

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu proses, cara, atau perbuatan mengembangkan. Menurut Setyosari pengembangan adalah proses mengembangkan dan evaluasi produk dibidang pendidikan.<sup>17</sup> Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut<sup>18</sup>.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah upaya yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk menciptakan dan meningkatkan, sehingga menghasilkan produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

##### 2. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media menurut Ali Muhson berasal dari bahasa latin disebut juga dengan “*medium*” lalu secara harfiah media merupakan perantara/pengantar. Secara umum media mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian, Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2013).

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Edisi ke-3, cetakan ke-2 (Alfabeta,cv, 2021).

<sup>19</sup> Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2010, 2.

Gunarti mengatakan bahwa media dalam arti luas adalah manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.<sup>20</sup> Menurut Akhmad media adalah suatu alat yang berfungsi sebagai sarana untuk menyebarkan suatu topik pembelajaran atau sebagai saluran informasi untuk mencapai suatu tujuan.<sup>21</sup> Dari penjelasan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran pada dasarnya adalah alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan, menyampaikan dengan jelas dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena adanya media pendidik dapat menggunakan untuk menyampaikan materi menjadi lebih bermakna. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa fungsi yang menonjol selama pembelajaran berlangsung. Menurut Nurrita, media memiliki beberapa fungsi, antara lain:

- 1) Fungsi Komunikatif artinya media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi kepada orang yang menyampaikan pesan dan menerima pesan agar tidak terjadi kesulitan atau kesalahpahaman dalam penyampaian pesan. Dengan demikian, proses belajar mengajar akan berjalan lancar dan siswa dapat lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan.

---

<sup>20</sup> Tri Tami Gunarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Maharah Istima' Pada Siswa-Siswi Madrasah Ibtidaiyah" No.4 (Desember 2020): 124.

<sup>21</sup> Akhmad Busyaeri et.al, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon", *Jurnal Al Ibtida*, No. 1 (Juni 2016): 120

- 2) Fungsi Motivasi artinya media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi yang tinggi membuat pembelajaran lebih mudah dipahami dan meningkatkan energi peserta ketika belajar. Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.
- 3) Fungsi Kebermaknaan artinya pembelajaran tidak hanya memperluas wawasan siswa, tetapi juga memberi makna dan menanamkan dalam diri bahwa belajar itu bermakna.
- 4) Fungsi Penyamaan Persepsi artinya pemahaman siswa disesuaikan agar memahami pedoman yang diberikan dan siswa mempunyai cara pandang/penelitian yang sama terhadap informasi yang diberikan.
- 5) Fungsi Individualitas artinya dengan media pembelajaran dapat menanggapi setiap individu dengan latar, minat dan juga gaya belajar yang berbeda-beda<sup>22</sup>.

Selain manfaat yang telah disebutkan diatas, media pembelajaran juga mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat merekam peristiwa penting yang bisa diabadikan menggunakan foto, film/merekam melalui video.
- 2) Memanipulasi keadaan suatu objek tertentu. Adanya media pembelajaran memungkinkan pendidik mengubah materi pembelajaran yang abstrak menjadi materi nyata yang lebih mudah dipahami.

---

<sup>22</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah, dan Tarbiyah* 3 (1) (2018).

3) Meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan perhatian mereka saat belajar.<sup>23</sup>.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar yang diberikan kepada pendidik, dan materi pembelajaran yang diberikan dapat menambah dan menghadirkan pengetahuan bagi siswa.

### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang telah dikemukakan oleh para ahli, namun terdapat beberapa persamaan mendasar. Di bawah ini adalah macam-macam media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media Visual: adalah media yang hanya dapat dilihat. Contohnya adalah gambar, poster, dan benda lain yang tidak bergerak, tidak mengeluarkan suara, dan dapat dinikmati hanya dengan melihat saja.
- 2) Media Audio: yaitu media yang hanya dapat digunakan melalui pendengaran saja, contohnya seperti *voice note*, musik, dan lain sebagainya.
- 3) Media Audio Visual: yaitu media yang dapat digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran, contohnya seperti sebuah video, film pendek, tayangan, musik dan yang lain sebagainya.

---

<sup>23</sup> Haris Budiman, "Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Islam*, No.1 (November 2016): 18

Media-media tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar di kelas. Media ini membantu guru menjadikan pembelajaran lebih menarik, efektif dan efisien.<sup>24</sup>

### **3. Multimedia Interaktif Berbasis Website**

#### **a. Pengertian Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif adalah tampilan multimedia yang dirancang oleh seorang desainer untuk menjalankan fungsi dalam menyampaikan informasi tentang suatu pesan dan bersifat interaktif bagi pengguna. Multimedia memiliki beragam kegunaan, antara lain media pendidikan, permainan, film, medis, bisnis, olahraga, dan promosi. Ketika pengguna memiliki kendali dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan fase yang mewakili gelombang baru perangkat lunak komputer, khususnya yang berhubungan dengan informasi.<sup>25</sup> Media interaktif tergolong media konstruktif yang terdiri dari media pembelajaran, peserta didik, dan proses pembelajaran. Media interaktif adalah media yang menggabungkan beberapa elemen, seperti teks, grafik, gambar, foto, video, audio, dan animasi terintegrasi. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, pendidik dapat mendukung inovasi pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Mochamad Arsad Ibrahim dkk., "Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran," *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, No.2 (2022): 108.

<sup>25</sup> D dan S, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi."

<sup>26</sup> Haryanto, Dwiyoogo, dan Sulistyorini, "Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo."

Guru maupun calon guru akan berperan sebagai pembelajaran, karena kemampuan pedagogik guru yang menguasai teknologi masa kini akan mempengaruhi proses pembelajaran.<sup>27</sup> Disisi lain multimedia yang dapat diberikan oleh guru untuk anak usia dini juga dapat memberikan tampilan multimedia berupa gambar, audio, dan buku cerita bergambar untuk membantu anak mendengar dan memahami isi cerita. Melalui pemberian multimedia diharapkan guru dapat lebih mengembangkan model pembelajaran dimasa yang akan datang khususnya mengenai pemanfaatan teknologi multimedia dalam dunia pendidikan.<sup>28</sup>

Multimedia interaktif yang banyak ditemui dalam pendidikan anak usia dini berupa buku bergambar dengan audio dan gambar, permainan pembelajaran bertema, dan video edukasi.<sup>29</sup>

#### b. Pengertian Website

Website menurut Sebok, Vermaat dan tim<sup>30</sup> adalah kumpulan halaman yang berhubungan yang berisi banyak elemen seperti dokumen dan gambar yang tersimpan didalam web server. Dalam bidang Pendidikan, website digunakan untuk menunjang media pembelajaran.

Sebagian besar halaman web menyertakan multimedia, yang mengacu pada aplikasi yang menggabungkan teks dengan media. Media ini meliputi:

---

<sup>27</sup> Wenwei Luo dkk., "Are early childhood teachers ready for digital transformation of instruction in Mainland China? A systematic literature review" 120 (2021).

<sup>28</sup> X Chen dkk., "Detecting latent topics and trends in educational technologies over four decades using structural topic modeling: A retrospective of all volumes of Computers & Education," *Computers and Education*, 2019, 151.

<sup>29</sup> A.F Bakr dkk., "Virtual reality as a tool for children's participation in kindergarten design process," *Alexandria Engineering Journal* 57(4) (2018).

<sup>30</sup> Vermaat M.E dkk., "Discovering Computer 2018 (Digital Technology, Data, and Device)." (Boston: Cengage Learning, 2018), 70.

### 1) Grafik

Grafik adalah representasi visual dari informasi non-tekstual, seperti gambar, diagram, atau foto. Infografis sering digunakan dalam website untuk menyajikan konsep, produk, dan berita. Infografis adalah representasi visual data dan informasi menggunakan grafik dan bagan. Format grafik yang umum digunakan untuk menampilkan gambar di website adalah format JPEG dan PNG.

### 2) Animasi

Animasi merupakan kemunculan gerakan yang diciptakan dengan menampilkan rangkaian gambar diam secara berurutan. Misalnya, teks animasi yang bergulir melintas layar dapat bertindak sebagai *ticker* untuk menampilkan informasi.

### 3) Audio

Audio dalam situs web mencakup musik, ucapan, atau suara lainnya. File audio dikompresi untuk mengurangi ukuran file. Format audio yang paling umum adalah MP3. Format ini mengurangi file audio menjadi sekitar sepersepuluh dari ukuran aslinya dan mempertahankan sebagian besar kualitas suara aslinya.

### 4) Video

Video terdiri dari gambar-gambar yang diputar dalam keadaan bergerak. Pengguna dapat mengunggah, berbagi, atau menonton klip video di website. File video berukuran sangat besar dan sering kali dikompresi. Video yang diposting di situs web biasanya berdurasi pendek, kurang dari sepuluh menit.

### c. Kelebihan Penggunaan Media Multimedia Interaktif Berbasis Website

Penggunaan media berbasis website harus memperhatikan beberapa teknik agar dapat digunakan secara maksimal. Pembelajaran ini fokus ada pemanfaatan aplikasi yang ada di dalam komputer untuk diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis website memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang dimiliki pembelajaran berbasis website ialah:

- 1) Website dapat mengakomodasi keragaman modalitas belajar siswa;
- 2) Penyajian materi lebih efektif dan efisien;
- 3) Tampilan lebih menarik karena dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan;
- 4) Meningkatkan minat siswa untuk belajar, karena dapat menampilkan materi secara visua, audio, dan kinestetik; dan
- 5) Memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dan menimbulkan kreativitas siswa.

Media berbasis website juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya:

- 1) Biaya pengembangan relating mahal;
- 2) Perlu keterampilan dalam menggunakan komputer untuk pembelajaran;
- 3) Website membutuhkan perangkat keras yang lebih mengarah kepada pembelajaran individu dan tidak dapat digunakan secara massal.<sup>31</sup>

Dengan menggunakan media multimedia interaktif berbasis website diharapkan bisa membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi, siswa

---

<sup>31</sup> Rosyid, Sa'diyah, dan Septiana, *Ragam Media Pembelajaran*.



lebih aktif selama pembelajaran, sehingga tidak ada kesulitan dalam memahami dalam proses belajar mengajar berlangsung.

d. Cara Penggunaan Media Multimedia Interaktif Berbasis Website

Penggunaan multimedia media interaktif berbasis website ini untuk siswa Kelas IV SD/MI pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya. Pada media dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat diakses oleh peserta didik, diantaranya yaitu:

- 1) Menu *home* sebagai tampilan utama sebelum memulai pembelajaran, dan terdapat tombol “ayo belajar!” untuk memulai pembelajaran.
- 2) Kemudian masuk pada tampilan menu belajar. Pada menu belajar terdapat beberapa fitur yang bisa dikunjungi oleh peserta didik, diantaranya tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, daftar Pustaka, daftar sumber, dan profil pembuat.
- 3) Tujuan pembelajaran yang menjelaskan tentang capaian siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya kelas IV SD/MI Kurikulum 2013.
- 4) Materi pembelajaran yang menjelaskan tentang isi materi yang akan dipelajari siswa. Terdapat 3 materi yaitu *bhinneka tunggal ika*, keragaman suku bangsa dalam masyarakat, dan keragaman budaya dalam masyarakat. Pada keragaman budaya terdapat beberapa sub bab seperti Bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata tradisional, upacara adat, seni pertunjukan rakyat, seni music tradisional, seni tari tradisional, makanan khas daerah, dan kebiasaan masyarakat. Pada menu materi pembelajaran juga dilengkapi dengan video pembelajaran pada setiap sub bab-nya.

- 5) Evaluasi pembelajaran berisi tentang soal materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya yang sudah sesuai dengan KI & KD. Terdapat 10 soal uraian yang akan dikerjakan oleh siswa sebagai pengukuran hasil belajar siswa. Langkah-langkah pada saat mengerjakan adalah dengan mengisi nama, kemudian klik submit untuk mulai mengerjakan, dan klik tombol berikutnya hingga muncul nilai pada tampilan website.
- 6) Daftar Pustaka berisi tentang sumber materi yang sudah disajikan dalam materi pembelajaran.
- 7) Daftar sumber berisi tentang sumber tampilan background, gambar, video yang disajikan dalam materi pembelajaran.
- 8) Profil pembuat berisi tentang identitas diri pembuat media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website.

#### **4. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik, agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif.

Tema yang dikaji dalam Ilmu Pengetahuan Sosial adalah fenomena-fenomena yang terjadi dimasyarakat baik masa lalu, masa sekarang, dan kecenderungan-kecenderungan di masa-masa mendatang. Pada jenjang SMP/MTs, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan tanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dari penjelasan diatas dapat dikemukakan terdapat empat hal penting yang dijelaskan lebih rinci:

- a. Bahwa objek kajian IPS untuk SMP/MTs merupakan isu-isu sosial dengan unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. Hal ini dapat dipahami karena isu-isu sosial dalam konteks peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi pada hakikatnya menggambarkan dunia nyata (peristiwa), dan dunia struktur keilmuan (fakta, konsep, generalisasi).
- b. Tema yang dikaji dalam IPS adalah fenomena-fenomena yang terjadi dalam masyarakat baik masa lalu, masa sekarang, maupun kecenderungan-kecenderungan masa yang akan datang.
- c. Materi IPS terdiri atas Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi. Materi IPS sebenarnya sangat luas dan lebih rinci lagi karena kajian ilmu-ilmu sosial pada hakikatnya berkontribusi besar dalam membahas perilaku manusia atau masyarakat, masing-masing ilmu sosial tersebut memberi kontribusi yang unik dan memiliki perspektif yang berbeda-beda serta saling melengkapi.
- d. Tujuan pembelajaran IPS adalah agar peserta didik menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.<sup>32</sup>

Berikut adalah cakupan materi yang termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

---

<sup>32</sup> Dadang Supardan, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*, 1 ed. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015).

### **a. Pengertian Keragaman Suku Bangsa dan Budaya**

Keanekaragaman suku bangsa dengan budayanya di seluruh Indonesia merupakan ciri budaya nasional yang perlu mendapatkan perhatian khusus. Setiap daerah memiliki budaya yang berbeda-beda sebagai identitas pada kelompok etnis Indonesia yang lain. Bangsa Indonesia adalah bangsa yang berdasarkan “*Bhineka Tunggal Ika*” yang terdiri dari beberapa suku, bahasa, dan budaya yang berbeda.

Budaya di Indonesia sangat beragam, namun keragaman ini tidak menyebabkan perpecahan. Perbedaan watak dan kepribadian pada setiap daerah yang dipengaruhi oleh kondisi lingkungan budaya, alam dan sosial.<sup>33</sup>

### **b. Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya**

Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dalam Kelas IV berisi tentang pengertian *Bhinneka Tunggal Ika*, Keragaman Suku Bangsa dalam Masyarakat, Keragaman Budaya Daerah dalam Masyarakat.

#### **1) Pengertian *Bhinneka Tunggal Ika***

Pada gambar Garuda Pancasila terdapat tulisan *Bhinneka Tunggal Ika*. Tulisan tersebut terdapat dalam kitab *Sutasoma* yang ditulis oleh Empu Tantular pada masa Kerajaan Majapahit, yaitu pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk dengan patihnya, Gajah Mada. Wilayah Indonesia yang terbentang dari Sabang sampai Merauke terdiri dari beraneka ragam suku bangsa dan budaya.

---

<sup>33</sup> Septy Nurfadhillah dkk., “Pengembangan Media Poster pada Mata Pelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Siswa kelas 4 SD Negeri Pinang 1,” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3(2) (2021): 67–75.

Dalam kehidupan bernegara di Indonesia, *Bhinneka Tunggal Ika* mempunyai arti walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Meskipun kita berasal dari suku bangsa dan budaya yang berbeda-beda, namun kita tetap satu, yaitu dalam wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

## 2) Keragaman Suku Bangsa dalam Masyarakat

Suku bangsa adalah suatu golongan manusia yang terikat oleh kesadaran dan identitas atas kesatuan kebudayaan. Ada banyak suku bangsa yang mendiami wilayah Kepulauan Indonesia. Dibandingkan dengan negara lain, jumlah suku bangsa Indonesia menjadi yang terbesar di dunia. Suku bangsa Indonesia tersebar di seluruh wilayah Indonesia, baik di pulau besar maupun pulau kecil.

## 3) Keragaman Budaya Daerah dalam Masyarakat

Tiap suku bangsa yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah mempunyai budaya sendiri-sendiri. Budaya yang berkembang di tiap-tiap daerah disebut dengan budaya daerah. Berikut adalah bentuk-bentuk keragaman budaya daerah di Indonesia.

### a) Bahasa daerah

Indonesia mempunyai beragam suku bangsa. Keragaman suku bangsa menghasilkan bahasa daerah yang beragam pula. Tiap daerah atau wilayah memiliki bahasa daerah yang berbeda-beda. Diantara bahasa-bahasa daerah itu terdapat perbedaan. Namun, perbedaan itu disatukan dengan penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional.

b) Pakaian adat

Indonesia memiliki banyak pakaian adat. Tiap suku bangsa yang ada diberbagai daerah mempunyai pakaian adat sendiri-sendiri.

c) Tarian daerah

Tiap daerah di Indonesia memiliki tarian khas masing-masing. Contoh tari-tarian di Indonesia, antara lain *Tari Pendet* (Bali), *Tari Jaipong* (Jawa Barat), *Tari Gambyong* (Jawa Tengah), serta *Tari Saman* (Aceh).

d) Rumah adat

Tiap daerah yang dialami oleh suku bangsa tertentu juga memiliki rumah adat. Tidak salah jika di Indonesia terdapat beberapa jenis rumah adat.

e) Senjata Tradisional

Senjata tradisional yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia, antara lain rencong dari Aceh, badik dari Riau, dan sebagainya. Senjata Tradisional saat ini banyak digunakan sebagai pelengkap dalam upacara-upacara adat.

f) Upacara adat

Ada beberapa upacara adat yang berkembang diberbagai daerah. Seperti *Ngaben*, *Tindik talingan*, *Kasada*, *Ngeuyeuk seureuh*.

g) Seni pertunjukan rakyat

Ada beberapa seni pertunjukan rakyat yang ada diberbagai daerah, contoh seni pertunjukan rakyat antara lain *lenong*, *ketoprak*, *reog dan ludruk*, *banjet*, *wayang golek*, *tarling*, dan *randul*.

h) Seni musik tradisional

Seni musik merupakan hiburan bagi masyarakat. Seperti halnya seni tari dan kesenian lainnya, seni musik menunjukkan ciri khas suatu daerah. Alat

musik yang dimainkan dalam kesenian musik biasanya merupakan potensi alam yang dimiliki oleh daerah tersebut. Seni musik tradisional tidak terlepas dengan lagu-lagu daerah. Keduanya saling berkaitan, karena lagu-lagu daerah biasanya dinyanyikan dengan diiringi alat musik dari daerah tersebut.

i) Seni tari tradisional

Seni tari adalah suatu gerak ritmis yang dapat menghadirkan karakter manusia saat mereka menari. Seni tari tradisional adalah seni tari yang lahir dan berkembang di seluruh wilayah kepulauan Indonesia. Tarian tradisional lahir sebagai buah pemikiran dan perwujudan nilai-nilai kepercayaan masyarakat setempat.

j) Makanan Khas Daerah

Makanan khas daerah adalah makanan yang biasa dikonsumsi di suatu daerah dan cocok dengan lidah masyarakat setempat. Cita rasa yang dimiliki berbeda antara suatu daerah dengan yang lainnya. Makanan-makanan tersebut adalah salah satu kekayaan budaya daerah masing-masing.

k) Kebiasaan masyarakat

Tiap daerah memiliki kebiasaan yang diyakini dan dipatuhi secara turun-temurun. Kebiasaan suatu masyarakat daerah merupakan bagian dari budaya daerah. Kebiasaan daerah juga dipengaruhi oleh agama yang mereka anut.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Sigit Purnomo, *Ilmu Pengetahuan Sosial (Fokus)*, 20-40.

Materi yang telah dipaparkan merupakan materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di kelas IV. Berikut merupakan pemaparan mengenai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas IV:

**Tabel 2. 1 Sebaran KI & KD Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya**

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Berdasarkan pemaparan dari KI dan KD diatas maka peneliti akan membuat produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website untuk proses pembelajaran peserta didik di kelas IV SD/MI. peneliti membuat media ini sesuai dengan KI dan KD yang telah ditentukan agar media yang digunakan peserta didik yang peneliti buat terdapat adanya keselarasan.

## 5. Hasil Belajar

Menurut Indah belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan perubahan secara menyeluruh berdasarkan pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan.<sup>35</sup> Herawati juga

---

<sup>35</sup> Indah Lestari, "Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Formatif* 3(2) (2013): 117.



berpendapat bahwa belajar adalah perubahan suatu upaya untuk mengubah perilaku. Oleh karena itu, pembelajaran bersifat transformatif bagi semua peserta didik. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan, tetapi juga dapat berupa keterampilan, sikap, minat, kepribadian, dan kondisi pribadi.<sup>36</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia hasil belajar adalah hasil usaha belajar yang memperoleh hasil yang didapatkan dari usaha belajar pengetahuan dengan harapan bahwa tindakan yang dilakukan akan membuahkan hasil tertentu. Selain itu menurut Yusuf hasil belajar merupakan keterampilan dan kompetensi yang dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik pada suatu lembaga pendidikan tertentu. Hasil belajar tidak hanya mengajarkan keterampilan tetapi juga memberikan umpan balik kepada siswa dan guru. Umpan balik bagi siswa untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran, dan umpan balik bagi guru untuk mengetahui berhasil atau tidaknya metode pembelajaran yang disampaikan.<sup>37</sup>

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai setelah dilaksanakannya program kegiatan belajar mengajar di sekolah. Hasil belajar selama jangka waktu tertentu dapat ditentukan dari nilai raport yang ditampilkan dalam bentuk angka-angka.

Menurut Robert M. Gagne<sup>38</sup> mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar yaitu:

1. Kemampuan intelektual: Kemampuan intelektual seseorang

---

<sup>36</sup> Herawati Herawati, "Memahami Proses Belajar Anak," *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya* 1 (2018): 29.

<sup>37</sup> Dedy Yusuf Aditya, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal SAP* 2 (Desember 2016): 169.

<sup>38</sup> Bambang Warsita, "Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar," *Jurnal Teknodik* XII.1 (1 Juni 2008): 65.

2. Strategi kognitif: kemampuan mengatur pembelajaran dan pemikiran sendiri.
3. Informasi Verbal: kemampuan menyerap pengetahuan dalam arti informasi dan fakta
4. Keterampilan motoris: menulis, menggunakan peralatan
5. Sikap dan nilai: kemampuan ini berhubungan dengan tingkat laku.

Menurut Benjamin Samuel Bloom<sup>39</sup> dalam bukunya *The Taxonomy of Educational Objectives* yang menjelaskan bahwa kecerdasan manusia dapat digambarkan melalui tiga dimensi kognitif, psikomotorik, dan afektif. Berikut penjelasannya:

1. Ranah Kognitif meliputi perilaku siswa yang menunjukkan aspek intelektual seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Pengetahuan dan keterampilan tersebut dapat dilihat melalui teori-teori yang diperoleh peserta didik dan ingatan-ingatan yang mampu mereka simpan terhadap sesuatu yang baru.
2. Ranah Afektif dapat dilihat melalui aspek moral seperti perasaan, nilai, motivasi dan sikap dari peserta didik. Ranah afektif ini diketahui bahwa hasil belajar diurutkan mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi.
3. Ranah Psikomotorik dilihat melalui aspek kompetensi peserta didik yaitu pelaksanaan dari KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) ketika berada di kelas. Peserta didik tidak hanya mengingat suatu teori yang abstrak menjadi aktualisasi nyata.

## **6. Karakteristik Peserta Didik**

---

<sup>39</sup> Ina Magdalena dkk., "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan," *Jurnal Edukasi dan Sains* 2(1) (Juni 2020): 137–138.

Karakteristik berasal dari kata karakter dengan arti tabiat/watak, dan mengacu pada kepribadian, kualitas, dan kebiasaan seseorang yang relatif tetap.<sup>40</sup> Menurut Darkun karakteristik siswa adalah pola umum dan kemampuan yang ada pada diri siswa untuk mencapai tujuannya.<sup>41</sup> Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa ciri-ciri siswa adalah tingkah laku siswa yang berbeda-beda antara siswa yang satu dengan siswa yang lain dalam membentuk pola kegiatan untuk mencapai tujuan.

Tujuan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran hanya dapat tercapai bila ada interaksi belajar-mengajar antara guru dan peserta didik. Interaksi tersebut harus berlangsung dalam proses komunikasi yang aktif dan pedagogis antara guru dan siswa yang mengutamakan kedua belah pihak agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Hanya proses pembelajaran yang memungkinkan tujuan pembelajaran tercapai dan siswa mengalami perubahan perilaku. Oleh karena itu, perlu dipahami karakteristik siswa pada setiap kelas.

Ada beberapa strategi yang dapat digunakan guru untuk memahami karakteristik siswa guna mencapai tujuan pembelajaran, diantaranya:

- a. Dengan mengenal siswa lebih dalam, pengetahuan menjadi lebih dari sekedar pengetahuan. Untuk mengenal siswa lebih baik, guru dapat menangani siswa secara psikologis, melakukan wawancara, menanyakan masalah pribadi, menyarankan solusi, mengadakan sesi tanya jawab, dll.

---

<sup>40</sup> Natasya Virginia Leuwol, "Perubahan Karakter Belajar Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid-19", *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, No.1 (Juli 2020): 41

<sup>41</sup> Muhammad Darkan, "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, No.1 (Tahun 2019): 83

- b. Memperlakukan siswa dengan adil. Guru harus menunjukkan kasih sayang dan kepedulian kepada semua siswa, bukan hanya siswa yang memiliki latar belakang dan keadaan yang sama. Selain itu, guru juga harus menghadapi setiap siswa tanpa membedakan aspek gender dan sosial.
- c. Siswa harus merasa nyaman berbagi pada saat berbagi bakat dan keterampilan dengan guru. Guru dapat membantu siswa bermain bersama atau bernyanyi bersama diluar kelas. Dengan cara ini, siswa tidak akan merasa sungkan atau malu.<sup>42</sup>

Menurut Jean Piaget seorang psikolog menjelaskan bahwa anak mampu mengkonstruksi dunianya sendiri karena mampu mengolah informasi berdasarkan lingkungannya. Dalam usia antara 7 sampai 11 tahun, anak-anak mulai mengandalkan logika dari pemikiran aslinya yang primitif yang memerlukan model konkret.<sup>43</sup> Perkembangan kognitif terdiri empat tahap yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap Sensorimotor (0 - 1,5 tahun)

Pada tahap ini, bayi memahami dunia melalui koordinasi pengalaman sensorik (melihat dan mendengar) dan gerakan motorik (menyentuh dan menggenggam). Selama tahap perkembangan ini, bayi menyadari bahwa peristiwa dan objek terjadi secara alami melalui tindakannya.

- b. Tahap Pra-Operasional (1,5 - 6 tahun)

Pada tahap ini, anak menunjukkan pemahaman kognitif di luar bidang keahliannya. Proses berpikir tidak memiliki struktur yang teratur. Anak

---

<sup>42</sup> Nani Herlina Pasaribu, "Penerapan Coaching Dalam Program Perkembangan Peserta Didik". *Jurnal Pendidikan Indonesia*, No.11 (November 2021): 1931

<sup>43</sup> Nur Asiah, "Pembelajaran Calistung Pendidikan Anak Usia Dini dan Ujian Masuk Calistung Sekolah Dasar Di Bandar Lampung", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, No.1 (Juni 2018): 27

memahami realitas lingkungannya dengan memahami konsep melalui simbol. Pada usia ini, proses berpikir mereka didasarkan pada simbol-simbol, dan pemikiran anak-anak tidak dapat dipahami, tidak relevan, dan tidak rasional.

c. Tahap Operasional Konkret (6 - 12 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah cukup dewasa untuk menggunakan pemikiran logis dan manipulasi namun hanya untuk objek saat ini. Anak-anak pada tahap ini masih kesulitan memecahkan masalah logis ketika tidak ada benda dihadapannya.

d. Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas)

Pada tahap ini, anak dapat menggunakan pembelajaran konkret mereka untuk lebih mengembangkan idenya. Pada tahap ini anak terus berkembang karena sudah mampu berpikir abstrak dan tidak perlu lagi mengarahkan pemikirannya terhadap benda dan peristiwa nyata.<sup>44</sup>

Anak usia 7 hingga 12 tahun berada pada tahap berpikir konkret, yaitu tahap dimana aktivitas mental anak terfokus pada objek dan peristiwa yang benar-benar dialami.<sup>45</sup> Terkait dengan segi motorik halus, perkembangan motorik halus pada anak usia 8 hingga 10 tahun tergolong maju, terutama dalam penggunaan alat tulis. Pada usia ini, anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan menjadi lebih baik dalam menulis, dengan huruf yang lebih kecil dan rata. Dari sini terlihat bahwa ciri siswa kelas IV adalah lancar menulis. Dari uraian diatas terlihat bahwa perkembangan kognitif, linguistik, dan motorik siswa sekolah dasar kelas IV

---

<sup>44</sup> Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget", *Intelektualita* 3, No. 1 (2015): 27-38

<sup>45</sup> Farista Fitria Nurul Arfiani, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Neferi Maguwoharjo 1 Depok Sleman", *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, No.2 (Naret 2021): 43

ditandai dengan kemampuan menggunakan pikiran, gagasan, dan ungkapannya dalam bentuk tulisan. Siswa pada usia ini sudah mampu mengubah pengetahuannya menjadi ide-ide dan menuliskannya secara sistematis.