

Penggunaan Media Komik Padda Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Meningkatkan Hasil Belajar

(Penelitian Tindakan Kelas VII A dan VII B di SMP Terpadu Baiturrahman Bandung)



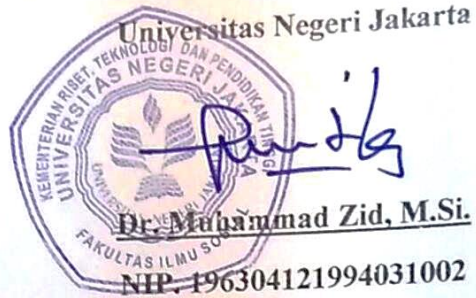
Muhamad Umar

4915120348

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**JURUSAN PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2016**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
Penanggung Jawab / Dekan Fakultas Ilmu Sosial



No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Martini, S.H.,M.H NIP. 197307281998031000 Ketua		01-08-2016
2.	Dr. Abdul Haris Fatgehipon, M.Si NIP. 197103031998032001 Sekretaris		01-08-2016
3.	Drs. Muhammad Muchtar, M.Si NIP. 19540315 198703 1 002 Dosen Pembimbing I		04-08-2016
4.	Sujarwo, M.Pd NIP. 198608012014041001 Dosen Pembimbing II		03-08-2016
5.	Dr. Eko Siswono NIP. 195903161983031004 Penguji Ahli		01-08-2016

Tanggal Lulus : 19 Juni 2016

ABSTRAK

Muhamad Umar, *Penggunaan Media Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Meningkatkan Hasil Belajar : Penelitaian Tindakan Kelas di SMP Terpadu Baiturrahman Bandung Kelas VII A dan Kelas VII B*. Skripsi. Bandung : Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Mei 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mempeoleh data yang empiris mengenai upaya penggunaan media komik pada pelajaran dalam meningkatkan hasil belajar di SMP Terpadu Baiturrahman Bandung. Penelitian dilaksanakan di SMP Terpadu Baiturrahman Bandung selama dua bulan dari bulan febuari sampai dengan bulan maret 2016. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru IPS. Penelitian ini menggunakan tiga siklus, siklus pertama menggunakan metode observasi, siklus kedua tiga kali pertemuan dan siklus yang ketiga empat kali pertemuan. Pada setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan. Diantaranya : Perencanaan Tindakan (*planning*), Pelaksanaan Tindakan (*acting*), Observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Berdasarkan hasil penelitian dari pre test, siklus dua di kelas VII A sebanyak 25% (6 pesrta didik) mendapatkan di atas KKM 75, di kelas VII B sebanyak 23,07% (6 peserta didik) di atas KKM 75. Siklus dua kelas VII A dan kelas VII B sebanyak 24% (12 peserta) didik yang mendapatkan nilai di atas KKM 75. Siklus tiga nilai pre test siklus tiga kelas VII A sebanyak 25% (6 peserta didik) mendapatkan nilai di atas KKM 75, di kelas VII B sebanyak 30,76% (8 peserta didik) mendapatkan nilai di atas KKM. Siklus dua kelas VII A dan kelas VII B sebanyak 28% (14 peserta) didik yang mendapatkan nilai di atas KKM 75. Sedangkan berdasarkan hasil post test pada siklus dua kelas VII A sebanyak 50% (12 peserta didik) mendapatkan nilai di atas KKM 75 dan di kelas VII B sebanyak 76,92% (20 peserta didik) mendapatkan nilai di atas KKM. Jadi, siklus dua nilai post test kelas VII A dan kelas VII B sebanyak 64% (32 peserta) didik yang mendapatkan nilai di atas KKM 75. Siklus tiga nilai post test siklus tiga kelas VII A sebanyak 76,16% (19 peserta didik) mendapatkan nilai di atas KKM 75, di kelas VII B sebanyak 80,76% (21 peserta didik) mendapatkan nilai di atas KKM. Jadi, disiklus tiga nilai post test kelas VII A dan kelas VII B sebanyak 80% (40 peserta didik) yang mendapatkan nilai di atas KKM 75. Selain itu media pembelajaran berupa komik dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dan dapat meningkatkan daya ingat peserta didik saat proses evaluasi.

Kata Kunci: Media Komik, Hasil Belajar dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Abstract

Muhamad Umar, *Comic Media usage in the Subject Social Sciences (IPS) in improving the results of the Study*: Penelitaian Class Action in Integrated SMP Bandung Baiturrahman VII Class A and Class VII B. Bachelor theses. Bandung : majoring in Education Social Science Faculty of Social Sciences University of Jakarta, May 2016.

This research aims to mempeoleh empirical data concerning efforts using the media comics on the lessons in improving the results of the study in SMP Baiturrahman Integrated Bandung. The study was conducted in the integrated JUNIOR Baiturrahman Bandung for two months from February to march 2016. The method used in this research is the class action research done in a collaborative effort with social studies teachers. This research uses three cycle, the first cycle using the method of observation, second cycle three meeting times and the third cycle four times the meeting. On each teaches consists of four stages. Including : Planning Action (*planning*), The Actions (*acting*), Observation (*observing*) and reflection (*reflecting*).

Based on the research results from the pre test, two cycles in class VII A 25% (6 pesrta didik) get above KKM 75, in class VII B as much as 23,07% (6 learners) above KKM 75. The cycle of two classes VII A and VII Class B as much as 24% (12 participants) students who get the value in the KKM 75. Three values cycle pre test cycle of the three classes of VII A 25% (6 learners) get value in the KKM 75, in class VII B as much as 30,76% (8 learners) get value in the KKM. The cycle of two classes VII A and VII Class B as much as 28% (14 participants) students who get the value in the KKM 75. While based on the results of the post test on the cycle of two classes VII A 50% (12 learners) get value in the KKM 75 and in class VII B as much as 76,92% (20 learners) get value in the KKM. So the cycle of two values post test grade VII A and VII Class B as much as 64% (32 participants) students who get the value in the KKM 75. Three cycle the value of the post test cycle of the three classes of VII A for 76,16% (19 learners) get value in the KKM 75, in class VII B as much as 80,76% (21 learners) get value in the KKM. So the three values disiklus post test grade VII A and VII Class B as much as 80% (40 learners) who get value in the KKM 75. Besides learning media in the form of comics can increase the motivation of learners in learning and can increase the remember learners evaluation process.

Key Words: Media Comics, the result of learning and Social Sciences.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab / Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Jakarta

Dr. Muhammad Zid, M.Si.
NIP. 19630412 199403 1 002

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua <u>Martini, S.H., M.H.</u> NIP. 1971030319980322001
2.	<u>Dr.Abdul Haris Fahghifon, M. Si</u> NIP. 197307281998031000 Sekretaris
3.	<u>Drs. Muhammad Muchtar, M.Si.</u> NIP. 195403151987031002 Dosen Pembimbing I
4.	<u>Sujarwo, M. Pd</u> NIP. 197103031998032001 Dosen Pembimbing II
5.	<u>Dr. Eko Siswono, M. Si</u> NIP. 195903161983031004 Penguji Ahli

Tanggal Lulus : 30 Juni 2016

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya Saya sendiri, dan
semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah Saya nyatakan dengan benar.

Nama : Muhamad Umar

No. Registrasi : 4915120348

Tanda Tangan :

Tanggal : 30 Juni 2016

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Negeri Jakarta saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Umar
No Registrasi : 4915120348
Jurusan / Fakultas : Pendidikan IPS / Ilmu Sosial
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non Eksklusif Royalti Free Right) atas skripsi saya yang berjudul :

“Penggunaan Media Komik Pada Mata Pelajaran IPS dalam Meningkatkan Hasil Belajar” (Penelitian tindakan kelas, di kelas VII A dan kelas VII B SMP Terpadu Baiturrahman Bandung.

Dengan hak bebas royalti non eksklusif ini Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/ memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasi skripsi yang selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan yang saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta

Pada Tanggal :

Yang Menyatakan,

Muhamad Umar

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“PENGALAMAN ADALAH GURU YANG TERBAIK
TETAPI BUANGLAH PENGALAMAN BURUK
YANG MERUGIKAN”

Karya tulis ini kupersembahkan untuk keluarga terutama orang tua, ibu yang tercinta beliau selalu mendoakan anaknya untuk menjadi yang terbaik dan ayah yang sudah tenang dialam berbeda akan tetapi rasa sayang dan cinta ini tak pernah pudar untuk mencintainya dengan bakti mendoakannya.

Terimakasih atas kasih sayangnya dan doa yang selalu dipanjatkan disetiap langkah hidup aku mampu terus berjuannng sampai saat ini dan sampai akhir kehidupan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alikum Wr. Wb

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia dan kekuatan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shlawat serta salam peneliti panjatkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan pencerahan kepada umatnya, semoga dengan memegang teguh sunnahnya akan mendapatkan kebahagiaan dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi dengan judul: “Penggunaan Media Komik Pada Mata Pelajaran IPS dalam Meningkatkan Hasil Belajar” penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebeesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Muhammad Zid, M.Si selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial.
2. Bapak Drs. Muhammad Muchtar, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan sekaligus selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan ilmunya untuk memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulisan mampu menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Sujarwo M.Pd selaku dosen pembimbing II yang senangtiasa memberikan arahan dan masukan untuk kelancaran dalam penulisan skripsi.

4. Seluruh dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang tidak disebutkan satu persatu akan tetapi tidak mengurangi rasa hormat peneliti karena para dosen telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
5. Kepada Bpk Ustadz Muhammad Yamin Kamaludin M, Pd selaku Pimpinan Pondok Pesantren Baiturrahman yang telah mengizinkan penelitian.
6. Kepada Bpk Asep Saepudin S. Pd selaku kepala sekolah SMP Terpadu Baiturrahman Bandung, dan para jajaranya yang telah menerima baik peneliti.
7. Kepada Bpk Noer Rahman S, Ag selaku rekan kolabolator penelitian tindakan kelas sekaligus memberikan fasilitas tempat tidur selama penelitian berlangsung.
8. Dan kepada seluruh warga dan Guru SMP Terpadu dan SMA Terpadu Baiturrahman yang telah mernerima peneliti dengan santun dan baik yang membuat peneliti nyaman dan lancar dalam penyusunan skripsi.
9. Untuk seluruh peserta didik SMP Terpadu Baiturrahman terutama kelas VII A dan kelas VII B.
10. Untuk keluarga besar Almarhum Bapak Ustadz Darma dan ibu yang selalu memberikan dukungan dan do'a yang dipanjatkan.
11. Kepada bapak dan ibu guru dan staf SMP Islam Al-Husna Jakarta Utara (tempat mengajar peneliti) yang telah memberi izin dan menggantikan mengajar selama peneliti melaksanakan penelitian di SMP Terpadu Baiturrahman Bandung.
12. Kepada sahabat seperjuangan Adi, Sandi, Agung, Rio, Dimas, Gosa, Eko, Putri Inayah, Windi, Wiwid, Mia, Indah, Shafira, Fani Nurdianti dan Fajar serta

teman-teman senasib dan seperjuangan Mahasiswa P.IPS angkatan 2012 kelas reguler maupun non reguler terimakasih atas motivasi, doa, arahan dan kebersamaannya selama 4 tahun ini.

13. Untuk Ka Nafsi, bang Dicky, bang Dedi, bang Ramdhni (Acel), bang Bonar, bang Ilham, Gatot, Mujai, Fiss, Faris, Reza, Angga, Dara, Jon, mujai, raka dan seluruh kakak dan adik-adik terutama Jurusan Pendidikan IPS, yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada peneliti.
14. Untuk Abu Batok Comunity (ABC) dan teman-teman MAN 5 Jakarta Utara. Firman, Umam, Agung, Daus, Koyan, Budi, Alfi, Niko, Adit, Nana, masud, hardi, yasir, aguy, Engkong Apas yang telah menghibur dan membuat peneliti selalu bahagia dalam melaksanakan skripsi.
15. Untuk santri wan dan santri wati TPA Al-Abror dan Majelis Taklim Remaja Minggu Sore yang telah mendoakan peneliti agar diberi kelancaran dalam penyusunan skripsi.
16. Untuk keluarga Dese Sinar Jaya Fajar, Mega, Noumi, Jati, Nilam, Romdhani, Andika dan seluruh teman KKN dan warga Kadupandak yang telah membantu Doa dan menghibur peneliti.
17. Semua pihak yang telah membantu saya dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Kepada semua yang telah mendukung, mendoakan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini yang belum tersebut namanya dan disebutkan satu persatu, terimakasih. Semoga Allah SWT senangtiasa membalas amal baik dan limpahan rahmat-Nya.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TELAAH PUSTAKA	
A. Kajian Teoritik.....	8
1. Hakikat Media Pembelajaran Komik.....	8
a. Media Pembelajaran.....	8
b. Fungsi Media Komik.....	9
c. Ciri-ciri Umum Media Pembelajaran.....	11
2. Hakikat Komik.....	12
a. Pengertian Komik.....	12
b. Unsur-unsur Komik.....	13
c. Macam-macam Komik.....	15
3. Komik Sebagai Media Pembelajaran.....	17
4. Materi Pembelajaran dalam Penelitian.....	20
5. Pengaruh Media Komik Terhadap Otak.....	22
6. Kelebihan dan Kelemahan Media Komik.....	23
a. Kelebihan Media Komik.....	24
b. Kelemahan Media Komik.....	24
7. Penerapan Media Komik.....	25

8. Hakikat Hasil Belajar.....	27
a.Hakikat Belajar.....	27
b.Hasil Belajar.....	28
1. Faktor Internal.....	30
2. Faktor Kelelahan.....	33
3. Faktor Eksternal.....	34
9. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	36
10. Hasil Belajar dalam IPS.....	38
B. Penelitian Yang Relevan.....	40
C. Kerangka Berpikir.....	42
D. Hipotesis Tindakan.....	44

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Opeasional.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
1. Tempat Penelitian.....	46
2. Waktu Penelitian.....	46
C. Metode Penelitian.....	47
1. Tahapan Perencanaan.....	49
2. Tahapan Pelaksanaan Tindakan.....	49
3. Tahapan Pengamatan Tindakan.....	49
4. Tahapan Refleksi.....	50
D. Subjek Partisipasi dalam Penelitian.....	61
E. Peran dan Posisi Peneliti.....	61
F. Tahapan Pelaksanaan.....	62
1. Tahapan Awalan.....	62
a.Mendapat Data Dasar.....	62
b.Wawancara Peserta Didik.....	63
2. Tahapan Pelaksanaan Siklus.....	63
a.Siklus 1.....	64
b.Siklus 2.....	65
1) Perencanaan Tindakan.....	65
2) Pelaksanaan Tindakan.....	66
3) Pengamatan Tindakan.....	67
4) Refleksi Tindakan.....	67
c.Siklus 3.....	67
1) Perencanaan.....	67
2) Pelaksanaan Tindakan.....	67
3) Pengamatan Tindakan.....	69

4) Refleksi Tindakan.....	69
G. Hasil Intervensi yang Dihaapkan.....	70
H. Data dan Sumber Data.....	70
1. Data.....	70
2. Lembar Observasi.....	70
3. Lembar Wawancara.....	71
4. Pretest dan Posttest.....	71
I. Teknik Pengumpulan Data.....	71
J. Instumen Penelitian.....	72
1. Instrumen Media Pembelajaran Komik.....	72
a. Definisi Media Pembelajaran Komik.....	72
b. Kisi-kisi Instrumen Media Pembelajaran Komik.....	72
2. Instrumen Hasil Belajar IPS.....	75
a. Definisi Konseptual Hasil Belajar IPS.....	75
b. Definisi Operasional.....	76
c. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS.....	76
K. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis.....	78
1. Analisis Data.....	78
2. Interpretasi Hasil Analisis.....	79

BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Objek Penelitian.....	80
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	83
C. Deskripsi Subjek Penelitian.....	83
D. Hasil Penelitian.....	85
1. Siklus 1.....	85
2. Siklus 2.....	87
a. Perencanaan.....	87
b. Pelaksanaan Tindakan.....	87
c. Pengamatan (Observasi).....	94
d. Refleksi.....	96
3. Siklus 3.....	97
a. Perencanaan.....	97
b. Pelaksanaan Tindakan.....	97
c. Pengamatan (Observasi).....	106
d. Refleksi.....	108
E. Analisis Data.....	109
1. Data Hasil Belajar IPS dan Pemantauan Penelitian Tindakan.....	109

a. Data Hasil Belajar IPS Berdasarkan	
Pretest Siklus 1.....	109
1) Data-data Hasil Belajar Pretest Kelas VII-A.....	109
2) Data-data Hasil Belajar Pretest Kelas VII-B.....	111
3) Data-data Hasil Belajar Pretest Kelas VII-A dan VII-B.....	113
b. Data Hasil Belajar IPS Berdasarkan Posttest	
Siklus 1.....	114
1) Data-data Hasil Belajar Pretest Kelas VII-A.....	114
2) Data-data Hasil Belajar Pretest Kelas VII-B.....	116
3) Data-data Hasil Belajar Pretest Kelas VII-A dan VII-B.....	117
c. Data Hasil Belajar IPS Berdasarkan Pretest	
Siklus 2.....	119
1) Data-data Hasil Belajar Pretest Kelas VII-A.....	119
2) Data-data Hasil Belajar Pretest Kelas VII-B.....	120
3) Data-data Hasil Belajar Pretest Kelas VII-A dan VII-B.....	122
d. Data Hasil Belajar IPS Berdasarkan Posttest	
Siklus 2.....	124
1) Data-data Hasil Belajar Pretest Kelas VII-A.....	124
2) Data-data Hasil Belajar Pretest Kelas VII-B.....	126
3) Data-data Hasil Belajar Pretest Kelas VII-A dan VII-B.....	128
F. Data Pemantauan Tindakan.....	130
1. Pembahasan Hasil Analisis Data.....	132
a. Data Hasil Belajar IPS Berdasarkan Nilai Pretest dan Posttest.....	132
b. Data Hasil Belajar IPS Berdasarkan Pemantauan Tindakan.....	141
G. Keterbatasan Penelitian.....	142
 BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	144
B. Implikasi.....	145
C. Saran.....	146
 DAFTAR PUSTAKA.....	148
 LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	150

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Materi Penelitian	20
Tabel 2.2 Penelitian Relevan.....	40
Tabel 3.1 Intervensi Tindakan Kelas Siklus 1	51
Tabel 3.2 Intervensi Tindakan Kelas Siklus 2	54
Tabel 3.3 Intervensi Tindakan Kelas Siklus 3	57
Tabel 3.4 Persiapan Aktifitas Proses Pembelajaran.....	64
Tabel 3.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media Komik	73
Tabel 3.6 Pedomaan Observasi Media Komik.....	74
Tabel 3.7 Pedoman Observasi Aktifitas Peserta Didik Menggunakan Media Belajar Komik.....	77
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test kelas VII A Siklus 2.....	110
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test kelas B Siklus 2.....	112
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test kelas VII A dan B Siklus 2.....	113
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Post Test kelas VII A Siklus 2	115
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Post Test kelas VII B Siklus 2	116
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Post Test kelas VII A dan kelas VII B Siklus 2	118
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test kelas VII A Siklus 3.....	119
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test kelas VII B Siklus 3	121
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test Kelas VII A dan kelas VII B Siklus 3.....	123
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Nilai Post Test kelas VII A Siklus 3.....	125
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Nilai Post Test kelas VII B Siklus 3.....	127
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Nilai Post Test kelas VII A dan Kelas VII B Siklus 3	129
Tabel 4.13 Presentase Pemantauan Tindakan	131
Tabel 4.14 Presentasi Hasil Belajar IPS Berdasarkan Nilai Pre Test dan Post Test	135

Tabel 4.15 Presentasi Hasil Pemantauan Pembelajaran IPS Berdasarkan Guru

Mengajar 141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Peta Lokasi Penelitian	82
---	----

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Histogram Nilai Pre Test Kelas VII A Siklus 2	111
Diagram 4.2 Histogram Nilai Pre Test Kelas VII B Siklus 2.....	112
Diagram 4.3 Histogram Nilai Pre Test Kelas VII A, B Siklus 2.....	114
Diagram 4.4 Histogram Nilai Post Test Kelas VII A Siklus 2.....	115
Diagram 4.5 Histogram Nilai Post Test Kelas VII B Siklus 2.....	117
Diagram 4.6 Histogram Nilai Post Test Kelas VII A, B Siklus 2.....	118
Diagram 4.7 Histogram Nilai Pre Test Siklus 3 Kelas VII A	120
Diagram 4.8 Histogram Nilai Pre Test Kelas VII B Siklus 3.....	122
Diagram 4.9 Histogram Nilai Pre Test Kelas VII A, B Siklus 3.....	124
Diagram 4.10 Histogram Nilai Post Test Kelas VII A Siklus 3	126
Diagram 4.11 Histogram Nilai Post Test Kelas VII B Siklus 3.....	128
Diagram 4.12 Histogram Nilai Pre Test Kelas VII A, B Siklus 3.....	130
Diagram 4.13 Grafik Hasil Belajar IPS Berdasarkan Nilai Pre Test dan Post Test Kelas VII A Tiap Siklus	138
Diagram 4.14 Grafik Hasil Belajar IPS Berdasarkan Nilai Pre Test dan Post Test Kelas VII B Tiap Siklus	139
Diagram 4.15 Grafik Hasil Belajar IPS Berdasarkan Nilai Pre Test dan Post Test Kelas VII B Tiap Siklus	140
Gambar 4.16 Grafik Hasil Pemantauan Kelas VII A dan Kelas VII B....	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat diharapkan guru dalam melaksanakan tugasnya, namun guru bukanlah satu-satunya faktor penentu yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Menurut Syaiful Bahri Djamarah ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar yaitu: “Guru, peserta didik, kegiatan pengajaran, alat evaluasi dan suasana evaluasi”.¹

Peranan guru sangat menentukan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan formal. Guru sebagai agen pembelajaran dituntut untuk mampu menyelenggarakan proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya, dalam kerangka pembangunan pendidikan. Guru mempunyai fungsi dan peran yang sangat strategis dalam pembangunan bidang pendidikan, oleh karena itu perlu dikembangkan sebagai profesi yang bermartabat.

Guru harus menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yakni dengan menyiapkan dan mengadakan media pembelajaran sebagai sumber-sumber belajar selain dirinya, yang dijadikan stimulus dan direspon oleh peserta didik sehingga tujuan dari proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan.

¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta rineka cipta, 2010), Hal. 105

Dalam mencapai keberhasilan suatu proses pembelajaran, telah banyak dikembangkan berbagai model, metode dan media pembelajaran, adapun tujuan akhir dari dikembangkannya media pembelajaran tersebut adalah agar peserta didik belajar dengan baik sehingga memperoleh hasil belajar di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ditingkat sekolah menengah pertama terpadu (SMPT) Baiturrahman Bandung belum optimal. Hal tersebut dapat dilihat dari salah satu contoh kesuksesan dalam suatu pembelajaran yaitu hasil belajar yang masih tergolong rendah di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75. Banyaknya materi dalam mata pelajaran IPS Terpadu yang membuat peserta didik menjadi jenuh dalam pembelajaran dan ditambah lagi kurang fokusnya guru IPS SMP Terpadu Baiturrahman dalam mengajar IPS dikarenakan banyaknya mata pelajaran yang diemban. Dengan hal ini membuat pembelajaran IPS tidak maksimal, selain itu media yang digunakan tergolong konvensional dalam arti guru menggunakan media terpaku dengan papan tulis dan spidol.

Dalam proses pembelajaran pemilihan model, metode dan media yang tidak tepat akan mengakibatkan menurunnya minat belajar peserta didik dan motivasi peserta didik sehingga akan berakibat mereka merasa pembelajaran IPS merupakan kegiatan belajar yang membosankan. Akibatnya peserta didik menjadi jenuh, letih dan mengantuk ketika proses pembelajaran IPS. Kebosanan peserta didik terhadap pada pelajaran IPS semakin bertambah ketika guru yang mengajar menggunakan media hanya dengan spidol dan papan tulis serta metode yang

digunakan adalah ceramah di depan peserta didik, sehingga peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran IPS dan tidak berani mengemukakan pendapat.

Bedasarkan hasil pengamatan dan wawancara peserta didik di SMP Terpadu Baiturrahman Bandung, sebagian peserta didik merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran IPS berlangsung sehingga peserta didik tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru IPS, sehingga minat belajar peserta didik menjadi menurun.

Setelah ditelusuri secara mendalam, permasalahan yang dijabarkan di atas. Bahwa salah satu solusi untuk mengatasi hal tersebut, guru mesti mengubah cara mengajar dari yang monoton dan kurang variatif menjadi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan dari mengajar menggunakan media hanya dengan spidol dan papan tulis menjadi dengan media komik dan mind mapp. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS, harus yang memiliki nilai kreatifitas yang tinggi, adapun salah satu solusinya dengan menggunakan media komik pada mata pelajaran IPS, baik bentuk mind mapping yang digunakan guru saat menjelaskan juga lembar materi sebagai pegangan peserta didik. Hal ini dimungkinkan karena media komik dapat membantu mendorong peserta didik giat membaca, dengan giat membaca akan timbul pemahaman konsep pembelajaran IPS.

Penggunaan media pembelajaran sangat berperan dalam penyampaian materi pelajaran IPS, salah satunya adalah dengan menggunakan media komik.

Menurut Masdiono, “Komik merupakan bagian rangkaian gambar yang menceritakan suatu kisah”.²

Komik merupakan bacaan yang dikenal oleh hampir semua orang, mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa. Dikalangan peserta didik, komik sudah tidak asing lagi bahkan dapat dikatakan bahwa peserta didik lebih senang membaca komik.

Bagi peserta didik kegiatan membaca komik dan cerita bergambar merupakan kegiatan yang sangat menghibur dan menyenangkan. Dengan gambar-gambar yang atraktif, berwarna, dengan format sampul yang menarik dan bagus sehingga dilihat dari penampilannya saja, anak sudah mulai tertarik untuk melihat dan segera membaca komik tersebut.³

Ditelusuri secara mendalam bahwa komik sudah begitu dikenal dan disukai dikalangan peserta didik. Akan tetapi, sayangnya komik yang ada dan beredar saat ini sebagian besar hanya sebagai hiburan semata, tanpa ada unsur edukasi yang ada di dalamnya. Untuk itu perlu adanya suatu inovasi baru, dimana sebuah komik tidak hanya sebagai media penghibur, akan tetapi dapat juga difungsikan sebagai media pembelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang penggunaan media komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didikdi kelas

²Toni Masdiono, *14 Jurus membuat komik*, (Jakarta : Creative Media, 2008), hal. 9

³ Rahma Sugiharta, *Perilaku dan Kebiasaan Anak Gemar Membaca*, (Jakarta:PT. Rosdiya 2000), hal. 43

VII A-B SMP Terpadu Baiturrahman Bandung. Sehingga diharapkan saat proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik akan berjalan secara sinergis.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar IPS di kelas VII A-B SMPT Baiturrahman Bandung ?
2. Bagaimana cara penggunaan media komik pada pelajaran IPS di kelas VII A-B SMPT Baiturrahman Bandung ?
3. Apakah dengan menggunakan media komik pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas VII A-B SMPT Baiturrahman Bandung ?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan berbagai identifikasi masalah di atas, peneliti sangat menyadari bahwa dalam melakukan penelitian, peneliti memiliki keterbatasan dalam melakukan penelitian, baik dari segi waktu, biaya, dan tenaga. Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, maka peneliti membatasi permasalahan pada penggunaan media komik pada mata pelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas VII A-B SMP Terpadu Baiturrahman Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah penggunaan media komik dapat meningkatkan hasil belajar IPS di sekolah menengah pertama SMP Terpadu Baiturrahman Bandung”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan mediakomik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Penggunaan media komik merupakan upaya dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, tujuan lainnya adalah untuk mengukur kemampuan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran yang terlihat pada hasil belajar IPS.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberi manfaat yang berarti bagi peserta didik, guru, dan sekolah sebagai sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses belajar dan mengajar peserta didik.

1. Bagi Guru

- a. Mengembangkan potensi guru dalam merancang dan menyusun rancangan pembelajaran dengan menggunakan media komik pada mata pelajaran IPS.

- b. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan proses pembelajaran IPS dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Menyajikan proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Terpadu Baiturrahman Bandung.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Meningkatkan gairah peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS.
- c. Menambah penguasaan materi pembelajaran IPS peserta didik di SMPT Baiturrahman Bandung.
- d. Meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Sekolah

- a. Mengetahui hasil belajar peserta didik yang diperoleh berdasarkan pembelajaran menggunakan media komik.
- b. Dapat memberi masukan dalam upaya untuk mengefektifkan pembinaan kepala sekolah terhadap guru dalam pengelola pembelajaran IPS dengan baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Memperoleh wawasan dalam mengupayakan kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran
- b. Menjadikan wahana pengembangan kreativitas guru
- c. Sebagai bekal untuk melakukan penelitian selanjutnya.

BAB II

TELAAH PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

1. Hakikat Media Pembelajaran Komik

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar.⁴ Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu.⁵

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanaan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya.⁶

Dari beberapa pengertian media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,(Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 3

⁵ Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*,(Surabaya: Dakwah Digital Press ,2005), hal. 6

⁶ Yunus Nawaga, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), hal. 137

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Dimana dalam fungsi ini media sebagai pengganti pendidik, menyalurkan, menyampaikan informasi dan menghubungkan antara Guru dan peserta didik.

Media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.

Menurut Arief Sadiman Media pendidikan memiliki beberapa fungsi, yaitu :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berfungsi :
 - a. Menimbulkan gairah belajar
 - b. Memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Mengatasi masalah perbedaan latar belakang dan lingkungan antara pendidik dengan peserta didik, dalam hal ini media berfungsi :
 - a. Memberikan perangsang yang sama
 - b. Mempersamakan pengalaman

c. Menimbulkan persepsi yang sama.⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi media adalah:

- a. mempermudah peserta didik untuk belajar dan mempermudah guru dalam mengajar
- b. mempermudah peserta didik dalam memahami hal-hal yang abstrak
- c. Membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata kepada peserta didik.

Sementara menurut musfiqon mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan fungsi inti, yakni menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan maksud visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar dan lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.

⁷Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2008), hal. 17-18

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.⁸

Bedasarkan fungsi dari penggunaan media bahwa Manfaat utama penggunaan media adalah mempermudah peserta didik memahami materi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berimplikasi positif terhadap kualitas proses belajar mengajar.

c. Ciri-ciri Umum Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik, ciri-ciri umum media pembelajaran adalah :

- 1) Media pendidikan merupakan benda-benda yang dapat diamati oleh panca indera.
- 2) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis, sehingga perbedaan persepsi antar peserta didik pada suatu informasi dapat diperkecil.

⁸ Musfiqon, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi, 2012) hal. 33-34

- 3) Media pendidikan merupakan alat bantu belajar yang dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas.
- 4) Media pendidikan digunakan untuk memperlancar komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁹

Dalam buku Yudhi Munadi disebutkan bahwa ciri-ciri umum media pembelajaran adalah media mampu merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan dan mentransportasikan suatu peristiwa atau objek.¹⁰

2. Hakikat Komik

a. Pengertian Komik

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.¹¹

Komik memusatkan perhatian disekitar rakyat. Cerita-ceritanya mengenai diri pribadi, sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan-perwatakan tokoh utamanya. Cerita-ceritanya ringkas dan menarik perhatian dilengkapi dengan aksi, bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas.

Peran pokok dari media komik dalam intruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik. Penggunaan komik dalam intruksional

⁹Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung : PT. Citra Aditya Bakti, 1994), hal. 11

¹⁰ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2008), hal. 9

¹¹ Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka CIPTA, 1997), Hal 78

sebaiknya dipadukan dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat intruksional yang efektif. Peneliti berharap dengan menggunakan media komik dapat membimbing selera yang menarik pada peserta didik terutama minat baca mereka.

Luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru bereksperimen dengan medium ini untuk maksud pengajaran. Banyak percobaan telah dibuat di dalam seni bahasa pada tingkat SMP.

Pemakaiannya yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dengan perwatakan orangnya yang realistis menarik semua peserta didik dari berbagai tingkat usia. Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca.¹²

Sesuai dengan wataknya kartun yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar peserta didik. Sudjana. 2002:61 Ini menunjukkan bahwa kartun dapat menjadi alat atau media dalam menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar di kelas maupun di luar kelas¹³

b. Unsur-unsur Komik

Toni Masdiono dalam bukunya yang berjudul 14 Jurus Membuat Komik membagi unsur-unsur komik atas halaman pembuka dan halaman isi. Pada halaman pembuka biasanya terdapat unsur-unsur sebagai berikut:

¹²Ibid hal. 63

¹³Ibid hal. 61

1. Judul, biasanya diambil dari tema cerita yang diangkat atau sang tokoh utama. Ukuran huruf dibuat capital dan besar serta berwarna mencolok, sehingga mudah dibaca oleh pembaca.
2. Credit, merupakan berbagai keterangan mengenai tim pembuat komik tersebut seperti nama pegarang, penggambar pensil, dan pengisi warna.
3. Indica, merupakan keterangan-keterangan yang berkaitan dengan penerbit dan waktu terbitnya hingga pemegang hak cipta atas komik tersebut.

Sedangkan unsur-unsur yang terdapat pada halaman isi adalah sebagai berikut :

1. Panel, berfungsi sebagai ruang tempat diletakkannya gambar-gambar sehingga akan tercipta suatu alur cerita yang ingin disampaikan kepada pembaca. Agar komik dapat tampil menarik dan sesuai dengan alur, maka peralihan antara satu panel dengan panel lainnya harus mampu menuntun alur cerita yang dibawa.
2. Gang, berfungsi sebagai ruang waktu yang menjembatani antara satu panel dengan panel lainnya. Melalui gang inilah imajinasi pembaca mengambil dua gambar yang terpisah dan mengubahnya menjadi gagasan.
3. Narasi, merupakan keterangan-keterangan yang menjelaskan dialog suatu percakapan, waktu maupun tempat dan kejadian. Karena itulah narasi pada komik cukup penting peranannya.
4. Balon kata dan efek suara, merupakan suatu lambing yang mengekspresikan suara dialog suatu percakapan. Dalam balon kata dan efek suara biasanya

digunakan variasi bentuk huruf yang sering disesuaikan dengan bunyi-bunyi non verbal¹⁴.

c. Macam-macam Komik

Komik wayang bagi orang asing merupakan jenis asli komik Indonesia. Lakon pokok (karakter utama) komik wayang adalah hasil tradisi lama yang hadir dari sumber hindu, yang kemudian diolah dan diperkaya dengan unsur lokal, beberapa diantaranya berasal dari kesusastraan jawa kuno, seperti Mahabarata dan Ramayana.

a) Komik Silat

Komik silat atau pencak berarti teknik bela diri, sebagaimana karate dari Jepang, atau kun tao dari Cina. Komik silat ini banyak mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda-legenda rakyat. Pada umumnya kisah dalam komik silat menceritakan pengalaman petualangan para pendekar dalam membela kebenaran dan memerangi kejahatan, dan kebaikanlah yang akan memenangkannya.

b) Komik Humor

Komik humor dalam penampilannya selalu menceritakan hal yang lucu dan membuat pembacanya tertawa. Baik karakter tokoh yang biasanya digambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun tema yang diangkat, dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis, komik humor langsung menyentuh kehidupan sehari-hari, sehingga memudahkan orang untuk memahaminya.

¹⁴ Masdiono, op.cit., hal. 12-13

c) Komik Roman Remaja

Dalam bahasa Indonesia, kata roman jika digunakan sendiri selalu berarti kisah cinta, dan kata remaja digunakan untuk menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda, dimana ceritanya tentu saja romantic. Adapun sumber ilhamnya bermacam-macam. Tema yang diambil pun berkisar tentang kehidupan kaum muda dan liku-liku kehidupannya.

d) Komik Didaktis

Komik didaktis merujuk pada komik yang bermaterikan ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi lainnya yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya. Komik jenis ini memiliki dua fungsi sekaligus, yaitu fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan edukatif (pendidikan).¹⁵

Bedasarkan macam-macam komik di atas peneliti membuat komik berupa komik humor mengkaloborasikan dengan komik didaktis sebagai media pembelajaran IPS. Karena dalam komik humor peserta didik menjadi tidak jenuh dalam proses pembelajaran IPS, akan tetapi guru harus memasukan nilai-nilai pendidikan berupa mata pelajaran IPS. Guru mengaharapkan dengan media pembelajaran seperti ini peserta didik akan memahami materi pembelajaran terutama mata pelajaran IPS.

¹⁵ Marcel Boneff, *Komik Indonesia*, (Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia, 2008), hal. 104-135

3. Komik sebagai Media Pembelajaran

Merupakan tugas guru untuk menyediakan suasana yang menyenangkan selama proses belajar. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran.

Mengapa komik, Karena anak-anak, sebagaimana orang dewasa juga, menyukai komik. Oleh karena itu, jika media yang menyenangkan ini dipakai dalam proses pembelajaran, ia akan membawa suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran. Jika peserta didik mendapati suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, mereka akan terlibat total dalam proses pembelajaran itu. Keterlibatan secara total ini penting untuk melahirkan hasil akhir yang baik.

Sebenarnya, komik telah lama digunakan sebagai media pembelajaran. Robert Thorndike bekerja sama dengan DC Comics dan Harold Downes menciptakan buku latihan bahasa yang menggunakan gambar-gambar Superman (Sones, 1944). Para pendidik di Amerika juga menciptakan komik yang mendukung kurikulum pendidikan. Tapi itu tidak berlangsung lama. Orang-orang mulai percaya bahwa komik telah berperan dalam menciptakan kenakalan remaja. Yang lain percaya bahwa komik menghalangi minat baca, imajinasi, dan menyebabkan iritasi mata (Dorrell, Curtis, & Rampal, 1995). Komik juga dituduh sebagai musuh dari membaca serius (Dorrell, Curtis, & Rampal, 1995). Karena asumsi-asumsi negatif ini, komik tidak lagi ditemukan di ruang pembelajaran. Kondisi ini berlanjut sampai 1970an.

Beberapa tahun kemudian, komik akhirnya mendapat tempat di dunia pendidikan. Neil William mengganti buku ESLnya yang masih tradisional dengan komik Calvin and Hobbes untuk mengajar di American Language Institute of New York University (1995). Dan banyak pustakawan yang percaya bahwa komik dapat mengalihkan perhatian pelajar dari televisi dan video games.¹⁶

Peranan pokok dari buku komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para peserta didik. Penggunaan komik dalam pembelajaran sebaiknya dipadukan dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran IPS.

Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana anak membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca dan menjadikan peserta didik paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Guru harus membantu para peserta didik menemukan komik yang baik dan mengasyikkan.¹⁷

Perlu disadari oleh para guru bahwa dewasa ini banyak banyak bacaan komik di pasaran yang sifatnya tak selalu mendidik, yang demikian itu harus difahami oleh peserta didik supaya tidak tersesat dalam oleh bacaan komik yang demikian. Guru harus mengarahkan mereka supaya selektif dalam membaca

¹⁶ Gane Yang, Strengths of Comics in Education, h, 1-4 dalam <http://www.humblecomics.com/comicsedu/about.html>, diakses 25 Desember 2015 jam 11.13

¹⁷ Sudjana, op.cit., hal. 68

komik tetapi jangan sampai peserta didik terlalu terlena dengan bacaan komik sehingga lupa dengan buku bacaan pelajaran.¹⁸

Charles Thacker dalam artikelnya menyatakan bahwa penggunaan media komik memiliki beberapa keunggulan besar, mulai dari taman kanak-kanak hingga sekolah menengah, komik dapat membantu para siswa meneliti, menyatukan, dan menyerap isi materi pelajaran yang sulit.¹⁹

Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca membacanya hingga selesai. Hal inilah juga yang menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik untuk membaca, sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.²⁰

¹⁸Rohani, op. cit., hal. 79

¹⁹ Charles Thecker, *How to Use Comic Life in Classroom*, hal. 7, dalam <http://www.mancinstruct.com/node/69>, diakses 25 Desember 15 pukul 11.28

²⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008), hal. 70

4. Materi Pembelajaran yang diangkat dalam penelitian

Tabel 2.1 Materi Pembelajaran dalam Penelitian

Semester II		
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
1. Memahami Lingkungan Kehidupan Manusia.	1.2 Mendeskripsikan Kehidupan Pada Masa Pra Aksara.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian Pra Aksara 2. Menjelaskan pola kehidupan pada masa pra-aksara 3. Mengidentifikasi kurun waktu pada masa praaksara 4. Mengidentifikasi jenis-jenis zaman Pra Aksara di Indonesia 5. Menyebutkan bukti adanya Manusia Purba 6. Mengidentifikasi macam-macam fosil dan artefak 7. Menjelaskan peninggalan-peninggalan zaman Pra aksara 8. Mengidentifikasi jenis-jenis batu pada zaman pra aksara 9. Menjelaskan zaman logam

<p>1. Memahami Perkembangan Masyarakat Sejak Masa Hindu-Buddha Sampai Masa Kolonial.</p>	<p>2.1 Mendeskripsikan Perkembangan Masyarakat, Kebudayaan dan Pemerintahan pada Masa Hindu Budha.</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan proses masuknya agama Hindu Buddha di Indonesia2. Menjelaskan pengaruh masuknya agama Hindu Buddha3. Menjelaskan sistem pemerintahan Hindu Buddha4. Menjelaskan sistem pemerintahan Hindu Buddha5. Menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia6. Menjelaskan masing-masing kerajaan7. Peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu Buddha
--	--	--

5. Pengaruh Media Komik Terhadap Otak.

Otak adalah penghasil kepandaian. Namun otak akan pandai jika tidak ada proses belajar, caranya otak harus selalu digunakan. Cara menggunakan otak dengan cara berpikir. Belajar tidak hanya duduk manis mendengarkan guru dikelas, tetapi juga berinteraksi adalah belajar, belajar juga dilakukan dengan berimajinasikan materi, seperti einsten mengimajinasikan angka-angka. Imajinasi adalah sebuah proses belajar. Tidak ada kepandaian jika tidak ada proses belajar.

Menurut herbert benson Otak adalah seorang seniman, seorang ahli kimia, seorang ahli teknik. Ia terus bekerja menyusun dan mengatur dirinya sendiri. Sehingga ia bukan tempat penyimpanan yang paling efektif didunia, melainkan juga merupakan pencatat kejadian dan pengurusan perpustakaan yang efisien. Kecepatannya belum tertandingi oleh komputer sekalipun.²¹

Setiap seseorang memiliki daya tangkap yang berbeda didalam otaknya melalui panca indra yang kita miliki. Pada saat informasi tersebut ditangkap oleh panca indra, maka bagaiman informasi-informasi tersebut diserap, diatur oleh otak hal ini disebut juga gaya belajar yang berbeda-beda. Informasi yang dapat dicerna dengan panca indra berpengaruh pada kecepatan otak menangkap informasi dan kekuatan otak menyimpan informasi tersebut dalam ingatan atau memori.

Barbara prashnig (1998) ahli dan penemuan learning styles analysis (LSA) asal australia, mengkategorisasi daya tangkap belajar seseorang terbagi menjadi empat.²²

²¹ Alamsyah Said dan andi budimanjaya, 95 strategi mengajar,(2015: PT Kharism Putra Utama) hal. 1

²² Op. Cit 95 *Sterategi Mengajar* hal. 12-13

- a) Auditori, aktifitas yang melibatkan unsur indrawi telinga mendengar, serta indrawi lidah nada irama, dialog, cerita, debat tanya jawab, dan lain-lain yang keterkaitan.
- b) Visual, aktifitas yang melibatkan unsur indrawi mata melihat, daya tangkap visual daya tangkap visual dapat dilakukan dengan cara melihat: melihat gambar, warna, membaca gambar atau warna dan membedakan gambar atau warna, melihat dan menelaah catatan, diagram, tabel, mind mapp dan hal-hal yang keterkaitan dengan visual.
- c) Taktil: aktivitas yang melibatkan unsur indrawi hidung mencium, dan indrawi kulit meraba dan merasakan. Daya tangkap tersebut dapat dilakukan dengan cara memanipulasi dan memegang.
- d) Kinestetik: aktifitas yang melibatkan dengan unsur kulit meraba, termasuk unsur gerak tubuh. Daya tangkap kinestetik dapat dilakukan dengan cara melakukan dan merasakan, di antaranya: menulis, melakukan aktivitas yang melibatkan gerak tubuh, kordinasi antar tubuh, seperti memegang dan mempraktikan alat ukur satuan milimikro dan hal-hal yang keterkait.

Bedasarkan daya tangkap tersebut media komik dalam mata pelajaran IPS dikatagorikan sebagai daya tangkap auditor dan visual karna dalam media komik terdapat terdapat cerita dan gambar, warna dan mind mapp.

6. Kelebihan Dan Kelemahan Media Komik

Komik merupakan media pembelajaran yang sangat potensial. Aspek visual merupakan salah satu yang ditawarkan oleh komik. Kebanyakan orang merupakan

pebelajar visual yang mengasosiasikan kepinginan informasi dengan imajinasi tertentu (ascoont 2006). Pada intinya, komik dapat dipakai untuk menolong khususnya anak-anak dalam pembelajaran pada hampir seluruh topik. Tanpa bermaksud propoganda.

a. Kelebihan Menggunakan Media Komik

1. Dapat memotivasi peserta didik karena dalam komik menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti peserta didik membuat peserta didik paham dalam alur cerita yang ada dalam komik.
2. Membantu untuk memahami alur cerita yang dituanggkan panel-panel gambar akan membantu merka melihat jalan cerita.
3. Mendorong peserta didik minat dalam membaca buku, berawal dari komik peserta didik menjadi gemar membaca.
4. Analisis peserta didik lebih tajam, dapat membuat peserta didik mengerti isi berita dengan analisis yang mendalam dan membuat peserta didik menjadi berfikir spesifik tentang isi tulisan.
5. Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik.

b. Kelemahan Menggunakan Media Komik

Memang tidak semua isi komik tidak mengisi pengajaran yang positif. Dibalik nilai-nilai yang telah disebutkan di atas, komik pun memberikan dampak buruk yang perlu diwaspadai oleh para penggemarnya.

1. Memerlukan proses perancangan pembuatan yang memakan waktu lama.

2. Peserta didik menjadi merasa mudah membaca komik menjadikan malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
3. Guru harus memiliki ketrampilan dan penguasaan yang baik, karena media pembelajaran komik dapat menjadikan peserta didik menjadi kurang aktif dan menjadikan suasana kelas gaduh.
4. Media komik juga belum bisa memenuhi kebutuhan peserta didik, karena setiap peserta didik memiliki daya tangkap yang berbeda-beda.

7. Penerapan Media Komik

Penggunaan media komik pada mata pelajaran IPS dalam proses pembelajaran menekankan peserta didik dapat menceritakan ulang kembali materi yang telah guru sampaikan dan memberikan rasa kemandirian dalam belajar. Penggunaan media komik dalam proses pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat membangkitkan peserta didik dalam gairah belajar peserta didik sehingga pengetahuan yang ada dalam memori otak peserta didik menjadi permanen.

Media komik pada mata pelajaran IPS merupakan media yang memberikan kesempatan kepada guru untuk lebih berinovasi dan kreatif dalam membuat media pembelajaran sehingga dengan inovasi dan kreatif yang guru lakukan akan berdampak positif bagi peserta didik seperti halnya peserta didik dapat mandiri membaca dan memotivasi belajarnya tinggi. Media komik dikategorikan sebagai media visual yang dimana media komik berupa gambar, warna, tabel dan mind

mapp. Langkah-langkah proses pembelajaran media komik pada mata pelajaran IPS.

a. Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran yang Ingin Dicapai.

Hal ini paling utama pada proses pembelajaran guru harus menyampaikan kompetensi dasar (KD) mata pelajaran yang ingin dilakukan, sehingga peserta didik dapat memperkirakan sejauh mana materi yang harus mereka kuasainya. Hal ini kaitannya sangat erat dengan indikator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.

b. Guru Menyampaikan Pengantar Pembelajaran.

Pengantar pembelajaran ini akan menjadi hal yang sangat menentukan ini akan menjadi titik tolak ukur motivasi dan mendorong peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang ada.

c. Guru Memberikan Lembar Materi Ajar Berupa Komik.

Pada proses ini guru terlibat aktif dalam proses yang terjadi, dan cara ini juga dapat dimodifikasi dengan media mind mapp, guru menjelaskan secara rinci.

d. Langkah Selanjutnya Peserta Didik Dipanggil Secara Bergantian untuk Menjelaskan Kembali Alur Cerita yang Telah Guru Sampaikan.

Langkah inipun bisa beragam cara dalam mempraktikannya, bisa dengan penunjukan langsung, drama dan undian secara bergilir untuk menjelaskan ulang.

e. Guru Meminta Beberapa Peserta Didik untuk Menyimpulkan Materi yang Baru Dibahas.

Proses ini lebih menekankan pemahaman peserta didik pada materi yang telah dilakukan, sehingga pemahaman setiap peserta didik tidak berbeda-beda.

8. Hakikat hasil belajar IPS

a. Hakikat Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap diri orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar terjadi diman saja dan kapan saja. Salah satu tanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.²³

Hasil perubahan tingkah laku seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor dari kegiatan belajar. Faktor tersebut dikelompokan oleh kecenderungan oleh beberapa respon. Hal tersebut sesuai dengan pendapat hillgrad dan bower (dalam ngalim purwanto) mengemukakan bahwa :

“belajar berhubungan dengan tingkah laku disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respon pembawaan, kemantapan atau keadaan sesaat seseorang”.²⁴

²³ Azhar Arsad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : rajagrindo persda, 2002), hal. 70

²⁴ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: ramadja karya CV, 2008), hal. 85

Dari penjelasan tersebut maka dapat diketahui bahwa tingkah laku seseorang secara langsung dipengaruhi oleh proses belajar. Hasil belajar menurut Howard Jingsley dalam Nana Sudjana merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah memiliki pengalaman belajar dan menjadi tiga macam, yaitu :1) keterampilan dan kebiasaan :2) pengetahuan dan pengertian :3) sikap dan cita-cita.²⁵

Jadi, dengan belajar seseorang akan mengalami dan mendalami suatu perubahan-perubahan yang akan timbul pada dalam dirinya maupun dari luar dirinya, baik itu tingkah laku yang dimiliki maupun pengetahuan yang awalnya tidak mengetahui menjadi memiliki pengetahuan. Dalam pembelajaran juga peserta didik diharapkan memiliki pemikiran yang kritis. Dengan cara peserta didik memahami suatu pembelajaran yang telah diberikan oleh guru, agar peserta didik paham dengan materi pembelajaran guru memberikan imbuhan agar diulang kembali materi yang sudah disampaikan agar daya ingat tetap terjaga. Pada intinya peserta didik agar mengulang kembali materi yang telah diberikan oleh guru.

b. Hakikat Hasil Belajar

Setiap pembelajaran bertujuan pada suatu hasil. Peserta didik yang mendapatkan hasil belajar dari sekolah harus dapat mempertanggung jawabkan pada kehidupan sehari-hari. Hasil belajar yang telah didapat agar disimpan dalam ingatan untuk kemudian digali dari ingatan bila diperlukan.

²⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Remaja Rosda karya, 2009), hal.22

Suatu aktivitas pembelajaran dapat dikatakan efektif bila proses pembelajaran tersebut dapat mewujudkan sasaran atau hasil belajar tertentu. Beraneka ragam tingkah laku yang diperoleh dalam belajar tersebut dengan kapabilitas yang tidak hanya berupa pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap. Dengan kata lain, hasil belajar dapat dikatakan sebagai perubahan yang terjadi dalam diri individu akibat dari usaha yang dilakukan secara bertahap selama proses pembelajaran itu berlangsung. Evaluasi dapat dilakukan pada awal pembelajaran maupun akhir pembelajaran ketika pembelajaran tersebut berlangsung.

Suharsimi arikunto menyatakan

“hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses pembelajaran yang membutuhkan waktu panjang. Dimanan tingkah laku itu tampak dalam perubahan yang dapat diamati dan diukur. Perubahan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sebagai hasil kegiatan pembelajaran terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap”.²⁶

Bedasarkan pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto hasil belajar akan dapat terlihat setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran yang panjang dari usah yang dilakukan secara bertahap hingga proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya perubahan yang dialami oleh peserta didik tidak hanya membentuk karakter atau tingkah laku dalam dirinya akan tetapi dapat mempengaruhinya berupa pengetahuan dan juga keterampilan.

Evaluasi yang digunakan pada akhir dari proses pembelajaran biasanya menggunakan suatu tes. Menurut Ngalim Purwanto, tes yang digunakan untuk

²⁶ Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: bumi aksara, 2000), hal. 133

mengukur atau menilai sampai dimana pencapaian peserta didik terhadap bahan pelajaran yang telah diajarkan, dan selanjutnya untuk menentukan kenaikan tingkat atau kelulusan peserta didik yang bersangkutan.²⁷ Tes tersebut dimaksudkan untuk melihat peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran sehingga guru akan dapat mengevaluasi kegiatan pembelajaran apabila peserta didik masih banyak yang mendapatkan hasil belajar di bawah KKM, baik mengevaluasi model pembelajaran, metode pembelajaran ataupun media pembelajaran agar guru dapat membantu dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang belajar yang terdiri dari :

a. Faktor Fisiologis

Yang digolongkan dalam faktor fisiologis antara lain adalah penglihatan, pendengaran dan kondisi fisiologis. Apabila penglihatan dan pendengaran terganggu maka hal ini akan menghambat subyek yang belajar. Gangguan ini antara lain dalam memperoleh atau memakai informasi, dalam mempelajari catatan atau buku, sewaktu melakukan pengamatan atau observasi. Demikian pula halnya dengan kondisi fisiologis, yaitu kesegaran jasmani, keletihan, kekurangan gizi, kurang tidur, kesakitan yang diderita. Hal ini mempengaruhi dalam proses belajar termasuk pendengaran dan penglihatan pada waktu belajar juga dipengaruhi oleh kondisi fisiologis. Faktor psikologis mencakup tentang :

²⁷ M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 25

a) Kecerdasan (Intellegensi)

Kecerdasan merupakan salah satu faktor yang penting dalam menentukan berhasil tidaknya seseorang dalam belajar. Pada umumnya pada situasi yang sama anak yang lebih cerdas, prestasi belajarnya akan lebih tinggi daripada peserta didik yang kurang cerdas.

b) Bakat

Bakat baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Jika bahan penjelasan yang dipelajari peserta didik sesuai dengan bakatnya maka hasil belajarnya akan lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya.

c) Perhatian

Menurut Gazali, Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju pada suatu obyek (benda, hal) atau sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka peserta didik harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian peserta didik, maka timbulah kebosanan sehingga peserta didik tidak suka lagi belajar.

d) Minat

Menurut Hilgard, rumusan tentang minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara dan belum tentu diikuti dengan perasaan, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ

diperoleh kepuasan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

e) Motivasi

Motivasi belajar oleh W.S Winkel (1983) diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberi arah pada kegiatan belajar itu, maka tujuan yang dikehendaki peserta didik tercapai Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas ialah dalam hal gairah atau semangat belajar, peserta didik yang bermotivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tumbuhnya sudah siap melakukan kecakapan baru. peserta didik yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar. Belajarnya akan lebih berhasil jika anak sudah matang jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar.

g) Kesiapan (Readiness)

Menurut Jamies Drever, kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesiapan perlu diperhatikan proses belajar, karena jika peserta didik belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

h) Berfikir dan ingatan

Berfikir adalah suatu kegiatan berupa pelulusan gagasan berdasarkan pengetahuan yang ada dengan memperhitungkan hubungan sebab akibat dirangkaikan secara logik dan rasional. Ingatan diartikan sebagai kegiatan kognitif yang memungkinkan seseorang menyadari bahwa pengetahuan yang dimilikinya itu bersumber dari masa lampau. Seorang siswa akan dapat belajar dengan baik dan mampu mengikuti pelajaran selanjutnya bila peserta didik tersebut bisa berfikir dengan logis dan mampu mengingat materi yang diajarkan sebelumnya.

2. Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi :

a. Kelelahan Jasmani

Kelelahan jasmani terlihat dengan lelah seluruhnya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh, kelelahan ini terjadi karena kekacauan substansi sisa pembakaran dalam tubuh, sehingga darah tidak lancar pada bagian – bagian tertentu.

b. Kelelahan Rohani

Dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Dapat disimpulkan bahwa kelelahan dapat mempengaruhi belajar. Agar peserta didik dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya, sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

3. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi proses hasil belajar. Faktor eksternal terdiri dari:

a. Faktor lingkungan belajar

Yang tergolong dalam faktor lingkungan belajar adalah faktor lingkungan belajar di dalam dan diluar sekolah Lingkungan belajar didalam sekolah terdiri dari:

1. Lingkungan Alam

Seperti suhu, pertukaran udara dan cahaya, penerangan serta tumbuh-tumbuhan di dalam areal sekolah.

2. Lingkungan Fisik

Seperti gedung, instalasi, konstruksi, dan tata letak serta perlengkapan belajar yang digunakan.

3. Lingkungan Sosial

Seperti suasana hubungan timbal balik antara semua personil yang terlihat dalam kegiatan belajar. Dampak dari lingkungan alam didalam sekolah yang menyenangkan dapat mempertinggi ketekunan dan kegairahan dalam belajar Penggunaan meja, kursi dan papan tulis berada misalnya ini lebih memungkinkan berlangsungnya proses belajar mengajar yang bervariasi dan mendorong kegiatan belajar lebih bergairah. Hubungan timbal balik yang baik, akrab diantara peserta didik, guru karyawan akan dapat merangsang terwujudnya masyarakat sekolah yang gemar belajar.

Pengelompokan beberapa faktor tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar. Berbagai faktor tersebut dapat mempengaruhi berbagai kemampuan atau kompetensi peserta didik sebagai hasil belajar yang optimal, yaitu:

1. Ranah kognitif: berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah Afektif: berkenaan dengan hasil belajar sikap yang terdiri atas lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotorik: berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Berdasarkan definisi tersebut dapat ditarik benang merah bahwa hasil belajar adalah kemampuan penguasaan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari pengalaman belajarnya dengan lingkungan belajarnya yang membawa suatu perubahan pada individu yang belajar dengan baik perubahan sikap dan perubahan keterampilan intelektual.

Maka dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar adalah akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Dengan melaksanakan proses belajar, peserta didik mengalami perubahan keadaan yang meliputi perubahan pengetahuan, sikap, tingkahlaku, keterampilan, serta memiliki kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, proses belajar mencakup

internal dan eksternal yang merupakan penunjang bagi tercapainya hasil belajar yang hendak dicapai oleh peserta didik.

9. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan gabungan antara berbagai disiplin ilmu seperti geografi, ekonomi, sejarah dan ekonomi. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala sosial kehidupan masyarakat sekitar.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Mempelajari gejala-gejala sosial kehidupan manusia di masyarakat. Ilmu pengetahuan sosial berusaha membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga akan menjadikannya menjadi mengerti dan memahami lingkungan masyarakat sekitarnya. Dari pembelajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat memberikan manfaat tersendiri bagi kehidupan lingkungan masyarakat disekelilingnya.

Menurut Kosasi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan:

“membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga membantu anak dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya, sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat”.²⁸

Dari penjabaran pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Trianto maksudnya adalah bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial mempelajari, menelaah, dan

²⁸ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), Hal. 173

mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Dari gejala dan masalah sosial kemudian ditelaah, dianalisis faktor-faktor sehingga dapat dirumuskan pemecahan permasalahannya. Sehingga peserta didik akan semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat.

Gross menyebutkan bahwa tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan di masyarakat. Tujuan lain adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan menghadapi setiap persoalan yang dihadapinya.²⁹

Bedasarkan pengertian dan tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah dibutukannya suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan model, media dan media pembelajaran harus senantiasa terus ditingkatkan agar pembelajaran Pendidikan IPS benar-benar mampu memberikan sebuah kemampuan, pembekalan dan keterampilan dasar bagi peserta didik, karena di dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempelajari tentang gejala-gejala sosial dan masalah kehidupan di masyarakat yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi yang suatu ketika menimpah dalam kehidupan peserta didik maupun masyarakat sekitar.

²⁹ Surdiyo, *Materi Pendidikan IPS SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), Hal. 22

10. Hasil Belajar IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB. Pelajaran IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.³⁰

Bedasarkan pernyataan di atas bahwa guru harus memahami pengertian peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. Fakta adalah informasi atau ada atau terjadi dalam kehidupan yang terjamin kebenarannya. Konsep adalah penerapan atau pemberian label untuk sesuatu yang membantu seseorang mengenal, mengerti, dan memahami. Generalisasi adalah merupakan sejumlah konsep yang memiliki keterkaitan dan makna serta pernyataan tentang hubungan antara konsep.

Pelaksanaan kurikulum IPS diberbagai lembaga Pendidikan dengan keluasaan, kedalaman dan bobot yang sesuai dengan jenis dan jenjang Pendidikan yang dilaksanakan. Maka dengan adanya hal tersebut diperlukan model, metode dan media yang kreatif dan inovatif agar tercapainya hasil pembelajaran yang maksimal dalam mata pelajaran IPS.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran IPS merupakan sebuah proses dari sebuah proses pembelajaran yang dilaksanakan yang diharapkan dapat mengantarkan peserta didik agar dapat berkopetensi dalam praktek komunikasi sosial, mampu memecahkan masalah yang di hadapi dengan mencari sebuah solusi yang di lihat dari berbagai disiplin ilmu sehingga dalam mempelajari IPS peserta didik akan memperoleh sebuah manfaat bagi dirinya di lingkungan

³⁰ *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Standar Kopetensi mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah* (Jakarta: Depdiknas 2006), hal. 575

sekolah maupun di dalam kehidupan sehari-harinya dan mampu membentuk peserta didik menjadi anak bangsa yang bertanggung jawab.

Hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) akan dapat diperoleh melalui proses pembelajaran bukan pada hasil Ujian Nasional. Dengan memasukan mata pelajar ke Ujian nasional akan menghilangkan tujuan pembelajaran IPS yang mana membentuk peserta didik untuk dapat memaknai sebuah proses pembelajaran melalui pemecahan masalah yang menghadapi dengan mencari sebuah solusi yang dilihat dari berbagai aspek bidang ilmu di dalam mata pelajaran IPS sehingga dalam mempelajari IPS peserta didik akan memperoleh sebuah manfaat bagi dirinya di lingkungan sekolah maupun di dalam kehidupan sehari-harinya dan mampu membentuk peserta didik menjadi anak Bangsa yang bertanggung jawab serta memiliki jati diri sebagai bangsa Indonesia. Maka dengan demikian melihat hasil belajar IPS bukan dilihat pada hasil akhir Ujian Nasional namun dilihat pada proses pembelajaran yang dilalui peserta didik.

Namun untuk mencapai tujuan IPS yang sebenarnya maka guru harus dapat menguasai konsep dari Ilmu Pengetahuan Sosial, yang dimana menekankan terhadap sebuah pemahaman terhadap peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi. Fakta adalah informasi atau ada atau terjadi dalam kehidupan yang terjamin kebenarannya. Konsep adalah penerapan atau pemberian label untuk sesuatu yang membantu seseorang mengenal, mengerti, dan memahami. Generalisasi adalah merupakan sejumlah konsep yang memiliki keterkaitan dan makna serta pernyataan tentang hubungan antara konsep. Maka apabila guru dapat menguasai dari semua

konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akan dapat mencapai sebuah tujuan IPS yang sebenarnya dan maksimal.

B. Penelitian yang relevan

Untuk menambah keluasan pandangan dan referensi serta kelayakan dari penelitian ini untuk dilakukan, maka ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai acuan, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh:

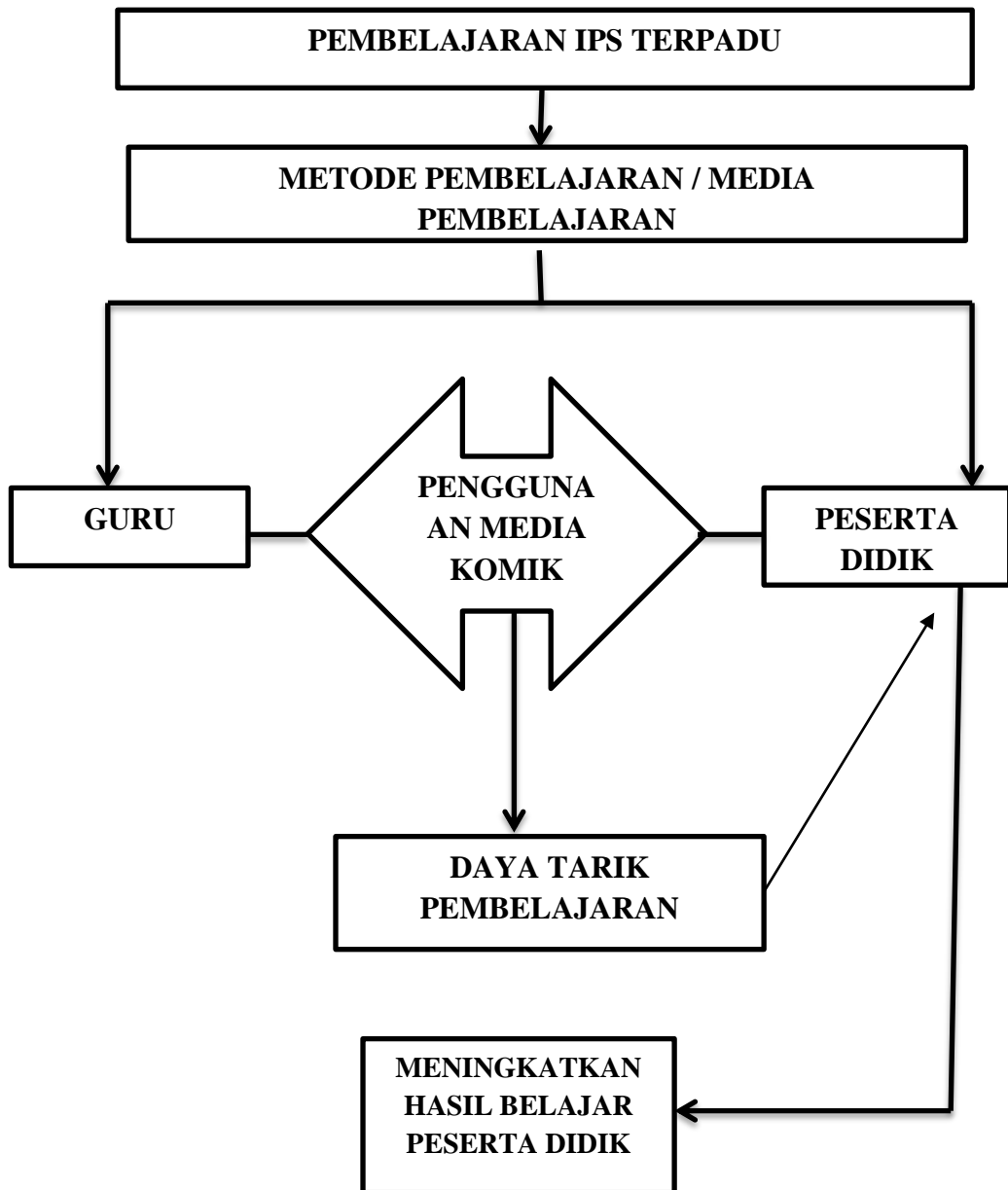
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

Penulis/Jenis	Tipe	Hasil Penelitian	Persamaan	perbedaan
1. Eko Yuli Supriyanta "Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo"	Skripsi,Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta 2014	Terdapat Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang sejarah Persiapan kemerdekaan Indonesia	Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menggunakan media komik	Tempat dan waktu berbeda
2. Lailatul Mahmudah "Efektivitas	Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan	Terdapat Efektivitas Penggunaan	Penelitian menggunakan metode	Tempat, waktu dan pencapaian

<p>Penggunaan Media Komik Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembelajaran SKI di SMP Negeri 264 Jakarta”</p>	<p>Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta 2014</p>	<p>Media Komik Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembelajaran SKI</p>	<p>Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menggunakan media komik</p>	<p>akhir</p>
<p>3. Erma Dwi Astuty, Historical Comic sebagai Media pembelajaran IPS materi sejarah pada pokok bahasan Perkembangan kehidupan masa pra-aksara Pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kalinyamatan Jepara</p>	<p>Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang 2011</p>	<p>Terdapat Historical Comic Sebagai Media Pembelajaran IPS dengan Materi Sejarah Pada Pokok Bahasan Perkembangan Kehidupan Masa Pra-Aksara</p>	<p>Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menggunakan media komik</p>	<p>Tempat dan waktu</p>

C. Kerangka berpikir

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



Penggunaan media pembelajaran Komik merupakan sebuah media yang menekankan pada peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan menekankan peserta didik untuk aktif berinteraksi antara pembelajar dengan pengajar, situasi yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi. Hal tersebut akan membawa pengaruh pada pencapaian hasil belajar peserta didik yang maksimal.

Namun, agar dapat mencapai sebuah hasil yang maksimal terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan antara lain, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan psikologi, seperti motivasi, perhatian dan pengamatan peserta didik. Sedangkan faktor eksternal yaitu terciptanya sebuah lingkungan belajar yang kondusif, aktif dan menyenangkan dimana peserta didik akan lebih bebas mengeluarkan pendapatnya, yang meliputi cara memperoleh pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan serta pembentukan sikap. Maka dalam sebuah pelaksanaan pembelajaran faktor tersebut harus dapat diperhatikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik yang maksimal.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu mencapai tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kemampuan dan keterampilan guru yang kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran mampu memberikan penjelasan yang lebih intensif dan menjadikan peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan dasar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Maka dengan adanya sebuah penggunaan media Komik pada mata pelajaran IPS, akan sangat berpengaruh besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media komik

akan menciptakan pembelajaran IPS yang efektif serta pembelajaran yang aktif, sehingga dapat mempengaruhi besar terhadap hasil atau nilai yang didapat peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Bedasarkan penjabaran di atas maka peneliti yakin penggunaan media komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Terpadu Baiturrahman Bandung.

D. Hipotesis tindakan penelitian

Hipotesis adalah pernyataan tentatif (sementara) yang merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya.³¹

Dalam penelitian ini, penulis akan mengemukakan hipotesis yang berfungsi sebagai jawaban sementara dan pembuktiannya akan dilakukan melalui penelitian lapangan dengan menggunakan penelitian. Bertitik tolak dari perumusan masalah dan kerangka berpikir, maka penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

“ Jika proses pembelajaran IPS menggunakan media komik, maka hasil belajar IPS dapat ditingkatkan pada peserta didik kelas VII SMP Baiturrahman Bandung”.

³¹ Asep Muhyiddin. *Penyusunan Skripsi*, (Bandung: UIN Sunan Gunung Djati), hal. 75

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Operasional

Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah penggunaan media komik pada pelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar kelas VII di SMP Baiturrahman Bandung, maka dirumuskan tujuan oprasional yang sifatnya lebih spesifik. Tujuan oprasional tersebut, yaitu : (a) merumuskan media komik pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Baiturrahman Bandung, media komik ini dilakukan untuk memperoleh hasil belajar IPS terpadu di SMP Baiturrahman Bandung, (b) menguji coba media komik pada mata pelajaran IPS secara empiris agar dapat diperbaiki, dinilai lebih lanjut, dan dikembangkan, (c) merumuskan dampak penggunaan media komik terhadap hasil belajar IPS. Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah penggunaan media komik untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII A dan B. Sekolah berasrama (Boarding School) yaitu SMP Terpadu Baiturrahman, yang beralamatkan di Jln. Rancakole Kp. Bojong Desa. Cikoneng Kec. Ciparay Kabupaten Bandung dan waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 pada bulan Febuari sampai bulan Maret tahun 2016.

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII A SMPT Baiturrahman Bandung, di Jln. Rancakole Kp. Bojong Desa. Cikoneng Kec. Ciparay.

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian ini dilakukan awal semester dua pada tanggal bulan Februari 2016 sampai dengan bulan Maret 2016. Penelitian ini mengacu pada kalender akademik sekolah, yang dibagi dalam dua tahap :

- a. Tahap pertama yaitu pra-penelitian, dalam tahap ini dilakukan pengamatan (observasi) kegiatan pembelajaran guru IPS pada semester ganjil tahun ajaran 2015-2016 (bulan Oktober-Desember 2015) yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi sebagai dasar penelitian tahap kedua, yaitu penelitian tindakan. Hasil pra penelitian ini digunakan sebagai dasar penelitian yang dijadikan sumber data dalam penyusunan penelitian tahap kedua, yaitu penelitian tindakan.
- b. Tahap kedua penelitian yaitu tindakan, dalam tahap ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2015-2016 pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret yang dilakukan secara kolaborasi dengan guru dalam tindakan pada saat proses pembelajaran IPS.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *classroom action research* (penelitian tindakan kelas) berjenis *collaborative action research* (penelitian tindakan kerjasama)³². Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian dengan melakukan tindakan-tindakan yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan subjek yang diteliti untuk memecahkan masalah dengan tujuan adanya perubahan, perbaikan dan peningkatan pada proses belajar IPS.

Menurut suyanto menyatakan “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.”³³

Alasan peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas adalah untuk menerapkan secara langsung proses pembelajaran dengan media komik.

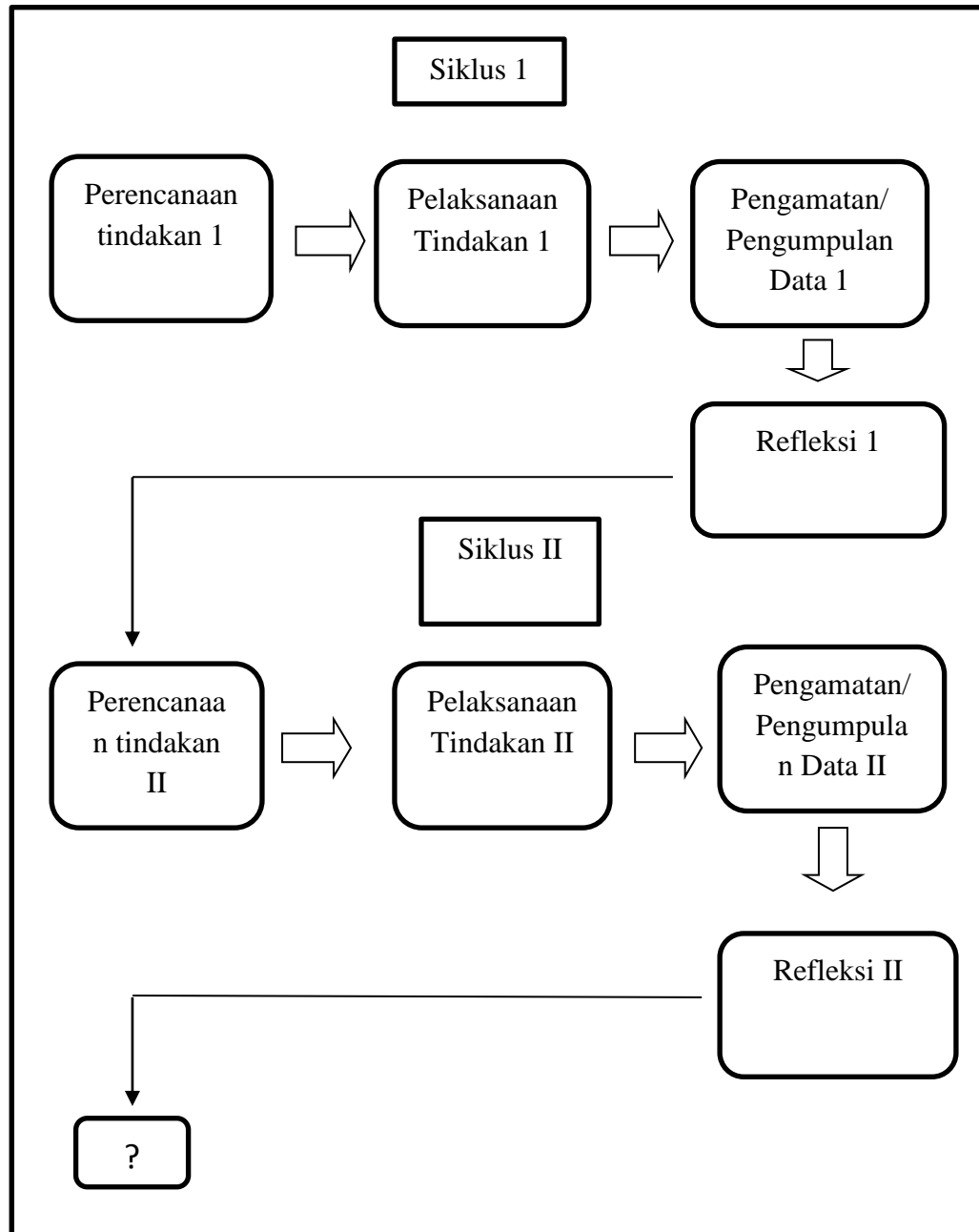
Dalam penelitian tindakan kelas terdapat langkah-langkah sebagai tahapan peneliti. Secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim digunakan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:

³² Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun : Skripsi, Thesis Dan Disertasi*, (Jakarta : Alfabetta, 2013), hal 90

³³ Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2008), hal 26

SIKLUS TINDAKAN

Siklus PTK menurut kemmis dan Mc. Taggart³⁴



Gambar 3.1 Model Spiral Kemmis Dan Mc. Taggart

³⁴Suharsimi, Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta. PT Bumi Aksara, 2004) hal. 16

Berdasarkan siklus PTK menurut Kemmis dan Mc. Taggart, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan (Planning)

Yaitu kegiatan yang dilakukan dalam menyusun rencana tindakan yang hendak dilaksanakan di kelas. Rencana disusun secara fleksibel, karena untuk mengakomodir berbagai kemungkinan yang dapat saja terjadi ketika tindakan dilaksanakan. Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Maksudnya agar dapat gambaran tentang keadaan pembelajaran apa adanya sebagaimana selama ini berlangsung.³⁵ Peneliti berkolaborasi dengan guru dalam menyusun rancangan tindakan dan peneliti menentukan fokus peristiwa yang akan diamati lalu membuat instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta terjadi selama tindakan berlangsung.

2. Tahapan Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Pada tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau perencanaan isi rancangan yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti mengikuti perencanaan tindakan yang di rancang sebelumnya.

3. Tahap Pengamatan (Observing)

kegiatan mengamati, mengenali sambil mendokumentasikan (mencatat dan merekam) terhadap proses, hasil, pengaruh dan masalah baru yang mungkin saja muncul selama tindakan dilakukan. Hasil observasi ini akan dijadikan bahan

³⁵ Nusa Putra, *Research & development, penelitian dan pengembangan: suatu pengantar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012) hal. 56

analisis dan dasar refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan dan bagi penyusun rencana tindakan selanjutnya.

4. Tahap Refleksi (Reflecting)

Yaitu mengkaji sambil mengevaluasi tentang apa saja rencana dan tindakan yang sudah tercapai dan apa saja yang belum dilaksanakan pada suatu siklus. Refleksi dilakukan secara kolaboratif antar peneliti dan guru mitra. Berangkat dari hasil refleksi, peneliti bersama guru mitra merumuskan kembali rencana pembelajaran untuk ditindaklanjuti pada siklus berikutnya. Dalam penilaian laporan, uraian refleksi ini sangat diperhatikan oleh penilai, dicermati bagaimana peneliti melakukan dan tindak lanjut dari refleksi tersebut, apakah digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki perencanaan berikutnya. Artinya, temuan telah sesuai atau mencapai penelitian maka langkah selanjutnya adalah menulis laporan³⁶

³⁶Uhar. Suharsaputra, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan Tindakan*, (Jakarta : PT Refika Aditama, 2012) hal. 86

Tabel 3.1
Intervensi Tindakan Kelas Siklus 1

Perencanaan ide awal	Mengikuti proses pembelajaran IPS
Diagnosa	Hasil peserta didik diharapkan mengerti dengan materi yang disampaikan guru IPS.
Temuan Awal	Berdasarkan hasil observasi di kelas berupa pengamatan terhadap peserta didik, diperoleh keterangan bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang membutuhkan tingkat penalaran tinggi. Masih banyak guru IPS yang mengajar di kelas menggunakan media konvensional seperti teks book dan diiringi metode ceramah sehingga peserta didik menjadi jenuh dan bosan dan tidak tertarik pada materi yang disampaikan guru.
Perencanaan	<p>a. Mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).</p> <p>b. Membuat acuan program proses pembelajaran.</p>
Tindakan	<p>a. Guru mengadakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RPP. Dengan tahapan-tahapan berikut:</p> <p>1. Mengidentifikasi dan menyeleksi terlebih dahulu materi pembelajaran berdasarkan prinsip konsep dan masalah pada materi IPS.</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Memulai proses pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. 3. guru mengadakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah dengan menggunakan media konvensional berupa spidol dan papan tulis dan materi ajar buku panduan IPS. 4. peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru. 5. Guru menganjurkan peserta didik mempunyai buku panduan IPS 6. Guru melakukan refleksi setelah menyelesaikan pokok bahasan <p>b. Guru mengobservasi kegiatan belajar peserta didik.</p>
<p>Observasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Posisi guru berada di siklus 1 adalah sebagai pelaksana dalam tindakan kelas, peneliti sebagai observer yaitu mengumpulkan data penelitian berdasarkan pengamatan guru mengajar. Data tersebut berdasarkan pengamatan aktivitas peserta didik pada respon pembelajaran. • Meyiapkan format pemantau (instrumen pemantau tindakan untuk guru dan instrumen pemantau untuk peserta didik) serta menyapkan buku

	catatan untuk menulis catatan lapangan.
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelola dan menganalisis data yang diperoleh pada siklus 1. • Menarik kesimpulan pada siklus 1. • Merefleksi kekurangan pada siklus 1 dengan standar indikator pencapaian hasil (IPH) > 75% dengan nilai KKM 75

Dari penjelasan intervensi tindakan kelas siklus 1 di atas, apabila terlaksana maka tindakan peneliti dilanjutkan siklus 2 dengan menggunakan media komik, penelitian kemudian memberikan penjelasan pelaksanaan tindakan kelas siklus 2 yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2
Intervensi Tindakan Kelas Siklus 2

Perencanaan ide awal	Mengikuti proses pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran komik.
Diagnosa	Hasil peserta didik diharapkan meningkat dengan adanya proses pembelajaran yang menggunakan media komik.
Temuan Awal	Bedasarkan hasil observasi di kelas berupa pengamatan terhadap peserta didik, diperoleh keterangan bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang membutuhkan tingkat penalaran tinggi. Masih banyak guru IPS yang mengajar di kelas menggunakan media konvensional seperti teks book dan diiringi metode ceramah sehingga peserta didik menjadi jenuh dan bosan dan tidak tertarik pada materi yang disampaikan guru. Hal ini mendorong peneliti melakukan tindakan kelas dengan cara menggunakan media komik pada mata pelajaran IPS.
Perencanaan	c. Merencanakan media komik yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. d. Mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

	e. Membuat acuan program proses pembelajaran.
Tindakan	<p>c. Guru mengadakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media komik. Dengan tahapan-tahapan berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Mengidentifikasi dan menyeleksi terlebih dahulu materi pembelajaran berdasarkan prinsip konsep dan masalah pada materi IPS. 8. Memulai proses pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. 9. Guru dan peserta didik menetapkan perencanaan yang berisi tentang aturan main dalam proses pembelajaran IPS pada kajian materi sejarah. 10. guru mengadakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media komik. 11. Merangsang peserta didik untuk bertanya kepada guru untuk mengembangkan pengetahuannya. 12. Guru menganjurkan peserta didik mempunyai buku panduan IPS 13. Guru membimbing peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. 14. Guru melakukan refleksi setelah

	<p>menyelesaikan pokok bahasan</p> <p>15. Guru memberi soal agar mengetahui keahaman peserta didik.</p> <p>d. Guru mengobservasi kegiatan belajar peserta didik.</p>
Observasi	<ul style="list-style-type: none"> • Posisi guru berada di siklus 2 adalah sebagai pelaksana dalam tindakan kelas dan peneliti sebagai observer yaitu mengumpulkan data penelitian berdasarkan pengamatan tindakan yang dilaksanakan guru. Data tersebut berdasarkan pengamatan aktivitas peserta didik pada respon pembelajaran. • Meyiapkan format pemantau (instrumen pemantau tindakan untuk guru dan instrumen pemantau untuk peserta didik) serta menyapkan buku catatan untuk menulis catatan lapangan.
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelola dan menganalisis data yang diperoleh pada siklus 2. • Menarik kesimpulan pada siklus 2. • Merefleksi kekurangan pada siklus 2 dengan standar indikator pencapaian hasil (IPH) > 75% dengan nilai KKM 75

Dari penjelasan intervensi tindakan kelas siklus 2 di atas, apabila terlaksana maka tindakan peneliti dilanjutkan siklus 3, penelitian kemudian memberikan penjelasan pelaksanaan tindakan kelas siklus 3 yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Tabel Intervensi Tindakan kelas Siklus 3

Perencanaan : ide awal	Mengevaluasi proses tindakan kelas siklus 2 berdasarkan hasil refleksi, selanjutnya hasil refleksi tersebut digunakan sebagai dasar untuk merevisi atau melengkapi rencana pembelajaran menggunakan media komik siklus 3.
Diagnosa	Hasil belajar peserta didik diharapkan meningkat dari siklus 2 ke siklus 3 melalui penggunaan media komik.
Temuan siklus I	<ul style="list-style-type: none"> • Berdasarkan refleksi hasil observasi siklus 2 yang berupa pengamatan dijadikan berupa data pendukung untuk pelaksanaan siklus 3. Temuan observasi siklus 2 yang dianggap penting digunakan sebagai acuan dalam penggunaan media komik terhadap hasil belajar IPS pada siklus II ini. • Mengidentifikasi pada temuan siklus 2 kemudian di evaluasi.
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi atau merevisi rencana pembelajaran untuk perbaikan dalam penggunaan media komik, untuk melanjutkan dalam tindakan kelas siklus 3

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan rencana program pembelajaran (RPP) • Membuat acuan program pembelajaran sesuai dengan materi.
Tindakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengadakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media komik. Dengan tahapan-tahapan berikut: 2. Mengidentifikasi dan menyeleksi terlebih dahulu materi pembelajaran berdasarkan prinsip konsep dan masalah pada materi IPS 3. Memulai proses pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. 4. Guru dan peserta didik menetapkan perencanaan yang berisi tentang aturan main dalam proses pembelajaran IPS pada kajian materi yang sudah di rencanakan. 5. guru mengadakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media komik. 6. Merangsang peserta didik untuk bertanya kepada guru

	<p>untuk mengembangkan pengetahuannya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Guru membagi 7 kelompok yang beranggota 3-4 peserta didik dengan cara mengundi, yang dimana undian tersebut bertulis nama kerajaan. 8. Setelah terbentuk guru mengintruksikan untuk membuat media map mapping sesuai dengan kerajaan yang sudah diundi. 9. Peserta didik diminta untuk mencari referensi di Perpustakaan sebanyak-banyaknya untuk membuat map mapping . 10. Guru melakukan refleksi setelah menyelesaikan pokok bahasan 11. Guru memberi soal dengan bentuk soal cerita bergambar, dengan soal cerita bergambar dengan itu guru dapat mengetahui pemahaman peserta didik. <p>Guru mengobservasi kegiatan belajar peserta didik.</p>
Observasi	<ul style="list-style-type: none"> • Posisi guru adalah sebagai pelaksana dalam tindakan kelas dan peneliti sebagai observer yaitu mengumpulkan data penelitian berdasarkan pengamatan tindakan yang dilaksanakan guru. Data tersebut

	<p>berupa catatan observasi secara detail berdasarkan pengamatan aktifitas peserta didik pada proses pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meyiapkan format pemantau (instrumen pemantau tindakan untuk guru dan instrumen pemantau untuk peserta didik)serta menyapkan buku catatan untuk menulis catatan lapangan
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelola dan menganalisis data yang diperoleh pada siklus 3. • Menarik kesimpulan pada siklus 3. • Merefleksi kekurangan pada siklus 3 dengan merujuk pada standar indikator pencapaian hasil (IPH) > 50% dengan nilai KKM 75 atau sekurang-kurangnya 30% siswa mencapai nilai hasil belajar 76-78 dan 20% siswa mencapai nilai hasil belajar 85-95.³⁷

Bedasarkan penjabaran tabel di atas yang telah dipaparkan pada setiap siklusnya merupakan langkah-langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang sudah diuji coba. Hasil refleksi dari siklus 2 digunakan sebagai acuan landasan penerapan tindak lanjut pada siklus 3. Pelaksanaan tindakan kelas ini akan diulang jika refleksi siklus 2 dan siklus 3 tidak terjadi perubahan yang signifikan.

³⁷ Nusa Putra. *Penelitian Tindakan : Partisipatory pendidikan Organisasi*. (Jakarta)

Namun, sebaliknya jika hasil refleksi pada siklus 2 diterapkan pada siklus 3 dan mengalami perubahan yang signifikan maka penelitian tindakan kelas ini dicukupkan atau di hentikan.

D. Subjek Partisipasi dalam Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A-B SMP Terpadu Baiturrahman Bandung Tahun Pelajaran 2015-2016. Memiliki keragaman dalam kemampuan dibidang Akademik. Jumlah peserta didik yang diteliti adalah sebanyak 50 dengan masing-masing kelas berjumlah 24 dan 26 peserta didik.

E. Peran dan posisi penelitian

Dalam penelitian ini peran peneliti sebagai perencana tindakan kelas dengan berkolaborasi bersama guru IPS dan sebagai pengamat tindakan, sekaligus pembuat laporan dari hasil penelitian tindakan kelas. Sebagai perencana tindakan dalam penelitian ini, pada pra-penelitian, peneliti melakukan pengamatan proses belajar mengajar IPS di kelas VII A dan kelas VII B SMP Terpadu Baiturrahman Bandung. Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran dan hasil belajar ini akan diperoleh data tentang kondisi peserta didik. Data awal akan dijadikan dasar untuk membuat rencana tindakan kelas siklus I.

Posisi peneliti sebagai perencana tindakan membuat instrumen tindakan, merefleksikan hasil tindakan dan mengevaluasi hasil temuan penelitian tindakan kelas pada setiap siklus yang dilaksanakan. Pelaksanaannya sesuai dengan yang direncanakan dengan menggunakan media komik untuk menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

F. Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan penelitian disusun melalui tiga tahap dilaksanakan dalam dua siklus. Hal ini dimaksudkan untuk melihat penggunaan media komik terhadap hasil belajar IPS berikut adalah tahapan dalam siklus tersebut.

1. Tahap awalan

Tahapan awal yang dimaksud disini adalah pengunjungan peneliti ke sekolah untuk memperoleh deskripsi sekolah maupun kondisi yang ada dalam kelas atau disebut juga tahapan awal ini dengan pra-penelitian tindakan kelas akan dimasukan dalam siklus 1. Kegiatan tahapan awal ini juga didukung oleh wawancara peserta didik dan guru sebagai pendukung data data tersebut. Berikut adalah tahapan penelitian tersebut :

a. Mendapatkan Data Dasar

Pada penelitian ini dilakukan observasi lingkungan kelas sebagai tahapan penerapan tindakan. Maksudnya agar dapat gambaran tentang keadaan pembelajaran apa adanya sebagaimana selama ini berlangsung.³⁸ Guru melaksanakan kegiatan pengajaran sesuai dengan apa yang tertera pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Peneliti mengamati ketika proses pembelajaran berlangsung berdasarkan lembar pengamatan. Hasil dari pengamatan ini digunakan sebagai data atau informasi dasar tentang kegiatan pembelajaran sebelum melaksanakan tindakan kelas.

³⁸ Nusa Putra. *Research & Development, Penelitian Dan Pengembangan : Suatu Pengantar*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2012)

b. Wawancara Peserta Didik

Dalam mewawancarai peserta didik, peneliti menanyakan seputar proses pembelajaran di kelas. Seperti halnya kendala dalam mengikuti pembelajaran IPS dan kegunaan dalam mengikuti pembelajaran IPS, selain itu juga peneliti menanyakan bagaimana dalam pengajaran guru IPS ketika sedang menjelaskan suatu materi.

2. Tahapan pelaksanaan siklus

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat pada setiap siklusnya dari proses pembelajarannya sehingga akhir proses ulangan harian yang sudah dibuat dengan menggunakan media komik. Dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dan ulangan, peneliti mengikuti petunjuk-petunjuk yang telah disusun dalam skenario penggunaan media komik. Dalam penelitian ini melibatkan kolaborasi sebagai pengamat observasi. Pelaksanaan tindakan pada setiap siklus dilaksanakan selama dua kali pertemuan dengan waktu belajar yang telah dijadwalkan oleh pihak sekolah. Berikut persiapan aktivitas kegiatan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media komik.

Tabel 3.4 Persiapan Aktifitas Proses Pembelajaran

No	Perencana Kegiatan	Keterangan Kegiatan
1	Alokasi waktu setiap pertemuan	Disesuaikan dengan jadwal pelajaran yang sudah ditentukan oleh SMP Terpadu Baiturrahman Bandung.
2	Metode pembelajaran	Metode ceramah bervariasi.
3	Media pembelajaran	Buku IPS, Map Mapping komik, kertas lembaran materi ajar berupa komik
4	Instrumen pemantauan Tindakan Aktivitas Guru dan Peserta didik	Dilaksanakan setiap pertemuan.
5	Evaluasi hasil belajar IPS	Dilaksanakan setelah akhir pembelajaran.
6	Rencana ulangan Dengan Menggunakan soal cerita bergambar atau komik	Soal Cerita Bergambar atau Komik agar sinkron antar media pembelajaran dengan evaluasi.

a. Siklus 1

Bedasarkan hasil observasi di kelas berupa pengamatan terhadap peserta didik, diperoleh keterangan bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang membutuhkan tingkat penalaran tinggi. Masih banyak guru IPS yang mengajar di kelas menggunakan media konvensional seperti teks book dan diiringi metode ceramah sehingga peserta didik menjadi jenuh dan bosan dan tidak tertarik pada materi yang disampaikan guru.

Mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Membuat acuan program proses pembelajaran, Guru mengadakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RPP. Dengan tahapan-tahapan berikut: Mengidentifikasi dan menyeleksi terlebih dahulu materi pembelajaran berdasarkan prinsip konsep dan masalah pada materi IPS, Memulai proses pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan, guru mengadakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah dengan menggunakan media konvensional berupa spidol dan papan tulis dan materi ajar buku panduan IPS, peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru, Guru menganjurkan peserta didik mempunyai buku panduan IPS, Guru melakukan refleksi setelah menyelesaikan pokok bahasan

Guru mengobservasi kegiatan belajar peserta didik. Posisi guru berada di siklus 1 adalah sebagai pelaksana dalam tindakan kelas, peneliti sebagai observer yaitu mengumpulkan data penelitian berdasarkan pengamatan guru mengajar. Data tersebut berdasarkan pengamatan aktivitas peserta didik pada respon pembelajaran.

Meyiapkan format pemantau (instrumen pemantau tindakan untuk guru dan instrumen pemantau untuk peserta didik) serta menyiapkan buku.

b. Siklus 2

1) Perencanaan tindakan

Perencanaan yang dilakukan yaitu berupa penyesuaian waktu belajar sekolah sesuai dengan suatu pelajaran dan alokasi waktu yang telah diterapkan. selain itu, peneliti dan kolaborasi merencanakan proses pembelajaran IPS menggunakan media komik. Penelitian ini sebagai observer sedangkan guru

sebagai kolaborasi yaitu pengajar. Pada siklus 2 ini peneliti dan guru merencanakan dan menentukan materi IPS yang akan dikaji dalam penelitian.

Berikut adalah tahap persiapan yang terdiri dari :

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan sekolah.
- b. Mempersiapkan materi pembelajaran di kelas menggunakan media komik.

2) Pelaksanaan tindakan

Dalam tahap pelaksanaan tindakan siklus satu, kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan tahapan-tahapan berikut:

- a. Memberikan penjelasan mengenai rencana dan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam acuan program pembelajaran.
- b. Guru dan peserta didik menjalankan kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media komik sesuai desain dan rancangan.
- c. Guru memberikan kertas lembar berupa materi ajar yang berbentuk komik.
- d. Meminta beberapa peserta didik menjabarkan ulang dengan media map mapping berbentuk komik
- e. Pada akhir pembelajaran peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi materi yang telah diajarkan.
- f. Pada tahap akhir siklus 2 ini guru memberikan tes pemahaman kepada peserta didik.

3) **Pengamatan tindakan**

Tahap pengamatan tindakan ini, peneliti melakukan pengamatan kegiatan belajar mengajar selama siklus 2. Hasil pengamatan berupa catatan setiap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran pada siklus 2 berlangsung. Hasil pengamatan dicatat pada lembar observasi lapangan yang dapat dijadikan sebagai bahan kajian refleksi.

4) **Refleksi Tindakan**

Refleksi pada proses pembelajaran siklus 2 dilakukan sebagai tolak ukur untuk menyempurnakan siklus selanjutnya. Beberapa tahapan antara lain:

- a. Mengelola dan menganalisis data yang diperoleh pada siklus 2.
- b. Menarik kesimpulan pada siklus 2.
- c. Merefleksi kekurangan pada siklus 2 dengan menunjukkan pada IPH \geq 75% dengan ketuntasan belajar (KKM) \geq 75.

c. **Siklus 3**

1) **Perencanaan tindakan**

Pada tahapan perencanaan siklus 2 peneliti dan kolaborasi merancang pembelajaran IPS berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi temuan yang di temukan pada siklus 2. Kemudian peneliti dan kolaborasi menganalisis semua permasalahan yang ada pada siklus 2. Kemudian peneliti dan kolaborasi menganalisis semua permasalahan yang ada pada siklus 2. Kemudian kolaborasi menganalisis semua permasalahan yang ada pada siklus 2. Berikut adalah perencanaan yang disiapkan:

- a. Melengkapi atau merevisi pelaksanaan sebelumnya, dan
- b. Mengidentifikasi temuan-temuan yang ditemui pada siklus 2.
- c. Mengevaluasi hasil penelitian siklus 2.
- d. Mempersiapkan materi ajar pembelajaran di kelas dan evaluasi menggunakan media komik.

2) Pelaksanaan tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan siklus 3 ini, terlebih dahulu guru mengumumkan hasil belajar IPS peserta didik. Kemudian guru menyampaikan kompetensi dasar (KD) yang telah di capai peserta didik pada siklus 2. Berikut ini adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan:

- e. Memberikan penjelasan mengenai rencana dan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam acuan program pembelajaran.
- f. Guru dan peserta didik menjalankan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media komik sesuai dengan desain perencanaan yang sudah dirancang.
- g. Guru meminta peserta didik untuk menjelaskan ulasan materi yang ingin pada pertemuan saat ini.
- h. Guru menjelaskan materi pembelajaran yang sudah dirancang menggunakan media pembelajaran map mapping. Dengan menggunakan metode ceramah bervariasi.
- i. Guru dan peserta didik melakukan interaksi berupa tanya jawab sesuai materi pembelajaran.

- j. Pada tahap akhir siklus 3 guru dan kaloborator tes dengan bentuk soal cerita bergambar, dengan soal cerita bergambar dengan itu guru dapat mengetahui keahaman peserta didik.

3) **Pengamatan tindakan**

Pada tahap pengamatan ini peneliti mengamati kegiatan belajar selama siklus 3. Hasil pengamatan berupa catatan setiap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran pada siklus 3 berlangsung. Hasil pengamatan dicatat pada lembar observasi lapangan yang dapat dijadikan sebagai bahan refleksi dan mengevaluasi temuan-temuan pada siklus 3.

4) **Refleksi tindakan**

Refleksi pada proses pembelajaran siklus 3 dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan pada siklus 2. Tahapan-tahapan tersebut adalah:

- a. Mengelola dan menganalisis data yang diperoleh dari siklus 3.
- b. Mengidentifikasi temuan-temuan yang ditemui pada siklus 3.
- c. Mengevaluasi temuan yang ditemui pada siklus 3.
- d. Menarik kesimpulan pada siklus 3.
- e. Merefleksikan kekurangan pada siklus 3 dengan menunjukkan $IPH \geq 75\%$ dari KKM 75.

Secara keseluruhan tahapan tindakan siklus 3 ini, lebih difokuskan pada kegiatan perbaikan atau penyempurnaan dari siklus 2. Perbaikan atau penyempurnaan diterapkan berdasarkan hal-hal yang dianggap kurang dari hasil refleksi siklus 2.

G. Hasil Intervensi yang Diharapkan

Penggunaan media pembelajaran komik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Selain itu dengan meningkatkannya interaksi belajar mengajar maka diharapkan keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran IPS disetiap siklus yang dilaksanakan dalam penelitian ini. Pelaksanaan tindakan diharapkan 75% peserta didik mencapai nilai di atas KKM 75. Tindakan dalam penelitian ini dianggap berhasil apabila pada akhir siklus sudah menunjukkan peningkatan penguasaan peserta didik pada mata pelajaran IPS.

H. Data dan Sumber Data

1. Data

Data dalam penelitian ini berupa data pengamatan selama tindakan untuk mengontrol pelaksanaan tindakan sesuai perencanaan. Tindakan pembelajaran dengan menggunakan media komik pada pembelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Data yang diperoleh berupa nilai hasil belajar yang mencakup pemahaman peserta didik dan keefektifan pembelajaran menggunakan media komik.

2. Lembar Observasi

Alat penilaian yang digunakan peneliti untuk mengukur atau menilai hasil dan proses pembelajaran. Misalnya pemahaman peserta didik mengenai konsep IPS, interaksi belajar mengajar antara guru dengan peserta didik, keaktifan peserta didik serta kemampuan peserta didik dengan materi pembelajaran yang telah diberikan.

3. Lembar wawan cara

Data berupa pertanyaan untuk mengetahui pendapat peserta didik dan teman sejawat tentang proses pembelajaran sebelum tindakan dan mengenai proses pembelajaran dengan penggunaan media komik.

4. Pre tes dan Post test

Berupa soal yang terdiri 20 mengenai materi yang telah dipelajari dan soal tersebut diberikan pada setiap akhir siklus dengan soal yang kreatif yang telah dibuat oleh peneliti. Post tes pada penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk melakukan penilaian hasil belajar peserta didik setelah diberikan tindakan.

I. Teknik dan Pengumpulan Data

Teknik mengumpulkan data yang digunakan untuk mendapatkan data kelas ini ada dua, yaitu tes dan nontes. Teknik tes untuk mengetahui hasil belajar IPS. Tes pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir dari setiap siklus tindakan sebagai akibat dari tindakan yang diberikan kepada peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan tes tertulis dalam bentuk objektif tes, dan isian, selain itu data yang dikumpulkan berupa hasil belajar IPS yang mencakup pemahaman konsep IPS serta keaktifan dan keefektifan penggunaan media komik dalam proses pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini juga menggunakan teknik nontes dengan tujuan untuk mendapatkan data proses pembelajaran selama tindakan diberikan. Data pemantauan tindakan dapat melalui : (1) observasi pembelajaran, (2) dokumentasi berupa foto selama tindakan, (3) catatan lapangan, yaitu catatan penelitian selama pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media komik.

J. Instrumen Penelitian

Untuk mendukung teknik pengumpulan data di atas maka penelitian ini menggunakan sejumlah instrument penelitian. Instrument penelitian yang digunakan berguna dalam pedoman penelitian.

1. Instrumen Media Pembelajaran Komik

a. Definisi konseptual media pembelajaran komik

Media komik adalah kiat, petunjuk, media dan seluruh proses pembelajaran yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat peserta didik, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan pandai berinteraksi. Peranan pokok dari buku komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para peserta didik. Penggunaan komik dalam pembelajaran sebaiknya dipadukan dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran IPS.

b. Kisi-kisi instrumen media pembelajaran komik

Kisi-kisi instrument pada penelitian tindakan kelas adalah berdasarkan langkah-langkah media pembelajaran komik yaitu:

3.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media Komik

No.	Tahap Proses Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik
1.	Menginformasikan materi pada pertemuan kali ini.	Memberikan kertas lembaran yang didalamnya materi ajar berbentuk komik	Membaca kertas lembar yang telah diberikan oleh guru
2.	Memberikan kesempatan peserta didik berinteraksi	Membimbing peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.	Guru meminta peserta didik untuk menjelaskan ulasan materi yang ingin pada pertemuan saat ini.
3.	Menjelaskan materi yang akan disampaikan	Menyampaikan materi dengan metode ceramah bervariasi	Mendengarkan apa yang telah guru sampaikan
4.	Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya, pada pembahasan yang tidak dimengerti.	Memberikan penjelasan lebih intensif kepada peserta didik.	Tanya jawab apabila ada pembahasan yang tidak di pahami
5.	Menyimpulkan pembahasan pada pertemuan hari ini.	Memberikan kesimpulan setelah peserta didik menyampaikan keesimpulan	Peserta didik memberikan kesimpulan

Untuk menilai keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan media komik, dibuatkan pedoman observasi berikut ini.

3.5 Pedomaan Observasi Media Komik

No	Aktivitas Guru	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas.		
2	Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan membuka pelajaran dengan memberikan pertanyaan yang membangun pengetahuan peserta didik mengenai materi yang akan dibahas.		
3	Guru mengarahkan peserta didik untuk memahami lembaran materi yang berbentuk komik.		
4	Guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah ceramah bervariasi.		
5	Guru menjelaskan materi kepada peserta didik menggunakan media komik dan media mind mapping yang berbentuk komik.		
6	Guru membimbing peserta didik untuk aktif dalam poses pembelajaran.		
7	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya pada materi yang sedang dibahas.		
8	Guru memberikan penjelasan dengan intensif atau		

	dengan jelas kepada peserta didik.		
9	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan pokok pembahasan yang dibahas.		
10	Guru memberikan penghargaan kepada peserta didik yang aktif dan berani menyampaikan pendapatnya.		

pedoman observasi tersebut digunakan sebagai bahan utama untuk membuat catatan lapangan berdasarkan hasil pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti dan peserta didik.

1. Instrumen Hasil Belajar IPS

a. Defenisi Konseptual Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS adalah perolehan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran IPS. Melalui hasil belajar IPS dapat diketahui pemahaman dan penguasaan peserta didik mengenai materi IPS yang telah diberikan, dimana hasil belajar IPS mencakup beberapa aspek antara lain aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Hasil belajar IPS sangat penting bagi guru dan peserta didik untuk melakukan penilaian hasil belajar IPS dengan tujuan mengetahui tingkat keberhasilan suatu pembelajaran.

5) Defenisi Oprasional Hasil Belajar IPS

Tahap akhir dalam proses pembelajaran IPS adalah berupa hasil belajar IPS peserta didik. Hasil belajar IPS berupa skor yang diperoleh peserta didik tes. Dalam penelitian ini hasil belajar IPS dihitung dalam bentuk skor dari soal evaluasi yang diberikan kepada peserta didik. Semua jumlah benar dalam menjawab soal dirata-rata dan kemudian didapat nilai akhir.

6) Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar IPS

Sebagai upaya untuk memperoleh data dari dari hasil belajar IPS, maka digunakan instrumen untuk mengukur hasil belajar IPS. Instrumen ini akan diberikan kepada peserta didik dalam bentuk evaluasi pada akhir setiap siklus. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen hasil belajar IPS, yaitu :

1. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran yang telah di informasikan terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dimulai.
2. Peserta didik memahami materi pembelajaran yang dijabarkan atau yang dijelaskan oleh guru.
3. Peserta didik secara aktif dalam peroses pembelajaran.
4. Peserta didik berani menyampaikan pendapatnya dalam materi yang sedang dibahas.
5. Peserta didik menjelaskan inti pada materi pembahasan yang telah dibahas.

Untuk menilai keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran media komik terhadap hasil belajar, maka dibuatlah pedoman observasi sebagai berikut:

3.6 Pedoman Observasi Aktifitas Peserta Didik Menggunakan Media Belajar Komik.

No	Aktivitas Peserta didik	Ya	Tidak	keterangan
1	Keberanian peserta didik dalam menyampaikan argument dalam konteks pembahasan			
2	Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran			
3	Keaktifan peserta didik dalam menyampaikan pertanyaan mengenai materi pembahasan.			
4	Keaktifan peserta didik dalam menjawab yang guru berikan			
5	Keaktifan peserta didik dalam menyampaikan materi di depan teman-temannya.			
6	Keaktifan peserta didik dalam menyampaikan kesimpulan pada akhir pembelajaran.			

Pedoman observasi tersebut digunakan sebagai bahan utama untuk membuat catatan lapangan berdasarkan hasil pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik melalui penggunaan media komik.

K. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

1. Analisis Data

Analisis data adalah bagian terpenting dari penelitian tindakan kelas. Analisis data dari penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu mengidentifikasi dan menyetujui kriteria yang digunakan. Hal ini untuk menjelaskan apa yang telah digunakan untuk memperjelas apa yang terjadi.³⁹ Oleh karena itu setiap kegiatan refleksi, maka dilakukan analisis data dalam tindakan kelas. Penelitian ini melakukan analisis terhadap data pelaksanaan tindakan dan data penelitian. Analisis terhadap pelaksanaan sebagian acuan gambaran sebelum dan sesudah penggunaan media komik pada mata pelajaran IPS dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

Tujuan dilakukan analisis data penelitian adalah untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh dari tindakan yang telah diberikan selama dua siklus. Apabila tindakan pertama berhasil, maka akan dilanjutkan dengan penelitian kedua. Tindakan dilakukan sampai adanya peningkatan hasil belajar IPS melalui penggunaan media komik. Jika terjadi peningkatan maka penelitian tindakan ini harus memanfaatkan hasil analisis data pelaksanaan tindakan sebagai bahan untuk perencanaan pada siklus berikutnya.

³⁹ Sukardi. *Metodologi penelitian pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 2005), hal. 84

2. Interpretasi Hasil Analisis

Setelah melakukan analisis data, selanjutnya dilaksanakan interpretasi hasil analisis melalui hasil uji persyaratan hipotesis. Hasil pengujian hipotesis data ditampilkan dalam bentuk tampilan berupa diagram. Berdasarkan diagram tersebut dapat dilihat hasil presentase yang diperoleh dari setiap siklus.⁴⁰

Selanjutnya adalah menarik kesimpulan yakni, “Apakah penggunaan media komik dapat meningkatkan hasil belajar IPS.” Indikator pencapaiannya adalah adanya peningkatan keaktifan dan antusias peserta didik dalam pembelajaran IPS, yang diketahui melalui hasil belajar IPS.

⁴⁰ Sukardi, *ibid*, hal. 276

BAB IV

HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Objek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Terpadu Baiturrahman Ciparay Kabupaten Bandung berdiri mulai tahun 2001 sebagai tindak lanjut dari program pendidikan di Pondok Pesantren Baiturrahman di kampung Bojong Desa Cikoneng Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung, sebagai salah satu usaha Yayasan Baiturrahman dalam bidang Pendidikan.

Pendirian Pondok Pesantren Baiturrahman tidak lepas dari upaya salah satu pengurus Yayasan untuk meneruskan cita-cita orangtuanya (Bapak Drs.H. Said Halim Alm), Mantan Ketua GKPN Jawa Barat. Pondok Pesantren ini awalnya dibangun diatas tanah $17.087 m^2$. Pendirian Pondok Pesantren Baiturrahman mendapat rekomendasi dari Kanwil Departemen Agama Kabupaten Bandung dengan nomor : Mi-15/PP.00.7/3174/1994, tanggal 13 September 1994, serta mendapatkan SK Kepala Kantor Departemen Agama Kabupaten Bandung pada tanggal 07 Juli 2004 dengan nomor Mi.15/IV/PP.00.7/777/2004 tentang Persetujuan Pendirian Pondok Pesantren dengan nomor statistik 51.3.32.06.12.010.

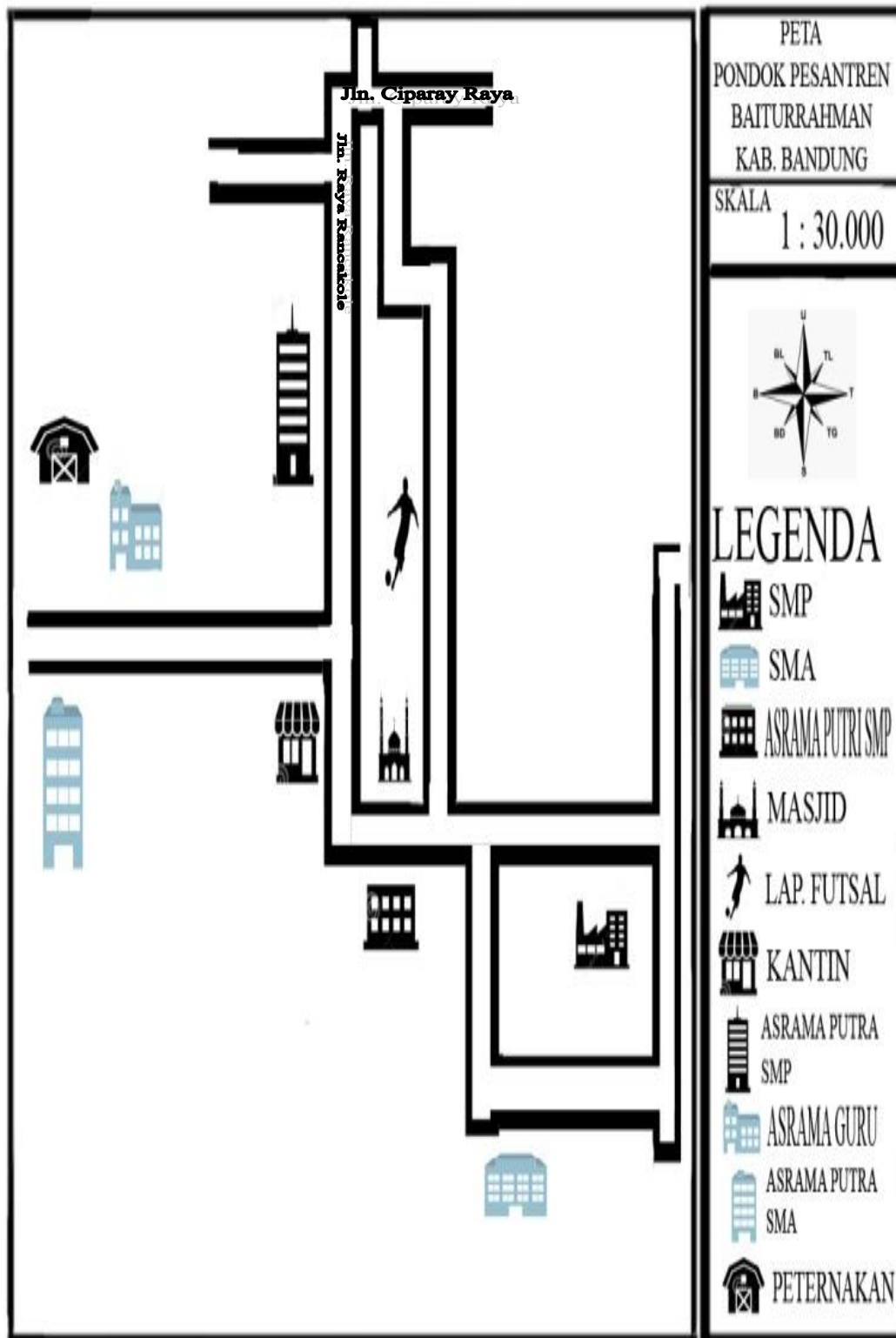
Dusia ke tujuh Pondok Pesantren meresmikan Lembaga Pendidikan setingkat SMP, yang diberi nama SMP Terpadu Baiturrahman. Alhamdulillah telah mendapat ijin operasional dari Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung pada tanggal 14 Maret 2002 dengan nomor : 420/1368-Disdik/2002 dan

pada tahun pelajaran 2013/2014 memperoleh akreditasi “A” dari Badan Akreditasi Nasional – Sekolah/Madrasah (BAN-S/M) Provinsi Jawa Barat.

Pada awal tahun pendirian, yaitu pada tahun pelajaran 2001/2002 SMP Terpadu Baiturrahman hanya memiliki 12 peserta didik sebagai angkatan pertama, kemudian pada tahun ke dua, jumlah peserta didik bertambah menjadi 60 peserta didik, dan pada tahun pelajaran 2015-2016 Total peserta didik yang terdaftar adalah sebanyak 275 dengan komposisi per-kelas sebanyak 25 peserta didik.

Adapun Peta lokasi SMP Terpadu Baiturrahman yang berada di Jln. Rancakole Kp.Bojong Ds.Cikoneng Kec. Ciparay kab. Bandung adalah sebagai berikut:

Gambar 4.1 Peta Lokasi Penelitian



Sumber : Google Maps dan Photoshop

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi peserta didik SMP Terpadu Baiturrahman sebanyak 275 peserta didik terdiri atas 3 jenjang tingkat pendidikan yakni kelas VII, VIII, dan kelas IX dengan jumlah sebanyak 23-27 peserta didik, Setiap jenjang memiliki 4 kelas. Kelas VII A dan B SMP Terpadu Baiturrahman Bandung merupakan kelas yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian yang berjumlah 50 peserta didik, 24 peserta didik laki-laki dan 26 pesertas didik perempuan.

Alasan peneliti memilih kelas VII A dan B sebagai sampel dari penelitian ini berdasarkan proses perizinan dan hasil wawancara kepada guru kolaborator, sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar-mengajar peserta didik pada kelas tersebut hanya menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan guru hanya spidol dan papan tulis materi ajar buku panduan IPS Terpadu. Maka dengan menggunakan media komik pembelajaran IPS diharapkan peserta didik meningkat hasil belajar.
2. Kondisi peserta didik yang lebih kondusif dibandingkan kelas lainnya. Menurut hasil wawan cara kepada guru, Kelas VII A dan B merupakan kelas yang tergolong kondusif dibandingkan dengan kelas lainnya. Sehingga guru lebih memilih kelas VII A dan B.

C. Deskripsi Subjek Penelitian

Sebelum dipaparkan hasil penelitian, berikut ini adalah hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelum diladakan penelitian tindakan kelas. Siklus 1

dilakukan pada tanggal 3, 5 dan 10 Februari 2016, kegiatan ini dilakukan oleh peneliti. Siklus 1 berupa melalui observasi peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran IPS yang terjadi di SMP Terpadu Baiturrahman Bandung.

Pada observasi ini peneliti melihat proses pembelajaran IPS yang terjadi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di dua kelas, yaitu kelas VII A dan kelas VII B yang mana kelas tersebut dipisahkan antara laki-laki dan perempuan. Kelas VII A laki-laki dan kelas VII B perempuan. Kelas VII A keberadaannya disudut gedung yang dimana ruangan tersebut berdekatan jaraknya dengan kamar mandi, yang dimana dengan berdekatan kamar mandi tersebut membuat peserta didik bulak-balik untuk izin keluar yang membuat keadaan seperti ini mengganggu proses pembelajaran dikelas. Selain itu suhu di Bandung yang tergolong dingin atau bisa dikatakan sejuk membuat peserta didik mengantuk dalam proses pembelajaran, ditambah lagi metode yang digunakan guru ceramah didepan kelas. Sedangkan keberadaan kelas VII B terletak disudut gedung yang dimana keberadaannya dekat dengan tangga untuk menuju lantai 2, ketika proses pembelajaran sedang berjalan ada peserta didik selain kelas VII B naik tangga dengan teman lainnya membuat pandangan peserta didik kelas VII B terarah ketangga yang membuat peserta didik tidak fokus dalam proses pembelajaran. Selain mengobservasi keadaan di dalam kelas, peneliti juga mengelilingi lingkungan sekolah.

Bedasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru kurang kreatif dan inovatif dalam

menggunakan metode dan media pembelajaran. Selama proses pembelajaran, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran belum terlihat secara maksimal dikarenakan guru masih menggunakan metode dan media yang konvensional. Hal ini terlihat dari peserta didik yang tidak berani bertanya, ketidak beranian peserta didik dalam bertanya pada proses pembelajaran dikarenakan ketidak mengerti dalam pembelajaran yang telah diberikan materi IPS dari guru. Selain itu juga sebagian peserta didik ngobrol dan bercanda saat proses pembelajaran IPS. Sehingga proses belajar mengajar hanya terjadi satu arah yaitu dari guru ke peserta didik.

Metode ceramah dan media yang digunakan guru hanya dengan buku panduan IPS, yang membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak bersemangat dalam proses pembelajaran IPS. Hasil pengamatan tersebut dapat menjadi acuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berupa media komik yang akan digunakan oleh peserta didik dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dan hasil belajar IPS.

D. Hasil Penelitian

1. Siklus 1

Siklus 1 dilakukan pada tanggal 3, 5 dan 10 Februari 2016, kegiatan ini dilakukan oleh peneliti. Siklus 1 berupa melalui observasi peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran IPS yang terjadi di SMP Terpadu Baiturrahman Bandung.

Pada observasi ini peneliti melihat proses pembelajaran IPS yang terjadi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di dua kelas, yaitu kelas VII A dan

kelas VII B yang mana kelas tersebut dipisahkan antara laki-laki dan perempuan. Kelas VII A laki-laki dan kelas VII B perempuan. Kelas VII A keberadaannya disudut gedung yang dimana ruangan tersebut berdekatan jaraknya dengan kamar mandi, yang dimana dengan berdekatan kamar mandi tersebut membuat peserta didik bulak-balik untuk izin keluar yang membuat keadaan seperti ini mengganggu proses pembelajaran dikelas. Selain itu suhu di Bandung yang tergolong dingin atau bisa dikatakan sejuk membuat peserta didik mengantuk dalam proses pembelajaran, ditambah lagi metode yang digunakan guru ceramah didepan kelas. Sedangkan keberadaan kelas VII B terletak disudut gedung yang dimana keberadaannya dekat dengan tangga untuk menuju lantai 2, ketika proses pembelajaran sedang berjalan ada ppeserta didik selain kelas VII B naik tangga dengan teman lainnya membuat pandangan peserta didik kelas VII B terarah ketangga yang membuat peserta didik tidak fokus dalam proses pembelajaran. Selain mengobservasi keadaan di dalam kelas, peneliti juga mengelilingi lingkungan sekolah.

Bedasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru kurang kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode dan media pembelajaran. Selama proses pembelajaran, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran belum terlihat secara maksimal dikarenakan guru masih menggunakan metode dan media yang konvensional. Hal ini terlihat dari peserta didik yang tidak berani bertanya, ketidak beranian peserta didik dalam bertanya pada proses pembelajaran dikarenakan ketidak mengertian dalam pembelajaran yang telah diberikan materi

IPS dari guru. Selain itu juga sebagian peserta didik ngobrol dan bercanda saat proses pembelajaran IPS. Sehingga proses belajar mengajar hanya terjadi satu arah yaitu dari guru ke peserta didik.

2. Silkus 2

a. Perencanaan

Pada perencanaan tindakan kelas siklus 2 peneliti merencanakan untuk menggunakan media komik dalam proses pembelajaran IPS. Media komik dalam pembelajaran IPS sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS, selain itu juga untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik. Peneliti dan guru bersama-sama berkolaborasi untuk menyatukan visi dalam langkah-langkah proses pembelajaran dengan menggunakan media komik.

Peneliti menyusun instrument penelitian untuk mengamati proses pembelajaran IPS melalui penggunaan media komik penyusunan instrument penelitian sebagai acuan keberhasilan pelaksanaan tindakan baik penelitian maupun aktifitas peserta didik.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan siklus 2 dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan pada hari jumat 12 Febuari 2016, rabu 17 Febuari 2016, 19 Febuari 2016. Dengan materi mengenai kehidupan zaman pra aksara di Indonesia. Adapun indikator dari pencapaian pada pertemuan ini yaitu Menjelaskan pengertian dan kurun waktu masa Pra Aksara, Mengidentifikasi jenis-jenis manusia Indonesia yang hidup pada masa Pra Aksara, Mendeskripsikan

perkembangan kehidupan pada masa Pra Aksara dan peralatan kehidupan yang dipergunakan, Mengidentifikasi peninggalan-peninggalan kebudayaan pada masa Pra Aksara, Melacak kedatangan dan persebaran nenek moyang bangsa Indonesia di Nusantara dengan Atlas Sejarah

Pembelajaran IPS ini menggunakan media komik. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dirancah oleh peneliti dan guru mata pelajaran IPS.

Pertemuan 1 (Rabu, 12 Febuari 2016)

Topik : pengertian dan kurun waktu masa Pra Aksara

Tahap Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan (Apresiasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 5. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas dan guru membahas materi dengan menggunakan metode ceramah. 6. Guru memberikan soal pre test 1 dan menyuruh peserta didik mengerjakan selama 20 menit.
Kegiatan Inti :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan lembaran materi ajara kepada peserta didik sesuai dengan pembahasan pengertian zaman pra aksara dan kurun waktunya, materi ajar tersebut berupa komik. 2. Guru menyuruh beberapa peserta didik untuk menempelkan media Map Mapping manusia purba yang telah dibuat peneliti dan guru. 3. guru menyuruh peserta didik untuk membaca materi ajar zaman pra aksara dan kurun waktunya yang telah dibuat berupa komik, selama 5 menit. 4. Guru menjelaskan materi ajar zaman pra aksara dan kurun waktu dengan bantuan media Map Mapping, agar peserta didik tidak salah kaprah memahami lembaran materi ajar yang telah dibagikan. 5. Guru mempersilahkan peserta didik untuk

	tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik untuk menjawab terlebih dahulu, setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut.
Kegiatan penutup (konfirmasi)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru meluruskan kesalah pahaman tanya jawab peserta didik pada pertemuan hari ini.2. Guru mempersilahkan kepada salah satu peserta didik untuk menyimpulkan.3. Guru menyimpulkan materi zaman pra aksara dan kurun waktunya pada pertemuan kali ini.4. Guru menginformasikan kepada peserta didik untuk membaca materi selanjutnya yaitu jenis-jenis manusia Indonesia yang hidup pada masa Pra Aksara.5. Guru mempersilakan pada peserta didik untuk menutup pelajaran dengan doa.

Pertemuan 2 (Jum'at, 16 Febuari 2016)

Topik : Jenis-jenis manusia Pra Aksara, perkembangan zaman Pra Aksara dan peralatan.

Tahap Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan (Apresiasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa dan melanjutkan baca juz 'ama. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menanyakan pembahasan pada minggu kemarin. 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 6. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas. 7. Guru menanyakan kembali materi yang telah dirancang berupa komik, apakah masih ada lembar materi.
Kegiatan Inti :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh beberapa peserta didik untuk menempelkan media Map Mapping dengan materi jenis-jenis manusia purba yang telah dibuat peneliti dan guru. 2. guru menanyakan apakah peserta didik sudah membaca materi yang akan dibahas. 3. Guru menjelaskan materi ajar jenis-jenis manusia purba dengan bantuan media Map Mapping, agar peserta didik tidak salah kaprah memahami lembaran materi ajar yang telah dibagikan. 4. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik untuk menjawab terlebih dahulu,

	<p>setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut.</p> <p>5. Setelah tidak ada lagi yang bertanya guru menanyakan kembali kepada peserta didik materi-materi yang sudah dibahas.</p>
<p>Kegiatan Penutup (Informasi)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik untuk menjawab terlebih dahulu, setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut. 2. Guru mempersilahkan kepada salah satu peserta didik untuk menyimpulkan. 3. Guru menyimpulkan materi jenis-jenis manusia zaman pra aksara. 4. Guru memberi tugas untuk membaca kembali materi yang telah dibahas maupun yang akan dibahas. 5. Guru menginformasikan bahwa minggu depan akan di adakan ulangan dengan materi semua materi yang telah dibahas yaitu bab kehidupan pada masa pra aksara di Indonesia. (ulangan tersebut yaitu post test) 6. Guru mempersilakan pada peserta didik untuk menutup pelajaran dengan doa.

Pertemuan ketiga (19 Febuari 2016)

Topik : peninggalan-peninggalan kebudayaan pada zaman pra aksara

Tahap Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan (Apresiasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa dan melanjutkan baca juz 'ama. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menanyakan pembahasan pada minggu kemarin. 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 6. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas. 7. Guru menanyakan kembali materi yang telah dirancang berupa komik, apakah masih ada lembar materi.
Kegiatan Inti :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh beberapa peserta didik untuk membantu menyalahkan in-fokus (LCD) 2. guru menanyakan apakah peserta didik sudah membaca materi yang akan dibahas. 3. Guru menjelaskan materi ajar sebelumnya atau materi pertemuan satu dan dua dengan singkat, dengan metode tanya jawab. 4. Guru membahas materi peninggalan-peninggalan zaman pra aksara. 5. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik yang untuk menjawab terlebih dahulu, setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut.
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh peserta didik untuk menyimpulkan materi peninggalan zaman

(Informasi)	<p>pra aksara.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menyimpulkan peninggalan-peninggalan kebudayaan pada masa pra aksara 3. Guru menyuruh peserta didik untuk membaca buku atau lembar materi yang telah diberikan, selama 5 menit. 4. Guru menyuruh peserta didik untuk menyimpan materi IPS, karena akan diadakan ulangan. 5. Guru membagikan soal ulangan (post test) dan peserta didik diharuskan menyelesaikan selama 15 menit.
--------------------	--

c. Pengamatan (Observasi)

Pada tahapan pengamatan ini dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan dengan cara menggunakan lembar pengamatan (terlampir). Pada pelaksanaan tindakan kelas pada siklus satu atau pertama sebagian peserta didik responnya masih tergolong rendah, dimana sebagian peserta didik belum terbiasa untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media komik. Selain dari itu juga sebagian peserta didik masih kebingungan ketika diinstruksikan untuk memberikan kesimpulan.

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 3 kali pertemuan, diperoleh hasil yang berupa data hasil belajar peserta didik dan pemantauan guru dalam melaksanakan penggunaan media komik dalam pembelajaran serta data kesesuaian penggunaan media komik selama guru mengajar di kelas dengan bentuk *point ceklis*. Berikut penjabarasnya.

Bedasarkan hasil belajar peserta didik siklus 2 yang diperoleh rata-rata kelas untuk pretest adalah sebesar 52,3 serta nilai rata-rata post test adalah sebesar 77,7. Perbandingan nilai pre test dengan post test mengalami peningkatan yang cukup signifikan bahwa pre test pada siklus 2 sebanyak 38 peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM 75 dan sebanyak 12 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75. Presentase jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai pre test di atas KKM 75 adalah sebesar 24%. Lalu untuk hasil post test sebanyak 18 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75 dan 32 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75. Pesertase jumlah peserta didik mendapatkan nilai post test adalah 64%.

Dari data pemantauan tindakan kelas ketika guru mengajar menggunakan media komik melalui lembar observasi *point ceklis* diperoleh kesimpulan bahwa 48 indikator terlaksana dan 12 indikator belum terlaksana. Artinya 80% guru sudah melaksanakan langkah-langkah penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS.

Kesimpulan kedua point penjabaran di atas adalah bahwa penggunaan tindakan masih belum berhasil secara maksimal karena belum mencapai target yang ditetapkan yaitu 75 % peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM 75. Hal ini perlu ditinggkatkan lagi pada siklus 3. Tujuannya adalah agar tindakan penggunaan media komik lebih optimal dan target indikator 75% peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM dapat tercapai.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan evaluasi dalam penelitian baik kelebihan dan kekurangan dalam penelitian selama siklus 2, dimana temuan dan tahapan ini dijadikan masukan untuk menuju siklus berikutnya.

Adapun revisi yang dilaksanakan pada pertemuan pertama adalah: (1) pengelolaan waktu dalam proses pembelajaran guru harus lebih menggunakan waktu dengan efisien. (2) guru harus lebih banyak melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, seperti tanya jawab dalam proses pembelajaran. (3) guru harus lebih bisa meningkatkan rasa kepercayaan diri peserta didik dalam proses tanya jawab saat proses belajar mengajar.

Pada refleksi pertemuan kedua peneliti dan guru berkolaborasi untuk mendiskusikan temuan permasalahan selama proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan, dengan mengevaluasi hasil pelaksanaan yang sudah dilaksanakan menggunakan catatan observasi dan merujuk pada *point ceklis*. (1) guru harus lebih menguasai kelas (2) guru harus lebih peka mengawasi peserta didik yang belum aktif atau masih takut dalam bertanya pada saat proses belajar mengajar.

Pada refleksi pertemuan ketiga ini guru harus lebih tegas lagi dalam menegur peserta didik yang masih kurang fokus dalam proses belajar mengajar ataupun guru harus menegur tegas kepada peserta didik yang pada saat proses belajar mengajar bercanda.

Siklus 3 (dua)

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus 3 ini peneliti dan guru berkolaborasi mendiskusikan kembali perbaikan pada siklus sebelumnya, kemudian membuat persiapan mengajar pada materi yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Selain itu peneliti dan kolaborator membuat materi ajar secara bersamaan agar tidak terjadi kesalah pahaman dengan materi yang akan diberikan lembaran kepada peserta didik dan materi yang disampaikan. Selain itu peneliti dan kolaborator berencan untuk membuat soal evaluasi pretest maupun post test menggunakan media komik, aagar terjadi keselarasan dalam media pembelajaran IPS dengan menggunakan media komik. Serta untuk meningkatkan pembelajaran IPS agar peserta didik lebih aktif maka peneliti dan kolaborator membuat metode pembelajaran dengan diskusi yang dimana peserta didik dibuat kelompok secara acak.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan siklus 3 dilaksanakan dengan 4 (empat) kali pertemuan pada hari rabu tanggal 24 Febuari 2016, 26 Febuari 2016, 2 marat 2016 dan 4 maret 2016. Dengan bab materi perkembangan masyarakat pada masa Hindu Buddha di Indonesia. Dari bab ini memiliki indokator pencapaian diantaranya adalah mengidentifikasi sejarah masuknya agama Hindu dan Buddha di Indonesia, mampu mendeskripsikan contoh-contoh kerajaan Hindu Buddha, menyebutkan peninggalan dari kerajaan Hindu dan Buddha

di Indonesia, dan mengidentifikasi dampak masuknya agama Hindu dan Buddha di Indonesia.

Pada pembelajaran IPS dilaksanakan dengan menggunakan metode diskusi yang berkolaborasi dengan media komik. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang sebelumnya oleh peneliti dan dengan guru IPS.

Pertemuan 1 (Rabu, 24 Febuari 2016)

Topik : Sejarah munculnya kerajaan Hindu Buddha di Indonesia.

Tahap Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan (Apresiasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 5. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas dan guru membahas materi dengan menggunakan metode ceramah. 6. Guru memberikan soal pre test 1 dan menyuruh peserta didik mengerjakan selama 20 menit.
Kegiatan Inti :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan lembaran materi ajara kepada peserta didik sesuai dengan pembahasan sejarah munculnya kerajaan hindu buddha di Indonesia. 2. Guru menjelaskan munculnya kerajaan Hindu Buddha di Indonesia. 3. Guru membagi 7 kelompok yang beranggota 3-4 peserta didik dengan cara mengundi, yang dimana undian tersebut bertulis nama kerajaan. 4. Setelah terbentuk guru mengintruksikan untuk membuat media map maping sesuai dengan kerajaan yang sudah diundi. 5. Peserta didik diminta untuk mencari referensi di Perpustakaan sebanyak-banyaknya untuk membuat map maping sesuai kerajaanya dengan lengkap. 6. Kerajaan yang ditetapkan dalam undian tersebut antara lain, Kutai, Tarumanegara, Singosari, Majapahit, Sriwijaya, Kediri Dan

	Mataram Kuno.
Kegiatan penutup (konfirmasi)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi kesempatan untuk peserta didik bertanya.2. Guru meluruskan pemahaman peserta didik yang masih kurang tepat.3. Guru mempersilahkan peserta didik untuk mencari referensi di perputakaan.4. Guru menugaskan peserta didik untuk membuat map mapping di pertemuan berikutnya.

Pertemuan 2 (Jum'at, 16 Febuari 2016)

Topik : Sejarah kebudayaan munculnya kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia.

Tahap Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan (Apresiasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa dan melanjutkan baca juz 'ama. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menanyakan pembahasan pada minggu kemarin. 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 6. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas.
Kegiatan Inti :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta untuk berkumpul bersama kelompoknya masing-masing. 2. Setelah berkumpul peserta didik diminta untuk menggabungkan hasil temuan referensi yang telah dicari pada pertemuan sebelumnya. 3. Guru menyuruh setiap kelompok membuat map mapping dengan lengkap dan jelas. 4. Guru memberikan aturan tambahan setiap kelompok memberikan pertanyaan kepada kerajaan lainnya. 5. Setelah membuat pertanyaan, kelompok yang ditanya tidak dapat menjawab maka kelompok yang bertanya akan mendapatkan kartu imbalan. Apabila dapat dijawab maka kelompok tersebut yang mendapatkannya. 6. Guru menyuruh peserta didik untuk melanjutkan pembuatan map mapping sesuai dengan kerajaannya.

Kegiatan (Informasi)	Penutup <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi kesempatan untuk peserta didik bertanya.2. Guru meluruskan kepamahaman peserta didik yang masih kurang tepat.3. Guru memberikan informasi bahwa persentasi kelompok akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya.4. Guru memberitahu kreteria peniaian pada persentasi antar kelompok. Antara lain. Map maping terlihat kreatif, penjelasan kelompok jelas, setiap kelompok untuk menggunakan busana bebas sesuai denngan kerajaanya.5. Guru menyuruh peserta didik untuk melanjutkan pembuatan map maping
---------------------------------------	---

Pertemuan ketiga (2 Maret 2016)

Topik: Sejarah kebudayaan munculnya kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia.

Tahap Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan (Apresiasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa dan melanjutkan baca juz ‘ama. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menanyakan pembahasan pada minggu kemarin. 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 6. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas.
Kegiatan Inti :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik menetapkan perencanaan aturan main yang akan dilaksanakan pada pertemuan kali ini, yang harus ditaati setiap kelompok. 2. Guru memanggil perwakilan setiap kelompok untuk pengundian, presentasi pertama. 3. Setelah diundi setiap kelompok diberikan waktu untuk menjelaskan secara singkat selama 5 menit. 4. Setelah presentasi, 2 kelompok dipersilakan untuk bertanya. 5. Selama diskusi guru memperhatikan masing-masing anggota kelompok dan individu menyampaikan argumentnya. 6. Setelah presentasi, setiap kelompok membuat kesimpulan di buku catatan.
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meluruskan kesalah pahaman pada materi kerajaan Hindu Buddha. 2. Guru memberi tugas untuk membaca kembali

(Informasi)	<p>materi yang telah dibahas maupun yang akan dibahas.</p> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="719 389 1372 591">3. Guru menginformasikan bahwa minggu depan akan di adakan ulangan dengan materi semua materi yang telah dibahas yaitu kerajaan hindu buddha di Indonesia. (ulangan tersebut yaitu post test)<li data-bbox="719 600 1372 678">4. Guru mempersilakan pada peserta didik untuk menutup pelajaran dengan doa.
--------------------	---

Pertemuan keempat (5 Maret 2016)

Topik : Sejarah kebudayaan munculnya kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia.

Tahap Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan (Apresiasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa dan melanjutkan baca juz ‘ama. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menanyakan pembahasan pada minggu kemarin. 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 6. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas.
Kegiatan Inti :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh beberapa peserta didik untuk membantu menyalahkan in-fokus (LCD) 2. Guru menyuruh untuk mengeluarkan media komik tentang kerajaan Hindu Buddha di Indonesia. 3. guru menanyakan apakah peserta didik sudah membaca materi kerajaan Hindu Buddha di rumah. 4. Guru menjelaskan materi ajar sebelumnya secara singkat, dengan metode tanya jawab. 5. Guru menjelaskan materi kerajaan hindu Budha di Indonesia. 6. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik yang untuk menjawab terlebih dahulu, setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut.
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meluruskan kesalah pahaman pada

(Informasi)	<p>materi kerajaan Hindu Buddha.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memberi waktu kepada peserta didik untuk membaca materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia selama 5 menit 3. Guru menyuruh untuk mengumpulkan catatan IPS kedepan. 4. Guru membagikan soal berupa cerita bergambar untuk dikerjakan sebagai ulangan harian (Post Test) diberi waktu 15 menit. 5. Guru mempersilakan pada peserta didik untuk menutup pelajaran dengan doa.
--------------------	---

c. Pengamatan (Observasi)

Pada tahapan pengamatan ini dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung, peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus ke 3 peningkatan dibandingkan pada siklus 2. Peserta didik sudah bisa belajar menggunakan media komik, dengan menggunakan media komik peserta didik belajar IPS menjadi lebih aktif dalam bertanya, menanggapi dan minat peserta didik dalam belajar IPS lebih meningkat, yang mana dari minat ini mengakibatkan peserta didik lebih mandiri dalam belajar IPS.

Dari hasil penerapan tindakan yang dilakukan selama 4 (empat) kali pertemuan, diperoleh hasil yang berupa data hasil belajar, dan data pengamatan tindakan selama berlangsung dan *point ceklis*. Berikut penjabaran.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik siklus 3 yang diperoleh rata-rata kelas untuk pre test adalah sebesar 56,1 serta nilai rata-rata post test adalah sebesar 81,5. Perbandingan nilai pre test dengan post test mengalami peningkatan

yang cukup signifikan bahwa pre test pada siklus 2 sebanyak 36 peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM 75 dan sebanyak 14 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75. Presentase jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai pre test di atas KKM 75 adalah sebesar 28%. Lalu untuk hasil post test sebanyak 10 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75 dan 40 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75. Pesertase jumlah peserta didik mendapatkan nilai post test adalah 80%.

Dari data pemantauan tindakan kelas ketika guru mengajar menggunakan media komik melalui lembar observasi *point ceklis* diperoleh kesimpulan bahwa 72 indikator terlaksana dan 8 indikator belum terlaksana. Artinya 90% guru sudah melaksanakan langkah-langkah penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS.

Kesimpulan kedua point penjabaran di atas adalah bahwa penggunaan tindakan sudah berhasil secara maksimal karena sudah mencapai target yang ditetapkan yaitu 75 % peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75. Penelitian tindakan kelas ini dicukupkan karena target yang ditetapkan sudah tercapai dan tidak perlu dilanjutkan kesiklus berikutnya.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan evaluasi dalam penelitian baik kelebihan dan kekurangan dalam penelitian selama siklus 3, dimana temuan dan tahapan ini dijadikan masukan untuk menuju siklus berikutnya.

Adapun revisi yang dilaksanakan pada pertemuan pertama adalah: (1) pengelolaan waktu dalam proses pembelajaran guru harus lebih menggunakan waktu dengan efisien. (2) guru harus lebih bisa meningkatkan rasa kepercayaan diri peserta didik dalam proses tanya jawab saat proses belajar mengajar.

Pada refleksi pertemuan kedua peneliti dan guru berkolaborasi untuk mendiskusikan temuan permasalahan selama proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan, dengan mengevaluasi hasil pelaksanaan yang sudah dilaksanakan menggunakan catatan observasi dan merujuk pada *point ceklis*. (1) Guru harus lebih peka mengawasi peserta didik yang belum aktif atau masih takut dalam bertanya pada saat proses belajar mengajar.

Pada refleksi pertemuan ketiga peneliti berkolaborasi dengan guru untuk mendiskusikan temuan permasalahan selama proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan, dengan mengevaluasi hasil pelaksanaan yang sudah dilaksanakan (1) Guru harus lebih tegas lagi kepada peserta didik yang masih tidak serius atau bercanda (2) Guru harus lebih peka lagi pada peserta didik yang masih kurang percaya diri.

Pada refleksi pertemuan keempat ini guru harus lebih tegas lagi dalam menegur peserta didik yang masih kurang fokus dalam proses belajar mengajar ataupun guru harus menegur tegas kepada peserta didik yang pada saat proses belajar mengajar bercanda.

E. Analisis Nilai dan Pembahasannya.

Data yang diperoleh meliputi data pengamatan selama penelitian. Data yang didapatkan berupa proses pembelajaran dan hasil evaluasi setiap akhir siklus. Hasil proses pembelajaran dari siklus 2 sampai dengan siklus 3 terdapat pada lampiran. Analisis data yang dapat disajikan berdasarkan temuan adalah sebagai berikut:

1. Data Hasil Belajar IPS Peserta didik dan Data Pemantauan Penelitian Tindakan Kelas.

a. Data Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Nilai Pre Test.

Data ini diperoleh berdasarkan hasil evaluasi pre test dan post test peserta didik yang di berikan oleh peneliti dan kolabolator pada setiap siklus, yaitu siklus 2 dan siklus 3. Berikut ini adalah penggambaran distribusi frekuensi nilai pre test dan post test siklus 2 adalah sebagai berikut:

- 1) Data pre test kelas VII A pada siklus 2 diperoleh hasil belajar dengan rata-rata diperoleh sebesar 59,3. Sebanyak 6 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75 serta 18 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75. Persentase jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 25% dan yang mendapatkan nilai di bawah KKM 75 sebesar 75%. Berikut ini adalah penggambaran disttribusi frekuensi nilai pre test pada siklus 2 :

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test kelas VII A Siklus 2

No	Skor Nilai	F	FK
1	0 – 10		
2	11 – 20		
3	21 – 30	1	1
4	31 – 40	3	4
5	41 – 50	5	9
6	51 – 60	4	13
7	61 – 70	5	18
8	71 – 80	4	22
9	81 – 90	2	24

Sumber : Hasil Belajar Pre Test Kelas VII A Siklus 2

Bedasarkan tabel distribusi frekuensi di atas kelas VII A, maka dapat dijabarkan histrogram nilai pre test siklus 2 adalah sebagai berikut :

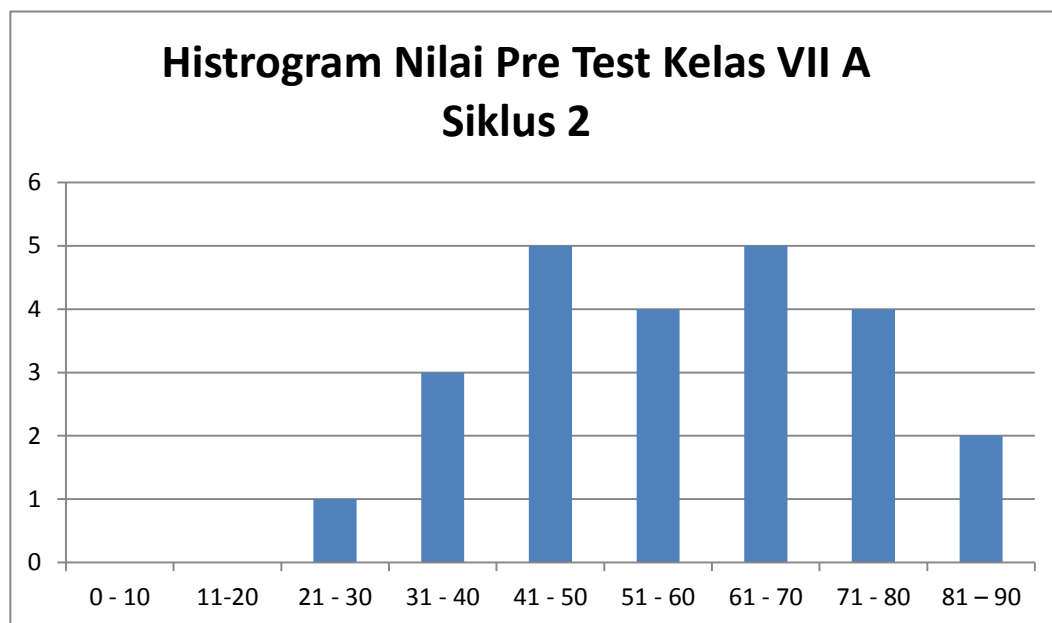


Diagram 4.1 Histogram Nilai Pre Test Kelas VII A Siklus 2

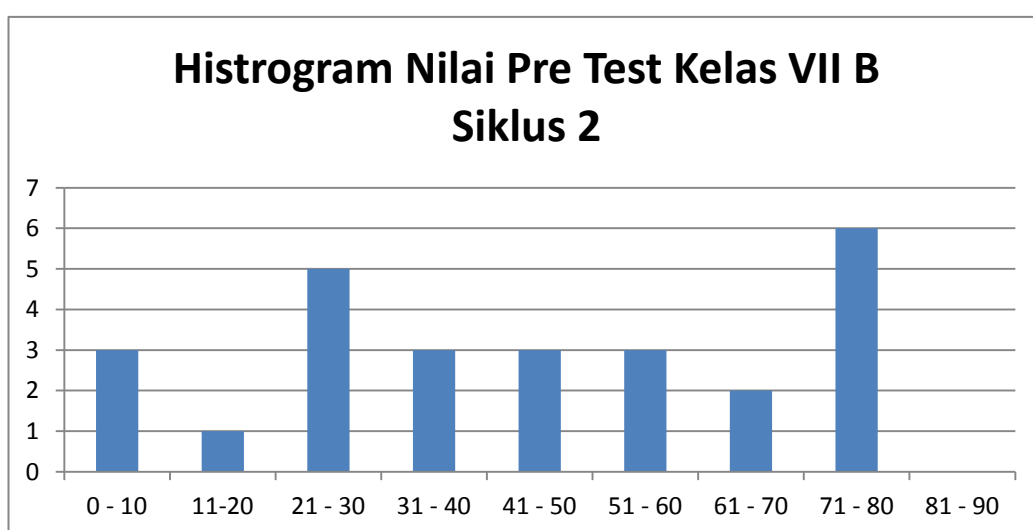
- 2) Data pre test kelas VII B pada siklus 2 diperoleh hasil belajar dengan rata-rata diperoleh sebesar 45,7. Sebanyak 6 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75 serta 20 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75. Persentase jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 23,07% dan yang mendapatkan nilai di bawah KKM 75 sebesar 76,93%. Berikut ini adalah penggambaran distribusi frekuensi nilai pre test pada siklus 2 :

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test kelas B Siklus 2

No	Skor Nilai	F	FK
1	0 – 10	3	3
2	11 – 20	1	4
3	21 – 30	5	9
4	31 – 40	3	12
5	41 – 50	3	15
6	51 – 60	3	18
7	61 – 70	2	20
8	71 – 80	6	26
9	81 – 90		

Sumber : Hasil Belajar Pre Test Kelas VII B Siklus 2

Bedasarkan tabel distribusi frekuensi di atas kelas VII B, maka dapat dijabarkan histogram nilai pre test siklus 2 adalah sebagai berikut :

**Diagram 4.2 Histogram Nilai Pre Test Kelas VII B Siklus 2**

- 3) Data pre test kelas VII A dan kelas VII B pada siklus 2 diperoleh hasil belajar dengan rata-rata diperoleh sebesar 52,3. Sebanyak 6 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75 serta 38 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75. Persentase jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 24% dan yang mendapatkan nilai di bawah KKM 75 sebesar 76%. Berikut ini adalah penggambaran distribusi frekuensi nilai pre test pada siklus 2 :

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test kelas VII A dan B Siklus 2

No	Skor Nilai	F	FK
1	0–10	3	3
2	11–20		
3	21–30	7	10
4	31–40	6	16
5	41–50	7	23
6	51–60	8	31
7	61–70	7	38
8	71–80	10	48
9	81–90	2	50

Sumber : Hasil Belajar Pre Test Kelas VII A dan Kelas VII B Siklus 2

Bedasarkan tabel distribusi frekuensi kelas VII A dan kelas VII B di atas, maka dapat dijabarkan histogram nilai pre test siklus 2 adalah sebagai berikut :

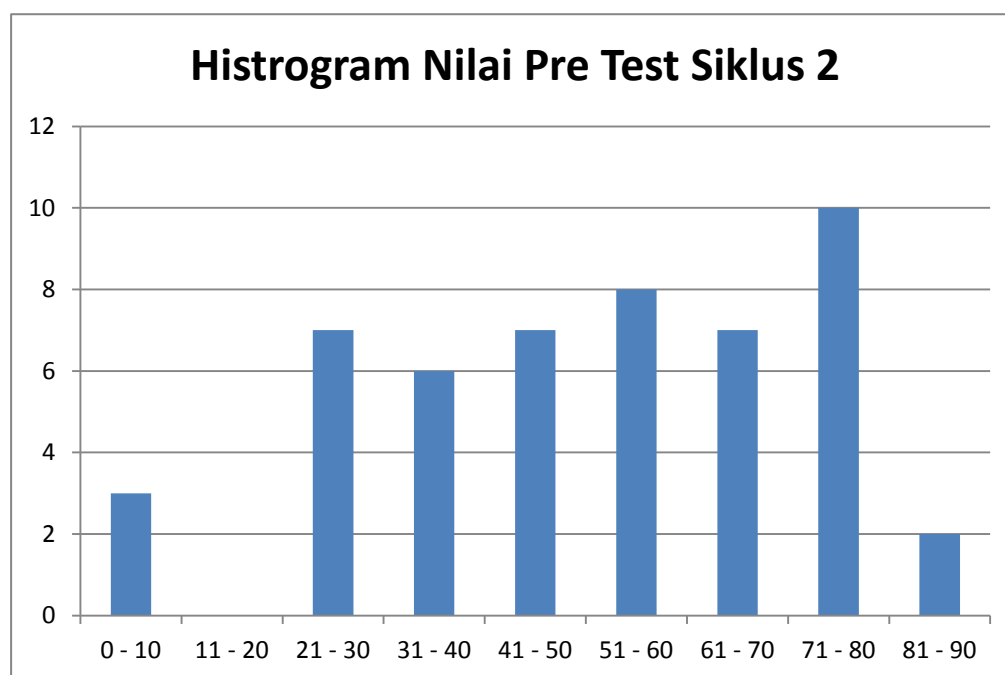


Diagram 4.3 Histogram Nilai Pre Test Kelas VII A, B Siklus 2

b. Data Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Nilai Post Test.

- 1) Data post test kelas VII A pada siklus 2 diperoleh hasil belajar dengan rata-rata diperoleh sebesar 73,54. Sebanyak 12 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75 serta 12 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75. Persentase jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 50% dan yang mendapatkan nilai di bawah KKM 75 sebesar 50%. Berikut ini adalah penggambaran disttribusi frekuensi nilai post test pada siklus 2 :

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Post Test kelas VII A Siklus 2

No	Skor Nilai	F	FK
1	41 – 50		
2	51 – 60	9	9
3	61 – 70	3	12
4	71 – 80	5	17
5	81 – 90	3	20
6	91-100	4	24

Sumber : Hasil Belajar Post Test Kelas VII A Siklus 2

Bedasarkan tabel distribusi frekuensi di atas kelas VII A, maka dapat dijabarkan histogram nilai post test siklus 2 adalah sebagai berikut :

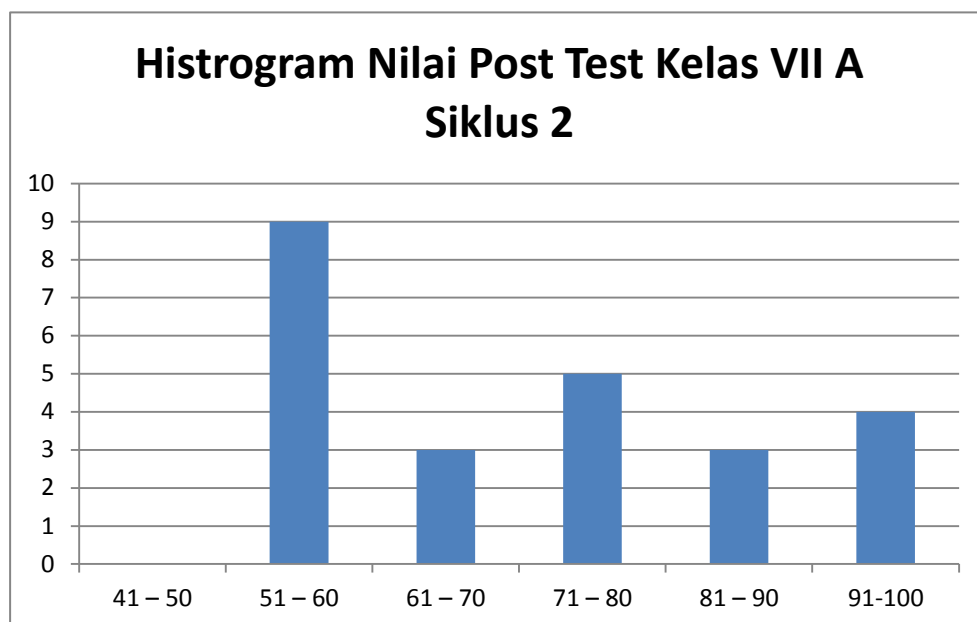


Diagram 4.4 Histogram Nilai Post Test Kelas VII A Siklus 2

- 2) Data post test kelas VII B pada siklus 2 diperoleh hasil belajar dengan rata-rata diperoleh sebesar 81,53. Sebanyak 20 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75 serta 6 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75. Persentase jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 76,92% dan yang mendapatkan nilai di bawah KKM 75 sebesar 23,08%. Berikut ini adalah penggambaran distribusi frekuensi nilai post test pada siklus 2:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Post Test kelas VII B Siklus 2

No	Skor Nilai	F	FK
1	41 – 50	1	1
2	51 – 60	3	4
3	61 – 70	2	6
4	71 – 80	4	10
5	81 – 90	9	19
6	91-100	7	26

Sumber : Hasil Belajar Post Test Kelas VII B Siklus 2

Bedasarkan tabel distribusi frekuensi di atas kelas VII B, maka dapat dijabarkan histogram nilai post test siklus 2 adalah sebagai berikut :

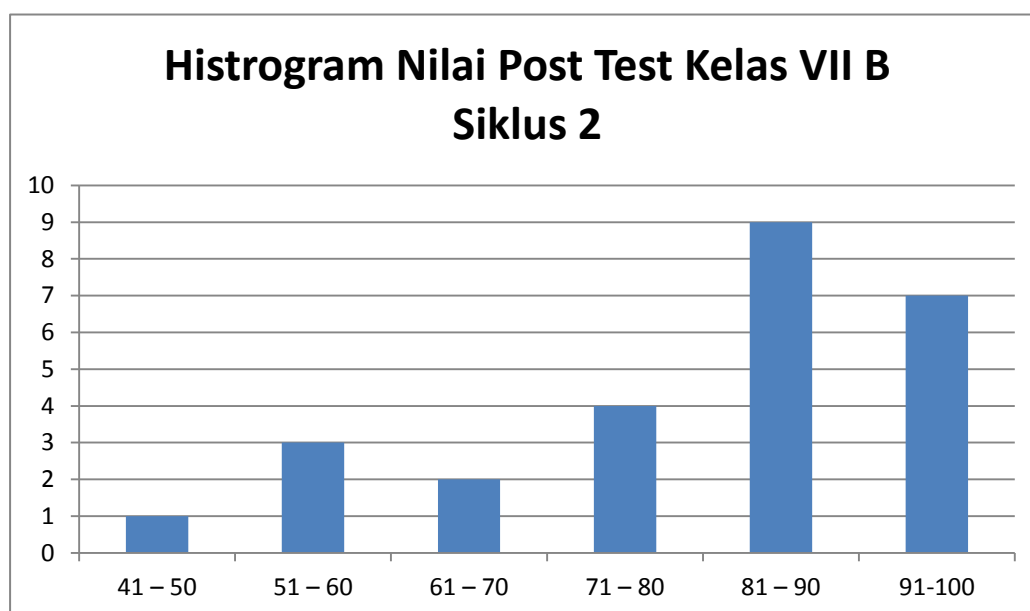


Diagram 4.5 Histogram Nilai Post Test Kelas VII B Siklus 2

- 3) Data post test kelas VII A dan kelas VII B pada siklus 2 diperoleh hasil belajar dengan rata-rata diperoleh sebesar 77,7. Sebanyak 32 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75 serta 18 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75. Persentase jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 64% dan yang mendapatkan nilai di bawah KKM 75 sebesar 36% Berikut ini adalah penggambaran distribusi frekuensi nilai post test pada siklus 2 :

**Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Post Test kelas VII A dan kelas VII B
Siklus 2**

No	Skor Nilai	F	FK
1	41 – 50	1	1
2	51 – 60	12	13
3	61 – 70	5	18
4	71 – 80	9	27
5	81 – 90	12	39
6	91-100	11	50

Sumber : Hasil Belajar Post Test Kelas VII A dan Kelas VII B

Bedasarkan tabel distribusi frekuensi di atas kelas VII A dan VII B, maka dapat dijabarkan histogram nilai post test siklus 2 adalah sebagai berikut :

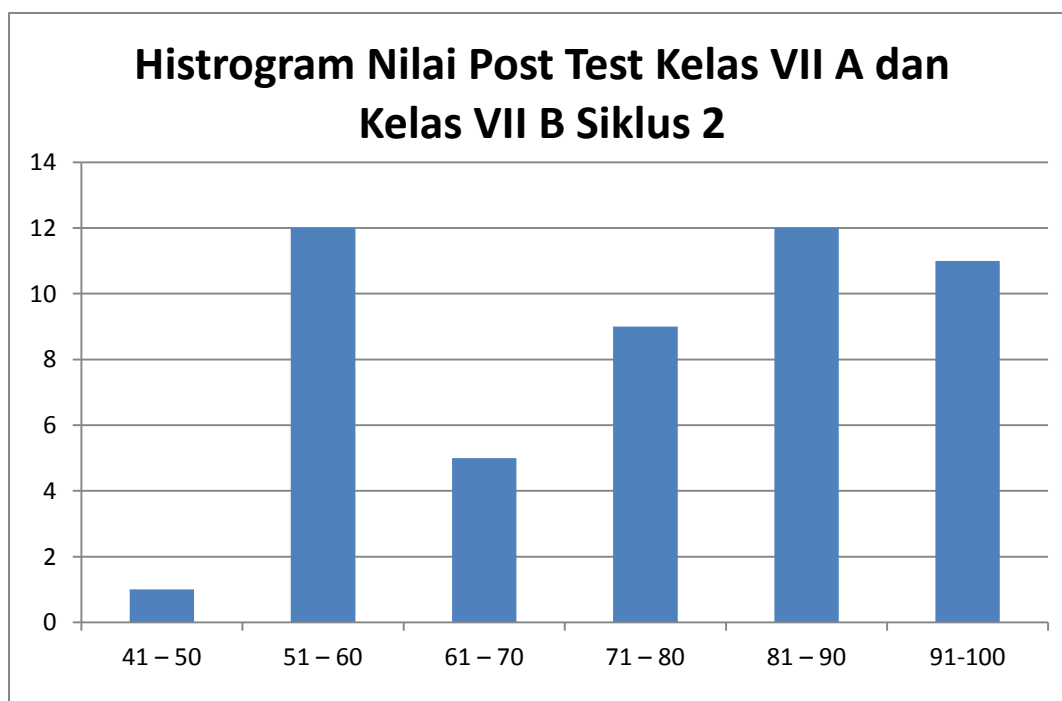


Diagram 4.6 Histogram Nilai Post Test Kelas VII A, B Siklus 2

c. Data Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Nilai Pre Test.

- 1) Data pre test kelas VII A pada siklus 3; diperoleh dari hasil belajar dengan rata-rata diperoleh sebesar 52,91. Sebanyak 6 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75 serta 18 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75. Persentase jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 25% dan yang mendapatkan nilai di bawah KKM 75 sebesar 75%. Berikut ini adalah penggambaran distribusi frekuensi nilai pre test pada siklus 2 :

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test kelas VII A Siklus 2

No	Skor Nilai	F	FK
1	0 – 10		
2	11 – 20		
3	21 – 30		
4	31 – 40	10	10
5	41 – 50	7	17
6	51 – 60	1	18
7	61 – 70		
8	71 – 80	6	24
9	81 – 90		

Sumber : Hasil Belajar Pre Test dan Post Test Kelas VII A Siklus 2

Bedasarkan tabel distribusi frekuensi di atas kelas VII A, maka dapat dijabarkan histrogram nilai pre test siklus 2 adalah sebagai berikut :

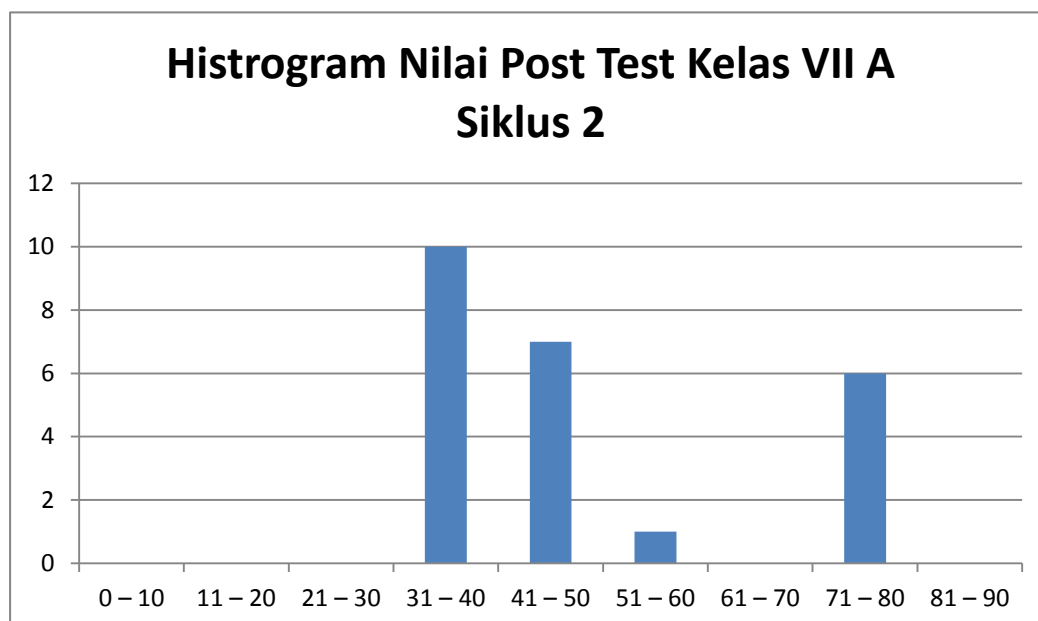


Diagram 4.7 Histogram Nilai Pre Test Kelas VII A Siklus 2

- 2) Data pre test kelas VII B pada siklus 2 diperoleh dari hasil belajar dengan rata-rata diperoleh sebesar 59,03. Sebanyak 8 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75 serta 18 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75. Persentase jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 30,76% dan yang mendapatkan nilai di bawah KKM 75 sebesar 69,24%. Berikut ini adalah penggambaran distribusi frekuensi nilai pre test pada siklus 2 :

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test kelas VII B Siklus 2

No	Skor Nilai	F	FK
1	0 – 10		
2	11 – 20		
3	21 – 30		
4	31 – 40	15	5
5	41 – 50	12	10
6	51 – 60	5	14
7	61 – 70	10	18
8	71 – 80	8	26
9	81 – 90		

Sumber : Hasil Belajar Pre Test t Kelas VII B Siklus 2

Bedasarkan tabel distribusi frekuensi di atas kelas VII B, maka dapat dijabarkan histrogram nilai pre test siklus 2 adalah sebagai berikut :

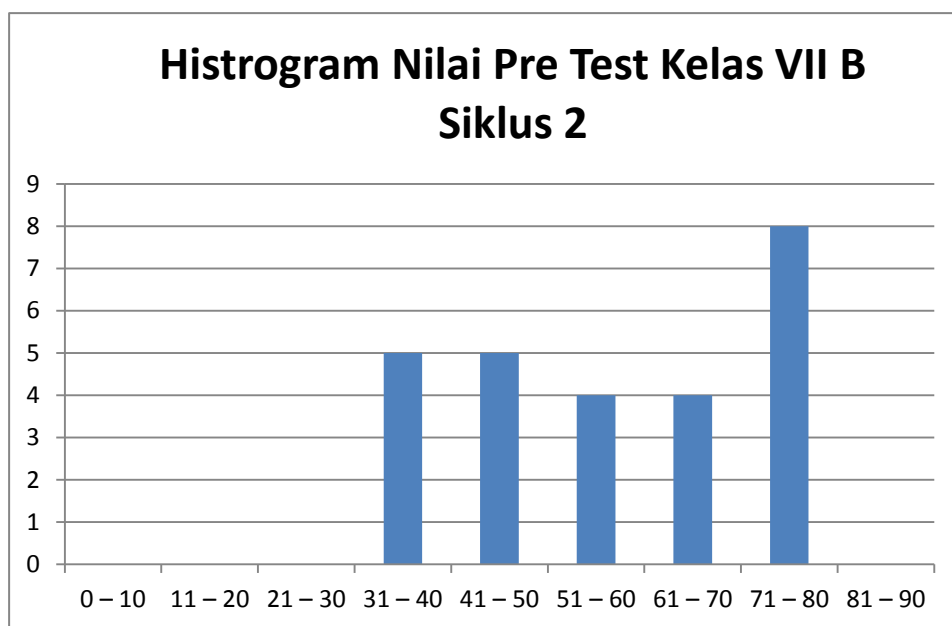


Diagram 4.8 Histogram Nilai Pre Test Kelas VII B Siklus 2

- 3) Data pre test kelas VII A dan kelas VII B pada siklus 2 diperoleh dari hasil belajar dengan rata-rata diperoleh sebesar 56,1. Sebanyak 14 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75 serta 36 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75. Persentase jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 28% dan yang mendapatkan nilai di bawah KKM 75 sebesar 72%. Berikut ini adalah penggambaran distribusi frekuensi nilai pre test pada siklus 2 :

**Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test Kelas VII A dan kelas VII B
Siklus 2**

No	Skor Nilai	F	FK
1	0 – 10		
2	11 – 20		
3	21 – 30		
4	31 – 40	15	15
5	41 – 50	12	27
6	51 – 60	5	32
7	61 – 70	4	36
8	71 – 80	14	50
9	81 – 90		

**Sumber : Hasil Belajar Pre Test dan Pre Test Kelas VII A Kelas
VII B Siklus 2**

Bedasarkan tabel distribusi frekuensi di atas kelas VII A dan VII B, maka dapat dijabarkan histrogram nilai pre test siklus 2 adalah sebagai berikut :

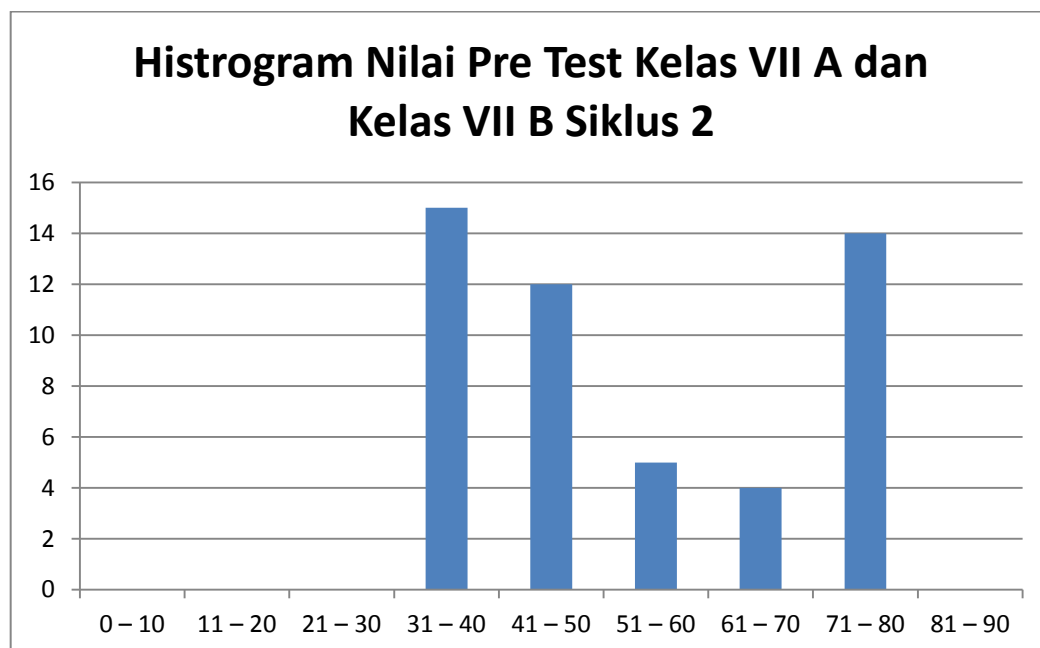


Diagram 4.9 Histogram Nilai Pre Test Kelas VII A, B Siklus 2

d. Data Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Nilai Post Test.

- 1) Data post test kelas VII A pada siklus 3 diperoleh hasil belajar dengan rata-rata diperoleh sebesar 80,41. Sebanyak 19 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75, serta 5 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75. Persentase jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 79,16% dan yang mendapatkan nilai di bawah KKM 75 sebesar 20,84%. Berikut ini adalah penggambaran distribusi frekuensi nilai post test pada siklus 3:

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Nilai Post Test kelas VII A Siklus 3

No	Skor Nilai	F	FK
1	0 – 10		
2	11 – 20		
3	21 – 30		
4	31 – 40		
5	41 – 50		
6	51 – 60	1	1
7	61 – 70	4	5
8	71 – 80	9	14
9	81 – 90	8	22
10	91-100	2	24

Sumber : Hasil Belajar Post Test Kelas VII A Siklus 3

Bedasarkan tabel distribusi frekuensi di atas kelas VII A maka dapat dijabarkan histrogram nilai post test siklus 3 adalah sebagai berikut :

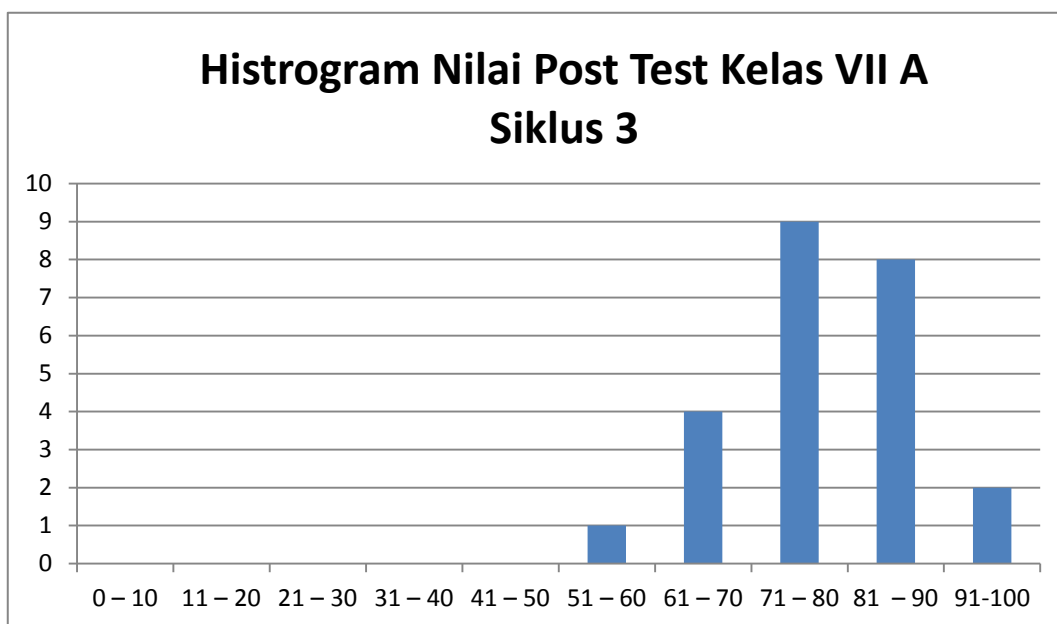


Diagram 4.10 Histogram Nilai Post Test Kelas VII A Siklus 3

- 2) Data post test kelas VII B pada siklus 3 diperoleh hasil belajar dengan rata-rata diperoleh sebesar 82,5. Sebanyak 21 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75, serta 5 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75. Persentase jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 80,76% dan yang mendapatkan nilai di bawah KKM 75 sebesar 19,24%. Berikut ini adalah penggambaran distribusi frekuensi nilai post test pada siklus 3:

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Nilai Post Test kelas VII B Siklus 3

No	Skor Nilai	F	FK
1	0 – 10		
2	11 – 20		
3	21 – 30		
4	31 – 40		
5	41 – 50		
6	51 – 60	2	2
7	61 – 70	3	5
8	71 – 80	8	13
9	81 – 90	8	21
10	91-100	5	26

Sumber : Hasil Belajar Post Test Kelas VII B Siklus 3

Bedasarkan tabel distribusi frekuensi di atas kelas VII B maka dapat dijabarkan histogram nilai post test siklus 3 adalah sebagai berikut :

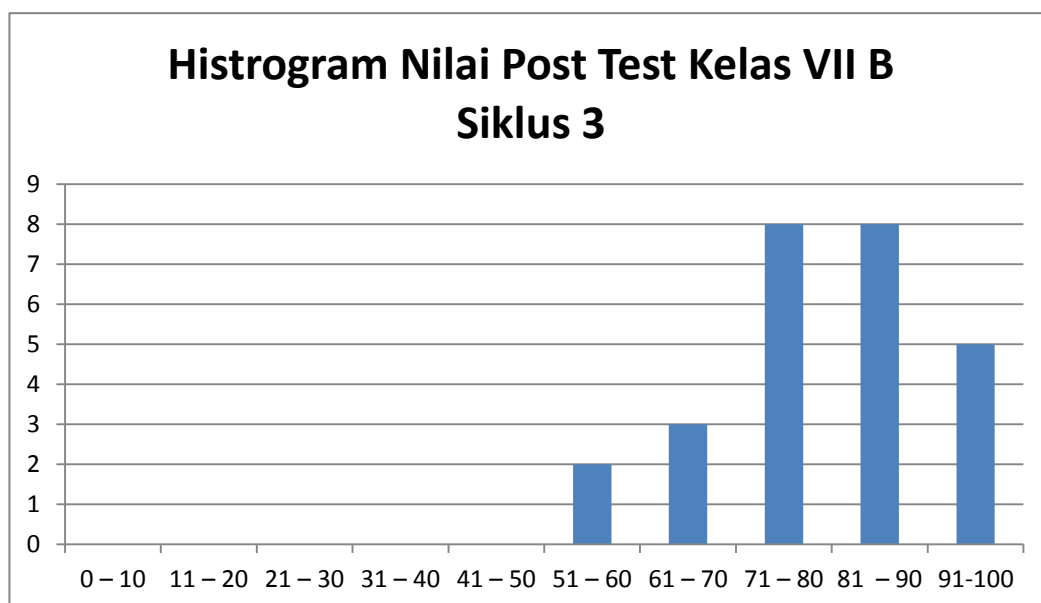


Diagram 4.11 Histogram Nilai Post Test Kelas VII B Siklus 3

- 3) Data post test kelas VII A dan kelas VII B pada siklus 3 diperoleh hasil belajar dengan rata-rata diperoleh sebesar 81,5. Sebanyak 40 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75 serta 10 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75. Persentase jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 80% dan yang mendapatkan nilai di bawah KKM 75 sebesar 20% Berikut ini adalah penggambaran disttribusi frekuensi nilai post test pada siklus 2 :

Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Nilai Post Test kelas VII A dan Kelas VII B Siklus 3

No	Skor Nilai	F	FK
1	0 – 10		
2	11 – 20		
3	21 – 30		
4	31 – 40		
5	41 – 50		
6	51 – 60	3	3
7	61 – 70	7	10
8	71 – 80	17	27
9	81 – 90	16	43
10	91-100	7	50

Sumber : Hasil Belajar Post Test Kelas VII A dan Kelas VII B Siklus 3

Bedasarkan tabel distribusi frekuensi di atas kelas VII A dan kelas VII B maka dapat dijabarkan histogram nilai post test siklus 3 adalah sebagai berikut :

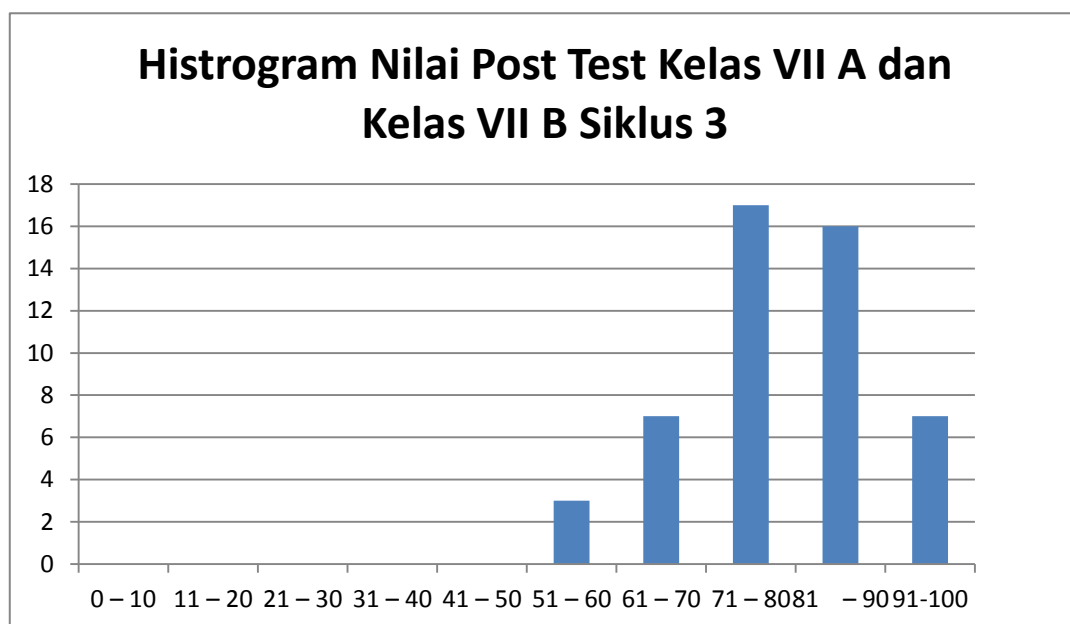


Diagram 4.12 Histogram Nilai Pre Test Kelas VII A, B Siklus 3

F. Data Pemantauan Tindakan

Dalam siklus 1 yang dilakukan selama 3 bulan dalam pemantauan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional. Pada awalnya peserta didik belajar kurang respon dan terlihat jenuh dalam mengikuti pembelajaran IPS, selain itu guru kurang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan kedua dan ketiga peserta didik guru masih mengajar dengan metode ceramah selain itu menyampaikan materi ajar *teks book* dan media yang digunakan papan tulis dan spidol.

Dalam siklus 2 yang dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk komik. Pada awalnya peserta didik merasa kebingungan karena belum mengetahui maksud dari media komik tersebut, selain itu guru kurang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk

berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan kedua dan ketiga peserta didik mulai memahami maksud dari media komik dan peserta didik juga mulai berperan aktif dalam proses pembelajaran karena guru sudah memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengekspresikan dirinya dalam proses belajar mengajar.

Selanjutnya pada siklus ke 3 pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan selama 4 kali pertemuan. Proses pembelajaran pada siklus ini mengalami perubahan yang signifikan menuju kearah yang positif atau semakin baik. Pada siklus 3 ini peran guru mulai mengurangi peran dominannya, peserta didik menjadi lebih aktif dalam bermain peran dalam proses belajar mengajar secara mandiri. Efektifitas diskusi antar peserta didik berjalan dengan kondusif dan terjadi interaksi yang baik atau aktif.

Data pemantauan yang dilaksanakan oleh peneliti berhasil diperoleh pada penelitian tindakan kelas berdasarkan hasil catatan observasi yang diukur menggunakan *point checklist* pada siklus 2 dan 3, adalah sebagai berikut:

- a. Pada siklus 2 persentase pelaksanaan indikator proses belajar mengajar sebesar 80%. Sebanyak 48 indikator tindakan sudah terlaksana dan 12 indikator tidak terlaksana atau sebanyak 20% indikator tindakan tidak terlaksana.
- b. Pada siklus 3 persentase pelaksanaan indikator proses belajar mengajar sebesar 90%. Sebanyak 72 indikator tindakan sudah terlaksana dan 8 indikator tidak terlaksana atau 10% indikator tindakan tidak terlaksana.

Tabel 4.13 Presentase Pemantauan Tindakan

No	Keterangan	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Presentase
1	Siklus 2	48	12	80%
2	Siklus 3	72	8	90%

Sumber : Hasil Pemantauan Tindakan Kelas

1. Pembahasan Hasil Analisis Data

Bedasarkan analisis data hasil belajar dan hasil pemantauan tindakan siklus 2 dan 3 terlihat adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Berikut ini adalah penjelasnya:

1) Data Hasil Belajar IPS bedasarkan Nilai Pre Test dan Post Test

Data yang diperoleh dari nilai pre test dan nilai post test pada setiap siklusnya adalah sebagai berikut:

- a. Siklus 2 kelas VII A menunjukkan presentase hasil belajar pre test peserta didik adalah sebesar 25% dan hasil belajar post test peserta didik adalah sebesar 50%. Artinya hasil belajar pre test dan post test pessenger didik mengalami peerubahan sebesar 25%.
- b. Siklus 2 kelas VII B menunjukkan presentase hasil belajar pre test peserta didik adalah sebesar 23,07% dan hasil belajar post test peserta didik adalah sebesar 76,92%. Artinya hasil belajar pre test dan post test pessenger didik mengalami peerubahan sebesar 53,83%.
- c. Siklus 2 kelas VII A dan B menunjukkan presentase hasil belajar pre test peserta didik adalah sebesar 24% dan hasil belajar post test

peserta didik adalah sebesar 64%. Artinya hasil belajar pre test dan post test peserta didik mengalami perubahan sebesar 40%.

Pada siklus 2 ini masih terlihat bahwa sebagian peserta didik belum terbiasa dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media komik. Hal ini terlihat dari:

1. Kondisi kelas agak sulit untuk dikondisikan ketika dalam proses pembelajaran menggunakan media komik karena kurangnya ketegasan guru dalam mengajar yang menjadikan proses pembelajaran tidak kondusif.
2. Sebagian peserta didik masih ragu untuk mengemukakan pendapatnya ketika ada materi yang tidak dimengerti.
3. pengelolaan waktu dalam proses pembelajaran guru harus lebih menggunakan waktu dengan efisien.
4. Guru harus lebih banyak melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, seperti tanya jawab dalam proses pembelajaran.
 - a. Siklus 3 kelas VII A menunjukkan presentase hasil belajar pre test peserta didik adalah sebesar 25% dan hasil belajar post test peserta didik adalah sebesar 79,16%. Artinya hasil belajar pre test dan post test peserta didik mengalami perubahan sebesar 54,16%.
 - b. Siklus 3 kelas VII B menunjukkan presentase hasil belajar pre test peserta didik adalah sebesar 30,76% dan hasil belajar post test peserta didik adalah sebesar 80,76%. Artinya hasil belajar pre test dan post test peserta didik mengalami perubahan sebesar 50%.

- c. Siklus 3 kelas VII A dan B menunjukkan presentase hasil belajar pre test peserta didik adalah sebesar 28% dan hasil belajar post test peserta didik adalah sebesar 80%. Artinya hasil belajar pre test dan post test peserta didik mengalami perubahan sebesar 52%.

Pada siklus 3 ini peserta didik terlihat sudah dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media komik. Faktor yang mengaruhi peningkatan tersebut, hal ini terlihat dari:

1. Semakin sedikit peserta didik yang ngobrol di kelas karena di siklus 3 peserta didik di beri kesibukan dengan kerja kelompok dalam pembuatan media untuk diskusi.
2. Peserta didik sudah semakin berani memberikan argument karena guru lebih memberikan motivasi peserta didik dibandingkan siklus sebelumnya.
3. Bahwa belajar menggunakan media komik terlihat menyenangkan dibandingkan guru mengajar menggunakan metode ceramah dan belajar dengan cara konvensional.
4. Tingkat pemahaman peserta didik yang baik, dimana peserta didik mengalami peningkatan dalam hal hasil belajar, artinya peserta didik memahami proses pembelajaran menggunakan media komik.

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel interpretasi hasil analisis, sebagai berikut:

Tabel 4.14 Presentasi Hasil Belajar IPS Berdasarkan Nilai Pre Test dan Post Test

Ket	Pre Test			Post Test			Presentase		
	Kelas VII A	Kelas VII B	Kelas VII A dan Kelas VII B	Kelas VII A	Kelas VII B	Kelas VII A dan Kelas VII B	Kelas VII A	Kelas VII B	Kelas VII A dan Kelas VII B
Siklus 2	25% Peserta Didik \geq KKM 75	23,07% Peserta Didik \geq KKM 75	24% Peserta Didik \geq KKM 75	50% Peserta Didik \geq KKM 75	76,92% Peserta Didik \geq KKM 75	64% Peserta Didik \geq KKM 75	Perbandingan Pre Test dan Post Test 25%	Perbandingan Pre Test dan Post Test 53,85%	Perbandingan Pre Test dan Post Test 40%
Siklus 3	25% Peserta Didik	30,76% Peserta Didik	28% Peserta Didik	76,16% Peserta Didik	80,76% Peserta Didik	80% Peserta Didik	Perbandingan Pre Test dan Post Test	Perbandingan Pre Test dan Post Test	Perbandingan Pre Test dan Post Test

	Didik	a	\geq KKM	\geq KKM	\geq KKM	Didik	kenaikan	kenaikan	kenaikan
	\geq KK	Didik	75	75	75	\geq KK	kan	kan	kan
	M 75	\geq KK				M 75	antara	antara	antara
		M 75					Pre	Pre	Pre
							Test	Test	Test
							dan	dan	dan
							Post	Post	Post
							Test	Test	Test
							54,16	50%	52%

Sumber : Hasil Belajar Pre Test dan Post Test Siklus 2 dan Siklus 3

Berdasarkan data analisis dan penjelasan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus 2 objek penelitian yang dilakukan di kelas VII A dan kelas VII B. Nilai pre test dan post test kelas VII A mengalami kenaikan sebesar 25%. Sedangkan Nilai pre test dan post test kelas VII B mengalami kenaikan sebesar 53,85%. Apabila digabungkan nilai pre test dan post test kelas VII A dan kelas VII B mengalami kenaikan sebesar 40%. Selain itu dari hasil post test atau nilai evaluasi kelas VII A diperoleh presentasi 50% atau sebanyak 12 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75 dan sebanyak 12 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75. Sedangkan Selain itu dari hasil post test atau nilai evaluasi kelas VII B diperoleh presentasi 76,92% atau sebanyak 6 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75 dan sebanyak 20 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75. Berdasarkan penjabaran antara kelas VII A dan kelas VII B apabila digabungkan nilai post test kelas VII A dan kelas VII B diperoleh 64% atau

sebanyak 32 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75 dan 18 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75. Pada siklus 3 Selain itu dari hasil post test atau nilai evaluasi kelas VII A diperoleh presentasi 79,16% atau sebanyak 19 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75 dan sebanyak 5 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75. Sedangkan Selain itu dari hasil post test atau nilai evaluasi kelas VII B diperoleh presentasi 80,76% atau sebanyak 5 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75 dan sebanyak 21 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75. Berdasarkan penjabaran antara kelas VII A dan kelas VII B apabila digabungkan nilai post test kelas VII A dan kelas VII B diperoleh 80% atau sebanyak 10 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75 dan 40 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75. Berikut adalah interpretasi hasil analisis menggunakan analisis data yang berupa data kuantitatif dan disajikan menggunakan diagram batang :

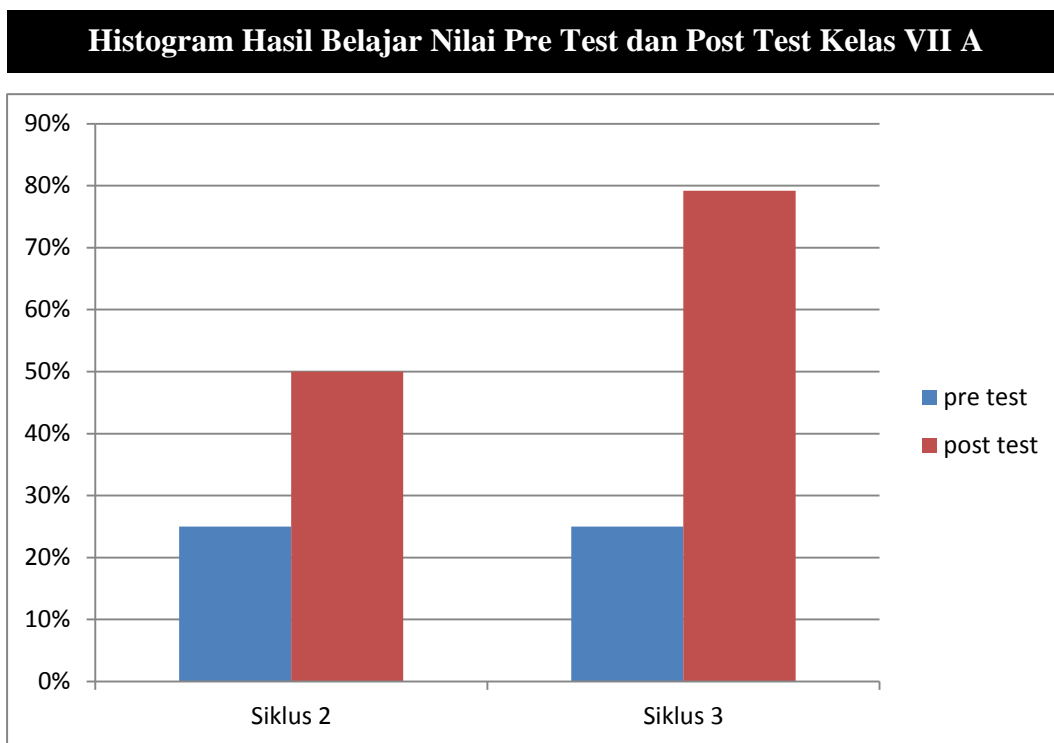


Diagram 4.13 Grafik Hasil Belajar IPS Berdasarkan Nilai Pre Test Dan Post Test Kelas VII A Tiap Siklus.

Berdasarkan histogram di atas, pembelajaran IPS dapat ditingkatkan dengan menggunakan media komik. Hal itu terlihat dari hasil belajar berdasarkan hasil pre test dan post test kelas VII A mengalami kenaikan pada setiap siklusnya. Pada siklus 2 presentase hasil belajar pre test kelas VII A sebesar 25% dan presentase hasil belajar post test kelas VII A sebesar 50%. Siklus 3 presentase hasil belajar pre test kelas VII A sebesar 25% dan presentase hasil belajar post test kelas VII A sebesar 79,16%. Hal ini menunjukkan bawasannya pembelajaran IPS menggunakan media komik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII A.

Histogram Hasil Belajar Nilai Pre Test dan Post Test Kelas VII B

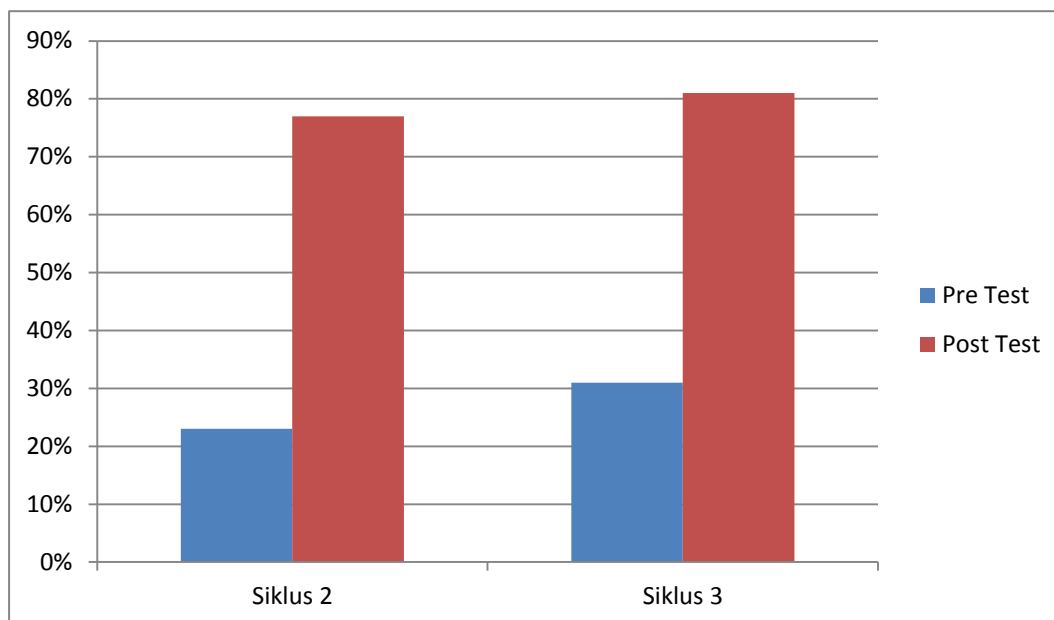


Diagram 4.14 Grafik Hasil Belajar IPS Berdasarkan Nilai Pre Test Dan Post Test Kelas VII B Tiap Siklus.

Berdasarkan histogram di atas, pembelajaran IPS dapat ditingkatkan dengan menggunakan media komik. Hal itu terlihat dari hasil belajar berdasarkan hasil pre test dan post test kelas VII B mengalami kenaikan pada setiap siklusnya. Pada siklus 2 presentase hasil belajar pre test kelas VII B sebesar 23,07% dan persentase hasil belajar post test kelas VII B sebesar 76,92%. Siklus 3 presentase hasil belajar pre test kelas VII B sebesar 30,76% dan presentase hasil belajar post test kelas VII B sebesar 80,76%. Hal ini menunjukkan bawasannya pembelajaran IPS menggunakan media komik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII B.

Histogram Hasil Belajar Nilai Pre Test dan Post Test Kelas VII A dan Kelas VII B

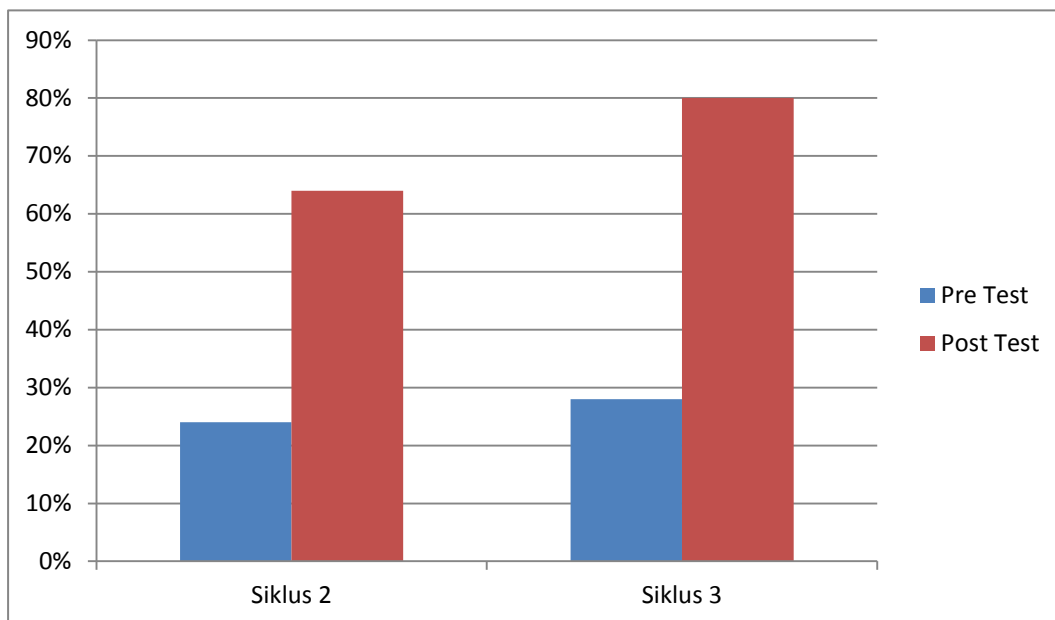


Diagram 4.15 Grafik Hasil Belajar IPS Berdasarkan Nilai Pre Test Dan Post Test Kelas VII B Tiap Siklus.

Berdasarkan histogram di atas, pembelajaran IPS dapat ditingkatkan dengan menggunakan media komik. Hal itu terlihat dari hasil belajar berdasarkan hasil pre test dan post test kelas VII A dan kelas VII B mengalami kenaikan pada setiap siklusnya. Pada siklus 2 presentase hasil belajar pre test kelas VII A dan kelas VII B sebesar 24% dan persentase hasil belajar post test kelas VII A dan kelas VII B sebesar 64%. Siklus 3 presentase hasil belajar pre test kelas VII A dan kelas VII B sebesar 28% dan presentase hasil belajar post test kelas VII A dan kelas VII B sebesar 80 %. Hal ini menunjukkan bawasannya pembelajaran IPS menggunakan media komik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII B.

2) **Data Hasil Belajar IPS Berdasarkan Pemantauan Tindakan**

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan observasi kepada rekan guru kolabolator telah menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 2 ke siklus 3.

Berikut ini adalah penjelasannya:

- a. Pada siklus 2 menunjukkan presentase hasil pemantauan tindakan sebesar 80% atau 48 indikator pelaksanaan terlaksana, dan 20% atau 12 indikator pelaksanaan tindakan tidak terlaksana.
- b. Pada siklus 3 menunjukkan presentase hasil pemantauan tindakan sebesar 90% atau 72 indikator pelaksanaan terlaksana, dan 10% atau 8 indikator pelaksanaan tindakan tidak terlaksana.

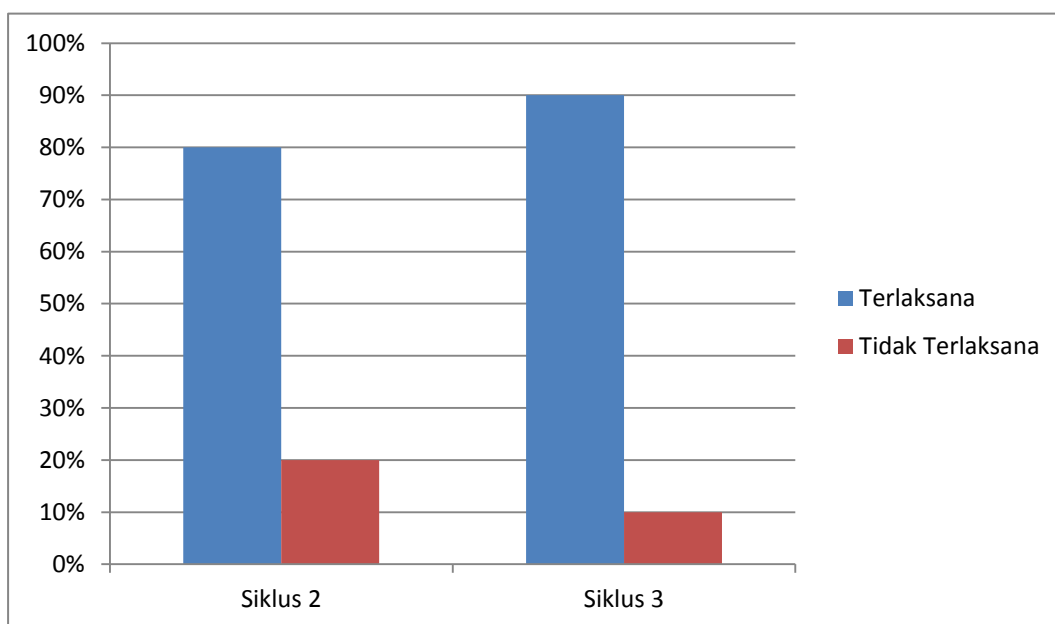
Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel interpretasi hasil analisis berikut :

Tabel 4.15 Presentasi Hasil Pemantauan Pembelajaran IPS Berdasarkan Guru Mengajar

Ket	Indikator		Perbandingan Presentase
	Terlaksana	Tidak Terlaksana	
Siklus 2	80%	20%	60%
Siklus 3	90%	10%	80%

Sumber : Pemantauan Tindakan Kelas Siklus 2 dan Siklus 3 di Kelas VII A dan Kelas VII B

Histogram Hasil Pemantauan tindakan Kelas VII A dan Kelas VII B



Gambar 4.16 Grafik Hasil Pemantauan Kelas VII A dan Kelas VII B

Dari penjelasan di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan dari siklus 2 dengan persentasenya sebesar 80% mengalami peningkatan pada siklus 3 menjadi 90% artinya persentase siklus 2 ke siklus 3 mengalami peningkatan sebesar 10%. Dengan demikian dikatakan bahwa terjadi peningkatan dari siklus 2 ke siklus 3.

G. Keterbatasan Penelitian

Penelitian telah dilakukan dengan sebaik dan semaksimal mungkin berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas. Namun disadari bahwa hasil yang diperoleh tidak luput dari kekurangan atau kelemahan-kelemahan yang ada, sehingga menimbulkan hasil yang kurang sesuai dengan yang diharapkan.

Keterbatasan yang diamati yang berlangsung selama penelitian adalah sebagai berikut:

1. Peneliti ini hanya dapat dilakukan pada peserta didik yang memiliki minat baca yang tinggi. Maka dapat dilakukan penelitian tindakan kelas di SMP Terpadu Baiturrahman. Karna peserta didik di SMP Terpadu Baiturrahman memiliki minat baca yang tinggi.
2. Menurut guru kolaborator untuk pelaksanaan tindakan peserta didik kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Maka peneliti dan kolaborator merancang agar peserta didik membuat media komik (gambar) dan strategi bermain peran, pada akhirnya peserta didik melaksanakan evaluasi menggunakan media komik.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI dan SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pembelajaran dengan penggunaan media komik untuk meningkatkan hasil belajar, dapat dikemukakan kesimpulan, implikasi dan saran yang terkait mengenai penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) tentang upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media komik di kelas VII A dan kelas VII B di SMP Terpadu Baiturrahman Bandung dapat diperoleh kesimpulannya sebagai berikut.

1. Dari hasil pantauan tindakan penggunaan media komik pada siklus 2 memperoleh presentase keberhasilan penerapan sebesar 80%, siklus 3 pada penerapan tindakan berdasarkan hasil pemantauan mencapai presentase 90%.
2. Pada siklus 2 presentase nilai pre test sebesar 24% dan presentase post test nya adalah sebesar 64%. Pada siklus 3 presentase nilai pre test sebesar 28% dan presentase post test nya adalah sebesar 80%.
3. Penggunaan media belajar berupa komik merupakan alternatif jawaban terhadap permasalahan pembelajaran IPS. Melalui menggunakan media komik, peserta didik dapat menumbuhkan daya ingat dalam proses pembelajaran IPS, peserta didik berani mengungkapkan atau menjelaskan

kembali pemahaman terkait dengan materi IPS yang sudah dipelajari sehingga media komik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS.

B. Implikasi

Implikasi penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, bagi guru dan peneliti sangatlah penting. Hal ini dikarenakan guru dan peneliti merupakan perancang dalam penelitian tindakan, mengawasi setiap pelaksanaan aspek pembelajaran berdasarkan rancangan pembelajaran, dan guru bertugas bertugas untuk membangkitkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran serta guru bersama peneliti menganalisis permasalahan materi pelajaran berdasarkan hasil kegiatan peserta didik, sehingga pembelajaran IPS dapat lebih optimal.

Berikut ini adalah implikasi dari proses penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik.

1. Bagi guru: guru lebih menguasai keterampilan dalam proses mengajar yang lebih inovatif dan dapat mengembangkan kemampuan daya ingat peserta didik, dan guru sudah mulai terbiasa dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media komik tersebut sehingga guru mendapatkan pengetahuan baru dalam media komik.
2. Bagi peserta didik: Peserta didik dapat memperoleh hasil belajar IPS yang lebih baik, nilai belajar IPS peserta didik meningkat dan peserta didik mulai terbiasa untuk melakukan proses belajar aktif serta menggunakan kemampuan daya ingat.

3. Bagi peneliti: penggunaan media komik tersebut dapat meningkatkan pengalaman peneliti dalam membuat komik yang beredukasi pendidikan.

Implikasi secara keseluruhan adalah terciptanya proses pembelajaran IPS yang kreatif, aktif dan inovatif. Dengan kreatif, aktif dan inovatif menjadikan peserta didik menangkap materi dengan tepat dan mudah mengingat materi saat evaluasi pembelajaran. Pada setiap akhir pembelajaran peserta didik mendapatkan hasil belajar yang semakin meningkat dan semakin baik banyaknya peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik

Perlunya pembiasaan pembelajaran menggunakan media komik dalam proses belajar IPS agar peserta didik dapat belajar dengan aktif dan meningkatkan daya ingat peserta didik pada evaluasi pembelajaran serta meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

2. Bagi Guru

Sebagai masukan, guru harus lebih memperkaya ilmu pengetahuan, dan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak menjadi monoton dan membuat peserta didik jenuh dalam proses pembelajaran IPS.

3. Bagi Peneliti

Sebagai bahan lanjutan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai cara meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS dengan menggunakan media komik.

DAFTAR PUSTAKA

Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, 95 Strategi Mengajar, PT Kharism Putra Utama 2015.

Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006.

_____ , Media Pembelajaran, Jakarta : Raja Grindo Persda, 2002.

Arief S. Sadiman, Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2008.

Djamarah, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta rineka cipta, 2010.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Standar Kopetensi mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah (Jakarta: Depdiknas 2006.

M. Ngalim Purwanto, psikologi pendidikan, Bandung: ramadja karya CV, 2008.

Musfiqon, Media dan Sumber Pembelajaran, Jakarta: PT. Prestasi, 2012.

M. Ngalim Purwanto, Prinsip-prinsip dan teknik Evaluasi Pengajaran (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009)

Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Jakarta: Remaja Rosda Karya, 2009.

Nur Hayati Yusuf, Media Pengajaran, Surabaya: Dakwah Digital Press 2005.

Nusa Putra, Research & Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

_____ , Penelitian Tindakan : Partisipatory pendidikan Organisasi. Jakarta

_____ , Research & Development, Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar. Jakarta : Rajawali Pers, 2012.

Oemar Hamalik, Media Pendidikan, Bandung : PT. Citra Aditya Bakti, 1994.

- Rahma Sugiharta, Perilaku dan Kebiasaan Anak Gemar Membaca, Jakarta: PT. Rosdiya 2000.
- Suharsimi Arikunto. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000)
- Surdiyo, materi pendidikan IPS SD, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Sugiyono, Cara Mudah Menyusun : Skripsi, Thesis Dan Disertasi, Jakarta : Alfabetta, 2013.
- Suwandi, Prosedur Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2008.
- Suharsimi arikunto, Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta. PT Bumi Aksara, 2004.
- Trianto, Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi, Dan Implementasinya Dalam KTSP (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)
- Toni Masdiono, 14 Jurus Membuat Komik, Jakarta : Creative Media, 2008.
- Yunus Nawaga, Metodologi Pengajaran Agama Islam, Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000
- Uhar Suharsaputra, Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Tindakan, Jakarta : PT Refika Aditama 2012.
- Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Yudhi Munadi, Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2008)
- Gane Yang, Strengths of Comics in Education, h, 1-4 dalam <http://www.humblecomics.com/comicsedu/about.html>, diakses 25 Desember 2015 jam 11.13
- Charles Thecker, How to Use Comic Life in Classroom, hal. 7, dalam <http://www.mancinstruct.com/node/69>, diakses 25 Desember 15 pukul 11.28

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN

SIKLUS 1

**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK
PENELITIAN TINDAKAN KELAS PEMBELAJARAN IPS KELAS VII A
SIKLUS II
SMP TERPADU BAITURRAHMAN BANDUNG**

N O	NAMA	L/ P	TANGGAL PERTEMUAN			KET
			12/02/201 6	17/02/20 16	19/02/201 6	
1	ARYA MAULANA YUSUP	L				
2	AZHAR ALFI FIRDAUS	L				
3	DZULFIKKAR FATHUL ALI,	L				
4	FIKRI MUTAWALLI DINULLAH,	L				
5	GHULAM MUSTOFA,	L				
6	IRSYAD ZAKI MUBAROKH,	L				
7	LUKMAN NULHAKIM RAMADHAN,	L				
8	MUHAMMAD ADI WIRYAWAN	L				
9	MUHAMMAD ALIF RAHMAN	L				
10	MUHAMMAD ARSYA ILHAM QURTHUBI	L				
11	M IRHAM PIRDAUS	L				
12	MUHAMMAD JA'FAR ASSHIDIQ M	L				
13	MUHAMMAD MIFTAHUL MUFID	L				
14	MUHAMMAD JUNDI FAKHRUDIN ISMAIL,	L				
15	MUHAMMAD RAFI IMANI	L				
16	MUHAMAD HUSNI AL MUHJIRI	L				
17	MUHAMMAD DAFFA PRAYOGA	L				
18	MUHAMMAD HAIKAL NUR CAHYA	L				
19	NASRUL FIKRI MUHAROM	L				
20	RAMDAN NUGRAHA	L				

21	SALMAN JAYYID JUNDULLAH	L				
22	SHIDDIQ BI'TSATULFATHI SYAIFUL K	L				
23	ZAKI AL AMIN	L				
24	ZAKKA AUFA HANIF	L				

Bandung, 19 Febuari 2016

kolabolator

Peneliti

**(Nurachman, S. Ag)
NIP: 8636753655200012**

**(Muhamad
Umar)
NIM: 4915120348**

**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK
PENELITIAN TINDAKAN KELAS PEMBELAJARAN IPS KELAS VII B SIKLUS 1
SMP TERPADU BAITURRAHMAN BANDUNG**

NO	NAMA	L/P	TANGGAL PERTEMUAN			KET
			12/02/2016	17/02/2016	19/02/2016	
1	Adiesthy Helvianty	P				
2	Afifah Muthia Zahrani	P				
3	Alifah Zahra Zahira	P				
4	Alipian Nur Rohmah	P				
5	Alya Nur Zahra	P				
6	Annisa Siti Fatimah	P				
7	Aulia Khoerunnisa	P				
8	Azkiya Nurul Qolbi	P				
9	Azmiyah Rihadatul A'isy	P				
10	Biora Nakita	P				
11	Fityah Wafa Amatulloh	P				
12	Hanan Syifa Aqilah	P				
13	Jasmine Dwiwana Maryam	P				
14	Laura Feliga Fajriyeni	P				
15	Mutia Khairunnisa	P				
16	Nur Adila Pujianti	P				
17	Nurazizah Afina Amatullah	P				
18	Putri Rabbani Kurnia	P				
19	Rayya Khansa Kamilah	P				
20	Ristina Putri Rahmayanti	P				
21	Salsya Hamdah Fadhilah	P				
22	Sarah Wafi'ah 'Atifah	P				
23	Shidqiya Nur Azizah	P				
24	Tia Ameliawati	P				
25	Tsalsa Najwa Fitria	P				
26	Zainab Ulil Azmi Hidayatullah	P				

Bandung, 19 Febuari 2016

Kolabolator

Peneliti

(Nurachman, S. Ag)
NIP: 8636753655200012

(Muhamad Umar)
NIM: 4915120348

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP/MTs	:	SMP Terpadu Baiturrahman Bandung
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	:	VII A / II
Tahun Pelajaran	:	2015/2016
Standar Kompetensi	:	1. Memahami lingkungan kehidupan manusia.
Kompetensi Dasar	:	1.2 Mendeskripsikan kehidupan pada masa Pra Aksara di Indonesia.
Indikator	:	<ul style="list-style-type: none"> ☆ Menjelaskan pengertian Pra Aksara ☆ Menjelaskan pola kehidupan pada masa pra-aksara ☆ Mengidentifikasi kurun waktu pada masa praaksara
Alokasi Waktu	:	2 X 40 Menit (1 X 40 Menit)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Siswa dapat :

1. Menjelaskan pengertian zaman Pra Aksara
2. Menginformasikan nama lain pra aksara
3. Menjelaskan pola kehidupan pada zaman pra aksara

4. Mengidentifikasi kurun waktu masa Pra Aksara

B. Materi Pembelajaran

1. Pengertian zaman Pra Aksara
2. Nama lain pra aksara
3. Pola kehidupan pada zaman pra aksara
4. kurun waktu masa Pra Aksara

C. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Picture and Picture
2. Metode : Ceramah Bervariasi (Ceramah, Tanya-Jawab)
3. Strategi : CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif), Picture and Picture

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (Satu) (Siklus 1)

- Materi** : 1. Pengertian Zaman Pra aksara
2. Pola Kehidupan Zaman Pra aksara
 3. Masa Kurun Waktu Zaman Pra aksara

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran dari guru. 8. Guru memberi motivasi dan menanyakan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. 9. Guru menjelaskan tujuan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 10. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menanyakan iyel-iyel sebelum proses 	30 menit

	<p>pembelajaran dimulai.</p> <p>11. Guru memberikan soal pre test 1 dan menyuruh peserta didik mengerjakan selama 20 menit.</p> <p>12. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas.</p>	
Kegiatan Inti	<p>6. Guru memberikan lembaran materi ajara kepada peserta didik sesuai dengan pembahasan pengertian zaman pra aksara dan kurun waktunya, materi ajar tersebut berupa komik.</p> <p>7. Guru menyuruh beberapa peserta didik untuk menempelkan media Map Mapping manusia purba yang telah dibuat peneliti dan guru.</p> <p>8. guru menyuruh peserta didik untuk membaca materi ajar zaman pra aksara dan kurun waktunya yang telah dibuat berupa komik, selama 5 menit.</p> <p>9. Guru menjelaskan materi ajar zaman pra aksara dan kurun waktu dengan bantuan media Map Mapping, agar peserta didik tidak salah kaprah memahami lembaran materi ajar yang telah dibagikan.</p> <p>10. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik untuk menjawab terlebih dahulu, setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut.</p>	40 menit
Penutup	<p>6. Guru meluruskan kesalah pahaman tanya jawab peserta didik pada pertemuan hari ini.</p> <p>7. Guru mempersilahkan kepada salah satu peserta didik untuk menyimpulkan.</p> <p>8. Guru menyimpulkan materi zaman pra aksara dan kurun waktunya pada pertemuan kali ini.</p> <p>9. Guru menginformasikan kepada peserta didik untuk membaca materi selanjutnya yaitu jenis-jenis manusia Indonesia yang hidup pada masa Pra Aksara dan perkembangan kehidupan pada masa Pra Aksara dan peralatan kehidupan yang dipergunakan.</p> <p>10. Guru mempersilakan pada peserta didik</p>	10 menit

	untuk menutup pelajaran dengan doa.	
--	-------------------------------------	--

E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber belajar :

- a. Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu kelas VII penerbit amirco
- b. Materi Ajar berbentuk Komik

2. Media :

- a. Papan tulis
- b. Karton
- c. Mind Mapp

F. Penilaian

1. Teknik

- a. Non Test Melalui Pengamatan. (lembar pengamatan terlampir)
- b. Tes Tertulis

2. Bentuk Instrumen

- a. Test Pilihan Ganda (Terlampir)

Bandung, 12-01-2016

Kolabolator

Guru Mapel IPS

Nurachman
NIP. 8636753655200012

Muhamad Umar
NIM. 4915120348

Mengetahui,
Kepala SMP Terpadu Baiturrahman Bandung

Asep Saepudin, S. Pd
196701112007011005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP/MTs	:	SMP Terpadu Baiturrahman Bandung
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	:	VII B / II
Tahun Pelajaran	:	2015/2016
Standar Kompetensi	:	1. Memahami lingkungan kehidupan manusia.
Kompetensi Dasar	:	1.2 Mendeskripsikan kehidupan pada masa Pra Aksara di Indonesia.
Indikator	:	<ul style="list-style-type: none"> ☆ Menjelaskan pengertian Pra Aksara ☆ Menjelaskan pola kehidupan pada masa pra-aksara ☆ Mengidentifikasi kurun waktu pada masa praaksara
Alokasi Waktu	:	2 X 40 Menit (1 X 40 Menit)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Siswa dapat :

- a. Menjelaskan pengertian zaman Pra Aksara
- b. Menginformasikan nama lain pra aksara
- c. Menjelaskan pola kehidupan pada zaman pra aksara
- d. Mengidentifikasi kurun waktu masa Pra Aksara

B. Materi Pembelajaran

- a. Pengertian zaman Pra Aksara
- b. Nama lain pra aksara
- c. Pola kehidupan pada zaman pra aksara

d. kurun waktu masa Pra Aksara

C. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Picture and Picture
2. Metode : Ceramah Bervariasi (Ceramah, Tanya-Jawab)
3. Strategi : CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif), Picture and Picture

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (Satu)

- Materi** : 1. Pengertian Zaman Pra aksara
2. Pola Kehidupan Zaman Pra aksara
 3. Masa Kurun Waktu Zaman Pra aksara

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran dari guru. 2. Guru memberi motivasi dan menanyakan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 4. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 5. Guru memberikan soal pre test 1 dan menyuruh peserta didik mengerjakan selama 20 menit. 6. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas. 	30 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan lembaran materi ajara kepada peserta didik sesuai dengan pembahasan pengertian zaman pra aksara dan kurun waktunya, materi ajar tersebut berupa komik. 2. Guru menyuruh beberapa peserta didik untuk menempelkan media Map Maping manusia 	40 menit

	<p>purba yang telah dibuat peneliti dan guru.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. guru menyuruh peserta didik untuk membaca materi ajar zaman pra aksara dan kurun waktunya yang telah dibuat berupa komik, selama 5 menit. 4. Guru menjelaskan materi ajar zaman pra aksara dan kurun waktu dengan bantuan media Map Maping, agar peserta didik tidak salah kaprah memahami lembaran materi ajar yang telah dibagikan. 5. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik untuk menjawab terlebih dahulu, setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meluruskan kesalah pahaman Tanya jawab peserta didik pada pertemuan hari ini. 2. Guru mempersilahkan kepada salah satu peserta didik untuk menyimpulkan. 3. Guru menyimpulkan materi zaman pra aksara dan kurun waktunya pada pertemuan kali ini. 4. Guru menginformasikan kepada peserta didik untuk membaca materi selanjutnya yaitu jenis-jenis manusia Indonesia yang hidup pada masa Pra Aksara dan perkembangan kehidupan pada masa Pra Aksara dan peralatan kehidupan yang dipergunakan. 5. Guru mempersilakan pada peserta didik untuk menutup pelajaran dengan doa. 	10 menit

E. Sumber dan Media Pembelajaran

a. Sumber belajar :

- c. Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu kelas VII penerbit amirco
- d. Materi Ajar berbentuk Komik

b. Media :

- d. Papan tulis
- e. Karton
- f. Mind Mapp

F. Penilaian

a. Teknik

- i. Non Test Melalui Pengamatan. (lembar pengamatan terlampir)

- ii. Tes Tertulis
- b. Bentuk Instrumen
 - i. Test Pilihan Ganda (Terlampir)

Bandung, 12-01-2016

Kolabolator

Guru Mapel IPS

Nurachman
NIP. 8636753655200012

Muhamad Umar
NIM. 4915120348

Mengetahui,
Kepala SMP Terpadu Baiturrahman Bandung

Asep Saepudin, S. Pd
196701112007011005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP/MTs	:	SMP Terpadu Baiturrahman Bandung
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	:	VII A / II
Tahun Pelajaran	:	2015/2016
Standar Kompetensi	:	1. Memahami lingkungan kehidupan manusia.
Kompetensi Dasar	:	1.2 Mendeskripsikan kehidupan pada masa Pra Aksara di Indonesia.
Indikator	:	<ul style="list-style-type: none"> ☆ Mengidentifikasi jenis-jenis zaman Pra Aksara di Indonesia ☆ Menyebutkan bukti adanya Manusia Purba ☆ Mengidentifikasi macam-macam fosil dan artefak
Alokasi Waktu	:	2 X 40 Menit (1 X 40 Menit)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Siswa dapat :

- a. Menjelaskan jenis-jenis zaman pra aksara di Indonesia
- b. Menyebutkan bukti adanya Manusia Purba
- c. Mengidentifikasi macam-macam fosil dan artefak

B. Materi Pembelajaran

- a. Jenis-jenis zaman pra aksara di Indonesia
- b. Bukti adanya Manusia Purba
- c. Macam-macam fosil dan artefak

C. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Picture and Picture
2. Metode : Ceramah Bervariasi (Ceramah, Tanya-Jawab)

3. Strategi : CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif), Picture and Picture

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 2 (dua)

Materi : 1. Jenis-jenis zaman pra aksara di Indonesia
2. bukti adanya Manusia Purba
3. macam-macam fosil dan artefak

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa dan melanjutkan baca juz 'ama. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menanyakan pembahasan pada minggu kemarin. 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 6. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas. 7. Guru menanyakan kembali materi yang telah dirancang berupa komik, apakah masih ada lembar materi. 	20 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh beberapa peserta didik untuk menempelkan media Map Mapping dengan materi jenis-jenis manusia purba yang telah dibuat peneliti dan guru. 2. guru menanyakan apakah peserta didik sudah membaca materi yang akan dibahas. 3. Guru menjelaskan materi ajar jenis-jenis manusia purba dengan bantuan media Map Mapping, agar peserta didik tidak salah kaprah memahami lembaran materi ajar yang telah dibagikan. 4. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik untuk menjawab terlebih dahulu, setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut. 5. Setelah tidak ada lagi yang bertanya guru menanyakan kembali kepada peserta didik 	50 menit

	materi-materi yang sudah dibahas.	
Penutup	<p>7. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik untuk menjawab terlebih dahulu, setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut.</p> <p>8. Guru mempersilahkan kepada salah satu peserta didik untuk menyimpulkan.</p> <p>9. Guru menyimpulkan materi jenis-jenis manusia zaman pra aksara.</p> <p>10. Guru memberi tugas untuk membaca kembali materi yang telah dibahas maupun yang akan dibahas.</p> <p>11. Guru menginformasikan bahwa minggu depan akan di adakan ulangan dengan materi semua materi yang telah dibahas yaitu bab kehidupan pada masa pra aksara di Indonesia. (ulangan tersebut yaitu post test)</p> <p>12. Guru mempersilakan pada peserta didik untuk menutup pelajaran dengan doa.</p>	10 menit

E. Sumber dan Media Pembelajaran

- a. Sumber belajar :
 - e. Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu kelas VII penerbit amirco
 - f. Materi Ajar berbentuk Komik
- b. Media :
 - g. Papan tulis
 - h. Karton
 - i. Mind Mapp

F. Penilaian

- a. Teknik
 - i. Non Test Melalui Pengamatan. (lembar pengamatan terlampir)
 - ii. Tes Tertulis
- b. Bentuk Instrumen
 - i. Test Pilihan Ganda (Terlampir)

Kolabolator

Guru Mapel IPS

Nurachman
NIP. 8636753655200012

Muhamad Umar
NIM. 4915120348

Mengetahui,
Kepala SMP Terpadu Baiturrahman Bandung

Asep Saepudin, S. Pd
196701112007011005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP/MTs	:	SMP Terpadu Baiturrahman Bandung
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	:	VII B / II
Tahun Pelajaran	:	2015/2016
Standar Kompetensi	:	1. Memahami lingkungan kehidupan manusia.
Kompetensi Dasar	:	1.2 Mendeskripsikan kehidupan pada masa Pra Aksara di Indonesia.
Indikator	:	<ul style="list-style-type: none"> ☆ Mengidentifikasi jenis-jenis zaman Pra Aksara di Indonesia ☆ Menyebutkan bukti adanya Manusia Purba ☆ Mengidentifikasi macam-macam fosil dan artefak
Alokasi Waktu	:	2 X 40 Menit (1 X 40 Menit)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Siswa dapat :

- a. Menjelaskan jenis-jenis zaman pra aksara di Indonesia
- b. Menyebutkan bukti adanya Manusia Purba
- c. Mengidentifikasi macam-macam fosil dan artefak

B. Materi Pembelajaran

- a. Jenis-jenis zaman pra aksara di Indonesia
- b. Bukti adanya Manusia Purba
- c. Macam-macam fosil dan artefak

C. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Picture and Picture

2. Metode : Ceramah Bervariasi (Ceramah, Tanya-Jawab)
3. Strategi : CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif), Picture and Picture

4. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 2 (dua)

Materi : 1. Jenis-jenis zaman pra aksara di Indonesia

2. bukti adanya Manusia Purba
3. macam-macam fosil dan artefak

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa dan melanjutkan baca juz 'ama. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menanyakan pembahasan pada minggu kemarin. 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 6. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas. 13. Guru menanyakan kembali materi yang telah dirancang berupa komik, apakah masih ada lembar materi. 	20 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh beberapa peserta didik untuk menempelkan media Map Mapping dengan materi jenis-jenis manusia purba yang telah dibuat peneliti dan guru. 2. guru menanyakan apakah peserta didik sudah membaca materi yang akan dibahas. 3. Guru menjelaskan materi ajar jenis-jenis manusia purba dengan bantuan media Map Mapping, agar peserta didik tidak salah kaprah memahami lembaran materi ajar yang telah dibagikan. 4. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik untuk menjawab terlebih dahulu, 	50 menit

	<p>setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut.</p> <p>5. Setelah tidak ada lagi yang bertanya guru menanyakan kembali kepada peserta didik materi-materi yang sudah dibahas.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik untuk menjawab terlebih dahulu, setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut. 2. Guru mempersilahkan kepada salah satu peserta didik untuk menyimpulkan. 3. Guru menyimpulkan materi jenis-jenis manusia zaman pra aksara. 4. Guru memberi tugas untuk membaca kembali materi yang telah dibahas maupun yang akan dibahas. 5. Guru menginformasikan bahwa minggu depan akan di adakan ulangan dengan materi semua materi yang telah dibahas yaitu bab kehidupan pada masa pra aksara di Indonesia. (ulangan tersebut yaitu post test) 6. Guru mempersilakan pada peserta didik untuk menutup pelajaran dengan doa. 	10 menit

5. Sumber dan Media Pembelajaran

- a. Sumber belajar :
 - g. Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu kelas VII penerbit amirco
 - h. Materi Ajar berbentuk Komik
- b. Media :
 - j. Papan tulis
 - k. Karton
 - l. Mind Mapp

6. Penilaian

- a. Teknik
 - i. Non Test Melalui Pengamatan. (lembar pengamatan terlampir)
 - ii. Tes Tertulis
- b. Bentuk Instrumen
 - i. Test Pilihan Ganda (Terlampir)

Bandung, 17-01-2016

Kolabolator

Guru Mapel IPS

Nurachman
NIP. 8636753655200012

Muhamad Umar
NIM. 4915120348

Mengetahui,
Kepala SMP Terpadu Baiturrahman Bandung

Asep Saepudin, S. Pd
196701112007011005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

- SMP/MTs : SMP Terpadu Baiturrahman Bandung
- Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- Kelas/Semester : VII A / II
- Tahun Pelajaran : 2015/2016
- Standar Kompetensi : 1. Memahami lingkungan kehidupan manusia.
- Kompetensi Dasar : 1.2 Mendeskripsikan kehidupan pada masa Pra Aksara di Indonesia.
- Indikator :
- ☆ Menjelaskan peninggalan-peninggalan zaman Pra aksara
 - ☆ Mengidentifikasi jenis-jenis batu pada zaman pra aksara
 - ☆ Menjelaskan zaman logam
- Alokasi Waktu : 2 X 40 Menit (1 X 40 Menit)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Siswa dapat :

- a. Menjelaskan peninggalan-peninggalan zaman Pra aksara
- b. Mengidentifikasi jenis-jenis batu pada zaman pra aksara
- c. Menjelaskan kebudayaan masa pra aksara
- d. Menjelaskan zaman logam

B. Materi Pembelajaran

- a. Peninggalan-peninggalan zaman Pra aksara
- b. Jenis-jenis batu pada zaman pra aksara
- c. kebudayaan masa pra aksara
- d. Zaman logam

C. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Picture and Picture
2. Metode : Ceramah Bervariasi (Ceramah, Tanya-Jawab)
3. Strategi : CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif), Picture and Picture

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 3 (dua)

Materi : 1. Peninggalan-peninggalan zaman Pra aksara

1. Jenis-jenis batu pada zaman pra aksara
2. kebudayaan masa pra aksara
3. Zaman logam

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa dan melanjutkan bacaan juz 'ama. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 5. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas. 6. Guru menanyakan kembali materi yang telah dirancang berupa komik, apakah masih ada lembar materi. 	5 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh beberapa peserta didik untuk membantu menyalahkan in-fokus (LCD) 2. guru menanyakan apakah peserta didik sudah membaca materi yang akan dibahas. 3. Guru menjelaskan materi ajar sebelumnya atau materi pertemuan satu dan dua dengan singkat, dengan metode tanya jawab. 4. Guru membahas materi peninggalan- 	50 menit

	<p>peninggalan zaman pra aksara.</p> <p>5. Guru menyebutkan peninggalan-peninggalan pada zaman pra aksara</p> <p>11. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik yang untuk menjawab terlebih dahulu, setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut.</p>	
Penutup	<p>1. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik untuk menjawab terlebih dahulu, setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut.</p> <p>2. Guru menyimpulkan materi peninggalan-peninggalan zaman pra-aksara.</p> <p>3. Guru menyuruh peserta didik untuk membaca buku atau lembar materi yang telah diberikan, selama 5 menit.</p> <p>4. Guru menyuruh peserta didik untuk menyimpan materi IPS, karena akan diadakan ulangan.</p> <p>5. Guru membagikan soal ulangan (post test) dan peserta didik diharuskan menyelesaikan selama 15 menit.</p> <p>6. Guru mempersilakan pada peserta didik untuk menutup pelajaran dengan doa.</p>	20 menit

E. Sumber dan Media Pembelajaran

a. Sumber belajar :

1. Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu kelas VII penerbit amirco
2. Materi Ajar berbentuk Komik

b. Media :

1. Papan tulis
2. Leptop
3. In-Fokus (LCD)

F. Speaker

G. Penilaian

a. Teknik

- i. Non Test Melalui Pengamatan. (lembar pengamatan terlampir)

ii. Tes Tertulis

b. Bentuk Instrumen

i. Test Pilihan Ganda (Terlampir)

Bandung, 19-01-2016

Kolabolator

Guru Mapel IPS

Nurachman
NIP. 8636753655200012

Muhamad Umar
NIM. 4915120348

Mengetahui,
Kepala SMP Terpadu Baiturrahman Bandung

Asep Saepudin, S. Pd
196701112007011005

A. POLA KEHIDUPAN MASYARAKAT PRA AKSARA

Masyarakat pra aksara adalah gambaran tentang kehidupan manusia-manusia pada masa lampau, dimana mereka belum mengenal tulisan sebagai cirinya. Kehidupan masyarakat pra aksara dapat dibagi dalam beberapa tahap, yaitu: (1) kehidupan nomaden, (2) kehidupan semi nomaden, dan (3) kehidupan menetap. Meskipun demikian, pola kehidupan masyarakat pra aksara tidak dapat dijadikan dasar pembagian zaman. Oleh karena itu, apabila dikaitkan dengan pembagian zaman, maka masyarakat pra aksara hidup pada zaman batu dan zaman logam.

Secara garis besar, pembagian zaman pra aksara dapat dibedakan sebagai berikut:

Zaman Pra Aksara

Menurut H.R. Van Heekeren

No	Zaman	Waktu	Manusia/Kebudayaan
1	Paleolitikum	450.000 - 350 000	<ul style="list-style-type: none"> • Pitcanthropus Mojokertensis
	-Bawah	80.000 - 35.000	<ul style="list-style-type: none"> • Meganthropus Paleojavanicus
	-Tengah	3.500 - 1.500	<ul style="list-style-type: none"> • Pitcanthropus Erectus/ Homo Erectus
	-Atas		<ul style="list-style-type: none"> • Homo Wajakensis • Homo Soloensis <p>Hasil kebudayaan dari batu</p>

			yang masih kasar
2	Mesolitikum	8.000 – 4.500 6.500 – 2.000	Austronesia, Melanesia Pabble, Bascon Hoabins Wedda, Negrito Blade, Toale
3	Neolitikum Proto	4.500 – 2.500	Melayu Kapak persegi, Kapak lonjong
4	Megalitikum	-	Austronesia, Melanesia, Proto Melayu, Deutro Melayu. Menhir, Bangunan Berundak, Tugu
5	Logam -Perunggu -Tembaga -Besi	2.500 – 2.000 -	Deutro Melayu Kapak corong, Nekara, dan Bejana perunggu

Pembagian zaman praaksara di atas, dapat dijadikan dasar dalam menentukan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia. Dengan demikian, kalian dapat belajar berpikir kritis. Misalnya, untuk mendukung pendapat bahwa nenek moyang bangsa Indonesia adalah bangsa Melayu, kalian harus memiliki argumen yang kuat, logis, dan objektif.

Terlepas dari mana asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan kapan mereka mulai tinggal di wilayah Indonesia, kita harus percaya bahwa nenek

moyang bangsa Indonesia telah ribuan tahun sebelum masehi telah hidup di wilayah Indonesia. Kehidupan mereka mengalami perkembangan yang teratur seperti bangsabangsa di belahan dunia lain. Tahapan perkembangan kehidupan masyarakat pra aksara di Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Pola Kehidupan Nomaden

Nomaden artinya berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat yang lain. Kehidupan masyarakat pra aksara sangat bergantung kepada alam. Bahkan, kehidupan mereka tak ubahnya seperti kelompok hewan karena bergantung pada apa yang disediakan alam. Apa yang mereka makan adalah bahan makanan apa yang disediakan alam. Buah-buahan, umbi-umbian, atau dedaunan yang mereka makan tinggal memetik dari pepohonan atau menggali dari tanah. Mereka tidak pernah menanam atau mengolah pertanian.

Apabila mereka ingin makan ikan, maka mereka tinggal menangkap ikan di sungai, waduk, atau tempat-tempat lain, di mana ikan dapat hidup. Apabila mereka ingin makan daging, maka mereka tinggal berburu untuk menangkap binatang buruannya. Adapun cara menangkap ikan atau binatang buruannya, tentu berbeda dengan yang kita lakukan sekarang. Mereka tidak pernah memelihara ikan atau binatang ternak lainnya.

Berdasarkan pola kehidupan nomaden tersebut, maka masa kehidupan masyarakat pra aksara sering disebut sebagai 'masa mengumpulkan bahan makanan dan berburu'. Jika bahan makanan yang akan dikumpulkan telah habis, mereka kemudian berpindah ke tempat lain yang banyak menyediakan bahan makanan. Di samping itu, tujuan perpindahan mereka adalah untuk menangkap

binatang buruannya. Kehidupan semacam itu berlangsung dalam waktu yang lama dan berlangsung secara terus menerus. Oleh karena itu, mereka tidak pernah memikirkan rumah sebagai tempat tinggal yang tetap.

Mereka tinggal di alam terbuka seperti hutan, di bawah pohon, di tepi sungai, di gunung, di gua, dan di lembah-lembah. Pada waktu itu, lingkungan alam belum stabil dan masih liar atau ganas. Oleh karena itu, setiap orang harus berhati-hati terhadap setiap ancaman yang dapat muncul secara tiba-tiba. Ancaman yang paling membahayakan adalah binatang buas. merupakan musuh utama manusia dalam hidup dan kehidupannya.

Berkaitan dengan kehidupan yang kurang aman, maka untuk menuju ke suatu tempat, mereka biasanya mereka mem memilih jalan dengan menelusuri sungai. Perjalanan melalui sungai dipandang lebih mudah dan aman dari pada melalui daratan (hutan) yang sangat berbahaya. Sesuai dengan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi, akhirnya timbul pemikiran untuk membuat rakit-rakit sebagai alat transportasi. Bahkan dalam perkembangannya, masyarakat pra aksara mampu membuat perahu sebagai sarana transportasi melalui sungai.

Pada masa nomaden, masyarakat pra aksara telah mengenal kehidupan berkelompok. Jumlah anggota dari setiap kelompok sekitar 10-15 orang. Bahkan, untuk mempermudah hidup dan kehidupannya, mereka telah mampu membuat alat-alat perlengkapan dari batu dan kayu, meskipun bentuknya masih sangat kasar dan sederhana. Ciri-ciri kehidupan masyarakat nomaden adalah sebagai berikut:

- selalu berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain,

- sangat bergantung pada alam,
- belum mengolah bahan makanan,
- hidup dari hasil mengumpulkan bahan makanan dan berburu,
- belum memiliki tempat tinggal yang tetap,
- peralatan hidup masih sangat sederhana dan terbuat dari batu atau kayu.

Lama kelamaan, masyarakat pra aksara menyadari bahwa makanan yang disediakan oleh alam sangat terbatas dan akhirnya akan habis. Oleh karena itu, cara hidup yang sangat bergantung pada alam harus diperbaiki. Caranya adalah dengan menanam lahan-lahan yang akan ditinggalkan agar dapat menyediakan bahan makanan yang lebih banyak pada waktu yang akan datang. Di samping itu, para wanita dan anak kecil tidak harus selalu ikut berpindah untuk mengumpulkan bahan makanan atau berburu binatang.

2. Pola Kehidupan Semi Nomaden

Terbatasnya, kemampuan alam untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat menuntut setiap manusia untuk merubah pola kehidupannya. Oleh karena itu, masyarakat pra aksara mulai merubah pola hidup secara nomaden menjadi semi nomaden. Kehidupan semi nomaden adalah pola kehidupan yang berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat yang lain, tetapi sudah disertai dengan kehidupan menetap sementara. Hal ini berkaitan dengan kenyataan bahwa mereka sudah mulai mengenal cara-cara mengolah bahan makanan.

Pola kehidupan semi nomaden ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- mereka masih berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lain;
- mereka masih bergantung pada alam;
- mereka mulai mengenal cara-cara mengolah bahan makanan;

- mereka telah memiliki tempat tinggal sementara;
- di samping mengumpulkan bahan makanan dan berburu, mereka mulai menanam berbagai jenis tanaman;
- sebelum meninggalkan suatu tempat untuk berpindah ke tempat lain, mereka terlebih dahulu menanam berbagai jenis tanaman dan mereka akan kembali ke tempat itu, ketika musin panen tiba;
- peralatan hidup mereka sudah lebih baik dibandingkan dengan peralatan hidup masyarakat nomaden;
- di samping terbuat dari batu dan kayu, peralatan itu juga terbuat dari tulang sehingga lebih tajam.

Kehidupan sosial, masyarakat semi nomaden setingkat lebih baik dari pada masyarakat nomaden. Jumlah anggota kelompok semakin bertambah besar dan tidak hanya terbatas pada keluarga tertentu. Kenyataan ini menunjukkan bahwa rasa kebersamaan di antara mereka mulai dikembangkan. Rasa kebersamaan ini sangat penting dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis, tenang, aman, tentram, dan damai. Nilai-nilai kehidupan, seperti gotong royong, saling membantu, saling mencintai sesama manusia, saling menghargai dan mengjormati telah berkembang pada masyarakat pra aksara.

Pada zaman ini, masyarakat diperkirakan telah memelihara anjing. Pada waktu itu, anjing merupakan binatang yang dapat membantu manusia dalam berburu binatang. Di Sulawesi Selatan, di dalam sebuah goa ditemukan sisa-sisa gigi anjing oleh Sarasin bersaudara.

3. Pola Kehidupan Menetap

Kehidupan masyarakat pra aksara terus berkembang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakatnya. Ternyata, pola kehidupan semi nomaden tidak

menguntungkan karena setiap manusia masih harus berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain. Di samping itu, setiap orang harus membangun tempat tinggal, meskipun hanya untuk sementara waktu. Dengan demikian, pola kehidupan semi nomaden dapat dikatakan kurang efektif dan efisien. Oleh karena itu, muncul gagasan untuk mengembangkan pola kehidupan yang menetap. Itulah, konsep dasar yang mendasari perkembangan kehidupan masyarakat pra aksara.

Pola kehidupan menetap memiliki beberapa keuntungan atau kelebihan, di antaranya:

- setiap keluarga dapat membangun tempat tinggal yang lebih baik untuk waktu yang lebih lama;
- setiap orang dapat menghemat tenaga karena tidak harus membawa peralatan hidup dari satu tempat ke tempat lain;
- para wanita dan anak-anak dapat tinggal lebih lama di rumah dan tidak akan merepotkan;
- wanita dan anak-anak sangat merepotkan, apabila mereka harus berpindah dari satu tempat ke tempat lain;
- mereka dapat menyimpan sisa-sisa makanan dengan lebih baik dan aman;
- mereka dapat memelihara ternak sehingga mempermudah pemenuhan kebutuhan, terutama apabila cuaca sedang tidak baik;
- mereka memiliki waktu yang lebih banyak untuk berkumpul dengan keluarga, sekaligus menghasilkan kebudayaan yang bermanfaat bagi hidup dan kehidupannya;
- mereka mulai mengenal sistem astronomi untuk kepentingan bercocok tanam;

- mereka mulai mengenal sistem kepercayaan.

Dilihat dari aspek geografis, masyarakat pra aksara cenderung untuk hidup di daerah lembah atau sekitar sungai dari pada di daerah pegunungan. Kecenderungan itu didasarkan pada beberapa kenyataan, seperti:

- memiliki struktur tanah yang lebih subur dan sangat menguntungkan bagi kepentingan bercocok tanam;
- memiliki sumber air yang baik sebagai salah satu kebutuhan hidup manusia;
- lebih mudah dijangkau dan memiliki akses ke daerah lain yang lebih mudah;

B. JENIS-JENIS MANUSIA PURBA

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa pada zaman atau kala Pleistosen hidup beberapa jenis manusia purba. Secara ringkas kehidupan manusia purba disajikan dalam tabel di bawah ini.

Homo Sapiens merupakan perkembangan dari jenis manusia sebelumnya dan telah menunjukkan bentuk seperti manusia pada masa sekarang. Fosil jenis manusia ini ditemukan di beberapa daerah di Indonesia.

No	Jenis	Penemu	Temuan	Tempat	Tahun
1.	Pithecanthropus Erectus	Eugene Dubois	Fosil tengkorak	Trinil	1890
2.	Meganthropus Paleojavanicus atau Homo Soloensis	Ter Haar, Oppenoorth, dan von Koenigswald	Fosil rahang bawah yang sangat besar	Ngandong	1936-1941
3. -	Homo Mojokertensis	Tjokrohandoyo dan Duifjes	Fosil-fosil manusia purba	Perning, Mojokerto dan Sangiran	--
4.	Homo Wajakensis	Van Reichtshotten	Fosil tengkorak	Wajak	1889

5.	Homo Sapiens	--	--	--	--
6.	--	Prof. Dr. Teuku Jacob	13 buah fosil	Sambung Macan dan Sragen	1973

C. Kebudayaan Zaman Pra Aksara

Peninggalan kebudayaan pada masa praaksara di Indonesia sangatlah banyak, terutama pada zaman batu. Kebudayaan zaman batu terbagi lagi menjadi kebudayaan zaman batu tua (palaeolithikum), kebudayaan batu madya (mesolithikum), kebudayaan batu muda (neolithikum), dan kebudayaan batu besar (megalithikum). Untuk lebih jelasnya mari kita simak peninggalan-peninggalan kebudayaan apa saja yang ada di masa praaksara di Indonesia ini.

1. Kebudayaan Batu Tua (Palaeolithikum) Alat-alat hasil kebudayaan zaman batu tua antara lain.

a. Kapak Perimbas

Kapak ini terbuat dari batu, tidak mempunyai tangkai, digunakan dengan cara menggenggam. Dipakai untuk menguliti binatang, memotong kayu, dan memecahkan tulang hewan buruan. Kapak perimbas banyak ditemukan di daerah-daerah di Indonesia, termasuk dalam Kebudayaan Pacitan. Kapak perimbas dan kapak genggam dibuat dan digunakan oleh jenis manusia purba Pithecanthropus.

b. Kapak Genggam

Kapak genggam mempunyai bentuk nyaris sama dengan jenis kapak penetak dan perimbas, namun bentuknya jauh lebih kecil. Fungsinya untuk membelah kayu, menggali umbi-umbian, memotong daging satwa buruan, dan keperluan lainnya. Pada tahun 1935, peneliti Ralph von Koenigswald berhasil menemukan sejumlah kapak genggam di Punung, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Karena ditemukan di Pacitan maka disebut Kebudayaan Pacitan.

c. Alat-alat Serpih (Flakes)

Alat-alat serpih terbuat dari pecahan-pecahan batu kecil, digunakan sebagai perangkat penusuk, pemotong daging, dan pisau. Alat-alat serpih banyak ditemukan di daerah Sangiran, Sragen, Jawa Tengah, masih termasuk Kebudayaan Ngandong. Alat-alat Serpih (Sumber: Encarta Encyclopedia).

d. Perkakas dari Tulang dan Tanduk

Perkakas tulang dan tanduk satwa banyak ditemukan di daerah Ngandong, dekat Ngawi, Jawa Timur. Alat-alat itu berfungsi sebagai perangkat penusuk, pengorek, dan mata tombak. Oleh peneliti arkeologis perkakas dari tulang disebut sebagai Kebudayaan Ngandong. Alat-alat serpih dan alat-alat dari tulang dan tanduk ini dibuat dan digunakan oleh jenis manusia purba Homo Soloensis dan Homo Wajakensis.

2. Kebudayaan Batu Madya (Mesolithikum)

Kebudayaan batu madya ditandai oleh adanya usaha untuk lebih menghaluskan perkakas yang dibuat. Dari penelitian arkeologis kebudayaan batu madya di Indonesia mempunyai persamaan kebudayaan dengan yang ada di daerah

Tonkin, Indochina (Vietnam). Diperkirakan bahwa kebudayaan batu madya di Indonesia berasal dari kebudayaan di dua daerah yaitu Bascon dan Hoabind. Oleh sebab itu pula kebudayaan dinamakan Kebudayaan Bascon Hoabind. Hasil-hasil kebudayaan Bascon Hoabind, antara lain berikut ini.

- a. Kapak Sumatra (Pebble) Bentuk kapak ini bulat, terbuat dari batu kali yang dibelah dua. Kapak genggam jenis ini banyak ditemukan di Sepanjang Pantai Timur Pulau Sumatera, antara Langsa (Aceh) dan Medan.
- b. Kapak Pendek (Hache courte) Kapak Pendek sejenis kapak genggam bentuknya setengah lingkaran. Kapak ini ditemukan di sepanjang Pantai Timur Pulau Sumatera.
- c. Kjekkenmoddinger Kjekkenmoddinger berasal dari bahasa Denmark, Kjekken berarti dapur dan modding artinya sampah. Jadi, kjekkenmoddinger adalah sampah dapur berupa kulit-kulit siput dan kerang yang telah bertumpuk selama beribu-ribu tahun sehingga membentuk sebuah bukit kecil yang beberapa meter tingginya. Fosil dapur sampah ini banyak ditemukan di sepanjang Pantai Timur Pulau Sumatera.
- d. Abris sous roche Abris sous roche adalah gua-gua batu karang atau ceruk yang digunakan sebagai tempat tinggal manusia purba. Berfungsi sebagai tempat tinggal.
- e. Lukisan di Dinding Gua Lukisan di dinding gua terdapat di dalam abris sous roche. Lukisan menggambarkan satwa buruan dan cap tangan berwarna merah. Lukisan di dinding gua ditemukan di Leang leang, Sulawesi Selatan, di Gua Raha, Pulau Muna, Sulawesi Tenggara, di Danau Sentani, Papua.

3. Kebudayaan Batu Muda (Neolithikum)

Hasil kebudayaan zaman batu muda menunjukkan bahwa manusia purba sudah mengalami banyak kemajuan dalam menghasilkan alat-alat. Ada sentuhan tangan manusia, bahan masih tetap dari batu. Namun sudah lebih halus, diasah, ada sentuhan rasa seni. Fungsi perangkat yang dibuat jelas untuk penggunaannya. Hasil budaya zaman neolithikum, antara lain.

- a. Kapak Persegi Kapak persegi dibuat dari batu persegi. Kapak ini dipergunakan untuk mengerjakan kayu, menggarap tanah, dan melakukan upacara. Di Indonesia, kapak persegi atau juga disebut beliung persegi banyak ditemukan di Jawa, Kalimantan Selatan, Sulawesi, dan Nusatenggara.
- b. Kapak Lonjong Kapak ini disebut kapak lonjong sebab penampangnya berbentuk lonjong. Ukurannya ada yang besar ada yang kecil. Alat digunakan sebagai cangkul untuk menggarap tanah dan memotong kayu atau pohon. Jenis kapak lonjong ditemukan di Maluku, Papua, dan Sulawesi Utara.
- c. Mata Panah Mata panah terbuat dari batu yang diasah secara halus. Gunanya untuk berburu. Penemuan mata panah terbanyak di Jawa Timur dan Sulawesi Selatan.
- d. Gerabah Gerabah dibuat dari tanah liat. Fungsinya untuk berbagai keperluan.
- e. Perhiasan Masyarakat pra-aksara telah mengenal perhiasan, diantaranya berupa gelang, kalung, dan anting-anting. Perhiasan banyak ditemukan di Jawa Barat, dan Jawa Tengah.
- f. Alat Pemukul Kulit Kayu Alat pemukul kulit kayu digunakan untuk memukul kulit kayu yang akan digunakan sebagai bahan pakaian. Adanya perangkat ini, membuktikan bahwa pada zaman neolithikum manusia pra-aksara sudah mengenal pakaian.

4. Kebudayaan Batu Besar (Megalithikum)

Istilah megalithikum berasal dari bahasa Yunani, mega berarti besar dan lithos artinya batu. Jadi, megalithikum artinya batu-batu besar. Manusia pra-aksara menggunakan batu berukuran besar untuk membuat bangunan-bangunan yang berfungsi sebagai tempat pemujaan kepada roh-roh nenek moyang. Bangunan didirikan untuk kepentingan penghormatan dan pemujaan, dengan demikian bangunan megalithikum berkaitan erat dengan kepercayaan yang dianut masyarakat pra-aksara pada saat itu. Bangunan megalithikum tersebar di seluruh Indonesia. Berikut beberapa bangunan megalithikum.

- a. Menhir Menhir adalah sebuah tugu dari batu tunggal yang didirikan untuk upacara penghormatan roh nenek moyang. Menhir ditemukan di Sumatera Selatan, Sulawesi Tengah, dan Kalimantan.
- b. Sarkofagus Sarkofagus adalah peti mayat yang terbuat dari dua batu yang ditangkupkan. Peninggalan ini banyak ditemukan di Bali
- c. Dolmen Dolmen adalah meja batu tempat menaruh sesaji, tempat penghormatan kepada roh nenek moyang, dan tempat meletakkan jenazah. Daerah penemuannya adalah Bondowoso, Jawa Timur.
- d. Peti Kubur Batu Peti Kubur Batu adalah lempengan batu besar yang disusun membentuk peti jenazah. Peti kubur batu ditemukan di daerah Kuningan, Jawa Barat.
- e. Waruga Waruga adalah peti kubur batu berukuran kecil berbentuk kubus atau bulat yang dibuat dari batu utuh. Waruga banyak ditemukan di daerah Sulawesi Tengah dan Sulawesi Utara.

- f. Arca Arca adalah patung terbuat dari batu utuh, ada yang menyerupai manusia, kepala manusia, dan hewan. Arca banyak ditemukan di Sumatera Selatan, Lampung, Jawa Tengah, dan Jawa Timur.
- g. Punden Berundak Punden berundak-undak adalah tempat pemujaan. Bangunan ini dibuat dengan menyusun batu secara bertingkat, menyerupai candi. Punden berundak ditemukan di daerah Lebak Sibeduk, Banten Selatan.

5. Kebudayaan Zaman Logam

Kebudayaan perunggu di Indonesia diperkirakan berasal dari daerah bernama Dongson di Tonkin, Vietnam. Kebudayaan Dongson datang ke Indonesia kira-kira abad ke 300 SM di bawa oleh manusia sub ras Deutro Melayu (Melayu Muda) yang mengembara ke wilayah Indonesia. Hasil-hasil kebudayaan zaman logam, antara lain.

- a. Nekara Nekara adalah tambur besar yang berbentuk seperti dandang yang terbalik. Benda ini banyak ditemukan di Bali, Nusatenggara, Maluku, Selayar, dan Irian.
- b. Moko Nekara yang berukuran lebih kecil, ditemukan di Pulau Alor, Nusatenggara Timur. Nekara dan Moko dianggap sebagai benda keramat dan suci.
- c. Kapak Perunggu Kapak perunggu terdiri beberapa macam, ada yang berbentuk pahat, jantung, dan tembilang. Kapak perunggu juga disebut sebagai kapak sepatu atau kapak corong. Daerah penemuannya Sumatera Selatan, Jawa, Bali, Sulawesi Tengah, dan Irian. Kapak perunggu dipergunakan untuk keperluan sehar-hari.

- d. Candrasa Sejenis kapak namun bentuknya indah dan satu sisinya panjang, ditemukan di Yogyakarta. Candrasa dipergunakan untuk kepentingan upacara keagamaan dan sebagai tanda kebesaran.
- e. Perhiasan Perunggu Benda-benda perhiasan perunggu seperti gelang tangan, gelang kaki, cincin, kalung, bandul kalung pada masa perundagian, banyak ditemukan di daerah Jawa Barat, Jawa Timur, Bali dan Sumatera.
- f. Manik-manik Manik-manik adalah benda perhiasan terdiri berbagai ukuran dan bentuk. Manik-manik dipergunakan sebagai perhiasan dan bekal hidup setelah seseorang meninggal dunia. Bentuknya ada silinder, segi enam, bulat, dan oval. Daerah penemuannya di Sangiran, Pasemah, Gilimanuk, Bogor, Besuki, dan Buni.
- g. Bejana Perunggu Bejana perunggu adalah benda yang terbuat dari perunggu berfungsi sebagai wadah atau tempat menyimpan makanan. Bentuknya bulat panjang dan menyerupai gitar tanpa tangkai. Benda ini ditemukan di Sumatera dan Madura.
- h. Arca Perunggu Benda bentuk patung yang terbuat dari perunggu menggambarkan orang yang sedang menari, berdiri, naik kuda, dan memegang panah. Tempat-tempat penemuan di Bangkinang (Riau), dan Palembang.



Ini itu zaman apa sih? ko aneh banget...

Kata manusia modern, kami itu disebut zaman "Pra Sejarah". Karena zaman pra sejarah itu artinya _____

makanya gak ada yang tahu kehidupan kami yang sebenarnya

Nak, kamu tahu ngga arti dari NIRLEKHA

Aduuh... Papiih... kok nanya yang gitu aja sih tuuh tanya aja sama anak kelas VII pasti mereka tahu kalau NIRLEKHA itu artinya _____

kenapa siih... aku disebut "Manusia Purba"? emangnya apa getoh manusia purba itu?

Manusia purba itu adalah _____

Suatu saat manusia modern akan ingat kehidupanku. Mereka akan membagi zamanku kedalam dua zaman.

Pembabakan zaman pra - aksara berdasarkan arkeologi, dibagi menjadi dua zaman yaitu :

Galau banget neeh...

1. _____

2. _____

kelak dari dua zaman itulah misteri kehidupanku akan terungkap. Walaupun tidak sepenuhnya benar

Zaman batu dibagi menjadi tiga.

1. Zaman batu tua

2. Zaman batu madya

3. Zaman batu tua

Masa siih? Gak percaya

Ini adalah zaman Batu Tua loh! Nama lain dari Batu Tua adalah ...

Maksudnya adalah _____

<p>yang ini disebut zaman batu madya, istilahnya adalah _____ artinya _____</p> 	<p>Nah, kalau batu ini namanya batu Muda, atau disebut batu zaman muda yang dikenal dengan istilah _____</p> <p>ciri-cirinya adalah _____</p> <p>batu ini sudah sangat berbeda dengan zaman batu lainnya yaitu batu ini lebih halus dan tajam .</p> 
<p>kehidupan manusia purba, hidupnya selalu berpindah-pindah. kehidupan mereka selalu berpindah-pindah disebut dengan istilah _____</p> <p>alasan mereka selalu berpindah-pindah adalah _____</p> 	<p>kenalkan namaku Von Koeningswald, aku berhasil menemukan fosil manusia purba pada tahun 1936 dan 1941. Fosil manusia purba itu aku beri nama _____</p> <p>menurut hasil penelitian yang aku temukan, manusia purba tertua di Indonesia.</p> 
<p>Aku Dr. Eugene Dubois , aku berhasil menemukan fosil sepotong tulang lubi yang bisa dikatakan bahwa nama fosilnya bernama "Pithecanthropus - Erectus" , yang _____</p> 	<p>Pembabakan zaman praaksara berdasarkan ciri kehidupan masyarakat terbagi menjadi ... yaitu...</p> 



GELAP, MENDEKUH
KEBAKARAN ?

SOAL EVALUASI (POST TEST) SIKLUS 2

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Soal Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar !

1. Zaman praaksara seringkali diartikan sebagai zaman
 - a. Zaman makhluk sebelum mengenal tulisan
 - b. Keajaiban pada masa lampau
 - c. Saat manusia tidak mengenal tulisan
 - d. Sebelum lahirnya manusia pertama
2. Perbedaan zaman praaksara dengan zaman sejarah terletak pada zaman
 - a. Sejarah meninggalkan bukti tertulis, sedangkan zaman praaksara sebaliknya
 - b. Praaksara meninggalkan bukti tertulis, sedangkan zaman sejarah tidak meninggalkan tulisan
 - c. Praaksara dan zaman sejarah merupakan sama-sama terjadi pada masa lalu
 - d. Praaksara sampai adanya makhluk dimuka bumi, sedangkan zaman sejarah diawali dengan adanya penemuan fosil
3. Yang dimaksud dengan nomaden adalah
 - a. Cara hidup menetap digua-gua
 - b. Cara hidup yang berpindah-pindah
 - c. Mencari dan mengumpulkan ubi-ubi dan buah-buahan
 - d. Mencari dan memburu
4. Urutkan kurun waktu masa pra aksara
 1. Maseozoikum
 2. Arkaikum
 3. Neozoikum
 4. Paleozoikum

Urutan yang benar masa kurun waktu zaman pra aksara adalah ...

- a. 1, 4, 3 dan 2
 - b. 2, 3, 4 dan 1
 - c. 2, 4, 3 dan 1
 - d. 2, 4, 1 dan 3
5. Sisa makhluk hidup maupun binatang yang tertimbun di dalam tanah adalah
 - a. Artefak
 - b. Fosil
 - c. Dolmen

- d. Sarkofagus
- 6. Manusia purba yang berupa raksaksa dari pulau jawa disebut
 - a. Meganthropus palaeo javanicus
 - b. Homo sapiens
 - c. Pithecanthropus erectus
 - d. Homo pekinensis
- 7. Alat-alat yang digunakann manusia purba disebut
 - a. Fosil
 - b. Dolmen
 - c. Sarkofagus
 - d. Artefak
- 8. Jenis manusia purba yang hidup pada zaman batu tengah adalah
 - a. pithecanthropus erectus dan homo wajakenis
 - b. pithecanthropus erectus dan homo solohensis
 - c. pithecanthropus erectus dan homo sapiens
 - d. homo wajakenis dan homo solohensis
- 9. Sifat pokok kehidupan zaman paleolitikum adalah
 - a. Hidup berkelompok
 - b. Hidup berpindah-pindah
 - c. Hidup menetap pada wilayah tertentu
 - d. Membuat rumah panggung yang tinggi
- 10. Berikut ini adalah ciri-ciri masa berburu dan meramu, *kecuali*
 - a. Mata pencariannya berburu dan meramu
 - b. Hidupnya suka berkelompok dan berpindah-pindah
 - c. Alat-alat kehidupannya terbuat dari perunggu dan logam
 - d. Alat-alat kehidupan terbuat dari batu, tulang dan kayu
- 11. Bedasarkan hasil kebudayaan zaman pra aksara dibagi menjadi
 - a. Zaman batu tua dan zaman batu muda
 - b. Zaman batu baru dan zaman baru madya
 - c. Zaman glacial dan zaman interglacial
 - d. Zaman batu dan zaman logam
- 12. Yang ditemukan GHR von koenigswald di sangiran adalah fosil
 - a. Meganthropus
 - b. Homo sapiens
 - c. Pithecanthropus
 - d. Homo pekinensis
- 13. Manusia purba yang tertua di Indonesia adalah
 - a. Homo pekinensis
 - b. Pithecanthropus
 - c. Homo sapiens
 - d. Meganthropus
- 14. Perhatikan pertanyaan berikut ini!
 - 1. Berbadan bongkok
 - 2. Tidak berdagu
 - 3. Tulang pipinya kuat
 - 4. Otot kunyah dan rahang besar dan kuat
 - 5. Kening menonjol

6. Mukanya lebar dan agak menonjol
7. Tingginya \pm 165-180
8. Hidungnya lebar

Bedasarkan ciri-ciri di atas yang merupakan pithecanthropus adalah

- a. 3,5, 7, dan 8
 - b. 3, 4, 6 dan 8
 - c. 2, 3, 5 dan 7
 - d. 2,4, 6 dan 7
15. Berdasarkan soal nomer 13 di atas yang merupakan ciri megantropus adalah ...
- a. 1 dan 8
 - b. 4 dan 8
 - c. 5 dan 6
 - d. 1 dan 4
16. Apa arti paleolitikum
- a. Zaman batu tua
 - b. Zaman batu besar
 - c. Zman batu pertengahan
 - d. Zaman batu muda
17. Perhatikan pertanyaan berikut ini!
1. hidup berpindah-pindah
 2. Mulai menetap dirumah panggung atau gua, ceruk.
 3. perkakas terbuat dari batu, tulang dan tanduk masih kasar.
 4. Mulai mengenal bercoco tanam sederhana.
 5. Sudah mengenal pembagian kerja
 6. hidup berburu dan mengumpulkan makanan (food gathering)
 7. Perkakas dari batu agak halus dan tanah.

Bedasarkan ciri-ciri di atas yang merupakan **Paleolitikum** adalah

- a. 1, 3 dan 5
 - b. 1, 3 dan 6
 - c. 2, 3 dan 4
 - d. 2, 3 dan 7
18. Berdasarkan soal nomer 15 di atas yang merupakan ciri **Mesolitikum** adalah ...
- a. 1, 2 dan 4
 - b. 1, 3 dan 7
 - c. 2, 4 dan 5
 - d. 2, 3 dan 5
19. Perhatikan pertanyaan berikut ini!
1. sudah hidup menetap dalam kelompok.
 2. mampu membuat bangunan besar dari batu.
 3. mampu mengolah dan menghasilkan makanan sendiri (food producing)
 4. kehidupan masyarakat sudah teratur.
 5. sistem kemasyarakatan sudah teratur
 6. sudah mengenal sistem pemerintahan kerajaan sederhana.
 7. perkakas terbuat dari batu dan tulang yang sudah diasah halus.

Bedasarkan ciri-ciri di atas yang merupakan **Neolitikum** adalah

- a. 1, 2, 3 dan 4
 - b. 1, 3, 5 dan 7
 - c. 2, 4, 5 dan 6
 - d. 2, 4, 6 dan 7
20. Berdasarkan soal nomer 17 di atas yang merupakan ciri **Megalitikum** adalah ...
- a. 1, 3 dan 5
 - b. 1, 4 dan 6
 - c. 2, 4 dan 6
 - d. 2, 4 dan 5

Hasil Belajar Pre Test dan Post Test Kelas VII A

No	Nama	L/P	Pre Test	Post Test
1	A-Y	L	65	95
2	A-A	L	30	80
3	D-F	L	65	60
4	F-M	L	35	55
5	G-M	L	45	60
6	I-Z,	L	80	65
7	L-N	L	55	55
8	M-A	L	50	75
9	M-AR	L	85	95
10	M-AI	L	55	60
11	M-IR	L	45	60
12	M-J	L	75	80
13	M-M	L	35	70
14	M-JP	L	75	90
15	M-R	L	55	65
16	M-H	L	60	75
17	M-D	L	40	55
18	M-H	L	80	100
19	N-F	L	50	60
20	R-N	L	90	90
21	S-J	L	50	60
22	S-B	L	70	95

23	Z-A	L	65	90
24	Z-AH	L	70	75
Jumlah			1425	1765
Rata-rata			59,3	73,54
Persentase			25%	50%

Sumber : Hasil Belajar Pre Test dan Post Test Kelas VII A

Hasil Belajar Pre Test dan Post Test Kelas VII B

No	Nama	L/P	Pre Test	Post Test
1	A-H	P	45	90
2	A-MZ	P	30	75
3	A-ZZ	P	75	95
4	A-NR	P	60	85
5	A-NZ	P		95
6	A-SF	P	30	45
7	A-K	P	60	85
8	A-NQ	P	55	85
9	A-RA	P	75	100
10	B-N	P	35	70
11	F-WA	P	50	90
12	H-SA	P	25	60
13	J-DM	P	70	85
14	L-FF	P		65
15	M-K	P	75	95
16	N-AP	P	30	75

17	N-AA	P	75	95
18	P-RK	P	20	55
19	R-KK	P	75	90
20	R-PR	P	25	60
21	S-HF	P	80	90
22	S-WA	P	50	75
23	S-NA	P	40	75
24	T-A	P	70	95
25	T-NF	P		100
26	Z-UA	P	40	90
Jumlah			1190	2120
Rata-rata			45,7	81,53
Persentase			23,07 %	76,92%

Sumber : Hasil Belajar Pre Test dan Post Test Kelas VII B

Hasil Belajar Pre Test dan Post Test Kelas VII A dan B

No	Nama	L/P	Pre Test	Post Test
1	A-Y	L	65	95
2	A-A	L	30	80
3	D-F	L	65	60
4	F-M	L	35	55
5	G-M	L	45	60
6	I-Z,	L	80	65
7	L-N	L	55	55

8	M-A	L	50	75
9	M-AR	L	85	95
10	M-AI	L	55	60
11	M-IR	L	45	60
12	M-J	L	75	80
13	M-M	L	35	70
14	M-JP	L	75	90
15	M-R	L	55	65
16	M-H	L	60	75
17	M-D	L	40	55
18	M-H	L	80	100
19	N-F	L	50	60
20	R-N	L	90	90
21	S-J	L	50	60
22	S-B	L	70	95
23	Z-A	L	65	90
24	Z-AH	L	70	75
25	A-H	P	45	90
26	A-MZ	P	30	75
27	A-ZZ	P	75	95
28	A-NR	P	60	85
29	A-NZ	P		95
30	A-SF	P	30	45
31	A-K	P	60	85

32	A-NQ	P	55	85
33	A-RA	P	75	100
34	B-N	P	35	70
35	F-WA	P	50	90
36	H-SA	P	25	60
37	J-DM	P	70	85
38	L-FF	P		65
39	M-K	P	75	95
40	N-AP	P	30	75
41	N-AA	P	75	95
42	P-RK	P	20	55
43	R-KK	P	75	90
44	R-PR	P	25	60
45	S-HF	P	80	90
46	S-WA	P	50	75
47	S-NA	P	40	75
48	T-A	P	70	95
49	T-NF	P		100
50	Z-UA	P	40	90
Jumlah			2615	3885
Rata-rata			52,3	77,7
Persentase			24%	64%

Sumber : Hasil Belajar Pre Test dan Post Test Kelas VII A dan Kelas VII B

LAMPIRAN SIKLUS II

**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK
PENELITIAN TINDAKAN KELAS PEMBELAJARAN IPS KELAS VII A SIKLUS II
SMP TERPADU BAITURRAHMAN BANDUNG**

N O	NAMA	L/P	TANGGAL PERTEMUAN			KET
			24/02/2016	26/02/2016	01/03/2016	
1	ARYA MAULANA YUSUP	L				
2	AZHAR ALFI FIRDAUS	L				
3	DZULFIKKAR FATHUL ALI,	L				
4	FIKRI MUTAWALLI DINULLAH,	L				
5	GHULAM MUSTOFA,	L				
6	IRSYAD ZAKI MUBAROKH,	L				
7	LUKMAN NULHAKIM RAMADHAN,	L				
8	MUHAMMAD ADI WIRYAWAN	L				
9	MUHAMMAD ALIF RAHMAN	L				
10	MUHAMMAD ARSYA ILHAM QURTHUBI	L				
11	M IRHAM PIRDAUS	L				
12	MUHAMMAD JA'FAR ASSHIDIQ M	L				
13	MUHAMMAD MIFTAHUL MUFID	L				
14	MUHAMMAD JUNDI FAKHRUDIN ISMAIL,	L				
15	MUHAMMAD RAFI IMANI	L				
16	MUHAMAD HUSNI AL MUHJIRI	L				
17	MUHAMMAD DAFFA PRAYOGA	L				
18	MUHAMMAD HAIKAL NUR CAHYA	L				
19	NASRUL FIKRI MUHAROM	L				
20	RAMDAN NUGRAHA	L				
21	SALMAN JAYYID JUNDULLAH	L				
22	SHIDDIQ BI'TSATULFATHI SYAIFUL K	L				
23	ZAKI AL AMIN	L				
24	ZAKKA AUFA HANIF	L				

Bandung, 04 MARET 2016

kolabolator

Peneliti

(Nurachman, S. Ag)
NIP: 8636753655200012

(Muhamad Umar)
NIM: 4915120348

**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK
PENELITIAN TINDAKAN KELAS PEMBELAJARAN IPS KELAS VII B SIKLUS II
SMP TERPADU BAITURRAHMAN BANDUNG**

NO	NAMA	L/P	TANGGAL PERTEMUAN			KET
			24/02/2016	26/02/2016	01/03/2016	
1	Adiesthy Helvianty	P				
2	Afifah Muthia Zahrani	P				
3	Alifah Zahra Zahira	P				
4	Alipian Nur Rohmah	P				
5	Alya Nur Zahra	P				
6	Annisa Siti Fatimah	P				
7	Aulia Khoerunnisa	P				
8	Azkiya Nurul Qolbi	P				
9	Azmiyah Rihadatul A'isy	P				
10	Biora Nakita	P				
11	Fityah Wafa Amatulloh	P				
12	Hanan Syifa Aqilah	P				
13	Jasmine Dwiwana Maryam	P				
14	Laura Feliga Fajriyeni	P				
15	Mutia Khairunnisa	P				
16	Nur Adila Pujianti	P				
17	Nurazizah Afina Amatullah	P				
18	Putri Rabbani Kurnia	P				
19	Rayya Khansa Kamilah	P				
20	Ristina Putri Rahmayanti	P				
21	Salsya Hamdah Fadhilah	P				
22	Sarah Wafi'ah 'Atifah	P				
23	Shidqiya Nur Azizah	P				
24	Tia Ameliawati	P				
25	Tsalsa Najwa Fitria	P				
26	Zainab Ulil Azmi Hidayatullah	P				

Bandung, 04 Maret 2016

kolabolator

Peneliti

(Nurachman, S. Ag)
NIP: 8636753655200012

(Muhamad Umar)
NIM: 4915120348

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP/MTs	:	SMP Terpadu Baiturrahman Bandung
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	:	VII A / II
Tahun Pelajaran	:	2015/2016
Standar Kompetensi	:	5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu – Budha sampai masa colonial Eropa.
Kompetensi Dasar	:	5.3 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat , kebudayaan dan pemerintah pada masa Hindu Buddha.
Indikator	:	8. Menjelaskan proses masuknya agama Hindu Buddha di Indonesia 9. Menjelaskan pengaruh masuknya agama Hindu Buddha 10. Menjelaskan sistem pemerintahan Hindu Buddha
Alokasi Waktu	:	2 X 40

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Peserta Didik dapat :

1. Menjelaskan proses masuknya agama Hindu Buddha di Indonesia
2. Menjelaskan pengaruh masuknya agama Hindu Buddha
3. Menjelaskan sistem pemerintahan masa Hindu Buddha

B. Materi Pembelajaran

- a. Proses masuknya agama Hindu Buddha di Indonesia
- b. Pengaruh masuknya agama Hindu Buddha
- c. Sistem pemerintahan masa Hindu Buddha

C. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Picture and Picture

2. Metode : Ceramah Bervariasi (Ceramah, Tanya-Jawab), diskusi
3. Strategi : CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif)

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (Satu)

- Materi** : 1. Proses masuknya agama Hindu Buddha di Indonesia
2. Pengaruh masuknya agama Hindu Buddha
 3. Sistem pemerintahan masa Hindu Buddha

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 7. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa. 8. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas 9. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 10. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 11. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas dan guru membahas materi dengan menggunakan metode ceramah. 12. Guru memberikan soal pre test 1 dan menyuruh peserta didik mengerjakan selama 20 menit. 	30 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 12. Guru memberikan lembaran materi ajara kepada peserta didik sesuai dengan pembahasan sejjarah munculnya kerajaan hindu buddha di Indonesia. 13. Guru menjelaskan munculnya kerajaan Hindu Buddha di Indonesia. 14. Guru membagi 7 kelompok yang beranggota 3-4 peserta didik dengan cara mengundi, yang dimana undian tersebut bertulis nama kerajaan. 15. Setelah terbentuk guru mengintruksikan 	40 menit

	<p>untuk membuat media map mapping sesuai dengan kerajaan yang sudah diundi.</p> <p>16. Peserta didik diminta untuk mencari referensi di Perpustakaan sebanyak-banyaknya untuk membuat map mapping sesuai kerajaanya dengan lengkap.</p> <p>17. Kerajaan yang ditetapkan dalam undian tersebut antara lain, Kutai, Tarumanegara, Singosari, Majapahit, Sriwijaya, Kediri Dan Mataram Kuno.</p>	
Penutup	<p>5. Guru memberi kesempatan untuk peserta didik bertanya.</p> <p>6. Guru meluruskan kepamahaman peserta didik yang masih kurang tepat.</p> <p>7. Guru mempersilahkan peserta didik untuk mencari referensi di perputakaan.</p> <p>8. Guru menugaskan peserta didik untuk membuat map mapping di pertemuan berikutnya.</p>	10 menit

E. Sumber dan Media Pembelajaran

a. Sumber belajar :

- i. Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu kelas VII penerbit amirco
- j. Materi Ajar berbentuk Komik

b. Media :

- m. Papan tulis
- n. Kertas
- o. Gunting
- p. Sedotan
- q. spidol
- r. Leptop
- s. In-Fokus (LCD)
- t. Speaker

F. Penilaian

a. Teknik

- i. Non Test Melalui Pengamatan. (lembar pengamatan terlampir)
- ii. Tes Tertulis

b. Bentuk Instrumen

i. Test Pilihan Ganda (Terlampir)

Bandung, 24-02-2016

Kolabolator

Guru Mapel IPS

Nurachman. S, Ag
NIP. 8636753655200012

Muhamad Umar
NIM. 4915120348

Mengetahui,
Kepala SMP Terpadu Baiturrahman Bandung

Asep Saepudin, S. Pd
196701112007011005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP/MTs	:	SMP Terpadu Baiturrahman Bandung
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	:	VII B / II
Tahun Pelajaran	:	2015/2016
Standar Kompetensi	:	5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu – Budha sampai masa colonial Eropa.
Kompetensi Dasar	:	5.3 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat , kebudayaan dan pemerintah pada masa Hindu Buddha.
Indikator	:	11.Menjelaskan proses masuknya agama Hindu Buddha di Indonesia 12.Menjelaskan pengaruh masuknya agama Hindu Buddha 13.Menjelaskan sistem pemerintahan Hindu Buddha
Alokasi Waktu	:	3 X 40

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Peserta Didik dapat :

1. Menjelaskan proses masuknya agama Hindu Buddha di Indonesia
2. Menjelaskan pengaruh masuknya agama Hindu Buddha
3. Menjelaskan sistem pemerintahan masa Hindu Buddha

B. Materi Pembelajaran

- a. Proses masuknya agama Hindu Buddha di Indonesia
- b. Pengaruh masuknya agama Hindu Buddha
- c. Sistem pemerintahan masa Hindu Buddha

C. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Picture and Picture
2. Metode : Ceramah Bervariasi (Ceramah, Tanya-Jawab), diskusi

3. Strategi : CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif)

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (Satu)

- Materi** : 1. Proses masuknya agama Hindu Buddha di Indonesia
 2. Pengaruh masuknya agama Hindu Buddha
 3. Sistem pemerintahan masa Hindu Buddha

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 5. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas dan guru membahas materi dengan menggunakan metode ceramah. 6. Guru memberikan soal pre test 1 dan menyuruh peserta didik mengerjakan selama 20 menit. 	30 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan lembaran materi ajara kepada peserta didik sesuai dengan pembahasan sejjarah munculnya kerajaan hindu buddha di Indonesia. 2. Guru menjelaskan munculnya kerajaan Hindu Buddha di Indonesia. 3. Guru membagi 7 kelompok yang beranggota 3-4 peserta didik dengan cara mengundi, yang dimana undian tersebut bertulis nama kerajaan. 4. Setelah terbentuk guru mengintruksikan untuk membuat media map maping sesuai dengan kerajaan yang sudah diundi. 5. Peserta didik diminta untuk mencari referensi di Perpustakaan sebanyak-banyaknya untuk membuat map maping 	40 menit

	sesuai kerajaanya dengan lengkap. 6. Kerajaan yang ditetapkan dalam undian tersebut antara lain, Kutai, Tarumanegara, Singosari, Majapahit, Sriwijaya, Kediri Dan Mataram Kuno.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan untuk peserta didik bertanya. 2. Guru meluruskan kepamahaman peserta didik yang masih kurang tepat. 3. Guru mempersilahkan peserta didik untuk mencari referensi di perputakaan. 4. Guru menugaskan peserta didik untuk membuat map mapping di pertemuan berikutnya. 	10 menit

E. Sumber dan Media Pembelajaran

a. Sumber belajar :

1. Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu kelas VII penerbit amirco
2. Materi Ajar berbentuk Komik

b. Media :

1. Papan tulis
2. Kertas
3. Gunting
4. Sedotan
5. spidol
6. Leptop
7. In-Fokus (LCD)
8. Speaker

F. Penilaian

a. Teknik

- i. Non Test Melalui Pengamatan. (lembar pengamatan terlampir)
- ii. Tes Tertulis

b. Bentuk Instrumen

- i. Test Pilihan Ganda (Terlampir)

Kolabolator

Guru Mapel IPS

Nurachman. S, Ag
NIP. 8636753655200012

Muhamad Umar
NIM. 4915120348

Mengetahui,
Kepala SMP Terpadu Baiturrahman Bandung

Asep Saepudin, S. Pd
196701112007011005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP/MTs	:	SMP Terpadu Baiturrahman Bandung
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	:	VII A / II
Tahun Pelajaran	:	2015/2016
Standar Kompetensi	:	5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu – Budha sampai masa colonial Eropa.
Kompetensi Dasar	:	5.3 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat , kebudayaan dan pemerintah pada masa Hindu Buddha.
Indikator	:	14.Menjelaskan sistem pemerintahan Hindu Buddha 15.Menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia
Alokasi Waktu	:	2 X 40

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Peserta Didik dapat :

1. Menjelaskan sistem pemerintahan masa Hindu Buddha
2. Menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia

B. Materi Pembelajaran

1. Sistem pemerintahan masa Hindu Buddha
2. Kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia

C. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Picture and Picture
2. Metode : Ceramah Bervariasi (Ceramah, Tanya-Jawab), diskusi
3. Strategi : CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif)

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 2 (Siklus 2)**Materi** : 1. Sistem pemerintahan masa Hindu Buddha

2. Kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 5. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas dan guru membahas materi dengan menggunakan metode ceramah. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh peserta didik untuk melanjutkan membuat media map mapping bagi yang belum selesai, untuk menyelesaikan selama 25 menit. 2. Peserta didik diminta untuk mempersiapkan media map mapping untuk dipresentasikan 3. Guru memberi waktu setiap kelompok mempresentasikan selama 7 menit dan dilanjutkan tanya jawab selama 8 menit. 4. Guru meminta untuk kelompok yang belum maju di lanjutkan pertemuan selanjutnya. 	60 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan untuk peserta didik bertanya. 2. Guru meluruskan kepahaman peserta didik yang masih kurang tepat. 3. Guru mempersilahkan peserta didik yang belum maju untuk di persiapkan. 4. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin baca doa pulang. 	10 menit

E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber belajar :

- 1) Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu kelas VII penerbit amirco
- 2) Materi Ajar berbentuk Komik

2. Media :

- a) Papan tulis
- b) Kertas
- c) Gunting
- d) Sedotan
- e) spidol
- f) map mapping
- g) In-Fokus (LCD)
- h) Speaker
- i) Leptop

F. Penilaian

1. Teknik

- a. Non Test Melalui Pengamatan. (lembar pengamatan terlampir)
- b. Tes Tertulis

2. Bentuk Instrumen

- a. Test Pilihan Ganda (Terlampir)

Bandung, 26-02-2016

Kolabolator

Guru Mapel IPS

Nurachman S. Ag
NIPY: 1072001001

Muhamad Umar
NIM : 4915120348

Mengetahui,
Kepala SMP Terpadu Baiturrahman Bandung

Asep Saepudin, S. Pd
196701112007011005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP/MTs	:	SMP Terpadu Baiturrahman Bandung
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	:	VII B / II
Tahun Pelajaran	:	2015/2016
Standar Kompetensi	:	5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu – Budha sampai masa colonial Eropa.
Kompetensi Dasar	:	5.3 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat , kebudayaan dan pemerintah pada masa Hindu Buddha.
Indikator	:	16.Menjelaskan sistem pemerintahan Hindu Buddha 17.Menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia
Alokasi Waktu	:	3 X 40

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Peserta Didik dapat :

1. Menjelaskan sistem pemerintahan masa Hindu Buddha
2. Menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia

B. Materi Pembelajaran

1. Sistem pemerintahan masa Hindu Buddha
2. Kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia

C. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Picture and Picture
2. Metode : Ceramah Bervariasi (Ceramah, Tanya-Jawab), diskusi

3. Strategi : CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif)

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 2

Materi : 1. Sistem pemerintahan masa Hindu Buddha

2. Kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 5. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas dan guru membahas materi dengan menggunakan metode ceramah. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh peserta didik untuk melanjutkan membuat media map mapping bagi yang belum selesai, untuk menyelesaikan selama 25 menit. 2. Peserta didik diminta untuk mempersiapkan media map mapping untuk dipresentasikan 3. Guru memberi waktu setiap kelompok mempresentasikan selama 7 menit dan dilanjutkan tanya jawab selama 8 menit. 4. Guru meminta untuk kelompok yang belum maju di lanjutkan pertemuan selanjutnya. 	60 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan untuk peserta didik bertanya. 2. Guru meluruskan kepahaman peserta didik yang masih kurang tepat. 3. Guru mempersilahkan peserta didik yang 	10 menit

	<p>belum maju untuk di persiapkan.</p> <p>4. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin baca doa pulang.</p>	
--	---	--

E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber belajar :
2. Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu kelas VII penerbit amirco
3. Materi Ajar berbentuk Komik

1. Media :

- a) Papan tulis
- b) Kertas
- c) Gunting
- d) Sedotan
- e) spidol
- f) map mapping
- g) In-Fokus (LCD)
- h) Speaker
- i) Leptop

F. Penilaian

1. Teknik
 - a. Non Test Melalui Pengamatan. (lembar pengamatan terlampir)
 - b. Tes Tertulis
2. Bentuk Instrumen
 - a. Test Pilihan Ganda (Terlampir)

Bandung, 26-02-2016

Nurachman S. Ag
NIPY: 1072001001

Muhamad Umar
NIM : 4915120348

Mengetahui,
Kepala SMP Terpadu Baiturrahman Bandung

Asep Saepudin, S. Pd
196701112007011005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP/MTs	:	SMP Terpadu Baiturrahman Bandung
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	:	VII A / II
Tahun Pelajaran	:	2015/2016
Standar Kompetensi	:	5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu – Budha sampai masa colonial Eropa.
Kompetensi Dasar	:	5.3 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat , kebudayaan dan pemerintah pada masa Hindu Buddha.
Indikator	:	18.Menjelaskan sistem pemerintahan Hindu Buddha 19.Menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia 20.Peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu Buddha
Alokasi Waktu	:	2 X 40

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Peserta Didik dapat :

1. Menjelaskan sistem pemerintahan masa Hindu Buddha
2. Menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia

B. Materi Pembelajaran

1. Sistem pemerintahan masa Hindu Buddha
2. Kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia
3. Peninggalan-peeninggalan kerajaan Hindu Buddha

C. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Picture and Picture
2. Metode : Ceramah Bervariasi (Ceramah, Tanya-Jawab), diskusi
3. Strategi : CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif)

D. Kegiatan Pembelajaran**Pertemuan 3 (Siklus 2)**

- Materi** : 1. Sistem pemerintahan masa Hindu Buddha
2. Kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia
 3. Peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu Buddha

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 5. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas dan guru membahas materi dengan menggunakan metode ceramah. 	30 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk melanjutkan persentasi bagi kelompok yang belum mepersentasikan map mappingnya. 2. Guru meminta agar pertemuan kali ini agar semua kelompok maju untuk persentasi. 3. Guru memberi waktu persentasi selama 7 	40 menit

	<p>menit lalu di lanjutkan untuk tanya jawab.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru mengulas kembali materi yang telah didiskusikan. 5. Guru mengajukan tanya jawab pada pembahasan kerajaan dan peninggalannya. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan untuk peserta didik bertanya. 2. Guru meluruskan kepamahaman peserta didik yang masih kurang tepat. 3. Guru mempersilahkan peserta didik yang belum maju untuk di persiapkan. 4. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin baca doa pulang. 	10 menit

E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber belajar :

- a) Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu kelas VII penerbit amirco
- b) Materi Ajar berbentuk Komik

2. Media :

- a) Papan tulis
- b) Kertas
- c) Gunting
- d) Sedotan
- e) spidol
- f) map mapping
- g) In-Fokus (LCD)
- h) Speaker
- i) Leptop

F. Penilaian

1. Teknik

- a. Non Test Melalui Pengamatan. (lembar pengamatan terlampir)
- b. Tes Tertulis

2. Bentuk Instrumen

- a. Test Pilihan Ganda (Terlampir)

Bandung, 02-03-2016

Kolabolator

Guru Mapel IPS

Nurachman. S. Ag
NIPY: 1072001001

Muhamad Umar
NIM : 4915120348

Mengetahui,
Kepala SMP Terpadu Baiturrahman Bandung

Asep Saepudin, S. Pd
196701112007011005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP/MTs	:	SMP Terpadu Baiturrahman Bandung
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	:	VII A / II
Tahun Pelajaran	:	2015/2016
Standar Kompetensi	:	5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu – Budha sampai masa colonial Eropa.
Kompetensi Dasar	:	5.3 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat , kebudayaan dan pemerintah pada masa Hindu Buddha.
Indikator	:	21.Menjelaskan sistem pemerintahan Hindu Buddha 22.Menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia 23.Peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu Buddha
Alokasi Waktu	:	3 X 40

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Peserta Didik dapat :

3. Menjelaskan sistem pemerintahan masa Hindu Buddha
4. Menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia

G. Materi Pembelajaran

1. Sistem pemerintahan masa Hindu Buddha
2. Kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia
3. Peninggalan-peeninggalan kerajaan Hindu Buddha

H. Model dan Metode Pembelajaran

4. Model : Picture and Picture
5. Metode : Ceramah Bervariasi (Ceramah, Tanya-Jawab), diskusi
6. Strategi : CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif)

I. Kegiatan Pembelajaran**Pertemuan 3 (Siklus 2)**

- Materi** : 1. Sistem pemerintahan masa Hindu Buddha
2. Kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia
 3. Peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu Buddha

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa. 7. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas 8. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 9. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 10. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas dan guru membahas materi dengan menggunakan metode ceramah. 	30 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru meminta peserta didik untuk melanjutkan persentasi bagi kelompok yang belum mepersentasikan map mapingnya. 7. Guru meminta agar pertemuan kali ini agar semua kelompok maju untuk persentasi. 8. Guru memberi waktu persentasi selama 7 	40 menit

	<p>menit lalu di lanjutkan untuk tanya jawab.</p> <p>9. Guru mengulas kembali materi yang telah didiskusikan.</p> <p>10. Guru mengajukan tanya jawab pada pembahasan kerajaan dan peninggalannya.</p>	
Penutup	<p>5. Guru memberi kesempatan untuk peserta didik bertanya.</p> <p>6. Guru meluruskan ke pemahaman peserta didik yang masih kurang tepat.</p> <p>7. Guru mempersilahkan peserta didik yang belum maju untuk di persiapkan.</p> <p>8. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin baca doa pulang.</p>	10 menit

J. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber belajar :

- c) Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu kelas VII penerbit amirco
- d) Materi Ajar berbentuk Komik

2. Media :

- j) Papan tulis
- k) Kertas
- l) Gunting
- m) Sedotan
- n) spidol
- o) map mapping
- p) In-Fokus (LCD)
- q) Speaker
- r) Leptop

K. Penilaian

1. Teknik

- a. Non Test Melalui Pengamatan. (lembar pengamatan terlampir)
- b. Tes Tertulis

2. Bentuk Instrumen

- a. Test Pilihan Ganda (Terlampir)

Bandung, 02-03-2016

Kolabolator

Guru Mapel IPS

Nurachman. S. Ag
NIPY: 1072001001

Muhamad Umar
NIM : 4915120348

Mengetahui,
Kepala SMP Terpadu Baiturrahman Bandung

Asep Saepudin, S. Pd
196701112007011005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP/MTs	:	SMP Terpadu Baiturrahman Bandung
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	:	VII B / II
Tahun Pelajaran	:	2015/2016
Standar Kompetensi	:	5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu – Budha sampai masa colonial Eropa.
Kompetensi Dasar	:	5.3 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat , kebudayaan dan pemerintah pada masa Hindu Buddha.
Indikator	:	24.Menjelaskan sistem pemerintahan Hindu Buddha 25.Menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia 26.Peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu Buddha
Alokasi Waktu	:	4 X 40

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Peserta Didik dapat :

1. Menjelaskan sistem pemerintahan masa Hindu Buddha
2. Menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia

B. Materi Pembelajaran

1. Sistem pemerintahan masa Hindu Buddha
2. Kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia
3. Peninggalan-peeninggalan kerajaan Hindu Buddha

C. Model dan Metode Pembelajaran

7. Model : Picture and Picture
8. Metode : Ceramah Bervariasi (Ceramah, Tanya-Jawab), diskusi
9. Strategi : CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif)

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 3

- Materi** :
1. Sistem pemerintahan masa Hindu Buddha
 2. Kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia
 3. Peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu Buddha

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 5. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas dan guru membahas materi dengan menggunakan metode ceramah. 	30 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk melanjutkan persentasi bagi kelompok yang belum mepersentasikan map mapingnya. 2. Guru meminta agar pertemuan kali ini agar semua kelompok maju untuk persentasi. 3. Guru memberi waktu persentasi selama 7 menit lalu di lanjutkan untuk tanya jawab. 4. Guru mengulas kembali materi yang telah didiskusikan. 5. Guru mengajukan tanya jawab pada pembahasan kerajaan dan peninggalannya. 	40 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan untuk peserta didik bertanya. 2. Guru meluruskan kepahaman peserta didik yang masih kurang tepat. 3. Guru mempersilahkan peserta didik yang belum maju untuk di persiapkan. 4. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin baca doa pulang. 	10 menit
----------------	---	-----------------

E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber belajar :
 - a. Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu kelas VII penerbit amirco
 - b. Materi Ajar berbentuk Komik
2. Media :
 - a. Papan tulis
 - b. Kertas
 - c. Gunting
 - d. Sedotan
 - e. spidol
 - f. map mapping
 - g. In-Fokus (LCD)
 - h. Speaker
 - i. Leptop

F. Penilaian

1. Teknik
 - a. Non Test Melalui Pengamatan. (lembar pengamatan terlampir)
 - b. Tes Tertulis
2. Bentuk Instrumen
 - a. Test Pilihan Ganda (Terlampir)

Bandung, 02-03-2016

Kolabolator

Guru Mapel IPS

Nurachman. S. Ag
NIPY: 1072001001

Muhamad Umar
NIM : 4915120348

Mengetahui,
Kepala SMP Terpadu Baiturrahman Bandung

Asep Saepudin, S. Pd
196701112007011005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP/MTs	:	SMP Terpadu Baiturrahman Bandung
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	:	VII A / II
Tahun Pelajaran	:	2015/2016
Standar Kompetensi	:	5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu – Budha sampai masa colonial Eropa.
Kompetensi Dasar	:	5.3 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat , kebudayaan dan pemerintah pada masa Hindu Buddha.
Indikator	:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengidentifikasi perkembangnya agama Hindu Buddha di Indonesia ➤ menjelaskan perkembanya kerajaan Hindu Buddha ➤ menyebutkan peninggalan-peninggalan kerajaan corak Hindu Buddha.
Alokasi Waktu	:	2 X 40

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Peserta Didik dapat :

1. Mengidentifikasi perkembangnya agama Hindu Buddha di Indonesia
2. menjelaskan perkembanya kerajaan Hindu Buddha
3. menyebutkan peninggalan-peninggalan kerajaan corak Hindu Buddha.

B. Materi Pembelajaran

1. Perkembangnya Agama Hindu Buddha Di Indonesia
2. Perkembanya Kerajaan Hindu Buddha
3. Peninggalan-Peninggalan Kerajaan Corak Hindu Buddha.

C. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Picture and Picture
2. Metode : Ceramah Bervariasi (Ceramah, Tanya-Jawab), diskusi

3. Strategi : CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif)

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 4

- Materi** : 1. Perkembangnya agama Hindu Buddha di Indonesia
2. Perkembanya kerajaan Hindu Buddha
 3. Peninggalan-peninggalan kerajaan corak Hindu Buddha.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa dan melanjutkan bacaan juz 'ama. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 5. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas. 6. Guru menanyakan kembali materi yang telah dirancang berupa komik, apakah masih ada lembar materi. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh beberapa peserta didik untuk membantu menyalahkan in-fokus (LCD) 2. guru menanyakan apakah peserta didik sudah membaca materi yang akan dibahas. 3. Guru menjelaskan materi ajar sebelumnya atau materi pertemuan satu dan dua dengan singkat, dengan metode tanya jawab. 4. Guru membahas materi berkembangnya agama Hindu Buddha di Indonesia, berkembangnya kerajaan Hindu Buddha dan 	40 menit

	<p>peninggalan-peninggalan kerajaan corak Hindu Buddha.</p> <p>5. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik yang untuk menjawab terlebih dahulu, setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik untuk menjawab terlebih dahulu, setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut. 2. Guru menyuruh peserta didik untuk membaca buku atau lembar materi yang telah diberikan, selama 5 menit. 3. Guru menyuruh peserta didik untuk menyimpan materi IPS, karena akan diadakan ulangan. 4. Guru membagikan soal ulangan (post test) dan peserta didik diharuskan menyelesaikan selama 15 menit. 5. Guru mempersilakan pada peserta didik untuk menutup pelajaran dengan doa. 	30 menit

E. Sumber dan Media Pembelajaran

a. Sumber belajar :

1. Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu kelas VII penerbit amirco
2. Materi Ajar berbentuk Komik

b. Media :

1. Papan tulis
2. spidol
3. In-Fokus (LCD)
4. Speaker
5. Leptop

F. Penilaian

a. Teknik

- i. Non Test Melalui Pengamatan. (lembar pengamatan terlampir)
- ii. Tes Tertulis

b. Bentuk Instrumen

- i. Test Pilihan Ganda (Terlampir)

Bandung, 04-03-2016

Kolabolator

Guru Mapel IPS

Nurachman, S. Ag
NIPY: 1072001001

Muhamad Umar
NIM : 4915120348

Mengetahui,
Kepala SMP Terpadu Baiturrahman Bandung

Asep Saepudin, S. Pd
196701112007011005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP/MTs	:	SMP Terpadu Baiturrahman Bandung
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	:	VII A / II
Tahun Pelajaran	:	2015/2016
Standar Kompetensi	:	5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu – Budha sampai masa colonial Eropa.
Kompetensi Dasar	:	5.3 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat , kebudayaan dan pemerintah pada masa Hindu Buddha.
Indikator	:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengidentifikasi perkembangnya agama Hindu Buddha di Indonesia ➤ menjelaskan perkembanya kerajaan Hindu Buddha ➤ menyebutkan peninggalan-peninggalan kerajaan corak Hindu Buddha.
Alokasi Waktu	:	3 X 40

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Peserta Didik dapat :

4. Mengidentifikasi perkembangnya agama Hindu Buddha di Indonesia
5. menjelaskan perkembanya kerajaan Hindu Buddha
6. menyebutkan peninggalan-peninggalan kerajaan corak Hindu Buddha.

B. Materi Pembelajaran

4. Perkembangnya Agama Hindu Buddha Di Indonesia
5. Perkembanya Kerajaan Hindu Buddha
6. Peninggalan-Peninggalan Kerajaan Corak Hindu Buddha.

C. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Picture and Picture
2. Metode : Ceramah Bervariasi (Ceramah, Tanya-Jawab), diskusi
3. Strategi : CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif)

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 4

- Materi** : 1. Perkembangnya agama Hindu Buddha di Indonesia
2. Perkembanya kerajaan Hindu Buddha
 3. Peninggalan-peninggalan kerajaan corak Hindu Buddha.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan untuk membaca doa dan melanjutkan bacaan juz 'ama. 2. Guru mengabsen dan mengecek kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi terlebih dahulu dengan memandu peserta didik untuk menyanyikan iyel-iyel sebelum proses pembelajaran dimulai. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik pada pertemuan hari ini. 5. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan materi yang akan dibahas. 6. Guru menanyakan kembali materi yang telah dirancang berupa komik, apakah masih ada lembar materi. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh beberapa peserta didik untuk membantu menyalahkan in-fokus (LCD) 2. guru menanyakan apakah peserta didik 	40 menit

	<p>sudah membaca materi yang akan dibahas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menjelaskan materi ajar sebelumnya atau materi pertemuan satu dan dua dengan singkat, dengan metode tanya jawab. 4. Guru membahas materi berkembangnya agama Hindu Buddha di Indonesia, berkembangnya kerajaan Hindu Buddha dan peninggalan-peninggalan kerajaan corak Hindu Buddha. 5. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik yang untuk menjawab terlebih dahulu, setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab dan mempersilahkan peserta didik untuk menjawab terlebih dahulu, setelah itu guru meluruskannya jawaban dari pertanyaan tersebut. 2. Guru menyuruh peserta didik untuk membaca buku atau lembar materi yang telah diberikan, selama 5 menit. 3. Guru menyuruh peserta didik untuk menyimpan materi IPS, karena akan diadakan ulangan. 4. Guru membagikan soal ulangan (post test) dan peserta didik diharuskan menyelesaikan selama 15 menit. 5. Guru mempersilakan pada peserta didik untuk menutup pelajaran dengan doa. 	30 menit

E. Sumber dan Media Pembelajaran

a. Sumber belajar :

1. Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu kelas VII penerbit amirco
2. Materi Ajar berbentuk Komik

b. Media :

1. Papan tulis
2. spidol
3. In-Fokus (LCD)
4. Speaker
5. Leptop

F. Penilaian

- a. Teknik
 - i. Non Test Melalui Pengamatan. (lembar pengamatan terlampir)
 - ii. Tes Tertulis
- b. Bentuk Instrumen
 - i. Test Pilihan Ganda (Terlampir)

Bandung, 04-03-2016

Kolabolator

Guru Mapel IPS

Nurachman, S. Ag
NIPY: 1072001001

Muhamad Umar
NIM : 4915120348

Mengetahui,
Kepala SMP Terpadu Baiturrahman Bandung

Asep Saepudin, S. Pd
196701112007011005

Materi Kerajaan Hindu dan Budha

1. Proses Masuk dan berkembangnya Hindu-Budha di Indonesia

Bangsa Indonesia mempunyai letak yang sangat strategis dalam jalur perdagangan internasional, sehingga banyak dilalui dan disinggahi oleh pedagang-pedagang asing terutama India dan Cina. Proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu-Budha ke Indonesia melalui kegiatan perdagangan. Hal itu terjadi dengan ikut sertanya para pendeta yang datang bersamaan dengan para pedagang untuk menyebarkan agama.

Para pendeta selama berada di Indonesia banyak mempunyai murid. Murid-murid ini banyak yang berziarah ke India untuk menambah ilmunya. Setelah dari India mereka ikut menyebarkan agama dengan bahasa mereka sendiri sehingga mudah dimengerti dan diterima masyarakat. Faktor pendukung lain yang mempercepat berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu adalah raja-raja di Indonesia mendatangkan para pendeta dari India untuk memimpin upacara pemujaan atau upacara korban. Masuknya agama Budha dibawa oleh para Bhiksu, salah satunya adalah Bhiksu Gunawan atau Gunawarman dari Kashmir. Ada beberapa teori yang mengatakan golongan pembawa Hindu-Budha ke Indonesia :

1. *Teori Waisya* (oleh N.J. Krom) pembawanya para pedagang India
2. *Teori Ksatria* (oleh C.C. Berg) pembawanya para ksatria India.
3. *Teori Brahmana* (oleh Van Leur), para Brahmana yang diundang ke Indonesia.
4. *Teori Arus Balik* (oleh F.D.K.Bosch) pembawanya orang-orang Indonesia yang belajar ke India.

Ada beberapa keterangan bahwa hubungan antara India dan Indonesia sudah sejak sebelum tahun masehi antara lain :

- a. Dalam kitab Ramayana disebut nama *Jawadwipa* (pulau padi) disamakan dengan Pulau Jawa
- b. Orang India menyebut *Swarnadwipa* (pulau emas) disamakan dengan Pulau Sumatra.
- c. Pengiriman Biksu Budha ke Swarnadwipa atau Sumatra oleh Raja Asoka dari kerajaan Maurya di Pataliputra.
- d. Ditemukannya patung Budha bergaya Amarawati di Sempaga (Sulawesi Selatan, Jawa Timur, Palembang)
- e. Ditemukan prasasti yang terbentuk Yupa pada awal abad ke-5 M di Kalimantan Timur.

2. Jalur Masuk Hindu-Budha ke Indonesia

a. Jalur Laut

Para pedagang dan pendeta menyebarkan Hindu-Budha ke Nusantara melalui jalur darat dan jalur laut. Mereka yang melalui jalur laut mengikuti rombongan pedagang yang melakukan pelayaran dari Asia Selatan ke Asia

Timur. Rute penyebarannya adalah mulai dari India, Myanmar, Thailand, Semenanjung Malaya, Nusantara, Kamboja, Vietnam, China, Korea, dan Jepang. Di antara mereka ada pula yang langsung berlayar ke Nusantara.

b. Jalur Darat

Para penyebar yang menggunakan jalur darat ada yang ikut menumpang para kafilah melalui jalur sutera, yaitu dari India ke Tibet terus ke utara hingga sampai di China, Korea dan Jepang.

3. **Perkembangan Kerajaan-Kerajaan Hindu-Budha ke Indonesia**

a. Berkembangnya Pengaruh Hindu – Budha di Indonesia

Masuknya pengaruh kebudayaan Hindu-Budha (India), menyebabkan kebudayaan Indonesia mengalami berbagai perubahan dalam aspek kehidupan masyarakat.

1. *Bidang Agama*

Bangsa kita semula menganut animisme dan dinamisme, berubah menjadi menganut agama Hindu atau Budha.

2. *Bidang Politik/Pemerintahan*

Pada awalnya kepala pemerintahan yang ada di Indonesia hanya kepala suku. Dengan masuknya pengaruh Hindu-Budha maka bangsa kita mengenal sistem pemerintahan yang lebih teratur, dalam bentuk kerajaan dengan kepalanya seorang raja.

3. *Bidang Filsafat*

Adanya pengaruh cerita Ramayana dan Mahabarata, memberi pengaruh pada masyarakat bangsa kita, bahwa kejahatan akhirnya dapat dikalahkan oleh kebajikan.

4. *Bidang Kebudayaan/Kesenian*

Seni Arsitektur, di Indonesia banyak peninggalan-peninggalan bangunan candi, seperti di India. Seni Sastra, dengan dikenalnya tulisan dan bahasa, membawa pengaruh positif terhadap perkembangan sastra di Indonesia.

b. Berkembangnya Kerajaan-Kerajaan Yang Bercorak Hindu – Budha

1. Kerajaan Kutai

Kerajaan Kutai terletak di Kalimantan Timur di tepi sungai Mahakam. Sumber Sejarah Kerajaan Kutai adalah prasasti yang dipekatkan pada tiang batu sebagai peringatan upacara korban yang disebut Yupa. Ada sebanyak 7 buah yupa berhuruf Pallawa dan berbahasa Sanskerta. Dari prasasti tersebut dapat disimpulkan :

- Kerajaan Kutai berdiri sekitar abad ke 5 M

- Kerajaan Kutai diperintah sang Maharaja Kudungga yang mempunyai anak bernama *Aswawarman*. Aswawarman mempunyai 3 orang anak yang terkenal adalah Mulawarman.

Raja Mulawarman raja yang terbesar dan mulia. Hal ini diwujudkan dalam pemberian sedekah 1000 ekor sapi kepada para Brahmana ditempat suci bernama *Waprakeswara*. Agama yang dianut berajaan adalah Hindu-Syiwa. Raja-raja yang pernah memerintah Kutai adalah Kudungga, Aswawarman, Mulawarman

2. Kerajaan Tarumanegara

Kerajaan Tarumanegara terletak di tepi Sungai Citarum atau Sungai Cisadane Bogor, Jawa Barat. Adapun sumber sejarah kerajaan Tarumanegara adalah:

1. Berita dari Cina
 - Catatan Fa-Hien (414 M), yang mengatakan terdapatnya negara Ye - Po - ti (Jawa)
 - Catatan Dinasti Tang dan Sung, yang menyebutkan kerajaan Tolomo (Taruma) pernah mengirimkan utusan ke Cina.
2. Prasasti yang ditemukan di Jawa Barat (7 buah) seperti : Prasasti Citareum/Citarum, Kebon Kopi, Jambu, Pasir Awi, Muara Cianten (semua didaerah Bogor), prasasti Tugu di Jakarta, Prasasti Lebak di Banten Selatan. Prasasti tersebut bertuliskan huruf Pallawa dan berbahasa sanskerta. Dari sumber sejarah tersebut dapat disimpulkan:
 - Kerajaan Taruma diperkirakan berdiri pada abad 5 M
 - Kerajaan Taruma diperintah Raja Purnawarman
 - Agama yang dianut kerajaan yaitu Hindu Pemuja Wisnu
 - Raja Purnawarman seorang Raja yang gagah dan berani dalam perang, juga memperhatikan kehidupan rakyat yang ditunjukkan dalam Prasasti Tugu yaitu melakukan penggalian saluran Gomati pada sungai Candrabaga \pm 11 Km selesai dalam waktu 21 hari. Tujuannya untuk mengairi sawah dan menahan bahaya banjir. Setelah selesai diadakan selamatan memberi korban 1000 sapi kepada Brahmana.
3. **Kerajaan Holing / Kalingga**
 - a. Diperkirakan terletak di Jawa Tengah sebelah utara Gunung Muria
 - b. Sumber Sejarah
 - Catatan Cina, bahwa pada abad 7 M di Jawa Tengah telah berdiri kerajaan Holing atau Kaling (Kalingga), pernah mengirimkan utusan ke Cina.

- Catatan I-Tsing (664) disebut pendeta Cina Hwi-Ning (Hui-Ning) mengunjungi kerajaan Holing dan berusaha menterjemahkan kitab Budha Hinayama yang dibantu oleh pendeta bernama Jnanabhadra (berarti sebagian masyarakat telah beragama budha).
- C. Raja yang memerintahkan adalah Raja Putri “Ratu Sima”, yang bijaksana, adil dan keras, beragama Hindu-Syiwa.
4. **Kerajaan Kanjuruhan**
- a. Kerajaan kanjuruhan diperkirakan terletak di Kanjuruhan, Malang Jawa Timur.
 - b. Sumber Sejarah
 - Prasasti Dinoyo yang berangka tahun 760 dengan menggunakan tulisan Jawa Kuno dan berbahasa sanskerta. Prasasti Dinoyo menyebutkan bahwa raja yang pertama bernama Dewasiwuka, putranya bernama Liswa, setelah dilantik menjadi raja bernama Gajayana.
 - Gajayana memuja sang Agastya (Dewa Siwa), dengan membuat Candi Badut.
5. **Kerajaan Mataram Lama**
- Kerajaan Mataram lama pada umumnya dikuasai oleh dua dinasti (keluarga) yaitu keluarga Sanjaya dan Syailendra.
- a. Keluarga Sanjaya (di Jawa Tengah Utara) beragama Hindu
 - b. Keluarga Syailendra (di Jawa Tengah Selatan) beragama Budha
- Tetapi dua keluarga ini dapat bersatu ditandai dengan perkawinan antara Rakai Pikatan (Sanjaya) dengan Pramodhawardani (Syailendra).
- 5.1. Kerajaan Mataram (Dinasti Sanjaya)**
- a. Kerajaan Mataram terletak di Jawa Tengah, dikelilingi gunung (Serayu, Prau, Sindoro, Sumbing, Ungaran, Merbabu, Sewu) dan daerahnya dialiri sungai (Bogowonto, Progo, Elo, Bengawan Solo)
 - b. Sumber Sejarah, dapat diketahui dari Prasasti Canggal (732 M), Prasasti Belitung/Mantyasih (907 M), Prasasti Agapura.
 - c. Raja-raja yang memerintah, berdasarkan prasati Balitung :
 1. Rakai Mataram Sang Ratu Sanjaya
 2. Sri Maharaja Rakai Panangkaran
 3. Sri Maharaja Rakai Panunggalan
 4. Sri Maharaja Rakai Warak
 5. Sri Maharaja Rakai Garung
 6. Sri Maharaja Rakai Pikatan
 7. Sri Maharaja Rakai Kayuwangi
 8. Sri Maharaja Rakai Watukumalang

9. Sri Maharaja Rakai Watukura Diah Balitung

d. Berakhirnya Kerajaan Mataram Lama (Jawa Tengah)

Pengganti Raja Balitung , berturut-turut adalah Daksa, Tulodong dan Wawa (Wawa Raja terakhir Dinasti Sanjaya). Oleh Empu Sendok (menantu Wawa) pusat pemerintahan dipindah ke Jawa Timur, dengan alasan :

1. Keadaan Jawa Tengah kurang menguntungkan karena tidak memiliki pelabuhan yang baik.
2. Sering terjadi bencana alam terutama meletusnya Gunung Merapi.
3. Terancam oleh kerajaan Sri Wijaya.

e. Perkembangan politik kerajaan Mataram Lama

Kerajaan Mataram didirikan oleh Sanjaya, selanjutnya mengalami perkembangan pesat. Pada pemerintahan Rakai Pikatan, Mataram menjadi penguasa tunggal atas wilayah Jawa Tengah, dan mencapai masa kejayaan sewaktu raja Diak Balitung. Adapun faktor yang mendukung pertumbuhan menjadi besar yaitu :

1. Wilayah terletak di daerah subur
2. Raja-rajanya cakap dan bijaksana
3. Ada hubungan harmonis antara raja dengan kaum Brahmana/para pendeta.
4. Adanya toleransi antara umat Hindu dan Budha sehingga terjalin kerukunan hidup yang baik.
5. Raja-raja Mataram mampu menjalin hubungan diplomasi yang baik dengan negara kerajaan disekitarnya (Sri wijaya, Siam, India, Cina).
6. Peninggalan budaya berupa candi bercorak Hindu seperti : Candi Komplek Diang, Candi Gedong Songo, Prambanan, Sambisari dan Boko.

5.2. Kerajaan Mataram (Dinasti Syailendra)

- a. Diperkirakan antara daerah Bagelen dan Yogyakarta pada pemerintahan Balaputradewa pusatnya di gunung selatan (berdasar bukti peninggalan istana Ratu Boko).
- b. Sumber sejarah berupa prasasti : kalasan (776 M) Klurak (782 M) didaerah Prambanan, Prasasti karang Tengah (824 M), Ratu Boko (856 M), Nalanda (860 M).
- c. Raja-raja yang memerintah, berdasarkan prasasti raja Syailendra berturut-turut : Bhanu Wisnu, Indra, Samarathangga, Balaputradewa.
- d. Kehidupan politik, kerajaan Syailendra mencapai kejayaan pada masa Samarathangga. Tetapi setelah Pramodhawardani, kerajaan digabung dengan Mataram Sanjaya (melalui politik perkawinan).

- e. Peninggalan budaya berupa candi bercorak budha seperti : Mendhut, Pawon, Borobudur, Sari dan Sewu.

6. Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya berdiri abad 7, ibukotanya mengalami beberapa kali perpindahan dari Muara Takus, ke Jambi dan akhirnya ke Palembang. wilayah kerajaan Sri Wijaya sangat luas yaitu meliputi beberapa daerah di wilayah nusantara. maka Sri Wijaya merupakan “Negara Nasional yang Pertama”. puncak kejayaannya terjadi pada abad 9 yaitu pada masa pemerintahan raja Bala Putra Dewa dari dinasti Syailendra (Mataram Kuno).

a. Sumber Sejarahnya

1. Berupa Prasasti :

- Prasasti Kedukan Bukit, Talang Tuo, Kedukan Batu terdapat di Palembang
- Prasasti Kota Kapur terdapat di Pulau Bangka
- Prasasti Karang Birahi terdapat di Jambi

Prasasti tersebut ditulis dengan huruf Pallwa berbahasa Melayu Kuno.

- Prasasti Palas Pasemah (Lampung Selatan)
- Prasasti Ligor (Semenanjung Malaka)
- Prasasti Nalanda (India)

2. Berita Cina : musafir Cina yang bernama I-Tsing pernah singgah di Sri Wijaya, selama enam (6) bulan dalam perjalanan dari Kanton (Cina) menuju India. dan kembalinya dari India ia singgah di Sri Wijaya selama 4 tahun.

b. Peranan Sriwijaya

1. Di bidang Politik, keberhasilannya memperluas wilayah hingga ke pulau lain, maka Sriwijaya mendapat julukan sebagai negara nasional pertama di Indonesia
2. Di bidang Ekonomi perdagangan, dilihat dari jalur pelayaran India-Cina atau sebaliknya maka kedudukan Sriwijaya amat strategis, dimana kapal-kapal dagang yang akan atau dari Cina ke Indonesia tentu lewat dan singgah di Sriwijaya, sehingga menjadi pusat perdagangan.
3. Di bidang Agama, Sriwijaya tampil sebagai pusat agama Budha di Asia Tenggara. Di pusat kerajaan terdapat perguruan tinggi agama budha dan ilmu bahasa sanskerta. Banyak BIKSU Sriwijaya yang terkenal, seperti : Amogawajra, Salayakirti, Dharmakirti, dan Dharmapaka.
4. Di bidang Maritim, untuk menjaga wilayah yang luas dan demi keamanan perdagangan laut, maka Sriwijaya memiliki angkatan laut yang kuat. Sriwijaya mampu menguasai lautan nusantara dan dapat melindungi perdagangan, sehingga disebut sebagai negara “Maritim”.

c. Raja-raja yang pernah memerintah Sriwijaya

- Dapunta Hyang, sebagai pendiri
 - Bala Putra Dewa (Dinasti Syailendra), kerajaan mencapai kejayaan.
 - Sanggrama Tungga Wijayatunggawarman
- Guru besar agama Budha Sriwijaya yang terkenal : Dharmapala dan Sakyarti

d. *Peninggalan*

Prasasti-prasasti yang berbahasa Melayu Kuno, area Budha di bukit Siguntang Palembang, Candi Muara Takus di Riau.

- e. Berakhirnya kerajaan Sriwijaya :
- Diserang oleh Raja Rajendra Cola dari kerajaan Colamandala (India) tahun 1025.
 - Diserang raja Kertanegara dari Singosari, yang terkenal dengan nama Ekspedisi Pamalayu tahun 1275
 - Serangan angkatan laut Mojopahit tahun 1377

7. **Kerajaan Medang Kamulan/ Mataram – Jawa Timur**

- a. Kerajaan Medang terletak di Tambelang-Jombang kemudian di pindahkan ke Watu Galuh di antara gunung Semeru dan gunung Wilis Jawa Timur. Pendiri kerajaan Medang : Empu Sendok dengan Wangsa Isyana

b. Sumber Sejarah

Kerajaan Medang dapat diketahui dari keberadaan prasasti yang dibuat Empu Sendok, seperti : prasasti Pucangan, Anjuk Landang, dan prasasti Calcuta.

c. Pemerintahan Wangsa Isyana

- Empu Sendok (929-948)
Pada masa Empu Sendok berhasil ditulis buku suci agama Budha : Sang Hyang Kamanikan
- Dharmawangsa (991-1016)
Pada masa pemerintahannya terjadi peristiwa Pralaya (gugurnya Dharmawangsa dan keluarga karena diserang kerajaan Wora Wari dari Jawa)
- Airlangga (1019-1049)
Pada masa Airlangga dibangun Bendungan Waringin Supta dan Muncul kitab Arjuna Wiwaha gubahan Empu Kanwa. Pada tahun 1041 kerajaan dibagi menjadi dua yaitu :
 - Panjalu atau Kediri dengan Ibu Kota Daha
 - Jenggala dengan Ibu kota Kahuripan

8. **Kerajaan Bali**

Kerajaan Bali merupakan kerajaan Hindu yang dipimpin oleh Wangsa Warmadewa. Raja-raja terkenal dari wangsa Warmadewa adalah : Sri Candra Bhayasingka Warmadewa, Udayana, Anak Wungsu, (1049-1077). Sedangkan raja-raja sesudah wangsa Warmadewa adalah : Sri Jayasakti, dan Jayapangus.

9. **Kerajaan Kediri**

Dalam perang saudara antara Jenggala dan Kediri, akhirnya perang dimenangkan oleh Kediri dan kerajaan dapat dipersatukan kembali. Wilayah kerajaan Kediri awalnya meliputi Kediri, Madiun, dan bagian Medang Kamulan, Ibu Kota di Daha.

a. *Sumber Sejarah*

1. Prasasti : P. Sirah Keting, Prasasti di Tulungagung dan Kertosono, P. Ngantang, P. Jaring, P. Kamulan.
2. Berita Cina, berasal dari Kroink Chu Fan Chi yang dikarang oleh Ju Kua.

b. *Raja-raja yang memerintah Kediri*

Jayawarsa (1104-1116) selanjutnya digantikan berturut-turut Bameswara (1117-1135), Jayabhaya (1135-1157), Sarweswara (1159-1161), Aryeswara (1169-1181), Gandra (1181) Kameswara (1182-1185), Kertajaya (1190-1222) Kediri mencapai kejayaan pada masa Raja Jayabhaya.

c. *Berakhirnya kerajaan Kediri*

Pada tahun 1222 Raja Kertajaya diserang oleh Ken Arok dari Tumapel dalam peristiwa Ganter. Sejak peristiwa ini maka tamatlah kerajaan Kediri.

d. *Peninggalan budaya yang nampak adalah di bidang sastra*

1. Krisnayana, zaman raja jayawarsa
2. Bharatayudha, oleh Empu Sidah dan Panuluh zaman raja Jayabaya
3. Arjuna Wiwaha, oleh Empu Kanwa zaman raja Jayabaya
4. Hariwangsa, oleh Empu Panuluh (Jayabaya)
5. Smaradahana, oleh Empu Dharmaja (Kameswara)
6. Writasancaya dan Lubdaka, oleh Empu Tanakung

10. **Kerajaan Singosari**

Kerajaan Singosari terletak di sebelah utara Malang Jawa Timur dibangun oleh Ken Arok setelah dapat mengalahkan kertajaya dari Kediri tahun 1222 M.

a. *Sumber Sejarahnya*

- Kitab Pararaton, Kitab Negarakertayama
- Prasasti Balawi, Maribong, Kusmala, dan Mula Malarung.

- Berita Cina, yang menyatakan Kaisar Kubilai Khan pernah mengirim pasukan untuk menklukkan Singosari
- Raja Singosari setelah Ken Arok (Sri Rajasa) berturut-turut adalah: Anusapati, Tohjoyo, Wisnu Wardhana/ Ranggawuni, Kertanegara (raja terbesar dan sekaligus raja terakhir Singosari)
- Kehancuran Singosari, akibat serangan raja Jayakatwang (Kediri)
- Kehidupan budaya, seni arsitektur berkembang. Peninggalan berupa candi seperti: Candi Kidal, Candi Jago, Candi Singosari, Arca Dewi Prajnaparamita (perwujudan Ken Dedes) arca Joko Dolok (Perwujudan Kertanegara). Kitab Pararaton: menceritakan riwayat raja-raja Singosari, Negara Kertagama: memuat silsilah raja Mojopahit yang berhubungan dengan raja “Singosari”.

11. Kerajaan Majapahit

- a. Lokasi pusat kerajaan Mojopahit diperkirakan terdapat di Trowulan Mojokerto Jawa Timur
- b. Berdirinya kerajaan Mojopahit

Pada tahun 1292 Jayakatwang Raja Kediri menyerang Singosari dan raja Kertanegara terbunuh. Raden Wijaya menantu Kertanegara melarikan diri ke Madura. Oleh Adipati Madura raden Wijaya disarankan menyerahkan diri dan mengabdikan kepada Raja Jayakatwang.

Sementara itu datanglah pasukan Cina yakni tentara Kubilai Khan untuk menyerang Raja Kertanegara. Namun mereka tidak tahu kalau raja Kertanegara sudah wafat. Kesempatan itu dimanfaatkan oleh Raden Wijaya untuk merebut kekuasaan dari tangan Jayakatwang. Raden Wijaya bergabung dengan pasukan Cina, akibatnya Kediri dapat dihancurkan. Pasukan Cina yang akan kembali ke pelabuhan diserang secara mendadak oleh Raden Wijaya sehingga pasukan Cina cerai berai dan meninggalkan Jawa Timur.

Pada tahun 1293 Raden Wijaya dinobatkan menjadi Raja Mojopahit dengan gelar Kertarajasa Jayawardhana. Si masa pemerintahannya keadaan Majapahit aman dan tentram. Untuk memperkuat kedudukannya Raden Wijaya memperistri keempat putri Kertanegara. Pada tahun 1309 Raden Wijaya wafat, jenasanya dimakamkan di dimping atau candi sumberjati dekat Blitar. Kemudian diganti putranya yaitu Kalagemet atau Jayanegara.

Pada masa pemerintahan Jayanegara, Mojopahit sering terjadi pemberontakan, antara lain: pemberontakan Ronggolawe (1309), pemberontakan Sora (1311), pemberontakan Numbi (1316), pemberontakan Semi (1316) dan pemberontakan Kutu (1319). Namun semua pemberontakan ini dapat dipadamkan oleh Gajah Mada. Pada tahun 1328 Jayanegara wafat diganti oleh Tribuana Tunggal Dewi.

Pada masa pemerintahan Tribuana Tunggal Dewi di Mojopahit terjadi pemberontakan Sadeng (1331) pemberontakan tersebut juga berhasil dipadamkan Gajah Mada. Karena jasanya, Gajah Mada mengucapkan sumpah PALAPA yang artinya “saya tidak akan makan palapa sebelum Nusantara bersatu di bawah Mojopahit”. Gagasan Gajah Mada mulai dilaksanakan , tahun 1343 Bali dapat ditundukkan, berikutnya kerajaan-kerajaan Melayu berhasil dikuasai (Kalimantan, Nusa Tenggara, Sulawesi, Maluku, Papua, Sumatra) juga dikuasai.

Pada tahun 1350 Tribuana Tunggal Dewi wafat digantikan putranya Hayam Wuruk. Pada masa pemerintahan Hayam Wuruk dan patih Gajah Mada cita-cita menyatukan seluruh Nusantara dapat terlaksana. Wilayah Mojopahit meliputi seluruh Nusantara dan di luar wilayah Nusantara sehingga dinamakan “Negara Nasional Indonesia yang kedua”

- c. Hubungan Mojopahit dengan negara tetangga sangat baik. Persahabatan tersebut dinamakan Mitrakasatata artinya kerjasama dalam perdagangan.
- d. Berakhirnya kerajaan Mojopahit disebabkan:
 - Tidak ada pengganti cakup seperti Hayam Wuruk dan Gajah Mada
 - Terjadinya perang Parengreng
 - Terdesak oleh masuknya Islam dan berdirinya kerajaan Islam
 - PerdaganganMojopahit mundur sebab terdesak Malaka


Peristiwa runtuhnya Mojopahit ini ditandai dalam Candrasengkala sirna-ilang-kertaning-bhumi (1400 saka/ 1478 M)

- e. Hasil Seni budaya yang berupa bangunan candi antara lain: candi penatran (Blitar), Pori (Porong) Sumentar dan Sumberjati (Blitar), candi Tikus (Trowulan, Mojokerto)

Hasil seni sastra yang terkenal

1. Kitab negara kertagama (empu Prapanca) berisi tentang kisah kerajaan Majapahit.
2. Kitab Sutasoma atau Puru sada Santa (Empu Tantular). Dari kitab inilah kalimat pada kakilambang negara kita diambil, yaitu “Bhineka Tunggal Ika TanHana Dharma mangrwa”

Kitab Arjunawiwaha (karya Empu Tantular



Bangsa yang baik adalah Bangsa yang tidak melupakan sejarahnya.

Galau nihh...! kelak seperti apa mereka mengenangku semoga mereka tak lupa sejarah..

SMP Terpadu Baiturrahman adalah salah satu dari bagian bangsa Indonesia yang tidak melupakan sejarahnya. Semua itu pasti karena Mr. Noer dan Mr Umar memang Guru IPS yang menghargai sejarah bangsanya. Makanya di tahun (2016) ini para Guru IPS, ingin menorehkan prestasi baru dalam bidang pembelajaran sejarah. Semua keyakinan itu berawal dari dahsyatnya anak-anak GEMPITA-15 yang selalu "CETAR MEMBAHANA" di setiap mengikuti pembelajaran sejarah makanya sebagai hadiah ke dahsyatan kalian (GEMPITA-15) guru IPS menghadirkan ulang sejarah Episode kerajaan Hindu-Budha Indonesia dengan menggunakan media komik (Gambar) ...

Pada Edisi ini kita akan sama-sama menembus "Lorong waktu" Sejarah kerajaan Hindu-budha di Indonesia.

1. Anak-anak "super" kelas v11 a-b pasti tahu banget kalau kebudayaan Hindu-budha itu berasal dari Negara...
 - a. Indonesia
 - b. Inggris
 - c. India
 - d. Irlandia
2. Tekad sang prabu : " demi mensejah terakan rakyat-rakyatku aku harus mempermudah jalur perdagangan darat dan laut dengan barang dagangan berasal dari cina " perdagangan tersebut dikenal dengan istilah...
 - a. Jalan darat
 - b. Jalan laut
 - c. jalan sangkat
 - d. jalan sutra
3. Boleh saja cina punya jalur perdagangan yang terkenal itu. Namun indonesi jauh lebih hebat karena di Indonesialah pusat dari

Perdagangan ini, hingga seluruh penjuru dunia tahu kalau Indonesia Pusat dari perdagangan ...

- a. Rempah-rempah b. sutera c. daun-daun d. perkakas rumah tangga

4. Kalau pangeran Daffa " si hitam maneezz yang unyu " mengajarkan bahwa sebutan bagi ...

- a. Pehindian b. Pehinduan c. Pembudahan d. Pembudakan



5. Kalian tahu akan kalau kebudayaan Hindu-Budha berasal berasal dari Negeranya "syahrulkan" yang di sebarakan oleh

- a. Sidarto Gautama c. sidharta Gautama
b. Sidharta goatanama d. sidharto gaumaelo

6. Ajaran hindu-budha memang pesat pada masaku, sehingga sebutan bagi gabungan ajaran hindu-budha yang bercampuran dalam bentuk sinkreatisme, di sebut

- a. Syiwa-hindu c. hindu-budha
b. Syiwa-budha d. syiwa-hindu-budha

7. Daerah yang dipengaruhi oleh Hindu-budha adalah, kecuali ...

- a. Pulau jawa c. Sumatra
b. Pulau bali d. Irian jaya

Z

8. Kalau ada yang di pengaruhi hindu-budha ternyata ada juga yang tidak di pengaruhi oleh hindu-budha , yaitu ...

- a. Maluku b. Kalimantan c. Palembang d. bali

9. Panglima ranga menghadapi paduka raja dengan tergesa-gesa, dia melaporkan kondisi kerajan yang makin kacau. Raja !!! sebelumnya hamba memohon maaf karena hamba mendapatkan kabar, bahwa akan datang kerajaan hindu tertua di nusantara , yaitu

- a. Samudara pasai b. kutai c. demak d. tarumanegra



10. Raja tidak terkejut sedikitpun karena dia tahu bahwa raja dari kerajaan kutai bernama....

- a. Mulawarman c. candrawarman
b. purnawarman d. nurachman

11. Prasasti yang terkenal dari kerajan kutai adalah prasasti

- a. Talang tuo c. muara Kaman
b. prasasti tugu d. ciawi

13. Raja yang paling terkenal dari kerajaan tarumanegara adalah

- a. Purnawarman b. Mulawarman c. kae arok d. anusapati

14. Prasati yang paling terkenal dari 7 prasasti yang ada di tarumanegara adalah....

si aduh ..
sudah saya duga ! pasti minta makan



- a. Cicaheun b. Ciaruteun c. ciawi d. cibiuk

15. Keadan meski tidak terkendai, pertempuran demi pertempuran tak terlelakan lagi, tak terkecuali kerajaan yang letaknya di Jawa Tengah memiliki 10-raja, yaitu kerajaan

- a. Kutai b. tarumanegara c. mataram kuno d. majapahit

16. Raja yang paling berpengaruh di kerajaan mataram kuno adalah

- a. Sanjaya b. sanna c. mpusondok d. airlangga

17. Candi peninggalan kerajaan mataram kuno yang paling fenomenal adalah ...

- a. Prambanan c. Borobudur
b. Mendut d. sewu

18. Kerajaan lain yang juga yang berpengaruh selain mataram kuno adalah kerajaan Sriwijaya yang berada di

- a. Jawa Tengah c. Sumatra Selatan
b. Sulawesi d. Irian Jaya

19. Raja pertama kerajaan Sriwijaya, adalah...

- a. Dapunta giri harja b. Dapunta hyang sri rezeki
c. Dapunta giri jaya Negara d. Dapunta hyang jayanegara

20. Puncak kerajaan Sriwijaya dipimpin oleh

- a. Sunna c. mpu sendok
b. Kudungga d. balaputra dewa



Hasil Belajar Pre Test dan Post Test Kelas VII A Siklus III

No	Nama	L/P	Pre Test	Post Test
1	A-Y	L	75	90
2	A-A	L	50	85
3	D-F	L	40	70
4	F-M	L	45	85
5	G-M	L	75	85
6	I-Z,	L	40	70
7	L-N	L	80	90
8	M-A	L	45	75
9	M-AR	L	75	90
10	M-AI	L	35	65
11	M-IR	L	45	80
12	M-J	L	40	75
13	M-M	L	40	80
14	M-JP	L	80	95
15	M-R	L	60	90
16	M-H	L	50	80
17	M-D	L	35	90
18	M-H	L	35	75
19	N-F	L	80	100
20	R-N	L	35	75

21	S-J	L	35	60
22	S-B	L	45	80
23	Z-A	L	40	75
24	Z-AH	L	50	70
Jumlah			1270	1930
Rata-rata			52,91	80,41
Persentase			25%	79,16%

Hasil Belajar Pre Test dan Post Test Kelas VII B Siklus III

No	Nama	L/P	Pre Test	Post Test
1	A-H	P	75	90
2	A-MZ	P	70	80
3	A-ZZ	P	75	90
4	A-NR	P	60	80
5	A-NZ	P	60	85
6	A-SF	P	70	100
7	A-K	P	35	80
8	A-NQ	P	35	60
9	A-RA	P	75	90
10	B-N	P	60	80
11	F-WA	P	50	65
12	H-SA	P	65	70

13	J-DM	P	75	80
14	L-FF	P	45	60
15	M-K	P	40	85
16	N-AP	P	60	95
17	N-AA	P	35	100
18	P-RK	P	75	80
19	R-KK	P	70	85
20	R-PR	P	45	70
21	S-HF	P	45	85
22	S-WA	P	40	75
23	S-NA	P	75	95
24	T-A	P	75	90
25	T-NF	P	80	95
26	Z-UA	P	45	80
Jumlah			1535	2145
Rata-rata			59,03	82,5
Persentase			30,76%	80,76

Hasil Belajar Pre Test dan Post Test Kelas VII A dan B Siklus III

No	Nama	L/P	Pre Test	Post Test
1	A-Y	L	75	90
2	A-A	L	50	85
3	D-F	L	40	70

4	F-M	L	45	85
5	G-M	L	75	85
6	I-Z,	L	40	70
7	L-N	L	80	90
8	M-A	L	45	75
9	M-AR	L	75	90
10	M-AI	L	35	65
11	M-IR	L	45	80
12	M-J	L	40	75
13	M-M	L	40	80
14	M-JP	L	80	95
15	M-R	L	60	90
16	M-H	L	50	80
17	M-D	L	35	90
18	M-H	L	35	75
19	N-F	L	80	100
20	R-N	L	35	75
21	S-J	L	35	60
22	S-B	L	45	80
23	Z-A	L	40	75
24	Z-AH	L	50	70
25	A-H	P	75	90

26	A-MZ	P	70	80
27	A-ZZ	P	75	90
28	A-NR	P	60	80
29	A-NZ	P	60	85
30	A-SF	P	70	100
31	A-K	P	35	80
32	A-NQ	P	35	60
33	A-RA	P	75	90
34	B-N	P	60	80
35	F-WA	P	50	65
36	H-SA	P	65	70
37	J-DM	P	75	80
38	L-FF	P	45	60
39	M-K	P	40	85
40	N-AP	P	60	95
41	N-AA	P	35	100
42	P-RK	P	75	80
43	R-KK	P	70	85
44	R-PR	P	45	70
45	S-HF	P	45	85
46	S-WA	P	40	75
47	S-NA	P	75	95

48	T-A	P	75	90
49	T-NF	P	80	95
50	Z-UA	P	45	80
Jumlah			2805	4075
Rata-rata			56,1	81,5
Persentase			28%	80%



RIWAYAT HIDUP

Muhamad Umar lahir di Jakarta pada tanggal 05 Oktober 1993. Penulis adalah anak ke tujuh dari sembilan bersaudara. Saat ini peneliti beralamat di Jalan kali Baru Timur Rt/Rw 009/003 Jakarta Utara. Peneliti memulai Pendidikan di SDN 03 Kabupaten Bekasi pada tahun 1999-2006. Setelah itu melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama Terpadu (SMPT) Baiturrahman Bandung pada tahun 2006-2009. Lalu melanjutkan Pendidikan

Madrasah Aliyah Negeri 5 Jakarta Utara pada tahun 2009-2012. Sejak tahun 2012 penulis tercatat sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta melalui jalur SNMPTN Undangan.

Selama kuliah penulis pernah mengikuti berbagai kegiatan seperti menjadi anggota BEM P.IPS dan menjabat sebagai staff Departemen PENSORA, panitia PKMJ Pendidikan IPS, peserta Pendidikan Karakter FIS dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sinar Jaya, Mandalawangi, Banten. Kemudian peneliti juga pernah melakukan penelitian pada mata kuliah Pengantar Sosiologi di Suku Baduy, Desa Kanekes, Lebak, Banten dan mata kuliah Sistem Sosial Indonesia di Desa Sawarna, Lebak, Banten. Serta melakukan penelitian dalam Kuliah Kerja Lapangan di Desa Adat Penglipuran dan Pantai Pandawa, Bali dengan judul Kajian Sosial Budaya Masyarakat Adat Desa Panglipuran dan Pantai Pandawa. Terakhir ia pernah mengikuti Praktek Keterampilan Mengajar (PKM) di SMP Negeri 281 Jakarta Timur. Apabila ada kritik dan saran terhadap skripsi ini maka dapat menghubungi penulis dengan email: Mumar2605@gmail.com atau dengan nomor telepon: 082114215570