BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penggunaan *Facebook* sebagai Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[1]

Menurut Gerlach dan Ely, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.[2]

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat

[1] Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Rajawali Pers. 2011). Hal. 23.
[2] Daryanto. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Belajar)*. (Yogyakarta : Gavamedia. 2010.). Hal. 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.[3].

2. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Strauss dan Frost mengidentifikasikan sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.[4]

---

[3] Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*..... Hal. 4
[4] Dina Indriana. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. (*Jogjakarta : Diva Press. 2011). Hal. 32.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman, mengemukakan pemilih media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa. Pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio).
b. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik).
c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).
e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya.[5]

[5] Arif S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2011). Hal. 84.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Fungsi Media Pada Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan, menurut Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.[6]

Menurut Arif S. Sadiman, beberapa kegunaan media pembelajaran yaitu :

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
d. Memberikan perangsang belajar yang sama.
e. Menyamakan pengalaman.
f. Menimbulkan persepsi yang sama.[7]

Pada sumber informasi yang lain, Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak yang ditimbulkannya.

---

[6] Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*..... Hal. 15
[7] Arif S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. .....Hal. 89

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Analisis terhadap fungsi media pembelajaran ini lebih difokuskan pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya, Pertama, analisis fungsi yang didasarkan pada media terdapat tiga fungsi media pembelajaran, yakni (a) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, (b) Fungsi semantik dan (c) Fungsi manipulatif. Kedua, analisis fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni (d) fungsi psikologis dan (e) fungsi sosio-kultural, kemudian dijabarkan sebagai berikut :

a. Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar.

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat "sumber belajar" ini tersirat makna keaktifan yakni sebagai penyalur, penyampai dan penghubung. Seperti telah disinggung di muka, bahwa media pembelajaran adalah "bahasanya guru". Maka, untuk beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar.

Mudhoffir menyebutkan bahwa sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan, yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pemahaman tersebut, sejalan dengan pernyataan Edgar Dale bahwa sumber belajar adalah pengalaman yang pada dasarnya sangat luas yakni seluas kehidupan yang mencakup segala sesuatu yang dapat dialami, menimbulkan peristiwa belajar dan maksudnya ada perubahan tingkah laku ke arah yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.[8]

b. Fungsi Semantik

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik. Lambang dan isi, yakni pikiran dan atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan. Hubungan antara kata, makna dan perujukan menjadi amat jelas yakni makna tidak melekat pada kata, kata hanya bermakna bila telaha dirujukan kepada sejumlah referen. Manusialah yang memberikan makna pada kata atau dalam konteks pendidikan/pembelajaran, guru lah yang memberi makna pada setiap kata yang disampaikannya. Bila simbol-simbol merujuk pada benda, misalnya : candi, jantung manusia, maka komunikasi akan menjadi sederhana, artinya guru tidak terlalu kesulitan untuk menjelaskannya. Guru bisa menjelaskan kata verbal itu dengan menghadirkan foto candi dan gambar bergerak atau animasi dari jantung manusia.

---

[8] Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran, sebuah pendekatan baru*. (Jakarta : Gaung Persada Press. 2012). Hal. 37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Fungsi Manipulatif

Berdasarkan karateristik umum, media memiliki dua kemampuan yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan indrawi.

Pertama, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas ruang dan waktu, yaitu :

1) Kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, seperti peristiwa bencana alam, ikan paus melahirkan.
2) Kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat, seperti : proses metamorfosis dan proses membangun bendungan.

Kedua, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan indrawi manusia, yaitu :

1) Membantu siswa dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, seperti ; molekul dan sel.
2) Membantu siswa dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat atua terlalu cepat.[9]
3) Membantu siswa dalam memahami objek yang terlalu kompleks, misalnya dengan memanfaatkan diagram, peta.

[9] Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran, sebuah pendekatan baru*. ..... Hal. 40-41.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Fungsi Psikologis

1) Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini para siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rasangan yang dianggapnya menarik dan membuang rangsangan-rangsangan lainnya.

Media pembelajaran yang tepat guna adalah media pembelajaran yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian siswa.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif yakni menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan siswa terhadap sesuatu. Setiap orang memiliki gejala batin jiwa yang berisikan kualitas karakter dan kesadaran. [10]

Antara tingkah laku afektif dengan tingkah laku kognitif selalu Berjalin erat. Pemisahan antara keduanya hanyalah perbedaan tekanan. Media pembelajaran yang tepat guna dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu. Sambutan atau penerimaan tersebut berupa kemauan. Dengan adanya media pembelajaran, terlihat pada diri siswa kesediaan untuk menerima beban pelajaran dan untuk itu perhatiannya akan tertuju pada pelajaran yang diikutinya.

[10] Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran, sebuah pendekatan baru*. ..... Hal. 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Fungsi Kognitif

Siswa yang belajara melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik berupa objek itu berupa orang, benda, kejadian/peristiwa. Objek itu dipresentasikan atau dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapannya, gagasan atau lambang yang dalam psikologi semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental. Misalnya, seorang siswa belajar melalui peristiwa seperti darma wisata, ia mampu menceritakan pengalamannya selama melakukan kegiatan itu kepada temannya.

Semakin banyak siswa dihadapkan pada objek-objek akan semakin banyak pula pikiran dan gagasan yang. dimilikinya atau semakin kaya dan luas alam pikiran kognitifnya.[11]

4) Fungsi Sosio Kultural

Fungsi media dilihat dari sosio kultural yakni mengatasi hambatan sosio kultural antar peserta komunikasi pembelajaran. Bukan hal yang mudah untuk memahami para siswa yang memiliki jumlah cukup banyak. Mereka masing-masing memiliki karateristik yang berbeda apalagi bila dihubungkan dengan adat, keyakinan, lingkungan dan pengalaman, sedangkan di pihak lain, kurikulum dan materi ajar ditentukan dan diberlakukan secara sama untuk setiap siswa.

[11] Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran, sebuah pendekatan baru*. ..... Hal. 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, karena media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.[12]

4. Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu :

a. Media hasil teknologi cetak.

b. Media hasil teknologi audio-visual.

c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.[13]

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : Media Tradisional dan Media Teknologi Mutakhir.

[12] Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Gaung Persada Press. 2012). Hal. 36-48.
[13] Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. ..... Hal. 45

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Pilihan Media Tradisional

1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *apaque,* proyeksi *overhead, slides, filmstrips.*
2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel, cartridge.*
4) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (*tape*).
5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
8) Media realia yaitu model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

b. Pilihan Media Teknologi Mutakhir :

1) Media berbasis telekomunikasi yaitu *telekonferen*, kuliah jarak jauh.
2) Media berbasis mikroprosesor yaitu *computer-assisted instruction,* permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, *compact (video) disc*.[14]

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim, media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua

[14] Azhar Arsyad *Media Pembelajaran*..... Hal. 33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer. [15]

Kemp & Dayton mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu : media cetakan, media pajang, *overhead transparancies*, rekapan *audiotape*, seri *slide* dan *filmstrips*, penyajian *multi-image*, rekaman video dan film hidup, komputer.[16]

5. *Facebook*

Merupakan salah satu program aplikasi dunia maya jaringan sosial berbasis internet, dimana pengguna dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, sekolah dan daerah untuk melakukan interaksi dengan orang lain. Orang juga dapat menambahkan teman-teman mereka, mengirim pesan dan memperbarui profil.

Disamping program lainnya, pencetus dan pengembang aplikasi ini adalah Mark Zukcerberg seorang mahasiswa Universitas Harvard. Tujuan awal dari dikembangkannya *facebook* ini yaitu sebagai media untuk saling mengenal antar mahasiswa Harvard, saling mengenal jati diri teman-teman sekampusnya dengan tanpa harus bertatap muka langsung mengingat jumlah mahasiswa yang begitu banyak.[17]

---

[15] Daryanto. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Belajar)*. ..... Hal. 18.
[16] Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*..... Hal. 37.
[17] Rusman dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*..... Hal. 271-274

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Melalui *facebook*, orang bisa berkenalan dengan orang lain, reuni dengan teman-teman lama, juga bisa digunakan untuk kepentingan tertentu lainnya misal pendidikan, politik, bisnis. Melalui situs ini orang bisa berekspresi, berkomunikasi dengan teman atau kenalan yang sudah ada, juga bisa memperluas jaringan pertemanan dengan cara menggundang atau diundang teman. Terdapat sejumlah kelebihan yang dimiliki *facebook* dibanding program jejaring sosil lainnya, yaitu :

1) Umumnya data profil di *facebook real*, karena sebagai *personal press release* dan meningkatkan jaringan pertemanan. Baik itu teman baru atau teman lama, di dalam atau pun di luar negeri, serta baik yang sudah dikenal ataupun teman baru.
2) *Updating* data di *facebook* dapat dilakukan dengan mudah, bisa melalui *personal compueter (PC)*, laptop, smartphone yang terhubung dengan internet dan *handphone*.
3) *Tag* atau penamaan yang saling terhubung untuk foto-foto, sehingga bisa menjadi awal untuk saling berkomunikasi dengan teman-teman lama. Fasilitas ini bisa menjadi salah satu kunci penting yang memungkinkan *facebook* menjadi ajang reuni atau mencari teman lama dimana pun berada.
4) Pengorganisasian kegiatan *updating facebook* lebih mudah karena ada pemberitahuan (notifikasi) tentang banyak hal sehingga mudah untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengetahui tambahan reaksi teman-teman di *facebook* sejak *log in* yang terakhir. Notifikasi ini misalnya ada teman yang menyetujui menjadi teman, teman yang menulis pesan.

5) Notifikasi atau *alert* (pemberitahuan sesaat) dapat juga dilihat di alamat *e-mail* yang terdaftar.
6) Dengan *facebook* dimungkinkan juga untuk *chatting* satu orang dengan satu orang dan *chatting* secara bersama-sama.
7) Bisa membuat grup sesuai dengan keinginan, sehingga memudahkan untuk mengelompokkan rekan sesuai dengan klasifikasi tertentu. Misalnya menurut hobi, sekolah, pekerjaan. Pengelompokkan ini sangat bermanfaat untuk mengarahkan tema pembicaraan, sehingga komunikasi bisa lebih terarah.
8) Terdapat penulisan pada dinding yaitu menuliskan pesan ke publik ke tema *facebook* yang memungkinkan untuk memberikan nilai positif atau tema tertentu.
9) Dapat mengirim pesan secara terbatas. Dalam *facebook* ada tiga kategori pengiriman pesan yaitu kirim ke satu orang, kirim ke semua anggota grup, kirim khusus untuk admin dan kirim ke kelompok rekan-rekan.
10) Memungkinkan untuk melihat acara yang akan dihadiri dan teman *facebook* yang akan ulang tahun, pada menu *events* dan *brithdays*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

11) Layanan *selling* (penjualan/penawaran barang atau jasa) yang diperbolehkan antar *user*.

12) Layanan *mobile acsess*, yakni layanan untuk mobile dengan feature bisa melalui sms,.[18]

Tujuan dan sifat dari komunikasi yang akan dilakukan menentukan jenis komunikasi virtual apa yang cocok digunakan.

Sedangkan manfaat *facebook* dalam dunia pendidikan, yakni :

1) Bersifat sosial dan *mobile collaborative learning*, membangun ikatan sosial antara teman/sekelas/sekantor dan bersifat *mobile*.
2) Membuat kelompok/grup untuk studi/kerja, meningkatkan keterikatan antara siswa-siswa atau siswa-pengajar atau pengajar-pengajar.
3) Ajang belajar menulis untuk menuangkan ide.
4) Pengembangan proses pembelajaran yang variatif.

Secara khusus manfaat facebook yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah layanan grup. Layanan grup ini memiliki beberapa kelebihan yang tidak dimiliki situs jejaring sosial sejenis diantaranya kemampuan membangun jaringan suatu kelompok tertentu lebih cepat dan informatif.[19]

---

[18] Rusman, dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.....*Hal. 407-412

[19] Mardiana Wati dan A.R. Rizky, *5 Jam Belajar Cepat Menggunakan Facebook*, (Bandung : Yrama Widya, 2009), Hal. 21-27

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. TEMA 7 (SEJARAH PERADABAN INDONESIA) SUBTEMA 3 (MELESTARIKAN PENINGGALAN KERAJAAN ISLAM) PEMBELAJARAN 4.

1. Subtema 3, Melestarikan Peninggalan Kerajaan Islam.

Pemetaan kompetensi dasar pada KI 1 dan KI 2 dalam Subtema 3 Melestarikan Peninggalan Kerajaan Islam.

Tabel 2.1 Pemetaan Kompetensi Dasar pada KI 1 dan KI 2 dalam Subtema 3

MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
PPKn	1.2 Menghargai kebersamaandalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupanbermasyarakat dan berbangsa 2.2 Menunjukkan perilaku sesuaihak dan kewajiban dalambidang sosial, ekonomi, budaya, hukum sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari sesuai Pancasila dan UU1945.
IPA	1 Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya. 2.2 Mengh argai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan penelaahan fenomena alam secara mandiri maupun berkelompok.
IPS	1.2 Menjalankan ajaran agamadalam berfikir dan berpersebagai penduduk Indonesiadengan mempertimbangkankelembagaan sosial, budaya,ekonomi dan politik dalammasyarakat. 2.2 Menunjukkan perilaku jujursopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketikaberhubungan dengan lembagasosial, budaya, ekonomi danpolitik.
SBdP	1.1 Menerima kekayaan dankeragaman karya seni daersebagai anugerah Tuhan. 2.2 Menghargai alam danlingkungan sekitar sebagaisumber ide dalam berseni.
Matematika	1.2. Menghargai nilai-nilai ajaranagama yang dianutnya. 2.2 Menunjukkan sikap berpikir logis, kritis dan kreatif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PJOK	1.2 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta. 2.2 Bertanggung jawab terhadap keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran.
Bahasa Indonesia	1.2 Meresapi anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam. 2.5 Memiliki rasa percaya diri dan cinta tanah air tentang nilainilai perkembangan kerajaan Islam melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.

Pemetaan kompetensi dasar pada KI 3 dan KI 4 dalam Subtema 3 Melestarikan Peninggalan Kerajaan Islam :

Tabel 2.2 Pemetaan Kompetensi Dasar pada KI 1 dan KI 2 dalam Subtema 3

MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
PPKn	3.5 Memahami Nilai-nilai Persatuan pada masa Islam. 4.5 Mensimulasikan nilai-nilai persatuan pada masa Islam dalam kehidupan dimasyarakat.
IPA	3.5 Mengenal rangkaian listrik sederhana dan sifat magnet serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. 4.5 Membuat elektromagnet sederhana dan menggunakannya untuk mendeteksi benda-benda yang ditarik oleh magnet.
IPS	3.2 Mengenal perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya. 4.2 Menceritakan hasil pengamatan mengenai perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam berbagai jenis media. 4.3 Menyajikan pemahaman tentang manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia.
SBdP	3.4 Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah. 4.13 Membuat karya kerajinan dari bahan tali temali.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Matematika	3.3 Memilih prosedur pemecahanmasalah dengan menganalisis hubungan antara simbol, inforasi yang relevan, dan mengamati pola. 4.9 Mengukur besar sudut menggunakan busur derajat dan mengidentifikasi jenis sudutnya.
PJOK	3.6 Memahami konsep kombinasi pola gerak dominan statis dan dinamis (melompat, menggantung, mengayun, meniti, mendarat) untuk membentuk keterampilan/teknik dasar senam menggunakan alat. 4.6 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan statis dan dinamis (melompat, menggantung, mengayun, meniti, mendarat) untuk membentuk keterampilan/teknik dasar senam menggunakan alat.
Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi dari teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku. 4.5 Mengolah dan menyajikan teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Setelah melakukan pemetaan kompetensi inti (KI) diatas, berikutnya dijelaskan pada kegiatan pembelajaran dan kompetensi yang dikembangkan. Perlu diketahui peneliti pada penelitaian tindakan kelas tiap siklusnya menggunakan pembelajaran 4.[20]

Tabel 2.3. Kegiatan Pembelajaran dan Kompetensi Yang Dikembangkan Pada Pembelajaran 4.

KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
1. Menggali informasi bacaan, dan menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia. 2. Menceritakan secara tertulis tentang pengalaman dalam meneladani sikap	Sikap : Cermat, Teliti, Mandiri, Percaya diri, Tanggung jawab. Pengetahuan : a. Perubahan kehidupan manusia dan

[20]. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. *Sejarah Peradaban Indonesia : Buku Guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. (Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Hal. 107

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

para pahlawan 3. Berdiskusi dan memberikan penjelasan, dan menggali informasi dari teks cerita narasi tentang manfaat melestarikan peninggalanpeninggalan kerajaan Islam di Indonesia 4. Membuat proyek Lini Masa, dan bercerita secara lisan dengan metode terpandu perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia 5. Mencermati gambar dan menunjukkan kegunaan jenis-jenis sudut dalam kehidupan sehari-hari 6. Mengidentifikasi manfaat penggunaan sudut, dan menjelaskan kegunaan sudut dalam kehidupan sehari-hari	masyarakat indonesia-Pengalaman dalam meneladani sikap para pahlawan b. Teks cerita narasi tentang manfaat melestarikan peninggalan-peninggalan kerajaan islam di indonesia c. Kegunaan jenis-jenis sudut dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan : a. Menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat indonesia-Menceritakan secara tertulis b. Dan menggali informasi dari teks cerita narasi tentang manfaat melestarikan peninggalanpeninggalan kerajaan Islam di indonesia c. Membuat proyek Lini Masa-Menunjukkan kegunaan jenis-jenis sudut dalam kehidupan sehari-hari. d. Menjelaskan kegunaan sudut dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator pembelajaran yang digunakan pada penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media *facebook* ini adalah pada mata pelajaran PPKn, yaitu : 4.5.2. Meneladani sikap tokoh-tokoh dari kerajaan Islam dalam kehidupan sehari-hari.[21]

[21] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. *Sejarah Peradaban Indonesia : Buku Guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*..... Hal. 117.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id