

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses memperoleh kecakapan, keterampilan, dan sikap yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya dimana setelah belajar tidak hanya memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai akan tetapi siswa harus mampu beradaptasi dengan lingkungannya dan mengembangkan pemikirannya karena belajar merupakan proses kognitif. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Lingkungan sekitar banyak mempengaruhi sikap dan perilaku masing-masing individu, seperti pola berpikir, bertindak, berbicara, sikap, gaya bahasa, watak dan lain sebagainya.

Dalam keseluruhan proses belajar dikolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai anak didik. Belajar merupakan proses dari manusia. Dengan belajar manusia melakukan banyak perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup tidak lain adalah hasil belajar kita. Kitapun hidup dan beraktivitas menurut apa yang telah kita pelajari.

R. Gagne (1989:1), menyatakan belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam suatu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu,

Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui intruksi. Adapun menurut Burton dalam Usman dan Setiawati (1993:4), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Hamalik (2003:3) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja namun lebih luas dari itu. Sementara menurut Ernest R. Hilgard dalam Sumardi Suryabrata (1984:252), belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Belajar dan mengajar adalah kegiatan yang berbeda, tetapi di antara keduanya terdapat hubungan yang erat, bahkan antara keduanya terjadi kaitan dan interaksi satu sama lain. Mengajar adalah salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru. Dan setiap guru harus menguasai serta terampil melaksanakan mengajar itu. Howard (2003:20) menyatakan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap, cita-cita, pengetahuan, dan penghargaan. Nasution (1982:8)

menyatakan bahwa mengajar merupakan segenap aktivitas kompleks yang dilakukan oleh guru dalam mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar. Pandangan terhadap pengertian mengajar seperti yang dikemukakan oleh Nasution tersebut di atas juga dibenarkan oleh Murwani. Murwani (2006:62) menyatakan bahwa mengajar adalah guru harus memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi siswa untuk belajar, dan memfasilitasinya agar siswa dapat mengaktualisasikan dirinya untuk belajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan mengajar adalah aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa dapat melakukan proses belajar. Istilah aktivitas kompleks disini tidak dapat diartikan pada pengertian menyampaikan pengetahuan secara lisan atau tulisan, melainkan lebih dari itu, yakni menciptakan kondisi agar siswa dapat belajar secara kondusif, membimbing siswa dalam belajar, memotivasi siswa untuk belajar, dan melakukan penilaian terhadap hasil dari kegiatan belajar yang telah dilakukan siswa.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses, cara, perbuatan, menjadikan manusia bebelajar. Trianto (2011:17) “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan yang kompleks, yang sepenuhnya tidak dapat dijelaskan”. Oemar Hamalik (2013:56) menyatakan “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Wenger dalam buku Miftahul Huda (2014:2) menyatakan “Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil memori, kognisi, metakognisi yang berpengaruh terhadap pengalaman”. Hal ini terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karna belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan pembelajaran adalah suatu proses yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima

materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengajar tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diterima. Hasil belajar di bidang pendidikan dapat diartikan sebagai kemajuan kemampuan yang telah dicapai seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Kemajuan kemampuan dapat diketahui melalui nilai-nilai atau hasil belajar yang di capainya.

Purwanto (2011:44) mengatakan bahwa “Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya”.

Defenisi lain yang terkait tentang hasil belajar dinyatakan oleh Agus Soprijono (2012:5) “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan”. Dan Slameto (2010:7) menyatakan bahwa “Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dicapai setelah proses belajar mengajar”. Bukti dari hasil belajar tersebut adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman dari hasil belajarnya.

2.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slamento (2010:54) “Faktor-fator yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor internal dan faktor eksternal”. Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berada diluar diri individu yang sedang belajar.

Selanjutnya Slamento (2010:54-55) “faktor internal dapat dibagi menjadi 3 yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kelelahan”. Dan faktor eksternal yang berpengaruh dalam aktifitas belajar dapatlah dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu:

- 1) Faktor keluarga meliputi: Cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah meliputi: Metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, dan metode belajar, tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat meliputi: Kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling berkaitan dan menunjang satu sama lain sehingga mempengaruhi meningkatnya hasil belajar peserta didik.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa *meardware* dan *software* merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan (didesain dan dikembangkan), digunakan dan dikelola untuk

kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

Hamdani (2011:73) menyatakan “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran”. Musfiqon (2012:28) menyatakan “Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik dan nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran agar lebih efektif dan efisien”. Azhar Arsyad (2013:10) menyatakan “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran meliputi alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video kamera, Vidio recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, telefisi dan computer. Proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dan sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Proses pembelajaran antara materi, guru, strategi, media dan siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai dengan kedudukan masing-masing. Guru berkedudukan sebagai penyalur pesan dan siswa berkedudukan sebagai penerima pesan, sedangkan media kedudukannya sebagai perantara dalam pembelajaran. Namun pemilihan media yang tepat sangat dipengaruhi oleh strategi, pendekatan, metode dan format pembelajaran yang diberikan guru.

2.1.7 Pengertian Media Gambar

Gambar atau foto adalah media yang paling utama dipakai sebab merupakan bahasa yang paling utama, yang amat dimengerti dan dapat digunakan dimana-mana. Hamdani (2011:262) menyatakan “Media gambar adalah penyajian visual dua dimensi yang memanfaatkan rangkaian gambar sebagai saran pertimbangan mengenai kehidupan sehari-hari, misalnya menyangkut manusia, peristiwa, benda, tempat, dan sebagainya”. Solihatin (2012:27) menyatakan “Media gambar adalah media yang

paling umum dipakai dalam pembelajaran”. Gambar/foto sifatnya universal, mudah di mengerti dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa”. Musfiqon (2012:73) menyatakan “Media gambar adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi yang berupa foto atau lukisan.

Media gambar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, berupa gambar atau sejenisnya yang menempatkan benda yang banyak dan umum digunakan, mudah dimengerti dalam pembelajaran serta untuk mengatasi kesulitan menampilkan benda aslinya di dalam kelas. Media gambar berfungsi memberikan variasi dan fakta yang mungkin akan dilupakan atau diabaikan. Media gambar sederhana, mudah dalam pembuatannya dan mudah harganya. Media gambar terdiri atas gambar, bagan, diagram, grafik, poster, kartu dan komik.

Dalam pengajaran dengan menggunakan media gambar terdapat beberapa prinsip yang harus dipenuhi:

- a. Gambar harus realistis dan digunakan dengan hati-hati.
- b. Gambar sangat terperinci dengan realisme yang sulit diproses dan dipelajari.
- c. Sering mengganggu perhatian.
- d. Gambar harus berfungsi untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep.
- e. Warna harus digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

Beberapa kelebihan media gambar:

- a. Sifatnya konkret. Gambar lebih realistis, menunjukkan pokok masalah dibandingkan dibandingkan dengan media visual.
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas dan tidak selalu bias anak-anak dibawa ke objek/pariwisata tersebut.
- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.

- d. Foto atau gambar dapat diperjeles suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga daapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- e. Foto/gambar harganya murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Kelemahan media gambar:

- a. Gambar hannya menekankan persepsi.
- b. Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

2.1.8 Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar

Tatang (2012:254) langkah-langkah penggunaan media gambar adalah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pembelajaran dan penentu media.
- b. Mempelajari bahan/materi yang akan disampaikan.
- c. Menyiapkan segala peralatan atau media yang akan digunakan.
- d. Menjelaskan kepada siswa tentang tujuan yang akan dicapai.
- e. Menjelaskan materi beserta bagian-bagian dari media gambar.
- f. Setelah penyampaian materi selesai, guru bersama siswa secara bersama mengulas materi yang telah dipelajari bersama dengan melakukan tanya jawab kemudian menyimpulkan bersama.

2.1.9 Hakikat Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social dan hamaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdispliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu social diatas.

Susanto, Ahmad (2014:10) menyatakan, “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan”. Dalam pembelajaran IPS selalu berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala macam tingkah laku dan kebutuhannya. Ilmu Pengetahuan Sosial selalu melibatkan manusia untuk berusaha memenuhi kebutuhan materinya, pemanfaatan sumber daya yang ada dan terbatas untuk mengatur kesejahteraan hidupnya.

Ruang lingkup IPS pada jenjang SD dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi, sejarah, dan ekonomi atau pengetahuan sosial dan sejarah. Terutama gejala sosial dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang terdapat dalam lingkungan hidup siswa-siswa sekolah dasar tersebut yaitu mulai dari lingkup gejala dan masalah kehidupan yang ada di sekitar tempat tinggal dan lingkungan sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan sosial disekolah dasar dibagi dalam dua kajian pokok yang dibagi dalam dua kajian pokok yang digabung menjadi satu kajian IPS terpadu. Pembelajar IPS bukan hanya menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan siswa, melainkan lebih jauh kebutuhannya sendiri dan sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat.

2.1.10 Materi Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Manusia

A. Pengertian Kebutuhan Manusia

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kebutuhan berarti sesuatu yang dibutuhkan. Maka, kebutuhan manusia dapat diartikan sebagai sesuatu yang dibutuhkan oleh manusia, atau keinginan manusia yang harus dipenuhi, demi tercapainya kepuasan rohani maupun jasmani untuk keberlangsungan hidupnya. Kebutuhan ini dapat berupa barang ataupun jasa. Apabila manusia dapat memenuhi

kebutuhannya, maka dapat dikatakan, hidupnya telah mencapai kemakmuran. Begitu juga dengan kemakmuran, kemakmuran dapat terjadi, bila sebagian besar kebutuhan hidup manusia terpenuhi.

Namun kemakmuran disini beda dengan kekayaan ya Gramedians. Jika kekayaan merujuk pada suatu arti terpenuhinya sebagian besar kebutuhan hidup manusia, sedangkan kekayaan merujuk pada jumlah harta, atau materi yang dimiliki oleh seseorang.

B. Macam-macam Kebutuhan Manusia

Gramedians. Apa saja sih kebutuhan kalian? Berapa jumlahnya, jenisnya apa saja?. Ada yang bisa menjawab? Agar lebih jelas dan paham, kita simak bersama yuk, beberapa kelompok jenis kebutuhan manusia.

1. Kebutuhan Manusia Menurut Intensitasnya

Perlu kalian ketahui, ternyata kebutuhan, ada intensitasnya. Nah, berdasar intensitas, kebutuhan juga masih diturunkan menjadi beberapa kelompok, kita lihat yuk!

a. Kebutuhan Primer, Kebutuhan primer disebut juga sebagai kebutuhan pokok, merupakan kebutuhan manusia akan hidup yang layak. Kebutuhan primer, diantaranya adalah sebagai berikut: Pangan, pangan merupakan kebutuhan primer yang pertama dan utama. Pangan dapat diperoleh dengan mengolah dari sumber hewani maupun nabati. Sandang, sandang memiliki pengertian bahan pakaian, jadi pakaian termasuk dalam kebutuhan primer manusia. Pakaian berfungsi untuk melindungi tubuh manusia dari lingkungan luar, seperti sengatan sinar matahari, cuaca dingin, serangan binatang, dan juga melindungi tubuh dari keinginan atau pikiran asusila.

Papan, identik dengang rumah atau tempat tinggal. Rumah atau tempat tinggal berfungsi sebagai tempat perlindungan dan tempat beraktivitas. Papan menjadi kebutuhan primer, meski statusnya sebagai milik sendiri, atau menyewa dari pihak

lain. Sebagai kebutuhan primer dari manusia, sangat penting untuk tetap menjaga pola hidup makan yang sehat karena dapat mempengaruhi tubuh dan juga kesehatan. Pada buku *Makan Jangan Asal Kenyang Pola Hidup Makan Sehat*, kamu akan diberikan informasi mengenai berbagai makanan yang baik untuk memenuhi gizi harian.

b. Kebutuhan Sekunder, Kebutuhan sekunder merupakan kebutuhan yang muncul setelah kebutuhan primer terpenuhi. Setiap individu memiliki kebutuhan sekunder yang beragam, kebutuhan ini tergantung pada keinginan dan kemampuan masing-masing individu untuk memenuhi. Kebutuhan sekunder bagi individu, misalnya kendaraan, sepatu, telephone, make up, dan banyak lagi yang lain.

c. Kebutuhan Tersier, Kebutuhan tersier merupakan turunan berikutnya dari kelompok kebutuhan manusia berdasar intensitasnya. Kebutuhan tersier akan muncul jika kebutuhan primer dan sekunder telah terpenuhi. Biasanya kebutuhan tersier lebih cenderung pada pemuasan kebutuhan akan barang mewah yang menjadi bagian dari hiburan. Yang termasuk kebutuhan tersier adalah rumah mewah, mobil sport, baju bermerk, liburan ke luar negeri dan banyak lagi contoh lainnya.

2. Kebutuhan Manusia Berdasar Waktu Keperluannya

Kebutuhan berdasar waktu keperluannya disini bukan membicarakan mengenai durasi ya, Gramedians. Tetapi akan menjelaskan mengenai masa. Agar lebih jelas, mari kita simak secara langsung ya. Kebutuhan ini terbagi menjadi tiga, yakni:

a. Kebutuhan Mendesak, Kebutuhan mendesak, bisa jadi bukan merupakan kebutuhan yang direncanakan sebelumnya, kebutuhan ini bisa sewaktu-waktu muncul bersifat kritis, genting, atau darurat, cenderung memaksa untuk segera dipenuhi. Bisa berkaitan dengan nyawa individu, jika kebutuhan ini tidak dipenuhi. Sebagai contoh, pemenuhan kebutuhan plasma darah untuk orang yang terinfeksi virus atau penyakit.

b. Kebutuhan Sekarang, Hampir sama dengan kebutuhan mendesak, hanya berbeda akibatnya, kebutuhan sekarang merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi saat ini,

tidak dapat ditunda. Sebagai contoh, membawa orang berobat ke dokter, memberi bantuan kepada korban bencana alam, sebelum mereka kelaparan.

c. *Kebutuhan yang Akan Datang*, Berdasar waktu keperluannya, jenis kebutuhan ini merupakan yang paling toleran, karena kebutuhan ini boleh dipenuhi di kemudian hari, dapat ditunda, dan sifatnya tidak mendesak. Namun ada baiknya, jika dipersiapkan sekarang, atau dimulai dari sekarang. Sebagai contoh, asuransi, dan investasi.

3. Kebutuhan Manusia Berdasarkan Sifatnya

Pengelompokan kebutuhan manusia berikutnya adalah kebutuhan manusia berdasarkan sifatnya.

a. *Kebutuhan Jasmani*, Pasti sudah paham ya, yang namanya jasmani, berkaitan dengan raga atau tubuh. Kebutuhan jasmani merupakan kebutuhan yang diperlukan oleh tubuh agar dapat memenuhi kepuasan raga. Sebagai contoh, olah raga, istirahat, berpakaian, dan masih banyak lagi yang lainnya.

b. *Kebutuhan Rohani*, Sebagai pendamping jasmani, maka ada pula kebutuhan rohani. Kebutuhan rohani merupakan kebutuhan yang diperlukan oleh batin atau jiwa, pengaruh jika kebutuhan ini dipenuhi adalah, manusia mendapat kebahagiaan. Sebagai contoh adalah ibadah, hiburan, kumpul bersama teman, dan yang lainnya.

4. Kebutuhan Manusia Berdasarkan Subjeknya

Pada kelompok ini, kebutuhan manusia dibagi lagi menjadi dua macam, seperti berikut yang ada di bawah ini.

a. *Kebutuhan Individu*, Dari judul, definisinya sudah jelas, berarti merupakan kebutuhan yang diperlukan oleh setiap individu. Mengapa disebut sebagai kebutuhan individu? Karena setiap individu lahir beragam dan memiliki kebutuhan masing-masing. kebutuhan antara seorang individu berbeda dengan individu yang lain.

b. *Kebutuhan Kolektif*, Kebutuhan kolektif merupakan suatu kebutuhan yang pemanfaatannya untuk kepentingan orang banyak. Sebagai contoh, pembangunan jembatan, pembangunan waduk, renovasi jalan, pembangunan stadion.

5. Kebutuhan Menurut Sosio-Budaya

Kata sosio di atas, berkaitan erat dengan sosial, atau lingkungan sosial masyarakat, sedangkan budaya merupakan sesuatu yang berasal dari tradisi masyarakat setempat, tentunya juga mencakup aspek-aspek psikologis. Maka, kebutuhan tersebut dapat dibagi lagi menjadi beberapa kebutuhan seperti yang ada di bawah ini.

a. Kebutuhan Sosial, Kebutuhan sosial merupakan kebutuhan yang muncul karena kedudukan seorang individu dalam masyarakat, sehingga individu tersebut harus mampu menyelenggarakan berbagai upaya, agar dipandang layak. Sebagai contoh sumbangan sosial, kendaraan bermotor, dan lain sebagainya.

b. Kebutuhan Psikologis, Kebutuhan psikologis merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan rohani, atau kondisi batin dari seseorang. Sebagai contoh kebutuhan untuk diterima oleh orang lain, kebutuhan dicintai, kebutuhan akan kebebasan dan rasa aman.

C. Alat Pemuas Kebutuhan Manusia

Alat pemuas kebutuhan manusia merupakan segala sesuatu yang bersifat dapat memenuhi kebutuhan manusia, alat tersebut berupa barang dan juga jasa. Alat pemuas kebutuhan yang berbentuk barang atau benda tentunya merupakan jenis alat pemuas kebutuhan yang dapat dilihat, disentuh dan memiliki berat atau massa.

1. Barang

Barang merupakan segala sesuatu yang berwujud atau berjasad. Jadi, barang adalah berbagai benda yang memiliki wujud fisik, dan digunakan oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhan.

Ciri-ciri barang:

- a. Berwujud atau berjasad.
- b. Memiliki nilai dan manfaat yang dapat dirasakan, apabila digunakan.
- c. Bila dipakai, maka nilai, manfaat serta wujud fisiknya akan semakin menyusut dan lama-lama habis.

2. Jasa

Jasa tidak memiliki bentuk fisik, jasa merupakan perbuatan yang memberikan segala sesuatu yang diperlukan orang lain, pada umumnya jasa ini berhubungan dengan keterampilan seseorang.

Ciri-Ciri Jasa :

- a. Tidak berwujud, sehingga tidak dapat disentuh.
- b. Hanya dapat dirasakan, kepuasannya berupa batin.
- c. Tidak akan pernah habis

Sebagai contoh jasa pengantaran barang, jasa potong rambut, jasa transportasi, dan jasa yang lainnya.

D. Faktor yang Memengaruhi Kebutuhan Manusia

Sebagai makhluk hidup, manusia memiliki beraneka ragam kebutuhan, kebutuhan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor tersebut tidak dapat berdiri sendiri, melainkan saling terkait satu sama lain, sesuai dengan situasi dan kondisi yang sedang terjadi. Mau tahu faktor apa saja yang memengaruhi kebutuhan manusia? Yuk, ikuti lagi.

1. Faktor Kondisi Alam

Alam memiliki peran yang memengaruhi faktor kebutuhan manusia. Kondisi alam berkaitan dengan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia. Manusia akan melakukan usaha dan upaya untuk memenuhi kebutuhan yang dipengaruhi oleh kondisi alam dimana individu tersebut tinggal. Sebagai contoh, orang yang tinggal di daerah dataran tinggi, seperti Dieng, tentunya membutuhkan selimut atau pakaian yang tebal agar dapat menahan hawa dingin. Sedangkan untuk orang yang tinggal di daerah pesisir, atau pantai, yang beriklim tropis pasti lebih memerlukan pakaian yang tipis atau berbahan dingin.

2. Faktor Kepercayaan Agama Yang Dianut

Suatu ajaran agama atau kepercayaan yang dianut oleh seseorang memiliki kebutuhan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Sebagai contoh, umat

muslim, tidak mengonsumsi segala makanan yang mengandung babi, karena dalam ajaran agama Islam melarang hal tersebut, atau istilahnya haram. Bagi umat Hindu, dilarang untuk mengonsumsi semua makanan yang mengandung sapi. Dari peristiwa ini, kita dapat melihat sisi perbedaan kebutuhan antara satu dengan yang lainnya. Setiap agama memerlukan alat pemenuhan kebutuhannya sebagai sarana kelancaran dalam menjalankan ibadah.

3. Faktor Adat Istiadat

Sebuah adat istiadat yang muncul dari tradisi turun temurun, dan berlaku di masyarakat akan sangat berpengaruh terhadap kebutuhan yang dimiliki oleh setiap manusia. Karena, tradisi akan memengaruhi perilaku dan tujuan hidup sekelompok masyarakat yang berada di suatu tempat tertentu. Perbedaan adat dan tradisi inilah yang memunculkan perbedaan kebutuhan antara satu dengan yang lain. Sebagai contoh, upacara perkawinan dengan menggunakan adat Jawa, tentu berbeda tata caranya dengan yang menggunakan adat Sunda.

4. Faktor Pekerjaan atau Profesi

Setiap profesi atau pekerjaan memiliki karakteristik masing-masing. Beragam profesi yang ada, memiliki kebutuhan yang beragam pula. Sebagai contoh, seorang dokter membutuhkan alat bantu stetoskop sebagai pendukung pekerjaannya. Seorang petani memiliki kebutuhan yang berbeda dengan dokter, petani lebih membutuhkan cangkul, traktor, pupuk, dan benih, sebagai pendukung profesinya.

5. Tingkat Peradaban

Perkembangan zaman akan selalu diikuti oleh perkembangan peradaban manusia. Semakin tinggi peradaban di masyarakat, kualitas kebutuhan manusia akan semakin meningkat pula, hal tersebut bisa terjadi, karena modernisasi membuat kualitas serta mutu kebutuhan yang dimiliki oleh seseorang, menjadi semakin tinggi. Jika pada zaman prasejarah, kebutuhan manusia masih relatif sedikit, seiring berjalannya waktu dan perkembangan peradaban yang terjadi, manusia akan berusaha untuk memenuhi kebutuhan hidupnya hingga mencapai kemakmuran.

Sebagai contoh, dahulu kala manusia tidak membutuhkan kendaraan, saat ini, kendaraan menjadi kebutuhan utama dan penting, karena dapat mengefisienkan waktu yang dimiliki agar aktivitas menjadi lebih ringan atau dapat cepat sampai tujuan. Selain itu, kebutuhan manusia modern tentu memiliki selera yang semakin meningkat, sehingga membuat manusia memiliki kebutuhan yang kualitasnya semakin tinggi.

6. Faktor Penghasilan

Setiap orang yang bekerja, pasti memiliki penghasilan, meski besar kecilnya penghasilan tidak sama. Jenis pekerjaan dan jabatan seseorang menentukan besar kecilnya penghasilan seseorang. Faktor besar kecilnya penghasilan yang dimiliki oleh seseorang, sangat berpengaruh terhadap kebutuhan masing-masing. Sebagai contoh, orang dengan penghasilan pas-pasan, tentu akan lebih fokus untuk memenuhi kebutuhan pokoknya saja. Namun bagi orang yang memiliki penghasilan lebih, tingkat kebutuhannya akan lebih besar, meski besar kecilnya kebutuhan masing-masing individu bisa dikatakan relatif. Namun orang berpenghasilan lebih besar, lebih leluasa memenuhi kebutuhannya yang selain kebutuhan primer.

7. Faktor Umur

Pertumbuhan manusia dimulai dari kelahiran, bayi, anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. Faktor usia berpengaruh terhadap kebutuhan hidup. Kebutuhan akan mengikuti pertumbuhan usia seseorang. Sebagai contoh, kebutuhan seorang bayi, berbeda dengan orang dewasa. Kebutuhan anak-anak, juga berbeda dari kebutuhan orang tua.

8. Faktor Tingkat Kepuasan

Manusia lahir membawa sifat unik, satu dengan yang lain tidak pernah ada yang identik. Begitu juga dengan pemenuhan tingkat kepuasan. Setiap manusia memiliki tingkat kepuasan yang berbeda. Tingkat kepuasan inilah yang memengaruhi kebutuhan hidup yang dimiliki. Seseorang yang tidak mudah puas dengan apa yang sudah dimiliki, pasti tingkat kebutuhannya lebih besar dibandingkan dengan orang yang mudah puas dengan apa yang telah dimiliki orang tersebut.

9. Faktor Hobi atau Kegemaran

Penyebab seseorang memiliki kebutuhan yang berbeda yang berikutnya adalah faktor hobi dan kegemaran. Hobi dan kegemaran sangat beragam, sebagai contoh, seorang yang hobi bermain musik gitar, akan membutuhkan gitar, bukan alat pancing. Seseorang yang punya hobi melukis, akan membutuhkan kanvas, cat, dan kuas, bukan gitar. Begitu juga dengan seseorang yang hobi naik gunung, pasti lebih memerlukan tas ransel besar, jaket, celana gunung, sepatu, tenda, serta perangkat naik gunung lainnya, bukan kanvas atau cat.

10. Faktor Pendidikan

Pendidikan di negara kita berjenjang, dari mulai PAUD hingga perguruan tinggi. Jenjang pendidikan ini memiliki andil terhadap kebutuhan seseorang. Sebagai contoh, anak PAUD memiliki kebutuhan yang berbeda dengan anak SD, anak SD memiliki kebutuhan yang berbeda juga dengan mahasiswa, begitu juga dengan mahasiswa, kebutuhannya beda dengan anak PAUD.

11. Faktor Jenis Kelamin

Secara kodrati, manusia diciptakan ada pria dan juga ada wanita. Masing-masing memiliki kodrat lahir yang berbeda. Secara kasat mata, fisik pria berbeda dengan wanita. Bahkan dapat dikatakan, kebutuhan wanita bisa jadi lebih banyak dibandingkan dengan kebutuhan pria. Wanita membutuhkan perlengkapan untuk merias diri, seperti make up, tas, gaun, perhiasan, dan lainnya. Wanita dominan tidak menyukai kegiatan-kegiatan yang melibatkan urusan fisik atau aktivitas keras. Sedangkan pria sendiri, cenderung lebih menyukai hal-hal yang melibatkan urusan fisik, seperti beladiri, panjat tebing, otomotif, dan lainnya.

2.2 Kerangka Berfikir

Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) sering di anggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menarik, dan tidak bermakna. Hal ini dikarenakan guru kurang dapat memotivasi siswa karena pada hakikatnya proses

belajar-mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan melalui media tertentu yang menyebabkan hasil belajar siswa berkurang.

Oleh karena itu, peneliti akan menerapkan pembelajaran media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Alasan untuk menggunakan pembelajaran media gambar adalah supaya proses pembelajaran lebih menarik dan menarik perhatian siswa untuk konsentrasi serta untuk membiasakan siswa untuk mengamati dan mengingat sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar dan juga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Sistem pemberian evaluasi diberikan secara individu dan per kelompok. Dengan catatan, jika kuis yang diberikan secara individu, ketika guru memberikan kuis kepada individu dalam kelompok masing-masing maka siswa dalam kelompok tersebut tidak boleh saling membantu. Kemudian untuk setiap kelompok, guru memberikan kuis kepada seluruh siswa dalam setiap kelompok maka para siswa diberikan waktu untuk bekerja sama/saling membantu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran audio visual mampu mendorong, memotivasi, dan menarik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan.

2.3 Defenisi Operasional

1. Belajar adalah aktifitas yang berlangsung dalam interaksi yang menghasilkan perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, pemahaman, perubahan, dan keterampilan dalam individu siswa dengan menggunakan media gambar.
2. Mengajar adalah suatu penyampaian materi Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita dalam pembelajaran IPS menggunakan media gambar oleh guru dan menanamkan pengetahuan kepada anak didik.
3. Pembelajaran adalah interaksi yang dilakukan guru dengan siswa untuk menciptakan pengetahuan dan keterampilan agar tercapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan media gambar.

4. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang di hasilkan melalui proses pembelajaran yang sudah dilakukan secara berulang ulang-ulang melalui pengalaman belajarnya.
5. Media gambar adalah media pembelajaran yang di gunakan guru dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran media gambar siswa diharuskan berperan aktif dan mampu berfikir, media ini dipilih untuk melatih siswa untuk mampu menghadapi berbagai masalah baik itu masalah perorangan maupun masalah kelompok untuk di pecahkan sendiri atau secara kelompok.
6. IPS adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat di SD yang mempelajari tentang kehidupan sosial bermasyarakat, mengembangkan potensi yang ada serta upaya memecahkan masalah sosial.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas serta kajian teori-teori yang mendukung, maka hipotesis penelitian yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu: terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 060934. Kecamatan Medan Johor Tahun Pelajaran 2022/2023.