk kedalam media panjang yang pada umunya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi didepan kelompok kecil.[[43]](#footnote-43) Papan bulletin berfungsi sama dengan papan magnetik, tetapi dapat pula digunakan untuk menampilkan visual tiga dimensi.

Papan bulletin dapat dapat diisi dengan informasi verbal maupun nonverbal. Menurut yudhi munadi, fungsi papan bulletin ialah selain menerangkan sesuatu juga dimaksdkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.[[44]](#footnote-44) Media garis seperti (gambar, poster,skestsa, diagram, dan chart). Dapat ditempet pada papan bulletin ini. Selain itu pesan-pesan verbal tertulis seperti karangan-karang berita, *feafature* dan sebagainya.

Papan bulletin telah tersedia disekolah-sekolah negri yang ada diindonesia, namun pihak sekolah baik itu guru dan siswa masih kurang berpartisipasi dalam menggunakan media papan bulletin sebagai media dalam proses pembelajaran. Peneliti lebih sering melihat penggunaan media papan bulletin hanya untuk media panjang saja, padahal papan bulletin dapat juga digunakan ketika proses pembelajaran. Papan bulletin tidak hanya menampilkan hasil kerja siswa, namun juga sebagai salah satu faktor berkembangnya kreativitas siswa untuk memanfaatkannya terutama dalam proses pembelajaran dikelas. Adanya papan bulletin dapat menyelaraskan antara tujuan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengembangkan serta menyeluruh bakat dan kreativitas siswa.

Berdasarkan pernyataan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media papan bulletin termasuk kedalam visual dan dapat disebut juga media panjang. Papan bulletin dapat digunakan tidak hanya dalam kelas tetapi juga tempat-tempat umum. Media ini berisikan informasi dan ditampilkan secara menarik sehingga orang-orang yang lewat dan melihat media ini tertarik untuk sejenak membaca informasi yang ada didalamnya. Karena pembuatan media papan buletin tidak susah dengan adanya media ini siswa lebih cepat menangkap materi apa yang guru sampaikan.

1. **Kelebihan Dan Keterbatasan Media Papan Bulletin**

Kelebihan penggunaan media papan bulletin antara lain, *pertama*, bermanfaat diruang manpun tanpa harus ada penyesuaian khusus. *Kedua*, pemakai dapat secara fleksibel membuat perubahan-perubahan sementara penyajian berlangsung. Dan *ketiga*, mudah dipersiapkan dan materinya mudah digunakan.[[45]](#footnote-45)

Menurut oemar hamalik, kelebihan menggunakan media papan bulletin ialah:

1. merupakan ruang khusus untuk mempertunjukan benda, gamar-gambar, poster-poster, dan sebagainya.
2. menciptakan minat dan memperluar minat siswa.
3. mempersatukan semangat kelas dengan menimbulkan rasa milik bersama, tanggung jawab bersama.
4. melengkapi pengalaman sosial, karena para siswa bekerja dalam kelompok pada waktu merencanakan dan melaksanakan papan bulletin.
5. mengembangkan kecapakan artistic dan dan daya mencipta dikalangan siswa-siswa.
6. papan bulletin mendorong siswa untuk bekerja, merangsang inisiatif, dan melatih cara memecahkan masalah.[[46]](#footnote-46)

Keterbatasan penggunaan media papan bulletin ialah:

1. terbatas penggunaannya pada kelompok kecil.
2. memerlukan keahlian khusus dari penyajianya (apa lagi jika memerlukan penjelasan verbal).
3. mungkin tidak dianggap penting jika dibnadingkan dengan media-media yang diproyeksikan.
4. **Tahapan Penggunaan Media Papan Bulletin**

Media papan bulletin memiliki tahapan-tahapan dalam proses pembuatannya. agara menjadi papan bulletin yang bagus dan sesuai dengan pembelajaran, maka terdapat tahap-tahap penggunaannya. Tahapan penggunaan media papan bulletin menurut koskey dalam malik, terdiri dari enam langkah yaitu:

1. menentukan satu subjek, yang merupakan satu kesatuan tentang suatu ide atau masalah. Rumusan dalam bentuk pertanyaan berupa komposisi tertulis yang menarik.
2. Membuat suatu judul.
3. Membuat judul yang menarik. Dapat berupa pertannyaan, slogan, atau pertannyaan singkat.
4. Mengumpulkan bahan-bahan, yaitu mengumpulkan bermacam-macam gambar, kartun, objek-objek kecil, buku, pamphlet, dan sebagainya untuk melakukan kegiatan inidiperlukan berbagai alat seperti gunting, alat perekat, dan sebagainya.
5. Merencanakan susunan. Susunan ini hendaknya bersifat artistik, bahan disusun secara teratur dan jangan sampai campur aduk. Pada langkah ini sebaiknya direncanakan penggunaan dan peengaturan warna agar menarik.
6. Merencanakan pemberian huruf. Huruf-huruf biasannya ditempelkan melekat pada papan. Harus diperhatikan *spacing style,* warna huruf dan bahan dari huruf tersebut. Lebelnya harus jelas dan sederhana, huruf-huruf dapat dibuat dari kayu, *board metal* atau plastik, selain itu huruf dari tinta, kapur dan sebagainya.
7. Melaksanakan dan menilai, setelah kelima langkah itu dilalui dengan seksama, maka sampailah pada langkah ke 6 yakni melaksanakan pemasangan dengan meletakan bersama-sama, selanjutnya, sebaiknya dilakukan penilaian apakah telah memenuhi syarat yang diperlukan baik kearsiteknya, teknik maupun nilai pendidikannya.[[47]](#footnote-47)

Selain tahapan penggunaan yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat pula tahap selanjutnya yang dapat dilakukan ketika menggunakan menia papan bulletin. Petunjuk selanjutnya mengenai teknik penggunaan dan pelaksanaan papan bulletin ialah:

1. Menempatkan papan bulletin, penempatan papan bulletin hendaknya disesuaikan dengan fungsinya. Papan bulletin dapat diletakan didepan kelas, jadi sangat erat hubungannya dengan arsitek dan situasi bangunan itu sendiri.
2. Konstruksi papan bulletin yang menarik dan bermanfaat dapat terbuat dari bahan-bahan, misalnya: cork, linoleum, softwood dan lainnya, tetapi dapat juga dari bahan yang mudah didapat dilingkungan sekolah.
3. Cahaya, papan bulletin harus terlihat terang maka perlu mendapat cahaya yang cukup baik dari sinar matahari atau lampu sorot.
4. Luas papan bulletin, ukuran dan luas papan bulletin tidak ada ketentuan khusus akan tetapi dapat disesuaikan dengan kebetualan dan kemungkinan bahannya.
5. Alat-alat perlengkapan, untuk membuat papan bulletin hendaknya disesuaikan dengan alat dan perlengkapan yang telah ada. Berhasilnya pembuatan papan bulletin dan pemasangan tergantung pada alat-alat dan perlengkapannya.
6. Improvipasi, pada suatu bilangan diperlukan guru, dapat membuat papan bulletin dengan bahan apa saja tanpa terlalu banyak memperhitungkan syarat dan ketentuan yang telah dikemukakan sebelumnya. Yang terpenting, guru memiliki inisiatif bekerja sama dengan siswa untuk membuat papan bulletin demi kepentingan pendidikan dan dapat memanfaatkan bahan-bahan yang ada sebaik-baiknya.[[48]](#footnote-48)

Memahami tahapan pembuatan papan bulletin diatas, maka guru perlu pula menguasai berbagai teknik perencanaan, pelaksanaan, pembuatan, dan teknik penggunaan alat-alat ini dengan memperhatikan prinsip-prinsip dan kriteria-kriteria sebagai persyaratan, agar diperoleh alat yang baik, efektif, dan memuaskan. Dengan papan bulletin, siswa dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam belajar, karena dengan membuat sendiri media pembelajaran, siswa dapat mengembangkan kretifitas yang dimiliki.

1. **Konsep Uang**
2. **Sejarah uang**

Uang merupakan alat tukar. Uang berguna bagi setiap orang. Dengan memiliki uang. Seseorang dapat memenuhi kebutuhannya. Uang yang beredar adalah uang kertas dan uang logam. Uang harus dikelola sebaik-baiknya.

Zaman dulu orang belum mengenal uang. Belum ada jual beli yang menggunakan uang. Orang melakukan tukar menukar barang kegiatan tersebut disebut barter[[49]](#footnote-49).

Uang sangat penting buat kebutuhan manusia tanpa adanya uang mausia tidak bisa berbuat apa-apa

1. **Definisi Uang**

Pada masa sekarang, orang tidak lagi melakukan barter. Untuk memperoleh barang yang diinginkan dilakukan dengan membayar. Alat pembayaran yang digunakan alat pembayaran yang digunakan adalah uang. Tukar menukar barang dengan menggunakan alat pembayaran yang sah dinamakan jual beli. Diindonesia, rupiah merupakan alat pembayaran yang sah. Uang rupiah dikeluarkan oleh bank indonesia[[50]](#footnote-50).

Dari zaman kejaman sekarang zamannya peraktis tidak lagi melakukan barter. Untuk memperoleh barang yang diinginkan dilakukan dengan membayar. Alat pembayaran yang digunakan alat pembayaran yang digunakan adalah uang

1. **Berbagai jenis-jenis uang**

Uang sebagai alat tukar. Uang penting bagi setiap manusia. Bayangkan apabila tidak memiliki uang. Kita akan mengalami kesulitan.

Untuk mendapatkan uang kita harus bekerja, bekerja sebagai buruh. Pegawai swasta, pegawai negeri, dan lain-lain. Dari bekerja diperoleh uang. Uang itu untuk memenuhi kebutuhan hidup[[51]](#footnote-51). Uang ada beberapa jenis :

1. Uang kartal

Zaman dahulu uang tersebut dari kulit hewan, tembaga, perak, dan emas. Sekarang uang tersebut dari kertas. Kita sekarang mengenal uang logam dan uang kertas.

1. Uang giral

Perusahaan besar dalam membeli barang tidak menggunakan uang tunai. Mereka membayar melalui giro dibank. Mengapa demikian perusahaan besar melakukan jual beli dalam jumlah besar. Bisa ratusan juta rupiah. Berapa lama kita harus mengitung uang sejumlah itu. Berapa banyak tempat yang kita bawa untuk menghemat waktu maka pembayaran harus dilakukan lewat giro. Pembayaran seperti ini menggunakan uang giral[[52]](#footnote-52).

Semua uang yang ada diindonesia semuanya sama ada uang kertas dan uang logam Uang penting bagi setiap manusia. Bayangkan apabila tidak memiliki uang. Kita akan mengalami kesulitan.

1. **Ciri-ciri uang yang beredar dimasyarakat**

Mata uang kita rupiah. Terdiri atas 2 macam. Uang logam dan uang kertas. Uang logam dan uang kertas disebut uang kartal. Setiap pecahan mempunyai nominal. Artinya, nilai yang tertulis pada uang itu[[53]](#footnote-53).

Ciri-ciri uang logam antara lain:

1. Terbuat dari logam
2. Terdapat tulisan bank indonesia
3. Terdapat burung garuda
4. Terdapat tulisan tahun pencetakan oleh perum peruri
5. Berbentuk bundar
6. Tercantum nilai nominal misalnya Rp 100,00, Rp500,00, Rp1.000,00



Ciri-ciri uang kertas antara lain:

1. Terbuat dari kertas
2. Terdapat tulisan bank indonesia dan tanda tangan dewan guberdur bank indonesia
3. Terdapat gambar burung garuda
4. Tertulis tahun percetakan oleh perum peruri
5. Berbentuk persegi panjang
6. Tercantum nilai nominal misalnya Rp1.000.00, Rp5.000.00, Rp10.000,00, Rp50.000,00, dan Rp100.000,00



Uang kartal memiliki kelebihan. Ada juga kekurangannya. Kelebihan uang logam tahan lama. Kekurangannya berat dibawa. Terutama dalam jumlah banyak.

Kelebihan uang kertas praktis, mudah dibawa kemana-mana. Kekurangnannya, tidak tahan lama. Dan mudah rusak. Uang kartal dicetak oleh perusahaan umum percetakan republik indonesia (perum peruri). Yang berhak mengedarkan uang diindonesia adalah bank indonesia.

1. **Penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan**

Manusia memerlukan uang. Berbagai aktifitas dilakukan manusia. Pagi-pagi sudah berangkat dari rumahnya. Kemudian pulang sore hari. Ada yang baru pulang malam hari. Tujuan aktifitas untuk mencari uang. Betapa. Pentingnya uang itu[[54]](#footnote-54).

Karena berdasarkan pemaparan tersebuat Manusia memerlukan uang. Berbagai aktifitas dilakukan manusia. Pagi-pagi sudah berangkat dari rumahnya. Kemudian pulang sore hari

1. **Kegunaan uang**

Uang sangat dibutuhkan. Seorang perawat, tukang cukur, buruh, guru dan sopir berangkat dari rumah adalah untuk bekerja. Tujuannya mencari uang[[55]](#footnote-55). Uang berguna sebagai alat pembayaran yang sah. Kalo kita menginginkan barang atau layanan harus menggunakan uang.

Dengan uang, mereka membeli kebutuhan. Terutama kebutuhan pokok. Makanan dan pakaian. Untuk biaya pendidikan jika memungkinkan rekreasi dengan keluarga dan lain-lain

1. Uang sebagai alat pembayaran yang sah
2. Uang adalah sebagai alat penukar

Masing-masing mata uang mempunyai nilai tukar terhadap rupiah.

1. **Mengelola Uang dengan Baik**
2. Cara mengelola uang dengan baik

Uang sangat dibutuhkan setiap orang. Uang alat pembayaran yang sah. Dengan memiliki uang, kebutuhan mudah diperoleh. Kita kesulitan apabila tidak memiliki uang. Uang diperoleg dengan usaha. Oleh karena itu, setiap orang harus bekerja. Mendapatkan uang sulit. Maka kita harus pandai mengelolanya.

1. Manfaat mengelola uang dengan baik

Uang harus dikelola dengan baik. Apalagi uang kita jumlahnya terbatas. Kebutuhan kita beraneka ragam. Kalo pamdai mengelolanya akan terasa manfaatnya. Kalau tidak bisa mengaturnya akan mengalami kesulitan. Banyak manfaat apa bila pandai mengelola keuangan. Antara lain [[56]](#footnote-56):

1. Masa depan akan lebih baik
2. Terhindar dari kesulitan
3. Bisa mengatur apa yang akan kita beli
4. Terhindar dari pembelian barang yang tidak perlu
5. Terlatih menyimpan uang
6. Tidak cepet kehabisan [[57]](#footnote-57)

Oleh karena itu, setiap orang harus bekerja. Mendapatkan uang sulit. Maka kita harus pandai mengelolanya

1. **Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dan menjadi rujukan bagi landasan penelitian ini dengan menyajikan persamaan, perbedaan, serta hasil penelitian, antara lain adalah sebagai berikut

1. **Nova Lanzha Rusdiana** **(PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya)**
2. Judul

Penggunaan Media Papan Bulletin Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A Sekolah Dasar

1. Persamaan

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan angket.

1. Perbedaan

Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), desain penelitian menggunakan Siklus, dan teknik pengumpulan data yang digunakan juga menggunakan observasi. Subjek penelitian pada SDSN Ketegan Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo.

1. Hasil Penelitian

Pada kegiatan pembelajaran aktivitas guru mengalami peningkatan dengan skor rata-rata siklus I pertemuan pertama 70% pertemuan ke dua 71,66%, siklus II pertemuan pertama 86,66% pertemuan kedua 91,66% dan siklus III pertemuan pertama 90% pertemuan kedua 96,66%. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan dengan skor rata-rata pada siklus I pertemuan pertama 72,91% pada pertemuan kedua 77,08%, pada siklus II pertemuan pertama 85,41% pada pertemuan kedua 87,5% pada siklus III pertemuan pertama 94% pertemuan kedua 95,83%. Pada hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan skor rata-rata pada siklus I 60,35% pada siklus II 84,66% dan % pada siklus III 95%. Dengan menggunakan media papan bulletin siswa bisa belajar dengan senang. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan media papan bulletin dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA pada mata pelajaran IPS di SDSN Ketegan Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo.

1. Feinmy Rahayu (Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta)
2. Judul

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Buletin Terhadap Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan BumiDan Alam Semesta Siswa Kelas IV MIN Ciputat

1. Persamaan

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Tes, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen

1. Perbedaan

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, desain penelitian menggunakan pretest-posttest control group design, lembar hasil karya. Subjek penelitian pada MIN Ciputat

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran papan buletin terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV MIN Ciputat Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian menggunakan pretest-posttest control group design. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling.

Sampel penelitian berjumlah 30 siswa kelas ekspermien dan 30 siswa kelas kontrol. Instnunen penelitian berupa tes hasil belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis data menggunakan uji-t menunjukkan thitung sebesar 3.09 (ttabel = 2,39, a = 0,05). Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran papan buletin terhadap hasil belajar IPA pokok bahasan bumi dan alam semesta.

1. **Hasil penelitian terdahulu Lutfiana Ambar Wati (Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang**)
2. Judul

Penggunaan Media Papan Buletin Dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X 3 SMAN Ngoro Jombang

1. Persamaan

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket

1. Perbedaan

Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), desain penelitian menggunakan Siklus, dan teknik pengumpulan data yang digunakan juga menggunakan observasi, wawancara. Subjek penelitian SMAN Ngoro

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media papan buletin dalam pembelajaran sejarah siswa kelas X 3 SMAN Ngoro dapat menyampaikan pesan dengan baik dalam pembelajaran sejarah dan mendukung terhadap materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa minat, perhatian, konsentrasi, dan ketekunan siswa X 3 dari siklus I ke siklus II meningkat. Hal ini didukung oleh hasil angket bahwa rata-rata keseluruhan aspek motivasi belajar dari siklus I sebesar 68,76% dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata sebesar 80,74%.

1. **Kerangka Pemikiran**

Proses pembelajaran dikelas memerlukan varian pemilihan dan penggunaan media, metode dan strategi belajar. Media pembelajaran adalah suatu pengantar pesan dan pengirim kepada penerima yang dapat dimanipulasi, dilihat didengar dan dibaca sehingga stimulus, pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media apa saja dapat digunakan oleh guru tentunya disesuaikan dengan materi pembelajaran. Hal ini akan lebih mempermudah guru menyampaikan materi kepada para siswa.

Mempelajari ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah suatu hal yang penting bagi siswa . pembelajaran IPS sangat berperan penting dalam kehidupan ini karena dengan mempelajari IPS, kita sebagai manusia dapat belajar untuk memecahkan masalah yang ada dialam ini yang memang sesungguhnya, manusia berhubungan langsung dengan alam semesta, kita tidak hanya dituntut untuk menyelesaikan suatu permasalahan dialam ini, tetapi untuk menjagannya agar tetap lestari.

Guru dalam hal ini tidak diartikan sebagai seseorang yang mengetahui dan menguasai segala sumber pengetahuan kemudian mentransfernya pada siswa, tetapi guru lebih dipahami sebagai fasilitator bagi siswa yang membimbing dan mengarahkan bagaimana siswa seharusnya belajar. Kedua proses tersebut diharapkan dapat memberikan hasil belajar yang maksimal berupa perubahan pola pikir dan perilaku siswa sesuai dengan yang diharapkan.

Seorang guru sebagai pengajar pasti menginginkan hasil belajar siswanya mengalami peningkatan yang cukup signifikan dan siswa mengalami ketuntasan dalam belajar itu merupakan harapan yang sangat besar bagi setiap guru. Sehingga guru dituntut untuk dapat mengolah pembelajarannya sekreatif mungkin dengan memberikan konstribusi media pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

Melalui media pembelajaran media papan bulletin penulis membimbing siswa untuk memberikan gambaran kongkrit dari materi pelajaran yang dipelajari dan memberikan kejelasan agar siswa mampu memahami dengan mudah terhadap materi yang diajarkan. Maka dari pernyataan tersebut, penulis akan menerapkan media pembelajaran media papan bulletin terhadap hasil belajar IPS materi tentang uang

**Bagan Kerangka Pemikiran**

**Gambar 2.1**

Pengaruh Media pembelajaran media papan bulletin Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas III

Pelajaran IPS Pada Materi Uang

Pembelajaran Diterapkan Dengan Menggunakan Media media papan bulletin

Pembelajaran Diterapkan Tidak Menggunakan Media media papan bulletin

Hasil Belajar IPS pada materi Uang

Kelompok Eksperimen

Kelompok Kontrol

1. **Pengajuan Hipotesis**

Berdasarkan deskripsi teoritis dan kerangka berfikir yang telah dikemukaan diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran media papan bulletin Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Uang.

1. Ahmad susanto, *teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*, (Jakarta Prenadamedia Group, 2013),138 [↑](#footnote-ref-1)
2. Ahmad susanto, *teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*,145 [↑](#footnote-ref-2)
3. Trianto, *model pembelajaran terpadu* (Jakarta: PT bumi aksara, 2013) 176 [↑](#footnote-ref-3)
4. Trianto, *model pembelajaran terpadu,* 177 [↑](#footnote-ref-4)
5. Sapriyah, *pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 120 [↑](#footnote-ref-5)
6. Sapriyah, *pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran,* 204 [↑](#footnote-ref-6)
7. Sapriyah, *pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran,* 12O-121 [↑](#footnote-ref-7)
8. George boeree, *psikologi sosial* (Jakarta: prismasophie, 2008), 173 [↑](#footnote-ref-8)
9. George Boeree, *psikologi sosial*, 176 [↑](#footnote-ref-9)
10. Toto Ruhimat. *Kurikulum & Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), 140 [↑](#footnote-ref-10)
11. Nana Sudjan, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 22 [↑](#footnote-ref-11)
12. Toto Ruhimat, *Kurikulum & Pembelajaran*, 124 [↑](#footnote-ref-12)
13. Aminuddin Rosyad, *Teori Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: UHAMKA PRESS, 2003), 29-30 [↑](#footnote-ref-13)
14. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,*22 [↑](#footnote-ref-14)
15. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Bandung: Kencana, 2006), 112 [↑](#footnote-ref-15)
16. Toto Ruhimat, *Kurikulum & Pembelajaran*,140 [↑](#footnote-ref-16)
17. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* 22 [↑](#footnote-ref-17)
18. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* 22 [↑](#footnote-ref-18)
19. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* 22-23 [↑](#footnote-ref-19)
20. Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya,2013), 129 [↑](#footnote-ref-20)
21. Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar,* 12 [↑](#footnote-ref-21)
22. Toto Ruhimat, *Kurikulum & Pembelajaran*, 140-141 [↑](#footnote-ref-22)
23. Mudjijo, *Tes Hasil Belajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 27 [↑](#footnote-ref-23)
24. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,3 [↑](#footnote-ref-24)
25. Aminuddin Rosyad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, 125 [↑](#footnote-ref-25)
26. Wina Sanjaya, *strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan,* 163 [↑](#footnote-ref-26)
27. Yudhi Munandi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru,* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), 50 [↑](#footnote-ref-27)
28. Yudhi Munandi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru,*51-52 [↑](#footnote-ref-28)
29. Yudhi Munandi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru,*54-55 [↑](#footnote-ref-29)
30. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 15-17 [↑](#footnote-ref-30)
31. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,*28 [↑](#footnote-ref-31)
32. Aminuddin Rosyad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*,120 [↑](#footnote-ref-32)
33. Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru,*  37-42 [↑](#footnote-ref-33)
34. Aminuddin Rosyad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, 43-38 [↑](#footnote-ref-34)
35. Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, 9-10 [↑](#footnote-ref-35)
36. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* 22-23 [↑](#footnote-ref-36)
37. Basuki Wibawa & Farida Mukti, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1993), 24 [↑](#footnote-ref-37)
38. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* 3-4 [↑](#footnote-ref-38)
39. Arif S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2010), 28-75 [↑](#footnote-ref-39)
40. Basuki Wibawa & Farida Mukti, *Media Pembelajaran*, 51 [↑](#footnote-ref-40)
41. Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), 22 -23 [↑](#footnote-ref-41)
42. Oemar Hamalik, Media Pendidikan, (Bandung: PT. Citra Aditiya Bakti, 1994), 56 [↑](#footnote-ref-42)
43. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,*40-41 [↑](#footnote-ref-43)
44. Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru,* 106 [↑](#footnote-ref-44)
45. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,*42 [↑](#footnote-ref-45)
46. Oemar Hamalik, Media Pendidikan, 57 [↑](#footnote-ref-46)
47. Oemar Hamalik, Media Pendidikan, 58 [↑](#footnote-ref-47)
48. Oemar Hamalik, Media Pendidikan, 60-61 [↑](#footnote-ref-48)
49. Muhammad saleh,*Ilmu Pengetahuan Sosial III*,(Jakarta : Pendidikan Nasional, 2008),76 [↑](#footnote-ref-49)
50. Nursa’ban Muhammad, Ilmu Pengetahuan Sosial 3, (Jakarta: Pendidikan Nasional, 2007), 62 [↑](#footnote-ref-50)
51. Muhammad saleh,*Ilmu Pengetahuan Sosial III*, 77 [↑](#footnote-ref-51)
52. Nursa’ban Muhammad, Ilmu Pengetahuan Sosial 3, 65 [↑](#footnote-ref-52)
53. Muhammad saleh,*Ilmu Pengetahuan Sosial III, 79* [↑](#footnote-ref-53)
54. Muhammad saleh,*Ilmu Pengetahuan Sosial III,* 82 [↑](#footnote-ref-54)
55. Nursa’ban Muhammad, Ilmu Pengetahuan Sosial 3, 65 [↑](#footnote-ref-55)
56. Muhammad saleh,*Ilmu Pengetahuan Sosial III,*86 [↑](#footnote-ref-56)
57. Nursa’ban Muhammad, Ilmu Pengetahuan Sosial 3, 67 [↑](#footnote-ref-57)