

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Flipbook Digital

1. Pengertian Media Digital

Menurut Nila Fitria, Zahrina Amelia, dan Nadhifah Rahmadini Hidayat digital adalah media yang dapat dibuat, dilihat, disampaikan, dimodifikasi dan bisa digunakan oleh perangkat elektronik digital.¹⁹ Dalam prosesnya media digital yaitu input dalam bentuk data yang akan diolah sebagai teks, gambar, dan sebagainya, dan outputnya dari proses digital itu dapat disimpan dalam bentuk penyimpanan online, digital disk, memori drive, atau cetak.

Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro Flew. Media digital termasuk salah satu gadget dalam media baru, dalam buku Komunikasi dan Komodifikasi dijelaskan definisi media baru terdapat empat kategori utama : 1) Media komunikasi interpersonal seperti email 2) Media permainan interaktif seperti game 3) Media pencarian informasi seperti mesin pencarian di Net 4) Media partisipatoris seperti ruang chat di Net.²⁰

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa media digital merupakan alat atau sarana untuk komunikasi yang berbasis internet atau jaringan dengan pemanfaatan mesin komunikasi seperti smartphone atau komputer yang dapat

¹⁹ Nila Fitria, Zahrina Amelia, & Nadhifah Ramadini Hidayat, "Kemampuan Keaksaraan Melalui Media Digital 'Bermain Keaksaraan'". *Jurnal Pada Anak Usia Dini*, 5(1). 2021. 36-49.

²⁰ Sadewa Bagus Wicaksana, "Penggunaan Media Digital Sebagai Sumber Pembelajaran Aktivitas Jasmani Di Sman 1 Kalasan", Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.

digunakan untuk belajar baik untuk guru maupun siswa yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Digital

a. Dalam mengembangkan kemampuan terutama pada unsur 4C yaitu sebagai berikut²¹ :

1) *Critical Thinking*

Kemampuan untuk berpikir kritis dapat meningkatkan peserta didik untuk menyelesaikan masalah dan melatih peserta didik untuk mencari kebenaran dalam suatu informasi yang mereka dapatkan.

2) *Creativity*

Keterampilan berpikir kreatif, menggunakan kemampuan berpikir *outside the box* tanpa dibatasi aturan yang cenderung membatasi dan mengikat peserta didik dalam kemampuan berpikirnya.

3) *Collaboration*

Keterampilan dalam bekerja sama atau berkolaborasi, kemampuan untuk bekerja sama dengan seseorang atau dengan kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

4) *Communication*

Kemampuan untuk berkomunikasi, kemampuan peserta didik dalam menyampaikan ide dan pikirannya secara tepat, cepat, jelas, dan efektif.

²¹ Nila Fitria, Zahrina Amelia, & Nadhifah Ramadini Hidayat, "Kemampuan Keaksaraan Melalui Media Digital 'Bermain Keaksaraan'", *Jurnal Pada Anak Usia Dini*. 5(1). 2021. hal.36-49.

3. Kekurangan Media Digital

- a. Beberapa media pembelajaran digital memerlukan adanya akses menggunakan internet dalam pengoperasiannya khususnya di negara-negara yang sedang berkembang seperti Indonesia. Terdapat beberapa daerah yang sulit dalam mengakses internet karena faktor sinyal, akibatnya peserta didik di beberapa daerah ini sulit untuk mengakses media pembelajaran yang diberikan oleh guru.²²
- b. Adanya kendala dalam finansial untuk peserta didik yang tidak memadai untuk memiliki *gadget dan smartphone*.²³
- c. Terdapat beberapa daerah di Indonesia yang masih gagap dengan teknologi, yang membuat kesulitan dalam penyampaian dan penerapan media pembelajaran digital pada peserta didik.²⁴

4. Jenis-Jenis Media Digital

- a. Dilihat dari jenisnya media dapat dibagi menjadi 3 bagian yaitu:
 - 1) Media auditif, yaitu media yang berupa audio dan hanya bisa didengar saja, seperti radio, rekaman suara, tape recorder.
 - 2) Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja berupa gambar, lukisan, dan tidak mengandung suara

²² Sadikin, A., & Hamidah, A, Pembelajaran Di Tengah Wabah Covid-19, *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 2020, 214-224.

²³ Putri, A. R., & Muzaki, M.A. *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Gamebased Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. In Prodiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus (2019) (pp. 2018-223).

²⁴ Dewi, dkk. Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2020, 2(1), 55-61

- 3) Media Audio Visual, yaitu media yang di dalamnya mengandung suara dan juga terdapat gambar yang dapat dilihat. Seperti rekaman video, power point, dan sebagainya.

5. Fungsi dan Manfaat Media Digital

- a. Media digital, menurut Kemp dan Dayton dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu²⁵ :

- 1) Memotivasi minat atau tindakan

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan subangan material). Pencapaian tujuan ini akan memperngaruhi sikap, nilai, dan emosi.

- 2) Menyajikan Informasi

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau

²⁵ Sadewa Bagus Wicaksana, *"Penggunaan Media Digital Sebagai Sumber Pembelajaran Aktivitas Jasmani Di Sma N 1 Kalasan"*, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.

ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang.

3) Memberi Instruksi

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media digital harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorang siswa.

Kesimpulan fungsi dan manfaat media digital dengan menggunakan media digital, kegiatan belajar tidak sebatas hanya bersifat akademis, namun juga non akademis. Artinya, selain ilmu-ilmu yang diajarkan di institusi pendidikan seperti sekolah atau kampus, dapat juga mempelajari berbagai macam ilmu dan juga bisa bertukar pikiran dengan orang lain dan mengasah pengetahuan kamu melalui media digital, terutama sosial media.

B. Pengertian *Flipbook*

Desain tampilan buku digital yang banyak dinikmati adalah buku digital dengan teknologi *e-book* yang dikenal dengan *Flipbook* yang memiliki arti yaitu buku yang membalik. *Flipbook* merupakan media interaktif yang dapat mengubah tampilan PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku dan dapat dimasukkan sebuah animasi gerak, foto, video dan audio sehingga saat peserta didik menggunakannya

seolah peserta didik sedang membaca buku dengan versi lengkap. Salah satu *software* yang mendukung dalam pengembangan *flipbook* ini adalah Flip PDF Professional.

Flip PDF Professional merupakan *software* atau aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar berbentuk *e-book* digital. *Software* ini dapat mengubah bahan ajar berbentuk *PDF* menjadi halaman flip sehingga setiap halaman *PDF* dapat di *flip* (bolak-balik) seperti buku yang sesungguhnya. Dengan *software* ini juga dapat menambahkan dan menampilkan video, gambar, audio, *hyperlink*, dan objek multimedia yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Sejalan dengan pendapat Sriwahyuni pada tahun 2019 bahwa Pembuatan bahan ajar elektronik menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi dapat dimasukan animasi gerak, video, dan audio yang menghasilkan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton.²⁶

Definisi lainnya menyebutkan bahwa *flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x 28 cm. Flipbook juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu ; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, membuatnya mudah dan harganya murah, mudah dibawa ke mana-mana dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Kelebihan flipbook yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas. Namun selain kelebihannya *flipbook* juga memiliki kekurangan diantaranya, yaitu hanya bisa

²⁶ Sriwahyuni, I. Dkk., Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma. Benkulu, *Jurnal Kumparan Fisika*, 2019 2(3), 145–152.

digunakan per individu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang.²⁷

Flipbook mengandung arti versi elektronik dari buku, jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku ini berisikan informasi digital yang juga dapat berbentuk teks atau gambar. Untuk menjalankannya diperlukan suatu *software* yang disediakan oleh *vendor*, *software* yang dapat digunakan untuk mendukung *flipbook* antara lain *macromedia flash*, *adobe flash*, *adobe firework* dan lain sebagainya, yang kesemuanya berbasis teknologi *flash* dan berbayar. Hasil akhir dari *flipbook* yang akan dibuat adalah sebuah buku berbentuk file digital. Pembacanya dapat membuka lembar demi lembar halaman *flipbook* sebagaimana layaknya membaca sebuah buku atau majalah. Berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi sejak 2012 lahir sebuah *framework javascript* yang mampu menghasilkan aplikasi *flipbook*.²⁸ Berbeda dengan yang dikemukakan oleh Nurseto, yang mana menurutnya *flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x 28 cm.²⁹

Menurut Rozanda & Maisaroh *Flipbook* merupakan aplikasi untuk membuat media pembelajaran tetapi tidak hanya berupa teks namun juga dapat diisikan gambar, suara, link dan video pada lembar kerja. Secara umum, perangkat multimedia ini juga dapat memasukkan file berupa *pdf*, gambar, video atau animasi sehingga hasilnya bisa menjadi lebih menarik. *Flipbook* juga sudah menyediakan desain template dan fitur lainnya seperti *background*, tombol *control*, *navigasi bar*, *hyperlink* dan *back sound*.

²⁷ Afie Masithoh, "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD," *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)* 4, no. 1 (2022): 21–27.

²⁸ Pustakawan Perpustakaan Fakultas, Kedokteran Upn, and Veteran Jakarta, "Pengembangan Layanan Sarana Baca Virtual Menggunakan Aplikasi Flip Book Di Perpustakaan Perguruan Tinggi," *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi* 9, no. 1 (2017): 125–132, <https://rjfahuinib.org/index.php/shaut/article/view/111>.

²⁹ Desi Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Flash Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Fisika* (2018): 326–332.

Dengan adanya fitur-fitur ini dapat membuat peserta didik membaca sambil merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena ada animasi saat perpindahan halaman.³⁰

Berikut ini contoh dari gambar dan isi pada tampilan aplikasi *flipbook* :



Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi Pada Media *Flipbook*

1. Kelebihan Media Pembelajaran *Flipbook*

Menurut Susilani & Riyana dalam jurnal rahmawati pada tahun 2017 *Flipbook* memiliki beberapa kelebihan yaitu *flipbook* dapat menyajikan materi dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dilengkapi dengan warna-warna yang dapat meningkatkan perhatian peserta didik pembuatannya mudah dan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.³¹ Selanjutnya kelebihan *flipbook* lainnya menurut Andarini pada tahun 2013 adalah dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan penguasaan terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak dapat

³⁰ Budi Cahyono, "Pemanfaatan Aplikasi Digital *Flipbook* Sebagai Media Pembelajaran Di Era Teknologi Digital", *Jurnal Dhamabakti Nagri*, 1 (2), 2023, 58-64.

³¹ Rahmawati, dkk, "Pengembangan media pembelajaran flipbook pada materi gerak benda di Smp", *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 2017, 6(4), 326-332.

dihadirkan di dalam kelas.³²

2. Kekurangan Media Pembelajaran *Flipbook*

Sedangkan menurut Wahyuliani pada tahun 2016 kekurangan media *flipbook* yaitu hanya dapat digunakan secara individu atau dalam kelompok skala kecil yang terdiri dari 4-5 orang.³³ Selanjutnya menurut Aprilia pada tahun 2017 kekurangan lainnya dari media *flipbook* ini adalah penggunaannya dapat dilakukan di sekolah yang memiliki fasilitas memadai serta dibutuhkannya keterampilan guru dan peserta didik yang baik dalam bidang TIK.³⁴

C. Hasil Belajar

Rifa'i dan Anni berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan proses belajar.³⁵ Perolehan yang dimiliki oleh peserta didik tergantung dengan apa yang dipelajari peserta didik. Menurut Sudjana pada tahun 2016 hasil belajar merupakan sekumpulan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya³⁶.

Menurut Nawawi dalam Susanto pada tahun 2016 mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh

³² Andarini, T., Masykuri, M., dan Sudarisman, S. Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Melalui Media Flipchart Dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal Dan Gaya Belajar. *Jurnal Bioedukasi*. 2013, Vol. 6(2): 102-119.

³³ Wahyuliani, Y., Supriadi, U., & Anwar, S. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 4 Bandung. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 2016, 3(1), 23. 7

³⁴ Aprilia, T., Sunardi, & Djono. *Teknodika* 74, 2017, 15(02), 74-82.

³⁵ Rifa'i, A., & Anni, C. T. *Psikologi Pendidikan* (Semarang: UNNES Press, 2016).

³⁶ Sudjana, N. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016)

dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.³⁷ Hasil belajar adalah tujuan pendidikan yang dicapai oleh peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar menurut Purwanto pada tahun 2016.³⁸

Dari pendapat yang dijelaskan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil berupa kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat mengenai penguasaan materi yang diuji melalui tes maupun non tes yang dapat berupa skor atau nilai. Hasil belajar tersebut dapat berupa hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Bloom berpendapat dalam bukunya bahwa terdapat tiga ranah hasil belajar, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang meliputi enam aspek yaitu pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap yang meliputi aspek yakni penerimaan, jawaban dan reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris, berkaitan dengan hasil belajar keterampilan, dan kemampuan bertindak yang meliputi enam aspek, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Keberhasilan dalam belajar ditentukan dari tiga ranah yang dikuasai sebagai hasil belajar seperti ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁹

Penialain hasil belajar merupakan pemberian nilai kepada peserta didik terhadap kemampuan yang dimilikinya setelah proses pembelajaran degan mengacu pada kriteria tertentu. Penilaian hasil belajar dapat membantu peserta didik mengetahui

³⁷ Susanto, Ahmad., *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016).

³⁸ Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016).

³⁹ Widiyoko, E.P. *Hasil Pembelajaran di Sekolah*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018).

tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang dimiliki. Penilaian dan pengukuran merupakan dua hal yang berkaitan, dalam menentukan hasil belajar peserta didik guru mengukur hasil belajar dengan menentukan nilai menggunakan skor dan skor tersebut dinilai atau ditafsirkan dengan kriteria tertentu.

Penilaian hasil belajar merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, karena dengan penilaian hasil belajar peserta didik dapat mengetahui hasil yang diperolehnya. Menurut Purwanto pada tahun 2016 fungsi penilain hasil belajar dibedakan menjadi dua yaitu formatif dan sumatif.⁴⁰ Fungsi formatif yaitu memperbaiki kekurangan hasil belajar peserta didik baik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada setiap kegiatan penilaian dalam proses pembelajaran pada setiap semester, sesuai dengan prinsip Kurikulum 2013 sehingga peserta didik mengetahui. Hasil belajar ini digunakan untuk menentukan ketuntasan peserta didik dan menjadi alat perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya. Sedangkan fungsi sumatif yaitu menentukan keberhasilan belajar peserta didik dalam suatu semester, satu tahun dalam pembelajaran, atau masa pendidikan di satuan pendidikan. Hasil penentuan ini dilakukan untuk menentukan nilai rapor, kenaikan kelas dan keberhasilan belajar satuan pendidikan peserta didik.

Penilaian hasil belajar peserta didik di sekolah menurut kurikulum memiliki lima karakteristik yaitu belajar tuntas, autentik, berkesinambungan, berdasarkan acuan kriteria, dan menggunakan teknik penilaian yang bervariasi menurut Widiyoko pada tahun 2016.⁴¹ Karakteristik belajar tuntas yang dimaksud adalah setiap peserat didik dapat belajar apapun, yang membedakan adalah waktu. Peserta didik yang memiliki tingkat pemahaman tinggi maka akan membutuhkan waktu yang cepat

⁴⁰ Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016).

⁴¹ Widiyoko, E.P. *Hasil Pembelajaran di Sekolah*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018).

dibandingkan peserta didik yang memiliki tingkat pemahaman rendah maka akan membutuhkan waktu yang relatif lama. Karakteristik autentik yang dimaksud adalah penilaian dilakukan secara nyata mengenai hasil belajar peserta didik. karakteristik berkesinambungan merupakan penilaian hasil belajar yang dapat memantau perkembangan peserta didik karena dilakukan terus menerus dan berulang-ulang. Karakteristik berdasarkan acuan kriteria dalam proses penilaian membutuhkan kriteria-kriteria yang ditetapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai. Menggunakan teknik penilaian yang bervariasi, dari proses penilaian hasil belajar guru perlu membuat tes dalam bentuk yang bervariasi sehingga dapat menilai perkembangan peserta didik disegala aspek.

D. Indikator Hasil Belajar

1. Indikator hasil belajar memiliki fungsi sebagai alat untuk mengukur hasil setelah belajar para peserta didik.
 - a. Indikator Hasil Belajar Menurut Slavin.

Menurut Slavin, prestasi belajar siswa diukur dengan sejauh mana konsep atau kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran (*instructional objective*) atau tujuan perilaku (*behavioral objective*) mampu dikuasai oleh siswa akhir jangka waktu pengajaran.⁴²

- b. Indikator Hasil Belajar Menurut Benjamin S. Bloom

Menurut Benjami S.Bloom dengan *Taxonomi of education objective* yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Adapun

⁴² Inesa Tri Mahardika Pratiwi and Rini Intansari Meilani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 33.

penejelasan terkait indikator hasil belajar yaitu⁴³ :

- 1) Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
- 2) Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
- 3) Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

c. Indikator Hasil Belajar Menurut Petty

- 1) Petty menjelaskan bahwa indikator prestasi belajar terdiri dari tiga ranah, yang dijabarka sebagai berikut⁴⁴ :
- 2) Ranah cipta (kognitif), yaitu mencakup pengamatan, ingatan, pemahaman, analisis, dan sintesis (dapat menyimpulkan).

⁴³Nabillah Tasya and Agus Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Sesiomedika* (2019): 660–662.

⁴⁴ Meilani and Pratiwii, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", 117.

- 3) Ranah rasa (afektif), yaitu meliputi penerimaan, sambutan, apresiasi, internalisasi, dan karakterisasi.
- 4) Ranah karsa (psikomotorik), yaitu mencakup keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan non verbal.

Indikator hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut adalah suatu kegiatan yang dinamis, siswa melalui keaktifannya secara terus menerus dalam mengembangkan kemampuannya. Untuk mencapai tingkatan yang lebih tinggi melalui proses belajar atau latihan yang dilakukan. Hasil kegiatan siswa yang berkaitan dengan ketiga ranah tersebut, dilampirkan dalam bentuk laporan hasil belajar siswa atau raport yang dimiliki oleh setiap siswa. Laporan hasil belajar adalah laporan hasil evaluasi kegiatan belajar siswa selama satu semester yang dicantumkan dalam bentuk nilai dan deskripsi makna dari nilai tersebut yang diserahkan kepada orangtua/wali siswa.

Berdasarkan dari paparan pendapat para ahli pada indikator hasil belajar diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Indikator hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator hasil belajar tersebut relevan dengan indikator hasil belajar yang terdapat pada penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Tekenglagahan materi tema 7 subtema 1.

E. Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar

Bhinneka Tunggal Ika merupakan semboyan atau motto bangsa Indonesia. Bhineka Tunggal Ika menunjukkan bahwa bangsa Indonesia merupakan bangsa yang heterogen, bangsa yang memiliki keanekaragaman, baik dalam aspek agama, budaya, maupun ras dan suku bangsa menurut Winataputra pada tahun 2011. Keanekaragaman yang dimiliki Indonesia merupakan sebuah kekayaan dan tantangan besar untuk negara Indonesia. Kekayaan atau potensi dapat dilihat bahwa Indonesia mempunyai banyak budaya, suku, ras, bahasa yang tersebar di sekitar 34 provinsi yang menjadi sebuah keindahan yang dapat menarik wisatawan. Keanekaragaman yang dimiliki di Indonesia juga menjadi tantangan besar untuk bangsa Indonesia, karena menyatukan masyarakat yang heterogen sangat sulit, sehingga diperlukan rasa persatuan dan kesatuan yang besar dalam hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Keanekaragaman bangsa Indonesia di latar belakang oleh jumlah suku-suku bangsa Indonesia yang tersebar luas di Indonesia dengan jumlah yang banyak. Setiap suku di Indonesia memiliki ciri dan karakter yang berbeda. Keanekaragaman ini juga tampak pada budaya yang merupakan ciri khas setiap daerah, karena setiap daerah di Indonesia memiliki bahasa, tarian, serta nyanyian yang berbeda-beda. Keragaman pada Indonesia juga dapat dilihat pada keragaman agama yang ada di Indonesia. Agama di Indonesia terdiri dari agama Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha dan Kong Hu Cu.⁴⁵

Pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik dan menggunakan pembelajaran tematik. Pada kelas IV sekolah dasar atau madrasah ibtidiah terdapat tema yang membahas keanekaragaman yang ada di Indonesia.

⁴⁵Muhammad Fathur Rahman, Safinatun Najah, dkk, "Bhinneka Tunggal Ika Sebagai Benteng Terhadap Risiko Keberagaman Bangsa Indonesia", *Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 6 (2), 2020. 10-11.

Keanekaragaman yang ada di Indonesia menjadi salah satu bahan ajar yang diajarkan pada peserta didik di sekolah dasar. Pada kelas IV di tema 7 yaitu dengan Indahya Keragaman di Negeriku mengajarkan peserta didik untuk mengenal keanekaragaman yang dimiliki oleh Indonesia. Pada tema 7 di dalamnya terdapat tiga subtema, subtema yang pertama yaitu Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku, subtema yang kedua Indahya Keragaman Budaya Negeriku, dan subtema ketiga yaitu Indahya Persatuan dan Kesatuan Negeriku. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada subtema satu yaitu Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.

Subtema satu keragaman suku bangsa dan agama di negeriku di dalamnya terdapat beberapa mata pelajaran yang dipadukan yaitu Bahasa Indonesia, IPA, PKn, IPS dan SBdP. Dalam muatan Bahasa Indonesia berisi mengenai teks bacaan yang berisi tentang suku bangsa Indonesia. Dari teks bacaan tersebut peserta didik dapat mengenal suku bangsa Indonesia, dari teks tersebut peserta didik ditugaskan untuk berdiskusi tentang kosakata yang baru ditemukan. Peserta didik mendiskusikan arti kosakata yang baru ditemukan dengan pengetahuannya sendiri dengan didukung sumber belajar yang ada, selain itu peserta didik dapat mencari paragraf utama pada teks bacaan tersebut. Dalam muatan IPA peserta didik disajikan gambar beberapa hasil budaya berupa alat transportasi tradisional yang ada di Indonesia. Dengan disajikan gambar alat transportasi tradisional tersebut guru dapat mengaitkan materi gaya dan gerak kepada peserta didik sehingga peserta didik mengetahui kegiatan yang termasuk gaya dan gerak pada kehidupan sehari-hari.

Muatan SBdP dalam subtema satu disajikan berbagai lagu daerah dan nasional yang di Indonesia dengan hal ini peserta didik dapat mengenal dan menghafal lagu daerah dan nasional di Indonesia. Indikator utama pada muatan SBdP ini peserta didik

dapat mengenal tinggi rendah nada pada lagu, mengenal garis melodi pada lagu dan mengenal tempo cepat lambat sebuah lagu daerah dan nasional yang ada di Indonesia. Muatan IPS pada subtema satu yaitu peserta didik dapat mengetahui dan mengidentifikasi latar belakang atau faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia, mengenal suku bangsa, bahasa dan lagu daerah. Dari muatan IPS tersebut dikaitkan dengan muatan PKn yaitu berisi mengenai bentuk menyikapi keanekaragaman yang ada di Indonesia dan juga dapat mengidentifikasi berbagai permasalahan serta solusi karena adanya keragaman di Indonesia, dengan hal tersebut peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Dari beberapa muatan yang dipadukan menjadi sebuah tema dan diturunkan sebagai subtema, peserta didik dapat meningkatkan berpikir kritis sehingga dengan hal tersebut dapat mencetak lulusan yang memiliki karakter dan moral yang baik, kreatif, dan inovatif.