

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Media pembelajaran adalah serangkaian upaya yang dilakukan oleh guru yang ditujukan untuk siswa agar mempermudah proses belajar mengajar. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar seperti buku, majalah, modul, video, audio, flim, kaset, dan lain-lain.²²

Media merupakan suatu alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu pekerjaan. Karena media adalah salah satu alat yang berfungsi untuk memudahkan suatu pekerjaan yang diharapkan pekerjaan itu dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media juga merupakan wahana penyalur informasi belajar dan penyalur pesan kepada orang lain.²³

Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah adalah sebagai sarana. Selain sebagai sistem penyampaian atau mediator, juga dapat

²² Diyan Yusri Ahmad Zaki, “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu,” *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 813, <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>.

²³ Rusman, “Belajar Dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pedidikan (Edisi Pertama)” (Jakarta: Prenada Media, 2017), 213.

mencerminkan pemahaman bahwa setiap sistem pembelajaran yang memainkan peran mediasi, dari guru hingga tim yang paling canggih, dapat disebut sebagai media. Singkatnya, media adalah sarana transmisi atau penyampaian pesan pembelajaran.²⁴

Pembelajaran merupakan implementasi dari kurikulum, namun banyak juga yang berpendapat bahwa pembelajaran itu sendiri adalah kurikulum sebagai suatu tindakan atau kegiatan. Guru yang berkewajiban merencanakan pembelajaran (*instruction planning*) selalu mengacu kepada komponen-komponen kurikulum yang berlaku. Pembelajaran merupakan upaya yang disengaja untuk mengelola kejadian untuk mengelola kejadian atau peristiwa belajar dalam memfasilitasi siswa sehingga dapat memperoleh tujuan yang dipelajari.²⁵

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk pembelajaran, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar. Media pembelajaran juga memberikan stimulus, dorongan, pengembangan aspek intelektual, maupun emosional pada siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang ada mampu meningkatkan motivasi belajar, membangkitkan kreativitas siswa dan belajar berpikir tingkat tinggi.²⁶ Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari sesuai kurikulum yang berlaku.

²⁴ Sri Hayati, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning* (Magelang: Graha Cendekia, 2017), 2.

²⁵ Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 5.

²⁶ Rusman, "Belajar Dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Edisi Pertama)," 214–15.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan proses pembelajaran media sangat diperlukan sebagai alat interaksi pemaparan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran untuk memenuhi situasi dan kondisi belajar peserta didik sesuai dengan rangkaian tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik.²⁷ Dengan adanya media pembelajaran ini akan membangkitkan semangat mempelajari materi dan menarik perhatian peserta didik. Pemakaian media pembelajaran terutama untuk anak-anak tingkat sekolah dasar, mereka akan antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran jika menggunakan media yang menarik. Media yang menarik tentu akan membangkitkan belajar, meningkatkan keilmuannya serta memberikan pengalaman belajar mereka. Namun dengan keberadaan media pembelajaran pendidik harus memilih media yang tepat sekiranya bisa menarik peserta didik, minat belajar mereka sesuai dengan tingkat perkembangannya.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu strategi pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, tidak hanya menggunakan metode seperti pendidik yang biasanya dipakai, namun media ini memberikan pengalaman yang berbeda dengan menggunakan alat atau media yang nyata. Media pembelajaran dapat menunjang dan meningkatkan ketertarikan pada peserta didik. Media pembelajaran sangat bermanfaat sebagai alat bantu penyampaian materi kepada peserta didik, berikut manfaat dari media pembelajaran :

²⁷ Nurdyansah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 54, <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>.

- a. Media pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Media pembelajaran dapat memperjelas arti atau makna materi sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan.
- c. Menggunakan media pembelajaran akan memberikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik tidak mudah bosan.
- d. Dengan media pembelajaran peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, namun mereka belajar dengan cara mengamati, mencoba, melakukan dan lain-lain.²⁸

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran selain dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, pengaplikasian media ini agar peserta didik tidak bosan dan proses pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan pendidik saja namun peserta didik dapat belajar mencoba, mengamati dan melakukan.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perkembangan pendidikan yang sangat pesat berpengaruh pada perkembangan psikologi belajar serta pada sistem pendidikan yang ada. Keadaan tersebut, mendorong dan berakibat juga pada kemajuan teknologi pembelajaran dan penambahan baru pada media pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi, maka perkembangan media pembelajaran begitu cepat. Menurut Rudi Bretz sebagaimana dikutip oleh Arif Sadirman yang membagi kedalam delapan klasifikasi media yaitu media audio visual gerak, media audio visual

²⁸ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 2.

diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media visual semi gerak, media audio, dan media cetak.²⁹

Sedangkan menurut Briggs bahwa terdapat tiga belas macam media yaitu obyek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, flim rangkai, film bingkai, flim, televisi dan gambar.³⁰

Dari berbagai jenis-jenis media yang dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka mengidentifikasikan komunikasi dan interkasi antar pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

B. Pop Up Book

1. Pengertian Pop Up Book

Pop Up merupakan bahasa inggris yang dalam bahasa Indonesia mempunyai arti muncul atau dalam bahasa Jepang *Pop Up* disebut dengan *kirikami* berasal dari kata *kiri* dan *kami*, kata *kiri* memiliki arti memotong sedangkan *kami* berarti kertas. Jadi, *Pop Up* dapat dikatakan sebagai potongan kertas yang akan muncul suatu gambar, ilustrasi, atau tulisan ketika halaman dibuka. Buku *Pop Up* adalah buku yang mempunyai cara kerja yang membutuhkan gerakan sehingga menampilkan struktur ruang yang berdiri tegak ketika dibuka pada setiap halamannya.³¹ Setiap halaman menunjukkan lipatan khusus yang membentuk suatu benda. Sisi halaman berfungsi sebagai *backdrop* untuk menyangga tambahan kertas (*patch*).

²⁹ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan the Role of Instructional Media To Improving," *Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 105.

³⁰ Tafonao, 106.

³¹ Conrado R. Ruiz et al., "Multi-Style Paper Pop-up Designs from 3D Models," *Journal Eurograpes* 3, no. 3 (2014): 136, <https://doi.org/10.1111/cgf.12320>.

Dzuanda mengutarakan buku *Pop Up* merupakan visualiasi cerita yang ditampilkan dalam buku tiga dimensi serta memberikan kesan gambar yang menarik ketika halaman dibuka.³² Perpaduan antara teknik melipat dan ilustrasi membuat daya tarik indra penglihatan sehingga membuka pengalaman baru dalam hal membaca. Penggunaan media *pop up book* meningkatkan interaktif peserta didik akan memahami suatu konsep yang diajarkan oleh pendidik.

Bluemel & Taylor mengatakan bahwa buku *Pop Up* membutuhkan gerakan yang akan memicu timbulnya interaksi. Pada proses pembuatannya menggunakan teknik lipatan, slide, gulungan atau tab.³³ Media visual berupa tiga dimensi memudahkan peserta didik menyerap bahan materi lebih efektif sehingga suasana belajar tidak monoton.

2. Teknik Pop Up Book

Terdapat beberapa teknik yang mudah dibuat untuk buku *Pop Up*, antara lain :³⁴

- a. Teknik *pop-up v-volding*, yaitu cara menegakkan potongan kertas pada buku halaman lalu menempalkan potongan atau lipatan kertas kedalam sisi yang diinginkan.
- b. Teknik *pop-up floating layers*, yaitu untuk memberi kesan pada potongan kertas bergerak naik keatas. Unsur gerak tercipta ketika halaman dibuka

³² Maulidia Rizka, Syakir, and Gunadi, "Desaign of Purti Kumala Pop-Up Book As Children Storytelling," *Jurnal Seni Rupa* 9, no. 2 (2020): 151.

³³ Yufika Sari and Kasiyati, "Efektivitas Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bagian-Bagian Tubuh Pada Siswa Tunagrahita Ringan," *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus* 6, no. 1 (2018): 106, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/101720>.

³⁴ Anisah Khoirotun, Achmad Yanu Alif Fianto, and Abdullah Khoir Riqqoh, "Perancangan Buku Pop-up Museum Sangiran Sebagai Media Pembelajaran Tentang Peninggalan Sejarah," *Jurnal Desain Komunikasi Visual* 2, no. 1 (2014): 134, <http://jurnal.stikom.edu/index.php/ArtNouveau/article/view/385>.

maka konstruksi dasar bangunan akan mengangkat bagian atas kertas yang awalnya terlipat.

- c. Teknik *volvelles*, yaitu konstruksi halaman menampilkan bidang kertas dapat digerakkan berputar.
- d. Teknik *pop-up box layer*, yaitu jenis reverse layer digunakan untuk membuat konstruksi kertas sebagai dasar *pop-up*. Pada konstruksi kertas utama menggunakan *box layer* untuk memberikan kesan ruang pada karya.
- e. Teknik *lift the flap*, yaitu menumpuk beberapa potongan kertas atau lipatan kertas lalu menempelkan sisi susunan untuk dipisahkan agar kertas dapat dibuka dan ditutup.
- f. Teknik *pull-tab*, yaitu teknik menempelkan kertas atau potongan kertas yang dapat digerakkan dengan cara menarik sehingga menampilkan suatu yang berbeda.
- g. Teknik *sliding action – pull tab*, yaitu menunjukkan adanya gerakan naik ketika bagian kertas ditarik ke atas atau ke bawah.
- h. Teknik *floating planes*, yaitu menunjukkan gambar yang menghadap ke atas sewaktu dibuka.
- i. Teknik *Strik to the layer*, yaitu menunjukkan gambar menempel pada bagian halaman.
- j. Teknik *parallel-fold action*, yaitu merupakan teknik kertas yang ditempelkan membentuk bangunan segitiga yang terletak di tengah lipatan halaman.

Peneliti memilih teknik yang mudah digunakan untuk mengembangkan buku *Pop Up* untuk dijadikan panduan struktur dan

desain antara lain teknik *Pop Up* adalah *layer*, *pull-tab*, *v-folding*, *floating plane*, *sliding action- pull tab*, *stick to the layer*, *parallel-fold* dan *floating layers*.

3. Prinsip, Kelebihan dan Kelemahan Media *Pop Up Book*

Penggunaan buku *pop up book* pada hakekatnya memiliki prinsip mengajak pembaca berinteraksi. Pemahaman akan materi lebih mudah karena dalam media *pop up book* menampilkan visual yang menjelaskan teori. Tidak sekedar membalik halaman, namun pembaca dapat ikut andil menemukan suatu cara yang lain saat membaca buku.³⁵

Kelebihan dari media *pop up book* adalah merangsang kreativitas, membangkitkan motivasi dan minat peserta didik pada proses pembelajaran. Selain itu, memperkenalkan pada ketelitian karena *pop up book* dibuat sangat akurat dan presisi disetiap halamannya.³⁶ Menjelaskan materi secara nyata dalam bentuk struktur gerakan pada setiap halalamannya, peserta didik dapat menggunakan secara individu tanpa menunggu intruksi dari pendidik. Media *pop up book* bersifat fleksibel yang memudahkan untuk dibawa kemana saja oleh peserta didik.

Kelemahan media *pop up book* terletak pada kontruksi dari lipatan kertas jika dibuka membutuhkan gerakan membuka untuk menyangga bidang di halaman.³⁷ Selain itu, pembuatan buku *pop up book* membutuhkan skill dan ketelatenan menyusun dan menempel disetiap halaman. Penyusunan media

³⁵ Erwin Putera Permana and Yeny Endah Purnama Sari, "Development of Pop Up Book Media Material Distinguishing Characteristics of Healthy and Unfit Environments Class III Students Elementary School," *International Journal of Elementary Education* 2, no. 1 (2018): 9, <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i1.13127>.

³⁶ *Ibid.*, 11.

³⁷ *Ibid.*, 12.

juga memperhatikan estetika keindahan untuk menarik pembaca agar tidak bosan untuk membaca lagi buku *Pop Up*.

C. Permaian *Maze*

1. Pengertian Permainan *Maze*

Permainan *Maze* adalah sebuah permainan untuk mencari suatu tujuan akhir tertentu yang menggunakan jalur berliku, sempit dan didalamnya dapat ditemukan jalan buntu atau rintangan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) labirin adalah tempat yang penuh dengan jalan dan lorong berliku-liku dan simpang siur. Sedangkan menurut Nurul Ikhsan permainan labirin atau *Maze* adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku.³⁸ Hal ini senada dengan pendapat Kurniawan yang mengemukakan dalam permainan *maze* seorang siswa harus menentukan jalur yang harus dilewati pada bagian *maze* untuk sampai pada tujuan akhir. *Maze* adalah sebuah permainan dengan jalan sempit, berliku, dan berbelok, atau jalan yang buntu atau mempunyai rintangan. Sedangkan permainan untuk anak merupakan permainan yang merangsang imajinasi anak.³⁹

Menurut Laily Rosidah permainan *maze* merupakan permainan edukatif jenis *puzzle* berbentuk lajur-lajur yang bercabang ruwet untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan. Permainan *maze* dapat mengembangkan seluruh aspek dan

³⁸ Rizki Novita Sari, "Pemanfaatan Media Maze Dalam Proses Pembelajaran Di PAUD AR-Raudhah Kace Timur," *Bernas Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2022): 38.

³⁹ Ana Widyastuti, *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), 136.

potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan *maze* dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.⁴⁰

Menurut pendapat para ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa permainan *maze* merupakan permainan yang mencari jalan keluar dengan jalan berliku yang dapat mengembangkan seluruh aspek anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan social anak yang dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

2. Manfaat Permainan *Maze* pada Anak

Permainan *maze* memanfaatkan pikiran atau konsentrasi anak agar terampil dalam memecahkan masalah. Latihan permainan ini memberikan rangsangan bagi anak untuk mengolah berbagai informasi. Permainan *maze* mempunyai manfaat yang besar untuk mengoptimalkan perkembangan anak diantaranya :

- a. *Learning by planning* yaitu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar dan motorik halus yang sangat berpengaruh pada perkembangan psikologis anak.
- b. Mengembangkan otak kanan. Melalui permainan fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena permainan dengan teman sebaya sering menimbulkan keceriaan.
- c. Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak.
- d. Belajar memahami nilai memberi dan menerima, sebagai ajang untuk melatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri, mempercayai orang lain, serta kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah.⁴¹

⁴⁰ Laily Rosidah, "Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 8, no. 2 (2014): 286.

3. Langkah-langkah Penggunaan Permainan *Maze*

Langkah-langkah penggunaan alat permainan edukatif *maze* adalah sebagai berikut :

- a. Guru memperkenalkan *maze* dalam proses pembelajaran.
- b. Guru menjelaskan dan mencontohkan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif *maze* bersama anak-anak dengan cara meletakkan *maze* didepan anak.
- c. Anak diminta menggunakan *maze* sesuai yang telah diajarkan guru.

4. Keunggulan Permainan *Maze*

Permainan *Maze* dibuat karena mempunyai keunggulan yaitu :

- a. *Maze* terdiri dari bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar.
- b. *Maze* mudah didapatkan dan harganya terjangkau.
- c. *Maze* dapat meningkatkan daya tahan anak dalam belajar.
- d. *Maze* dapat melatih motorik anak
- e. *Maze* dapat melatih konsentrasi anak dalam belajar.

D. Kemampuan Kognitif

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Menurut Krause, Bochner dan Duchnese, perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang melibatkan proses mental

⁴¹ Anggil Viyantini Kuswanto and Suyadi, "Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak," *Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 121.

seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna segala informasi.⁴² Selanjutnya Menurut Rahman kognitif adalah ranah kewajiban yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan).⁴³

Menurut Depdikbud, kemampuan kognitif merupakan pengembangan kemampuan dasar yang telah dimiliki anak secara ilmiah, misalnya meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkret pada berpikir secara abstrak. Pada dasarnya kemampuan kognitif sangat penting diingatkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.⁴⁴ Selanjutnya Menurut Woolfolk yang dikutip oleh Daniati, bahwa “Kognitif adalah kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan”.⁴⁵

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat penulis simpulkan bahwa kognitif adalah proses berpikir yang mengacu pada kegiatan mental (interaksi yang berlangsung antara anak dengan benda atau kejadian disekitarnya) yang diperoleh melalui pengalaman panca indera.

⁴² Salmiati, Nurbaity, and Desy Mulia Sari, “Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *Jurnal Buah Hati* III, no. 1 (2016): 45, <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/543>.

⁴³ Komang Sriani, Ni Ketut Suarni, and Putu Rahayu Ujjanti, “Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UNDIKSHA* 2, no. 1 (2014): 2.

⁴⁴ Ni Putu Erna Hartati, I nyoman Wirya, and Didith Pramunditya Ambara, “Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Abak Di TK Santa Maria,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UNDIKSHA* 2, no. 1 (2014): 2, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7316>.

⁴⁵ Rahma Daniati, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flannel Es Krim,” *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 1, no. 1 (2013): 239.

2. Tahap – Tahap Perkembangan Kognitif

Tahapan-tahapan perkembangan intelektual dirumuskan oleh Piaget berhubungan dengan pertumbuhan otak anak. Terdapat empat tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget yang terdiri dari Tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (8-11 tahun) dan tahap operasional formal (11 tahun ke atas).⁴⁶ Adapun penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut yaitu :

- a. Tahap sensorimotor (0-2 tahun). Menggambarkan seseorang berpikir melalui gerak tubuh, maksudnya kemampuan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan intelektual berkembang sebagai suatu hasil dari pelaku gerak dan konsekuensinya.
- b. Tahap praoperasional (2-7 tahun). Pada tahap ini piaget memberikan penekanan berupa batasan. Pada tahap ini anak masih belum memiliki kemampuan untuk berpikir logis atau operasional. Anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan lingkungan secara kognitif.
- c. Tahap operasional (8-11 tahun). Karakteristik umum dari tahapan ini adalah bertambahnya kemampuan dari variabel dalam situasi memecahkan masalah. Pada masa ini anak sudah memasuki masa kanak-kanak dan memasuki Sekolah Dasar.
- d. Tahap operasional formal (11 tahun keatas). Pada tahap ini ditandai dengan kemampuan individu untuk berpikir secara hipotesisi dan berbeda dengan

⁴⁶ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), 5.

fakta, memahami konsep abstrak, dan mempertimbangkan kemungkinan cakupan yang luas dari perkara yang sempit.

3. Karakteristik Perkembangan Kognitif

- a. Menyempurnakan huruf atau suku kata.
- b. Menyempurnakan kalimat dan mengisi titik-titik.
- c. Menceritakan kegiatan berdasarkan gambar dan membaca percakapan.
- d. Membaca angka 1-10.
- e. Menyapa dengan tutur kata sopan.
- f. Membangun kemampuan pendengaran untuk membedakan bunyi-bunyi huruf yang terpisah.
- g. Mencocokkan bunyi huruf awal dengan gambar.
- h. Mengelompokkan benda.
- i. Mencocokkan gambar.
- j. Memahami konsep bangun ruang, konsep luas dan konsep waktu.⁴⁷

E. Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

1. Pengetian Ilmu Pengetahuan Sosial

Pendidikan IPS dalam bahasa Inggris dikenal dengan sebutan *social studies* merujuk pada gejala pada masyarakat berbeda dengan Australian yang lebih menunjuk kombinasi alam dengan manusia pada sistem berinteraksi dilingkungan hidup keduanya.⁴⁸ Di Indonesia penerapan bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial dilaksanakan untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mempelajari Ilmu Sosial sangat diperlukan karena memiliki pengetahuan dan

⁴⁷ Septi Fitriana, "Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak," *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education* 1, no. 2 (2018): 136, <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v1i2.1339>.

⁴⁸ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), 3.

nilai-nilai mengenai masyarakat. Sehingga menjadikan sosok yang berpartisipasi aktif di lingkungan masyarakat yang beragam.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari beberapa ilmu yang menjadi kesatuan karena itu IPS bukan ilmu yang mandiri. Bahan ilmu-ilmu sosial diklasifikasikan untuk menyesuaikan tujuan pengajaran dan pendidikan.⁴⁹ Secara sederhana, Ilmu Pengetahuan Sosial didefinisikan sebagai penyatuan konsep dari berbagai ilmu sosial yang dipadupadankan untuk keperluan sistem kependidikan.

Pada proses pembelajaran bidang studi IPS diharapkan mampu mengembangkan kemampuan siswa untuk bersosialisasi dan bertanggungjawab sebagai individu yang hidup di tengah masyarakat.⁵⁰ Beberapa metodologi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menyesuaikan fasilitas dan kondisi siswa di lingkungan belajar. Tersedianya fasilitas yang didukung akan menghasilkan atmosfer belajar yang baik.

Berdasarkan uraian diatas, bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mengkaji individu atau kelompok dalam masyarakat, bahan materi dari ilmu sosial terpadu, dan penerapan studi IPS pada jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah.

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Soematri menyakini bahwa tujuan pendidikan dan pengajaran ilmu sosial memiliki empat tujuan sebagai berikut :⁵¹

⁴⁹ Henni Endayani, "Sejarah Dan Konsep Pendidikan Ips," *Jurnal Ittihad* 11, no. 2 (2018): 118.

⁵⁰ Febri Aris Susanto, "Literatur Review Metodologi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)," *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School* 1, no. 2 (2017): 105, <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v2i1.1847>.

⁵¹ Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*, 9.

- a. Mendidik siswa menjadi ahli cabang ilmu sosial yang paham akan dari *body of knowledge*.
- b. Melalui pendidikan IPS akan mencerminkan sifat warga negara yang baik dengan cara mendapatkan konteks kebudayaan pada disiplin ilmu sosial.
- c. Mampu terjun langsung ke masyarakat dengan menerapkan konsep dan teori yang telah disampaikan oleh pengajar.
- d. Mampu menyelesaikan masalah yang terjadi secara interpersonal maupun antar personal.

Tujuan pendidikan IPS tidak sebatas pada teori dan konsep pengetahuan mengenai kehidupan sosial. Pada dasarnya mempelajari mata pelajaran sosial adalah untuk melatih dan membina siswa menjadi warga negara sosial yang memahami tanggung jawab sosial dan peka terhadap fenomena sosial. Ilmu sosial membimbing siswa lebih banyak untuk mempersiapkan partisipasi dalam lingkungan masyarakat. Setiap siswa akan mengetahui peran seseorang dalam masyarakat. Serta dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk membuat keputusan rasional ketika menghadapi masalah sosial.

Tujuan pendidikan yang ditetapkan memberikan pedoman untuk merumuskan dan menyusun sasaran belajar untuk pendidikan ilmu sosial. Secara umum menurut Broce Joyce terdapat tiga tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai berikut :⁵²

- a. *Humanistic education*, yaitu siswa dapat memahami arti kehidupan melalui segala pengalaman yang didapat di masyarakat.

⁵² Toni Nasution and Maulana Lubis, *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 10.

- b. *Citizenship education*, yaitu menjalin hubungan bermasyarakat dengan individu lain sebagai bentuk partisipasi aktif di kehidupan masyarakat dan negara. Sebagai masyarakat sekaligus warga negara yang melakukan aktivitas dengan rasa tanggung jawab demi kemajuan.
- c. *Intellectual education*, yaitu peserta didik memiliki kepekaan terhadap masalah-masalah yang terjadi di lingkungannya. Selain itu, memperoleh cara untuk menangani dan mengatasi pemecahan masalah dari ahli-ahli ilmu sosial. Kemampuannya akan lebih kritis terhadap berbagai situasi sosial.

Tujuan mempelajari ilmu-ilmu sosial adalah agar peserta didik mampu mengembangkan potensi sosial dalam memecahkan masalah di masyarakat. Siswa dapat mengambil sikap positif terhadap ketidaksetaraan dan melatih keterampilan sosial. Serta siswa lebih kritis untuk mengatasi dan mampu memperbaiki permasalahan di lingkungan masyarakat.

3. Karakteristik Mata Pelajaran IPS

Menurut Soematri ciri-ciri pembelajaran IPS pada realitanya masih dalam proses pembaharuan. Setiap mata pelajaran mempunyai daya tarik sendiri sebagai ciri khas yang berbeda. Adanya ciri-ciri mata pelajaran IPS diuraikan sebagai berikut :⁵³

- a. Menggambarkan aktivitas dan kegiatan dari manusia.
- b. Bahan mata pelajaran lebih banyak memuat mengenai permasalahan sosial yang akan dikaitkan dengan lingkungan alam.
- c. Proses pembelajaran di dalam kelas sekaligus laboratorium demokrasi.

⁵³ Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*, 14.

- d. Unsur *science*, matematika, teknologi dan agama akan melengkapi dan memperkaya bahan pembelajaran IPS.
- e. Bahan pembelajaran akan beragam dari susunan pendekatan humanistik, kewarganegaraan, dan fungsional.
- f. Susunan organisasi kurikulum mata pelajaran IPS akan bervariasi dari terpadu, relasi, hingga terpisah.
- g. Evaluasi pembelajaran IPS tidak hanya mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor, namun demokrasi dan kewarganegaraan.

Karakteristik ilmu pengetahuan sosial tidak lepas dari kehidupan masyarakat dan lingkungan alam. Permasalahan yang sering muncul di masyarakat dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran IPS.