

# STUDI KASUS DAMPAK PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KOMPETENSI PEDAGOGIS GURU DI SEKOLAH DASAR NEGERI 04 SUSUKAN

Lelly Qodariah dan Laely Armiyati  
FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

## ABSTRACT

*A Learning quality is based on teacher's quality. The teacher as a director of teaching should have a good pedagogical competence which the Indicators are able to implementation learning strategy and using media education. The purpose of this paper is to find out how the training can increase pedagogical competence of teacher's elementary school in social studies. The method of this paper is case study in SD Negeri Susukan 04 Pagi. The result showed that training can increase pedagogic competence of teacher of elementary school.*

## PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pasal a dan c (Depdiknas,2009:1-2), menyebutkan bahwa guru mempunyai fungsi, peran, dan kedudukan yang sangat strategis dalam pembangunan nasional di bidang pendidikan, yaitu upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, dan mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur, dan beradab berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Saat ini profesi guru tengah menjadi primadona bagi generasi muda Indonesia. Fenomena ini merupakan akibat dari meningkatnya kesejahteraan guru dengan adanya program sertifikasi guru. Peningkatan kesejahteraan ini dibarengi oleh tuntutan atas profesionalisme guru. Hal ini dijabarkan dengan jelas dalam Undang-undang Guru dan Dosen BAB IV Pasal 10 (Depdiknas 2005:10), bahwa seorang guru profesional dituntut untuk memiliki empat kompetensi, yaitu: (1) Pedagogik, (2) Sosial, (3) Kepribadian, dan (4) Profesional.

Tuntutan atas empat kompetensi tersebut menjadi bagian yang tak terpisahkan dari keinginan atas perbaikan sistem pendidikan Indonesia. Dari empat kompetensi tersebut, yang menjadi bagian langsung dalam kegiatan pembelajaran adalah kompetensi pedagogis atau

kompetensi mengajar. Kompetensi pedagogik mencakup ketrampilan dalam menggunakan metode dan media pembelajaran. Hasil observasi awal yang dilakukan pada guru-guru SD ketika melakukan kegiatan Pendidikan Latihan Profesi Guru di UHAMKA tahun 2011 memperlihatkan bahwa masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran ketika mengajar.

Rendahnya optimalisasi media dalam pembelajaran, merupakan akibat dari pendewaan terhadap kecanggihan teknologi. Saat ini, opini publik mengisyaratkan bahwa media pembelajaran yang menarik adalah berbasis teknologi. Pemahaman ini tidak sepenuhnya salah, tetapi tidak sepenuhnya benar pula. Satu sisi, kewajiban untuk paham teknologi merupakan tuntutan bagi guru, sebagai efek dari derasnya arus globalisasi yang membawa serta perkembangan teknologi di dalamnya. Di sisi lain, tuntutan ini mempersulit sekolah dan guru, terutama dari segi finansial, karena mahalnya peralatan yang harus disediakan untuk mewujudkan pembelajaran berbasis teknologi ini. Bagi sekolah-sekolah yang memiliki modal besar, tidaklah menjadi masalah, tetapi bagi sekolah yang berada di pinggiran dan hanya mengandalkan BOS (Bantuan Operasional Sekolah) dari pemerintah, akan sangat menjadi masalah. Selain itu, faktor usia guru SD yang mayoritas di atas 40 tahun, mempersulit internalisasi teknologi dalam pembelajaran di SD. Tuntutan untuk membuat media berbasis IT berbenturan dengan

rendahnya minat guru untuk belajar. Akibatnya, banyak guru yang berkecil hati dan memilih untuk tidak menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, tim Pengabdian Masyarakat FKIP UHAMKA (Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka) mengadakan pelatihan desain media pembelajaran IPS terhadap guru di SD Negeri Susukan 04 Pagi.

Tujuan penulisan makalah ini untuk membahas dampak pelatihan mendesain media pembelajaran terhadap peningkatan kompetensi pedagogik guru SD. Metode yang dipakai adalah studi kasus di SD Negeri 04 Susukan, Jakarta Timur.

### PEMBAHASAN

#### Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

James A. Banks (1990:3) menyatakan bahwa *social studies* sebagai bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah mempunyai tanggungjawab pokok mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai, yang diperlukan dalam hidup bernegara di masyarakat. *Social Studies* kemudian diterjemahkan dan disepakati di Indonesia sebagai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Soemantri (2001:89) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, tetapi merupakan sebuah program pendidikan, maka dapat dimengerti apabila dalam struktur disiplin ilmu pendidikan maupun ilmu-ilmu sosial tidak tampak adanya *social studies* / IPS. Materi dalam IPS merujuk pada ilmu-ilmu sosial, namun ilmu sosial dikaji secara akademis-teoritis, sementara IPS mengkaji secara praktis.

Kajian IPS berfokus pada permasalahan sosial yang mendesak untuk dicari solusinya. Oleh karena itu untuk mengkaji IPS, terdapat tiga pendekatan yaitu: (1) Interdisipliner, (2) Multidisipliner dan (3) Terpadu (*integrated*). Di Indonesia, pengkajian IPS dilakukan di tingkat Sekolah Dasar dan Menengah. Di Sekolah Menengah secara interdisipliner, sedangkan di Sekolah Dasar dikaji secara terpadu. Perbedaan ini terkait erat dengan diferensiasi karakteristik antara siswa Sekolah Dasar dan Menengah.

Pengkajian IPS secara terpadu (*integrated*) adalah pembelajaran yang beranjak dari suatu tema tertentu sebagai pusat perhatian yang digunakan untuk memahami gejala dan konsep lain, baik dari bidang studi

bersangkutan atau yang lain. Selanjutnya dikemukakan bahwa pembelajaran terpadu memiliki ciri-ciri, yaitu berpusat pada anak, memberi pengalaman langsung, pemisahan antar bidang studi tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai bidang studi dalam satu pembelajaran, bersikap luwes, dan hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan siswa (Sapriya,2007:35).

#### Media Pembelajaran

Menurut susunan katanya Media Pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran yang memiliki arti, Media menurut Heinich dan Ibrahim, seperti dikutip I Wayan Santyasa (2007:3), merupakan bentuk jamak dari kata medium yaitu perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) menyebutkan bahwa media pendidikan adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dapat didengar, dan dibaca (Arief S. Sadiman dkk,2006).

Media pembelajaran adalah suatu perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan, sedangkan peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut (Arief S. Sadiman,dkk.,2006:19). Media belajar diartikan oleh Oemar Hamalik (1994:11) sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Menurut Yusuf Hadi Miarsoyang dikutip Darwanto (2007:110) bahwa prinsip umum penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu:

1. Media harus merupakan bagian integral dari pelajaran; media pendidikan bukan merupakan hiasan, sehingga kalau kita ingin mengisi dinding kelas dengan media grafika, misalnya, tidak dapat kita ambil begitu saja gambar yang menarik sebagai hiasan. Seringkali masih terdapat guru mengumpulkan benda, alat dan lain-lain yang menarik, yang tidak ada hubungannya dengan kurikulum dan pelajaran;
2. Anak-anak harus dipersiapkan dan diperlakukan

sebagai peserta yang aktif; kalau terlalu bersemangat, guru sering cenderung untuk mengusahakan media yang hebat hingga anak dapat belajar tanpa susah payah dan tanpa kegiatan yang berarti. Hal ini merupakan tindakan yang berlebihan, dan hendaknya dipegang ungkapan “usahakan media yang sederhana dengan peserta didik yang aktif”.

Menurut Yudhi Munadi (2008:36-48) **fungsi Media Pembelajaran**, yaitu:

**1. Sebagai penyalur, penyampai, dan penghubung** antara guru dan peserta didik. Media pembelajaran adalah “bahasanya guru”. Media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar,

**2. Fungsi Semantik**; merupakan kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik). Pemanfaatan bahasa untuk menyampaikan pesan (materi pelajaran) oleh guru, dapat digantikan dengan penggunaan media. Misalnya, guru menunjukkan gambar candi Borobudur dan candi Prambanan untuk mengajarkan tentang perbedaan antara candi Hindu dan candi Budha. Dengan menunjukkan gambar tersebut, guru dapat menghemat bahasa dan peserta didik dapat lebih memahami apa yang dimaksudkan oleh guru,

**3. Fungsi Manipulatif**; ditunjukkan oleh karakteristik media yang mampu mengatasi batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan inderawi. Kemampuan media dalam mengatasi batas ruang dan waktu, contohnya ialah menghadirkan objek-objek tempat, benda, dan peristiwa yang ada dan terjadi di luar negeri dalam bentuk gambar atau film. Kemampuan media dalam mengatasi keterbatasan inderawi, contohnya adalah membantu peserta didik memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, seperti pemanfaatan gambar untuk memahami proses metamorfosis,

**4. Fungsi psikologis**, yaitu fungsi media sebagai:

**a. Fungsi Atensi**: adalah media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi ajar,

**b. Fungsi Afektif**, yaitu kemampuan media pembelajaran untuk menggugah perasaan, emosi, dan tingkat

penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu,

**c. Fungsi Kognitif**, yaitu kemampuan media pembelajaran untuk menampilkan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek tertentu, baik berupa benda, orang, tempat, ataupun peristiwa, akan menambah pengalaman peserta didik. Aktivitas kognitif meliputi persepsi, mengingat, dan berpikir. Fungsi kognitif media pembelajaran, tercermin dalam misalnya, kegiatan peserta didik pergi berdarwisata. Setelah kegiatan darmawisata peserta didik mampu menceritakan kembali kepada teman lainnya. Kemampuan peserta didik untuk mengeluarkan gagasan dalam bentuk cerita kepada temannya tersebut, menunjukkan bahwa ia mencatat pengalaman-pengalamannya dalam bentuk tanggapan dan gagasan pada ingatannya,

**d. Fungsi Imajinatif**; pemanfaatan media akan memancing daya imajinasi peserta didik,

**e. Fungsi Motivasi**; pemanfaatan media pembelajaran akan membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Kreativitas guru dalam mengkombinasikan berbagai media pembelajaran dituntut agar peserta didik tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung,

**f. Fungsi sosio-kultural**; maksudnya adalah media pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta didik, maupun antara peserta didik dan guru. Kesulitan guru untuk memberikan pemahaman terhadap peserta didik terkadang dikarenakan oleh perbedaan adat, budaya, dan pengalaman. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mengatasinya.

### **Pemilihan Media Pembelajaran**

Menurut Sadiman (2007:38) Media Pembelajaran dikelompokkan menjadi dua yaitu:

**1. Media yang langsung digunakan** (*Media by Utilization*); merupakan komoditi perdagangan dan siap pakai

**2. Media rancangan** (*Media by Design*); merupakan media yang dirancang dan dipersiapkan khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu.

Menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:120) yang menjadi pertimbangan dalam memilih media yaitu (1) Jenis kemampuan yang akan dicapai; (2) Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri; (3) Kemampuan guru dalam menggunakan media; (4) Keluwesan dan

fleksibilitas dalam penggunaannya; (5) Kesesuaian dengan alokasi waktu dan fasilitas pendukungnya; (6) Ketersediaan; (7) Biaya.

**Pelatihan Mendesain Media Pembelajaran sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru SD**

Yudhi Munadi (2008: 54) mengklasifikasikan media dalam proses pembelajaran menjadi empat yaitu: (1) media audio, (2) media visual, (3) media audio-visual, dan (4) multimedia, sebagaimana terlihat dalam tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Klasifikasi Media Berdasarkan Keterlibatan Indera**

Indera yang terlibat	Nama Media	Sifat Pesan	Program (Software)	Penyalur (Hardware)	Peralatan Proyeksi
Pendengaran	Media Audio	Audio verbal dan non verbal	Program (Software) Program Radio: - Siaran Langsung - Siaran Tunda (Rekam) Program Audio Rekam: Sajian Bahan Diskusi, Musik, Narasi, Dongeng, Drama (Poetry), dan sebagainya.	Radio	
Penglihatan	Media Visual	Visual-verbal  Visual nonverbal-grafis	Tulisan Verbal Sketsa, Lukisan, Photo, Grafik, Diagram, Bagan, Peta	Buku, Majalah, Koran, Poster, Modul, Komik, Atlas, Papan Visual Transparansi Komputer	Opaque, Projector  OHP Digital Projector
		Visual non verbal Tiga dimensi	Model	Maket (miniatur), Mock up (alat tiruan), Specimen (barang contoh), Diorama	
Pendengaran dan Penglihatan	Media Audio Visual	Verbal dan nonverbal, terdengar dan terlihat	Program audio visual: Film Dokumenter, film Docudokumen ter, Film Drama, dan sebagainya.	Film 8 mm, 16 mm, 35 mm  Video:  Pita magnetik, Video Disc, Chip Memory	Film Projector  Digital Projector
Multi indera	Multi Media	Pengalaman Langsung	- Komputer - Pengalaman berbuat (lingkungan nyata dan karyawisata - Pengalaman terlibat		

Sumber: Yudhi Munadi. Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru. (2008:54).

Menurut Edi Sukardi dalam kegiatan Pelatihan Instruktur FKIP UHAMKA, bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran mengharuskan guru untuk berinovasi mengembangkan media. Beberapa hal yang saling berkaitan dan harus diperhatikan oleh guru dalam pengembangan media, yaitu:

1. Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran,
2. Kesesuaian media dengan sasaran; ialah media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.
3. Kemudahan dalam pembuatan dan penyajian fungsi efektivitas dan efisiensi dalam pembuatan media. Media yang mahal dan teknologi *minded*, tetapi guru tidak mampu mengembangkan dan menyajikannya dalam proses belajar mengajar, hanya akan menjadi sia-sia.

Penggunaan dan pengembangan media pembelajaran terkait erat dengan fasilitas yang tersedia di sekolah. Apabila tidak ada komputer, televisi, VCD Player, *sound*, maka penggunaan media audio, audio-visual, dan multimedia tidak akan efektif. Permasalahan ini dihadapi oleh sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan dana untuk menyediakan fasilitas tersebut. Untuk mengatasinya, tim pengabdian masyarakat dari Program Studi Pendidikan Sejarah melakukan kegiatan pengabdian di Sekolah Dasar Negeri 04 Pagi Susukan, Jakarta Timur pada tanggal 6 September 2012.

Kegiatan pelatihan media pembelajaran di SD Negeri 04 Pagi Susukan diikuti oleh 26 peserta, yang terdiri atas guru dan mahasiswa program studi PGSD yang sedang melakukan Praktek Pengalaman Lapangan UHAMKA. Pelatihan dilakukan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam pembelajaran IPS, khususnya media pembelajaran. Banyaknya keluhan guru SD di Susukan terkait minimnya media pembelajaran IPS yang representatif dan murah, menjadi alasan dipilihnya lokasi kegiatan. Sebelum kegiatan pelatihan, guru merasa kesulitan dalam mencari dan membuat media pembelajaran IPS yang mudah, murah, menarik dan mewakili materi. Pada kegiatan monitoring, tim menemukan peningkatan terhadap kompetensi guru terkait penggunaan media pembelajaran. Setelah pelatihan, penggunaan media dalam pembelajaran IPS di kelas meningkat.

Dalam kegiatan pelatihan, dikembangkan media pembelajaran IPS yang mudah, murah, menarik, dan

# PENDIDIKAN

mewakili materi. (4 M). Tahap-tahap yang dilaksanakan sebagai berikut:

## 1. Tahap persiapan, mencakup:

- a. Pemberitahuan terhadap pihak sekolah terkait penyelenggaraan pelatihan desain media pembelajaran IPS
- b. Memilih materi IPS dan melakukan perancangan media pembelajaran

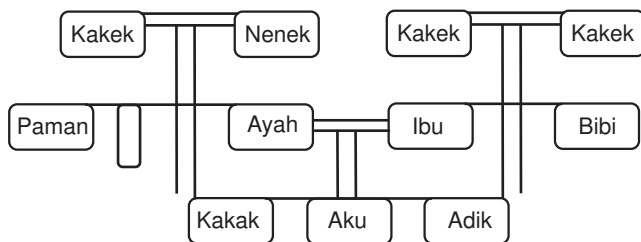
## 2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan diawali dengan pemberian materi mengenai media pembelajaran yang mudah, murah, menarik, dan mewakili materi. Guru dikenalkan dengan empat jenis media pembelajaran IPS yang dirancang oleh Tim Pengabdian Masyarakat, yaitu Pohon Keluarga, terkait dengan materi kelas 1 SD; Denah Rumahku, terkait materi kelas 3 SD; Kalender Nusantara, terkait materi kelas 4 SD; dan Puzzle Peta Kerjasama, terkait materi kelas 4 SD. Keempat media pembelajaran ini dibuat dari bahan styrofoam, kertas karton, dan barang-barang daur ulang yang dapat mudah ditemukan di sekitar sekolah dan rumah.

Pelatihan tidak hanya memperkenalkan guru dengan media pembelajaran berbasis 4 M, tetapi juga mengajarkan cara kerja media tersebut supaya bisa mengarahkan siswa mencapai empat kompetensi IPS (*Behavior, Attitude, Skill, dan Knowledge*).

Cara kerja terkait dengan metode yang akan dibandingkan dengan media tersebut, karena metode dan media adalah dua jalan menuju pembelajaran yang efektif dan efisien, seperti uraian berikut:

**a. Pohon Keluarga;** media Pohon Keluarga terdapat pada materi kelas 1 SD terkait pengenalan diri dan lingkungan. Aspek yang dikembangkan adalah kognitif dan afektif siswa. Kognitif terkait pengetahuan siswa terhadap orang-orang di keluarganya. Afektif terkait dengan empati siswa atas orang-orang di sekelilingnya.



**Gambar 1.** Pohon Keluarga

Sumber: Pelatihan mendesain media pembelajaran

Prosedur penggunaan dalam pembelajaran adalah: (1) gunakan metode aktif, misalnya inkuiri atau diskusi, (2) biarkan siswa yang berkreasi menempelkan gambar-gambar pada ranting-ranting pohon tersebut, (3) berikan konfirmasi dan penjelasan di akhir kegiatan.

**a. Denah Rumah;** terbuat dari styrofoam, stik es krim atau ranting pohon, gambar animasi, dan karton. Denah Rumah terkait dengan materi kelas 3 SD. Digunakan sebagai pengenalan siswa terhadap lingkungan di sekitarnya dan membekali siswa dengan kemampuan mencari arah. Media ini mengembangkan sisi kognitif motorik siswa. Kognitif terkait dengan pengetahuan terhadap nama dan fungsi benda ataupun tempat di sekeliling siswa. Motorik berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menempatkan replika benda atau tempat ke denah yang tersedia. Selain itu, dalam denah ini siswa juga diberi kebebasan untuk memberikan nama atas jalan, gang, maupun tempat.

**b. Kalender Nusantara;** terbuat dari kalender bekas yang dimanfaatkan untuk menempelkan gambar-gambar tentang kekayaan Nusantara, yaitu pakaian adat, rumah adat, tari adat, dan senjata. Media ini mengembangkan kognitif siswa. Penggunaannya untuk memberikan pemahaman terkait budaya dan tradisi yang terdapat di seluruh Nusantara.



**Gambar 2.** Kalender Nusantara

Sumber: Dokumentasi pribadi, Pelatihan Media Pembelajaran

**a. Puzzle Kerjasama;** terbuat dari styrofoam yang di atasnya ditempel gambar yang hendak menjadi obyek pembelajaran. Kali ini, gambar yang digunakan adalah peta Indonesia (bisa menggunakan materi lainnya). Terlebih dulu guru menempelkan gambar tersebut di atas styrofoam atau kardus, kemudian dipotong-potong

dan dibuat selayaknya *puzzle*. Selain penggunaan sterefoam, bisa dipakai pula kardus bekas. Maksud dari kerjasama adalah setelah siswa bersama kelompoknya menyelesaikan *puzzle* tersebut, guru meminta siswa menyatakan kesulitan ketika menyusun *puzzle* bersama kawan se tim nya. Setelah itu, guru menjelaskan pentingnya kerjasama apabila hendak mencapai tujuan dengan cepat dan baik. Media *Puzzle* dapat mengembangkan ketrampilan kognitif, motorik, kesabaran, dan ketrampilan sosial.

### 1. Tahap Monitoring dan Evaluasi (Monev)

Berdasarkan monitoring terhadap 26 peserta yang mengikuti pelatihan, 75 % kemudian menggunakan media pembelajaran tersebut dalam kegiatan pembelajaran IPS. Bahkan, beberapa guru berinovasi dengan menggunakan media sederhana untuk pembelajaran dalam mata pelajaran lainnya. Misalnya, penggunaan kaleng dan kardus bekas untuk menjelaskan Mata Pelajaran Matematika dalam Materi Bangun Ruang.

## PENUTUP

### Kesimpulan

1. Guru harus selalu meningkatkan kompetensi pedagogik, salah satunya peningkatan kemampuan merancang media pembelajaran
2. Tidak ada media yang paling baik, baik/tidaknya media tergantung pada tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kemampuan guru dalam menggunakannya, dan fasilitas pendukungnya.
3. Pelatihan mendesain media pembelajaran IPS yang mudah, murah, menarik, dan mewakili materi dapat menjadi solusi atas permasalahan guru yang memiliki keterbatasan dalam menggunakan teknologi.
4. Pelatihan merupakan kegiatan yang cocok bagi pengembangan kompetensi pedagogik guru, terutama terkait peningkatan kompetensi mendesain media pembelajaran. Melalui kegiatan praktek langsung, guru dapat lebih cepat memahami.

### Saran-saran

1. Guru perlu selalu meningkatkan kompetensi pedagogik dengan selalu belajar, baik belajar secara individu maupun mengikuti kegiatan atau pelatihan.
2. Jalinan kerjasama dan komunikasi yang baik antara

Lembaga Pendidik Tenaga Kependidikan (LPTK) dengan guru perlu dibina dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, karena kualitas guru menentukan kualitas siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali. Jakarta. 1990.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. Jogjakarta. 2010.
- Beetlestone, Florence. *Creative Learning: Imaginative Teaching* a.b. Narulito Yusron. Nusa Media. Bandung. 2011.
- Klein, Stephen B. *Learning Principles and Applications, Third Edition*. McGraw Hill. New York. 1996.
- Oemar Hamalik. *Media Pendidikan, Cet. VII*. Citra Aditya Bakti. Bandung. 1994.
- Undang-undang Guru dan Dosen*. 2009
- Sa'dun Akbar dan Hadi Sriwijana. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran IPS*. Cipta Media. Yogyakarta. 2010.
- Sapriya, Tuti Istianti, dan Effendi Zulkifli. *Perkembangan Pendidikan IPS di SD*. UPI Press. Bandung. 2007.
- Syaiful Sagala. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Alfabeta. Bandung. 2009.
- Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press. Jakarta. 2008.
- [Http://www.muzamilmizbach.blogspot.com/](http://www.muzamilmizbach.blogspot.com/) tentang Media Puzzle oleh Muzamil Misbach, diakses pada 16 Mei 2012.

**KOMPETENSI  
DAN  
KOMITMEN  
GURU SANGAT  
DIBUTUHKAN  
DALAM  
PENDIDIKAN**