

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia tidak dapat dipisahkan dengan dokumen kurikulum 1975, yang menjadikan IPS sebagai mata pelajaran pada Pendidikan jenjang sekolah dasar dan menengah.¹⁵ Pada hakikatnya IPS yang ada di kurikulum sekolah merupakan mata pelajaran wajib seperti yang sudah dituliskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum Pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pelajaran yang mempunyai peran penting dan kompleks dalam mempelajari fenomena dan masalah sosial yang sedang terjadi saat ini, dengan adanya mata pelajaran IPS dapat menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat.¹⁶

Pengertian dari Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS merupakan ilmu yang memberikan pemahaman atau pengertian mengenai cara-cara manusia hidup dan kebutuhan dasar manusia.¹⁷ Penjelasan lain mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu sosial yang sudah dipilih dan disesuaikan untuk penggunaan program Pendidikan di

¹⁵ Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016) 7

¹⁶ Ld Rismayani, et.al, “Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran IPS”, *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 1 (April, 2020) 9

¹⁷ Ibid, 09

sekolah maupun kelompok lainnya yang sederajat. IPS yang sudah disederhanakan mempunyai tujuan dalam Pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Selain itu ada pendapat lain yang mengatakan IPS adalah bidang studi yang memadukan sejumlah disiplin ilmu sosial. Dari berbagai pendapat yang sudah dipaparkan di atas, dapat ditarik menjadi sebuah kesimpulan bahwa materi IPS diadopsi dari berbagai disiplin ilmu sosial meliputi geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, serta ilmu-ilmu sosial lainnya, yang dijadikan bahan baku untuk melengkapi pelaksanaan program Pendidikan serta pengajaran di sekolah dasar dan menengah.¹⁸

2. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Karakteristik dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berupaya untuk mengembangkan kompetensi menjadi warganegara yang baik. Agar menjadi warga negara yang baik dapat terbangun apabila dalam diri setiap orang mempunyai perasaan yang menghargai terhadap perbedaan, baik perbedaan pendapat, etnis, agama, kelompok, budaya dan lainnya. Pembelajaran IPS merupakan gabungan dari berbagai ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu, pengertian terpadu itu sendiri merupakan, bahan atau materi IPS yang diambil dari ilmu sosial dan dipadupadankan agar tidak terpisah dalam kontak disiplin ilmu. Menurut Lili M Sadeli mengemukakan karakteristik Ilmu

¹⁸ Henni Endayani, "Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial", *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1 (Januari-Juni, 2017)

Pengetahuan Sosial yang dilihat dari sudut pandang materi dan strategi penyampaianya, yaitu:¹⁹

a. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada hakikatnya adalah menelaah dalam interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungannya. Materi IPS digali dari berbagai aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Karena itu, pengajaran yang dilakukan pada materi IPS tidak jauh dari masyarakat sebagai sumber sedangkan objeknya berupa bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan. Ada lima macam sumber materi IPS, yaitu:

- 1) Segala sesuatu maupun apa saja yang ada dan akan terjadi pada kehidupan sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas sebagai masalah.
- 2) Kegiatan yang dilakukan manusia.
- 3) Lingkungan sekitar dan budaya yang meliputi semua aspek geografi dan antropologi yang terjadi pada lingkungan anak yang dekat maupun yang terjauh.
- 4) Kehidupan yang telah terlewati, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari lingkungan terdekat sampai yang jauh, mengenai tokoh-tokoh, dan kejadian-kejadian besar lainnya.

¹⁹ Nimas Puspitasari, *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*, (Indonesia: Guepedia, 2020)
13-16

b. Strategi Penyampaian Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Strategi pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dengan urutan anak, keluarga, masyarakat atau tetangga, kota, region, negara, dan dunia. dengan tipe kurikulum seperti itu maka disebut “The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum”. Tipe kurikulum ini didasarkan pada asumsi anak-anak perlu dikenalkan dan memperoleh konsep hubungan dengan lingkungan terdekat ataupun diri sendiri. Selanjutnya dengan beberapa tahapan dan konsentrasi keluar dari lingkungan, dan kemudian memberikan pengembangan kemampuan untuk dapat menghadapi unsur dunia yang lebih luas.

Adapun pendapat lain mengenai karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, antara lain:²⁰

- a. Pembelajaran IPS harus disesuaikan dengan usia, kematangan, serta kebutuhan peserta didik.
- b. Pembelajaran yang selalu berhubungan dengan hal-hal nyata dalam kehidupan dan bermasyarakat.
- c. Pembelajaran harus kontekstual yang dapat mewakili pengalaman, budaya, dan kepercayaan yang ada pada norma hidup manusia.

²⁰ Dina Anika Marhayani, “Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran IPS”, *Jurnal Edunomic*, 2 (September, 2017) 70

- d. Pembelajaran harus dapat meningkatkan pengembangan pengalaman belajar, baik dalam kegiatan kelompok besar, kelompok kecil, maupun sendiri.
- e. Pembelajaran harus dapat memanfaatkan sumber belajar dari hal-hal yang ada pada masyarakat.
- f. Pembelajaran harus mengangkat contoh dari kasus, isu, dan masalah sosial yang nyata, dalam rangka mendalami materi IPS
- g. Pembelajaran harus dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis serta kegiatan inkuiri peserta didik.

3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Adapun menurut Chapin dan Messick bahwa tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai berikut:²¹

- a. Pemberian pengetahuan mengenai pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan mendatang.
- b. Mengembangkan keterampilan dalam mencari dan mengolah informasi.
- c. Mengembangkan nilai sikap demokrasi dalam bermasyarakat.
- d. Menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk ikut serta dalam berperan di kehidupan sosial.
- e. Ditunjukkan pada pembekalan pengetahuan, pengembangan dalam berfikir serta kemampuan berpikir kritis, melatih bebas dalam memilih keterampilan dan kebiasaan.

²¹ Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 1 (Juni, 2017) 40

- f. Ditujukan kepada peserta didik agar mampu memahami hal yang mempunyai sifat konkrit, realistis dalam kehidupan sosial.

Adapun untuk tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/MI sebagai berikut:²²

- a. Mengenal berbagai konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir lebih logis dan kritis, memiliki rasa ingin tahu, inkuiri, mencoba memecahkan masalah, dan memiliki keterampilan dalam kehidupan bermasyarakat dan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap berbagai nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan dalam berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, pada tingkat lokal, nasional, dan global.

Sedangkan, tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial secara umum pada tingkat sekolah dasar menurut Susanto, agar dapat membekali peserta didik dalam bidang pengetahuan sosial, ada beberapa tujuan khusus yang dapat menambah pengetahuan peserta didik antara lain:²³

- a. Pengetahuan sosial yang berguna bagi kehidupan.

²² Rifki Afandi, "Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar", *Pedagogia*, 1 (Desember, 2011) 96

²³ *Ibid*, 40

- b. Kemampuan dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun jalan keluar dalam memecahkan suatu masalah nasional yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat.
- c. Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat serta dapat berbagi dalam bidang keilmuan dan bidang keahlian.
- d. Kesadaran sikap mental yang positif serta keterampilan dalam memanfaatkan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan bermasyarakat.
- e. Kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

B. Multimedia Pembelajaran

1. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Istilah multimedia secara etimologis berasal dari kata multi dan media. Multi mempunyai arti banyak atau jamak sedangkan media mempunyai arti sarana sebagai penyampai pesan atau informasi yang berupa teks, gambar, suara, atau video. Jadi, pengertian dari multimedia adalah kombinasi dari beberapa media yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Sedangkan pengertian multimedia secara terminologis adalah kombinasi dari beberapa media secara terpadu dan sinergis melalui sebuah komputer atau peralatan elektronik lainnya untuk mencapai tujuan tertentu.²⁴

²⁴ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Yogyakarta, UNY Press, 2017) 2

Beberapa pakar mempunyai asumsi tersendiri mengenai pengertian dari multimedia, yaitu:²⁵

- a. Multimedia secara umum mencakup 3 kombinasi elemen, yaitu suara, gambar, dan teks.
- b. Multimedia adalah kombinasi dari beberapa media dan paling sedikit dua media input atau output dari data, media itu sendiri meliputi audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar.
- c. Multimedia adalah alat yang dapat menciptakan alat untuk presentasi dengan dinamis dan interaktif serta dapat mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.
- d. Multimedia adalah pemanfaatan dari komputer untuk membuat dan mengembangkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan beberapa ink dan roll yang memungkinkan pemakai melalui navigasi, berinteraksi, berkreasi, serta berkomunikasi.

2. Jenis Multimedia Pembelajaran

Multimedia dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, berikut beberapa jenis dan penjelasannya, yaitu:²⁶

- a. Multimedia Hiperaktif

Multimedia ini mempunyai struktur dengan beberapa elemen yang terkait dan dapat diarahkan oleh pengguna menggunakan

²⁵ Amir Fatah Sofyan, Agus Purwanto, *Digital Multimedia Animasi Sound Editing Dan Video Editing*, (Yogyakarta: Andi, 2020) 2

²⁶ Haudi, Hendrian Yonata, *Sumber Daya Manusia Dan New Normal Pendidikan*, (Sumatera Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2020) 82-83

tautan (link) dengan beberapa elemen multimedia yang ada. Multimedia hiperaktif juga biasa disebut dengan Richmedia. Contoh: world wide web, web site, mobile banking, dan lainnya

b. Multimedia Interaktif

Multimedia ini merupakan multimedia interaksi, yang mempunyai arti ada sebuah interaksi antara media dengan pengguna melalui bantuan komputer, mouse, keyboard, dan lain sebagainya. Penggunaanya dapat mengontrol secara penuh mengenai apa, bagaimana, dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan ataupun dikirimkan. Contoh: game, CD interaktif, aplikasi program, dan lainnya.

c. Multimedia Linear

Multimedia jenis ini akan berjalan lurus, multimedia ini dapat dilihat pada semua jenis film, tutorial video, dan lainnya. multimedia linear berlangsung tanpa adanya kontrol navigasi dari pengguna. Dalam penyajian multimedia ini harus berurutan atau sekuensial dari awal sampai akhir. Contoh: movie atau film, musik, dan lainnya.

d. Multimedia Presentasi Pembelajaran

Multimedia ini merupakan alat bantu guru atau pengajar dalam proses pembelajaran saat didalam kelas serta tidak dapat menggantikan guru secara keseluruhan. Contoh: Microsoft Power Point.

e. Multimedia Pembelajaran Mandiri

Multimedia ini merupakan software pembelajaran yang dapat bermanfaat oleh peserta didik secara mandiri maupun tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan explicit knowledge dan tacit knowledge, yang mengandung fitur assessment latihan, ujian, dan simulasi dalam tahap memecahkan masalah. Contoh: macromedia authorware atau adobe flash.

f. Multimedia Kits

Kits adalah kumpulan pembelajaran, yang artinya multimedia ini merupakan bahan pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu jenis media dan diorganisir sekitar topik tunggal, yang termasuk diantaranya adalah: Cd-rom, slide, kaset audio, gambar diam, study cetak, dan transparansi overhead.

3. Tujuan dan Manfaat Multimedia Pembelajaran

Tujuan umum dari multimedia pembelajaran yaitu dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran.

Berikut beberapa tujuan multimedia pembelajaran:²⁷

- a. Memberikan kemudahan peserta didik agar dapat memahami konsep materi yang dipelajari.
- b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dengan adanya variasi dalam multimedia pembelajaran.

²⁷ Faisal Anwar, et.al, *Pengembangan Media Pembelajaran Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0*, (Makassar, Tohar Media, 2022) 75

- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan peserta didik dalam menggunakan teknologi yang semakin berkembang.
- d. Menciptakan suasana belajar dengan menyenangkan.
- e. Memperjelas pesan yang sedang disampaikan dalam pembelajaran.
- f. Meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

Manfaat multimedia pembelajaran secara umum adalah menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menjadi lebih interaktif, jumlah waktu dalam mengajar dapat berkurang, kualitas belajar peserta didik dapat lebih ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Beberapa manfaat multimedia pembelajaran, sebagai berikut:²⁸

- a. Menjelaskan materi pembelajaran yang tidak nyata menjadi lebih nyata.
- b. Memberikan pengalaman yang nyata dengan langsung kepada peserta didik, sehingga dapat berkomunikasi dan berinteraksi langsung dengan pendidik dan multimedia pembelajaran.
- c. Dapat mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran.
- d. Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau objek. Misalnya

²⁸ Ibid,76

ketika pendidik menyampaikan materi dengan pembelajaran secara lisan melalui ceramah, maka adanya kemungkinan terjadi sebuah perbedaan pendapat atau persepsi yang ditangkap oleh peserta didik. Namun jika menyampaikan materi pembelajaran itu disertai dengan multimedia pembelajaran.

C. Video Interaktif

1. Pengertian Video Interaktif

Video interaktif merupakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat beberapa unsur seperti suara, gerak, gambar, teks, maupun grafik yang mempunyai sifat interaktif agar dapat menghubungkan media pembelajaran dengan penggunanya. Pengertian lain menjelaskan mengenai video interaktif adalah tuntunan praktis dengan tepat sasaran dan disajikan dengan cara presentasi audio visual dan dilengkapi suara penuntun dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami serta dikemas dengan kreatif, sehingga peserta didik dapat belajar dengan mandiri dan setiap saat.²⁹

Dalam video interaktif terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media tersebut, karena sebuah media dapat dinyatakan interaktif jika terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut sehingga peserta didik tidak hanya melihat

²⁹ Ratri Kurnia Wardani dan Harlinda Syofyan, "Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4 (2018) 373

ataupun mendengar materi dalam media tersebut. penggunaan media tersebut dapat dibantu dengan komputer atau HP.³⁰

2. Fungsi dan Tujuan Video Interaktif

Dalam penggunaan media video interaktif selain mempunyai tujuan yang pasti juga mempunyai sehingga proses pembelajaran dapat sesuai dengan harapan yang diinginkan. Beberapa fungsi media video, antara lain:³¹

- a. Menarik dan mengarahkan perhatian: Media video interaktif mampu menarik perhatian peserta didik dan mengarahkannya untuk lebih fokus dan berkonsentrasi pada isi yang sedang diajarkan. Hal ini membantu meningkatkan tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.
- b. Pengaruh emosi dan sikap: Video interaktif dengan tayangan yang menarik dapat mempengaruhi emosi dan sikap peserta didik saat melihat dan mendengarkan materi pelajaran. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
- c. Memudahkan pemahaman dan mengingat informasi: Media video interaktif membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat isi materi pelajaran, terutama bagi mereka yang memiliki kesulitan dalam membaca. Visualisasi yang disajikan melalui video dapat memperjelas konsep dan memudahkan pemahaman peserta didik.

³⁰ Ibid, 373

³¹ Yanti Karmila Nengsih, et.al, *Buku Ajar Media Dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*, (Palembang: Bening Media Publishing, 2021) 136 -138

Penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Pertama, media video interaktif mampu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik. Dengan menggunakan elemen-elemen visual, audio, dan interaktif, video interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menghibur. Hal ini membantu peserta didik untuk lebih fokus dan berkonsentrasi pada materi yang disajikan. Selanjutnya, video interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap emosi dan sikap peserta didik. Dengan tampilan yang menarik, penggunaan efek yang tepat, dan narasi yang menggugah, video interaktif dapat membangkitkan emosi dan mempengaruhi sikap peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media video interaktif juga memiliki kemampuan untuk memudahkan pemahaman dan memperkuat retensi informasi. Visualisasi yang disajikan melalui video memungkinkan peserta didik untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang konsep yang diajarkan. Dalam konteks pembelajaran, video interaktif dapat menyajikan ilustrasi, contoh, dan penjelasan yang lebih visual dan konkret, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami dan mengingat informasi tersebut.³²

Ronald Anderson memberikan pendapatnya mengenai beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video, beberapa cakupan

³² Eka Agustriana, Sri Buwono, Warneri. *Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA*. Jurnal Penelitian Universitas Tanjungpura, 2014.

mengenai media video dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, ketiganya dijelaskan sebagai berikut:

a. Tujuan kognitif

- 1) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang dapat bersangkutan dengan kemampuan mengenal kembali dan mampu memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
- 2) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam sebagai media foto dan film bingkai meskipun belum ekonomis
- 3) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap ataupun perbuatan dalam berpenampilan, khususnya menyangkut interaksi dengan sesama.

b. Tujuan afektif

Dengan penggunaan efek dan Teknik, video dapat menjadi sebuah media yang sangat baik dan mendukung dalam mempengaruhi sikap serta emosi peserta didik.

c. Tujuan psikomotorik

- 1) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan berbagai contoh keterampilan yang bersangkutan dengan gerak, dengan alat ini dapat memperjelas materi baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
- 2) Melalui video peserta didik bisa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan yang dimiliki mereka,

sehingga peserta didik mampu mencoba keterampilan yang sudah dilihat tadi.

3. Kelebihan dan Kekurangan Video Interaktif

Memilih media video interaktif pastinya mempunyai kelebihan dan kekurangan didalamnya, berikut ini ada beberapa kelebihan dari media video, yaitu:³³

- a. Mengatasi pembelajaran online jarak jauh.
- b. Video yang diberikan dapat diulang-ulang, serta dapat dipakai dalam jangka panjang.
- c. Materi yang disampaikan mudah dalam pengingatan.
- d. Mengembangkan pemikiran dan imajinasi peserta didik terhadap materi dalam video pembelajaran yang diberikan.
- e. Dapat menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran.
- f. Volumennya dapat diatur secara otomatis
- g. Objek yang sedang diamati dapat dilihat dengan jelas.
- h. Dapat mengembangkan imajinasi

Sedangkan kekurangan yang terdapat pada media video antara lain:

- a. Waktu yang digunakan dalam pembuatan video lebih lama karena harus mengulang-ulang
- b. Biaya relatif mahal
- c. Memerlukan alat elektronik seperti, hp, laptop dan lainnya.

³³ Anggita Wahyu Widiya, "Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi", *Jurnal Jendela Pendidikan*, 04 (November, 2021) 298

D. Efektivitas Pembelajaran

1. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas merupakan ketercapaian atau keberhasilan yang mempunyai tujuan sesuai dengan rencana serta kebutuhan yang sedang diperlukan. Untuk pengertian efektivitas secara umum adalah sebuah keadaan yang dapat menunjukkan tingkat keberhasilan maupun kegagalan dalam kegiatan manajemen agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan lebih dahulu.³⁴ Sedangkan pengertian efektivitas belajar, merupakan tingkat pencapaian yang mempunyai tujuan dalam pelatihan, pencapaian dari tujuan tersebut berupa peningkatan dari keterampilan dan pengetahuan serta dapat mengembangkan sikap melalui pendalaman dalam proses pembelajaran.³⁵

Efektifitas pembelajaran itu sendiri dapat dilihat dari aktivitas yang dilakukan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep yang telah diberikan. Agar mencapai konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu diperlukan timbal balik antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai hasil yang diinginkan secara bersama, selain itu juga harus melihat bagaimana lingkungan sekolah, sarana dan

³⁴ Dina Rahmah Maulida dan Dian Artha Kusumaningrum, "Efektivitas Kegiatan Praktikum Terhadap Hasil Belajar Fisika Kelas X Pada Materi Asas Black di SMA Muhammadiyah

³⁵ 4 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016, *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 1 (Juni, 2017) 44

prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu mencapai tujuan yang diinginkan.³⁶

2. Prinsip-prinsip Efektivitas Pembelajaran

Suryono mengatakan, agar terciptanya pembelajaran yang efektif maka diperlukan memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:³⁷

- a. Konsistensi dalam kegiatan belajar mengajar dengan kurikulum, yaitu dapat dilihat dari beberapa aspek: tujuan pengajaran, bahan pengajaran yang sudah diberikan, alat pengejaran yang digunakan, strategi evaluasi yang digunakan untuk evaluasi ataupun penilaian.
- b. Keterlaksanaan dalam proses belajar mengajar, yaitu meliputi: pengkondisian saat kegiatan belajar siswa, menyajikan berbagai alat, sumber serta perlengkapan untuk pembelajaran, menggunakan waktu yang tersedia untuk kegiatan belajar mengajar secara efektif, memotivasi belajar peserta didik, dapat menguasai bahan pelajaran yang akan disampaikan, berusaha mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar, selalu memberikan bantuan atau bimbingan belajar pada peserta didik, melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik, menggeneralisasikan hasil belajar dan tidak berlanjut.

³⁶ Afifatu Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran" *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 1 (April, 2015) 17

³⁷ Siti Masruroh, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Daring (Online) Pada Kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang", (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2021) 32

3. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Menurut Nieveen, terdapat tiga indikator untuk mengukur tingkat keefektifan suatu pembelajaran, yaitu aktivitas peserta didik, respon peserta didik, dan hasil belajar peserta didik.

- 1) Aktivitas peserta didik, mengacu pada tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas peserta didik mencakup keterlibatan fisik dan mental, seperti interaksi aktif dalam diskusi, pengerjaan tugas, serta partisipasi dalam kegiatan kelompok atau proyek. Tingkat aktivitas yang tinggi menunjukkan bahwa peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran, secara aktif mencari pemahaman dan memperoleh pengetahuan baru.
- 2) Respon peserta didik mengacu pada tanggapan atau reaksi peserta didik terhadap pembelajaran yang disajikan. Respon dapat meliputi perhatian, ketertarikan, keinginan untuk belajar lebih lanjut, dan sikap terhadap materi pembelajaran. Respon yang positif menunjukkan minat dan motivasi belajar yang tinggi, sedangkan respon yang negatif dapat menunjukkan ketidakminatan atau ketidakpuasan peserta didik terhadap pembelajaran.
- 3) Hasil belajar peserta didik merujuk pada tingkat pencapaian dan penguasaan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Hal ini dapat diukur melalui tes, tugas, atau evaluasi lainnya. Hasil belajar mencakup pemahaman konsep, keterampilan, dan penerapan pengetahuan dalam situasi yang relevan. Tingkat hasil belajar yang tinggi menunjukkan bahwa peserta didik

telah mencapai tujuan pembelajaran dan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.³⁸

³⁸ Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Jakarta: Kencana Persada Media Group)