

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Pengembangan Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media sendiri berasal dari kata lain dengan bentuk jamak dari kata *medium*, yang dimana secara harfiah memiliki arti kata perantara atau pengantar dari terjadinya proses komunikasi yang berasal dari pengirim menuju kepada penerima pesan. Berdasarkan definisi dari kata tersebut maka dapat diartikan bahwa proses pembelajaran itu merupakan proses komunikasi antara guru dan peserta didik.<sup>1</sup> Sedangkan pengertian media yang dikemukakan oleh *Asociation of education comunication tekonology (AECT)* media yaitu dapat diartikan sebagai bentuk dan segala saluran yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyalurkan suatu pesan ke penerima pesan.<sup>2</sup>

Berdasarkan hasil dari penjabaran definisi diatas, maka media lahir dari suatu revolusi komunikasi yang telah dapat digunakan sebagai alat untuk pemenuhan tujuan pembelajaran. Jadi, istilah dari media dapat mengacu pada segala sesuatu yang dapat berfungsi untuk membawa atau menyampaikan informasi dari segala sumber dengan penerima informasi. Misalnya saja adalah televisi, radio, video, bahan cetak, dan instruktur yang dapat dianggap sebagai media karena dapat berfungsi sebagai pembawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Tujuan dari media sendiri adalah untuk memberikan fasilitas terhadap proses komunikasi yang sedang berlangsung.<sup>3</sup> Adapun istilah pembelajaran yang dapat dipahami melalui dua kata, yaitu *Constructions* dan *Intructions*. *Constructions* yaitu dapat dilakukan untuk peserta didik

---

<sup>1</sup> Daryanto, "*Media Pembelajaran*," Yogyakarta: Gaya Media, 2016, Hlm. 4.

<sup>2</sup> Mahnun Nuhnu, "Media Pembelajaran (Kajian Tentang Langkah-Langkah Pemilihan Media)," *Jurnal Pemikiran Islam* Vol. 37 No. 1 (2012): Hlm. 28.

<sup>3</sup> Nurma Azmi Ulul, "Pengertian, karakteristik dan Urgensi media pembelajaran," *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Perkalongan*, Hlm. 3.

(Yaitu dalam hal ini peserta didik dapat bersifat pasif dalam pembelajaran). Sedangkan kata *Instructions* yaitu mengandung arti dapat dilakukan oleh peserta didik (Yaitu peserta didik dapat bersifat pasif dalam pembelajaran).

Pembelajaran sendiri juga dapat dipahami sebagai salah satu upaya yang sengaja dilakukan untuk mengelola suatu kejadian atau peristiwa belajar yang bertujuan memfasilitasi peserta didik sehingga dapat memperoleh tujuan yang telah dipelajari. Dengan demikian maka dapat dipahami bahwa yang dimaksud media pembelajaran ialah suatu bentuk fisik yang digunakan pendidik dalam penyajian pesan serta untuk memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.<sup>4</sup>

Media pembelajaran menurut Arsyad, yaitu media dalam suatu proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat yang bersifat grafis, fotografis atau juga elektronis yang berguna untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali visual atau verbal. Lebih ringkasnya media diartikan suatu alat untuk menyampaikan ataupun menghantarkan pesan-pesan pembelajaran.<sup>5</sup> Menurut Kustandi dan Sutjipto yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang berfungsi untuk membantu jalannya proses belajar mengajar serta untuk memperjelas makna dari pesan yang telah disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sempurna.<sup>6</sup>

Menurut *terminology* media berasal dari bahasa latin medium yang mempunyai arti perantara, sedangkan dalam bahasa arab berarti “Wasaaila” yang memiliki arti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Sedangkan media dalam proses pembelajaran merupakan suatu perantara atau pengantar dari sumber pesan kepada penerima pesan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan

---

<sup>4</sup> Muhammad Yaumi, “Media dan Teknologi Pembelajaran,” *Jakarta: Prenada media group*, 2018, Hlm. 3.

<sup>5</sup> Arsyad Azhar, “Media Pembelajaran,” *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*, 2011, Hlm. 3.

<sup>6</sup> Kustandi dan Sutjipto, “*Media Pembelajaran : Manual dan Digital*,” Bogor: Gholia Indonesia, 2011, Hlm. 9.

sehingga dapat memberi dorongan dan terlihat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga termasuk kedalam proses komunikasi, sehingga media juga dapat digunakan didalam pembelajaran atau disebut juga dengan media pembelajaran.<sup>7</sup> Media pembelajaran adalah suatu perantara yang dapat digunakigunaan oleh pendidik/guru dalam menyalurkan pesan atau informasi yang berupa materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat terangsang dalam mengikuti pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dapat dikatakan pula media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menerima materi dari guru.<sup>8</sup>

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama. Menurut Wina sanjaya fungsi media pembelajaran, dapat dibedakan menjadi 3 yaitu:

### a. Fungsi komunikatif

Yaitu fungsi yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran atau pun saat membaca teks yang memiliki gambar. Gambar atau cisul tersebut dapat meningkatkan emosi dan sikap dari peserta didik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir yang dimiliki siswa sehingga dapat meningkatkan minar belajar peserta didik.

### b. Fungsi kognitif

Fungsi ini telah ditemukan pada penelitian-penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa lambang visual ataupun gambar yang dapat dilihat oleh peserta didik, dapat memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat segala informasi atau pesan yang terkandung didalam gambar.

---

<sup>7</sup> Septy Nurfadhillah, “*Media Pembelajaran SD,*” CV. Jejak (Anggota IKAPI) 1 (2021): Hlm. 6-7.

<sup>8</sup> Duludu Ummyssalam A.T.A, *Buku Ajar Kurikulum Bahan Dan Media Pembelajaran Pls*, 1, vol. 1 (Yogyakarta: CV. BUDI UTAMA (DEEPUBLISH), 2017), Hlm. 9.

c. Fungsi kompensatoris

Media dapat berfungsi sebagai kompensatoris apabila media tersebut dapat mengakomodir peserta didik yang lambat dalam menerima dan juga memahami isi pelajaran yang disajikan pada peserta didik dengan metode teks maupun disajikan dengan cara verbal.

Sedangkan menurut Levied an Lentz, ia berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi yaitu diantaranya adalah:

a. Fungsi atensi

Yaitu kemenarikan media pembelajaran yang mengarah pada perhatian peserta didik untuk lebih berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual, yang ditampilkan serta menyertakan teks dalam materi pelajaran.

b. Fungsi afektif

Fungsi ini dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas, baik dengan cara membaca teks maupun teks bergambar. Gambar atau lambang visual diharapkan dapat meningkatkan emosi dan sikap peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Fungsi kognitif

Berdasarkan dari temuan – temuan penelitian yang banyak mengungkapkan bahwa gambar visual, dapat memperlancar proses pencapaian tujuan untuk dapat memahami serta mengingat terhadap pesan yang terkandung dalam gambar yang disajikan.<sup>9</sup>

Menurut Malapu ia mengemukakan bahwa penggunaan dari media pembelajaran memiliki keunggulan tersendiri, karena dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk mempelajari lebih dalam pada hal-hal yang dirasa baru dan belum memahami serta dapat memberikan respon belajar yang baik karena dapat memberikan balikan berupa hasil belajar dengan segera.

---

<sup>9</sup> Rizqi Ilyasa Aghni, “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi,” *Jurnal pendidikan Indonesia: Universitas Negeri Yogyakarta* Vol. XVI (Tahun 2018): Hlm. 100-101.

Sedangkan Sadiman mengemukakan pendapatnya mengenai fungsi media pembelajaran dalam pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
- b. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti obyek terlalu besar dan kecil, obyek bergerak terlalu lambat atau cepat, dan obyek terlalu kompleks
- c. Dapat mengatasi sikap peserta didik dalam menumuhkan gairah belajar.
- d. Memberikan rasa yang sama, pengalaman yang sama dan persepsi yang sama.<sup>10</sup>

### 3. Jenis – jenis media pembelajaran

Sedangkan menurut ahli Asyhar, ia membagi media pembelajaran menjadi empat bagian, yaitu diantaranya adalah media visual, media audio, media audio-visual, dan Media multimedia. Selain itu menurut ahli Pribadi menjelaskan pada dasarnya media pembelajaran itu dapat diklasifikasikan kedalam 8 bagian yakni orang, Objek, teks, audio, visual, video, komputer multimedia, jaringan komputer.<sup>11</sup>

Berdasarkan keterangan dari beberapa ahli yang telah peneliti analisis, maka didapatkan berbagai macam jenis – jenis media pembelajaran berdasarkan pendapat dari para ahli. Menurut Edling, Kemp dan Smellie ia membagi media pembelajaran menjadi 8 jenis yaitu media cetak, OHP, Perekaman audiotape, slide dan film, penyajian dengan multi gambar, rekaman, videotape dan videodisc, dan media pembelajaran interaktif.<sup>12</sup>

Berdasarkan keterangan dari ahli Heinich, Molenda, Russel menjelaskan bahwa media yang lazim digunakan dalam pembelajaran antara lain adalah: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media computer, computer multimedia, hypermedia, dan media jarak jauh. Setiap jenis media pun memiliki karakteristik atau

---

<sup>10</sup> Sudatha I Gede Wawan Dan Tegeh I Made, "*Desain Multimedia Pembelajaran*", Vol. 1 (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), Hlm. 6.

<sup>11</sup> Hasyim Adelina, "*Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*", 1 Ed., Vol. 1, 1 (Yogyakarta: Media Akademi, 2016).

<sup>12</sup> Ummysalam A.T.A, *Buku Ajar Kurikulum Bahan Dan Media Pembelajaran Pls.*

kekhasan tertentu dan berbeda-beda. Serta masing-masing media juga memiliki kelebihan dan kelemahannya sendiri.<sup>13</sup>

Maka dari itu berdasarkan penjelasan dari para ahli diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

- a. Media cetak, yaitu merupakan sebuah media pembelajaran yang sederhana, serta mudah didapatkan media ini juga relatif mudah dibuat dan biaya pembuatannya yang terjangkau.
- b. Media pameran (*display*), yaitu dapat dikatakan layaknya media cetak melainkan media pameran dapat dikatakan lebih detail dan lebih jelas serta nampak seperti benda nyata (realita) dan benda tiruan (replika atau model). Penggunaan media ini pun terbilang juga lebih mudah karena digunakan dengan memasang atau memamerkan disuatu tempat yang mudah dijangkau seperti depan kelas, dalam kelas dan lainnya untuk dapat dijangkaun oleh semua peserta didik yang ada dikelas tersebut.
- c. Media audio, yaitu media pembelajaran yang dimana pada penggunaannya hanya memanfaatkan indera pendengaran atau hanya menghasilkan suara saja. Hal ini disebabkan karena indera pendengaran lebih efektif dalam memproses informasi yang telah diperoleh dari sumber informasi. Media audio juga terdapat keunggulan tersendiri yaitu harganya relatif terjangkau, mudah untuk didapatkan, sangat fleksibel dalam penggunaannya, dan mudah untuk dibawa kemana – mana.
- d. Media visual, yaitu media yang didalamnya mencakup beberapa aspek diantaranya adalah gambar, tabel, grafik, poster serta karton. Media visual juga dapat menerjemahkan ide – ide yang bersifat abstrak masuk kedalam format realistik.
- e. Foto, yaitu suatu media pembelajaran yang mempresentasikan orang, tempat, serta benda-benda dalam bentuk sebuah gambar.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Kristanto Andi S.Pd, M.Pd, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang (IKAPI Jawa Timur), 2016), Hlm. 31.

#### 4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan dari ilmu teknologi yang telah berkembang dengan pesat dan persaingan media pembelajaran yang sangat ketat, maka dalam membuat suatu media harusnya disesuaikan dengan kriteria-kriteria yang telah berkembang menyesuaikan perkembangan teknologi.

Dalam memilih media pembelajaran menurut Nana Sudjana dapat dibedakan menjadi dua yaitu kriteria pemilihan media secara khusus dan pemilihan media secara umum. Kriteria pemilihan media pembelajaran secara umum Menurut Nana Sudjana adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (*Instructional goals*)
- b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*Instructional content*)
- c. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
- d. Kesesuaian dengan teori
- e. Kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik
- f. Kesesuaian dengan lingkungan, fasilitas pendukung dan kesediaan waktu.

Sedangkan untuk kriteria pemilihan media secara khusus Menurut Nana Sudjana adalah sebagai berikut:

- a. Kemudahan akses (*Acces*)
- b. Pertimbangan Biaya (*Cost*)
- c. Ketersediaan teknologi pendukung
- d. Komunikasi (*Interactivity*)
- e. Dukungan organisasi
- f. *Novelty* (Kebaruan)<sup>15</sup>

Kriteria media itu bersumber dari konsep bahwa media itu merupakan bagian dari system instruksional secara menyeluruh. Menurut Nana sudjana dalam memilih media untuk kepentingan

---

<sup>14</sup> Yaumi Muhammad, "Ragam Media Pembelajaran (Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Multimedia)," Universitas Islam Negeri (UIN) Makassar: Sulawesi Selatan, Desember 2017, Hlm. 25-31.

<sup>15</sup> Kristanto Andi S.Pd, M.Pd, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang (Ikapi Jawa Timur), 2016), Hlm. 92 - 94.

pengajaran alangkah baiknya menggunakan kriteria-kriteria berikut ini: Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, dukungan penuh terhadap isi pengajaran, kemudahan dalam memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, ada kesediaan waktu yang cukup, dan disesuaikan dengan kemampuan berfikir peserta didik.<sup>16</sup>

#### 5. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Kriteria kelayakan media pembelajaran menurut Winarno, ada beberapa hal diantaranya adalah: (1) *Subject matter*, yaitu apakah materi yang diberikan telah sesuai dengan tujuan awal pembuatan media serta kedalaman materi apakah sudah sesuai dengan tingkat pebelajar yang akan menggunakan media tersebut. (2) *Auxiliary information*, Informasi tambahan yang tidak berkaitan langsung dengan materi, seperti pendahuluan, petunjuk, bantuan, dan kesimpulan. (3) *Affective considerations*, yaitu bagaimana produk ini bisa memotivasi peserta didik untuk dapat belajar lebih giat lagi. (4) *Interface*, yaitu tampilan produk yang dapat meningkatkan minat belajar dari peserta didik. (5) *Navigations*, bagian yang satu ini harus dibuat semenarik mungkin agar pengguna tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media.<sup>17</sup>

### B. Permainan Ludo

#### 1. Pengertian Permainan Ludo

Menurut Mursidi dkk, kemampuan berpikir peserta didik sekarang ini masih terbilang relative rendah, menurutnya hal ini dapat diperbaiki dengan mengubah proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran, agar kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik dapat lebih baik lagi. Salah satunya dengan media permainan ludo yang merupakan suatu media

---

<sup>16</sup> Hidayati Nurul dan Susanti, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Gedangan Sidoarjo," *Surabaya: Universitas Negeri Surabaya*, 2013, Hlm. 6.

<sup>17</sup> Ernawati Ira Dan Sukardiyono Totok, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server," *Universitas Negeri Yogyakarta*, 205.



pembelajaran yang berbentuk permainan yang dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, efektif dan inovatif.<sup>18</sup>

Menurut Alvi dan Ahmed, permainan ludo merupakan sebuah permainan tradisional yang dapat dimainkan sebanyak 2 sampai 4 pemain, dalam permainan ini para pemain harus pandai mengatur strategi untuk bermain menjalankan bidak pion yang berjumlah 4. Cara bermainnya sendiri dengan menjalankan pion sesuai jumlah angka dadu yang didapatkan.<sup>19</sup> Permainan ludo banyak dipilih sebagai media pembelajaran karena permainan tersebut merupakan permainan tradisional yang menyenangkan, menghibur dan tentunya mudah untuk dimainkan bagi peserta didik di jenjang sekolah dasar. Selain itu permainan ini juga dapat menarik minat belajar siswa karena permainan ini dapat membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam berpikir. Dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut.<sup>20</sup>

Permainan ludo sudah tidak asing lagi bagi anak-anak sekarang karena sudah banyak anak-anak yang memainkannya baik secara konvensional maupun secara online, bermain ludo ini merupakan salah satu sarana untuk belajar bagi anak karena dapat belajar dan bermain sehingga anak tidak cepat jenuh. Permainan ini juga memiliki beberapa aturan yang wajib dipatuhi oleh pemainnya, yaitu berupa jiwa pantang menyerah, sabar menunggu giliran, siap menerima kekalahan dan masih banyak aturannya yang membuat anak menjadi merasa tertantang dan ingin bisa.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> Elya Anastasya Visca, Ristiyani, Dan Fajrie Nur, "Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan 2*, No. 1 (Mei 2021): Hlm. 10.

<sup>19</sup> Aprilia dan Fine, "Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," Hlm. 10.

<sup>20</sup> Miftahul Jannah Mufida dan Wiyatmo Yusman, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik Sma," *Jurnal Pendidikan Fisika: Universitas Negeri Yogyakarta*, 2018, Hlm. 241.

<sup>21</sup> Wondal Rosita, "Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 - 6 Tahun," *Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Khairun Ternate 3*, no. 1 (oktober 2020): Hlm. 108.

Jadi pada dasarnya permainan ludo adalah suatu permainan tradisional yang dimainkan sebanyak 2 – 4 pemain secara bergantian, permainan ludo tersebut juga berfungsi untuk meningkatkan akal motoric peserta didik agar dapat berpikir secara kreatif dan kritis. Sehingga peserta didik dapat menyelesaikan pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan mudah tanpa mengalami kesulitan satu pun.

## 2. Tujuan Permainan Ludo

Dari pengembangan media pembelajaran permainan ludo yang dilakukan peneliti, bertujuan untuk sebagai berikut.

- a. Untuk memicu kreatifitas anak dalam bermain dan belajar
- b. Untuk mencerdaskan otak terhadap pemainnya, karena permainan ini memaksa anak untuk berfikir bagaimana cara cepat memenangkan permainan ini.
- c. Untuk melatih anak dalam menghadapi konflik dalam bermain
- d. Untuk melatih simpati dan empati anak
- e. Sebagai media terapi pada anak
- f. Belajar untuk melakukan penemuan.<sup>22</sup>

## 3. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ludo

Kelebihan dan kekurangan permainan ludo sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan
  - 1) Dapat menarik minat belajar peserta didik karena media bersifat menyenangkan.
  - 2) Tidak hanya digunakan dalam satu mata pelajaran dan jenjang saja, melainkan dapat digunakan pada semua mata pelajaran dan jenjang hanya saja perlu memodifikasi terlebih dahulu.
  - 3) Dapat dilakukan didalam maupun diluar kelas sehingga peserta didik tidak merasakan jenuh dalam pembelajaran yang berlangsung.

---

<sup>22</sup> Ibid, Hlm. 113.

- 4) Sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan
  - 5) Meningkatkan nalar untuk berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik
- b. Kekurangan
- A. Perlunya banyak waktu untuk menjelaskan kepada peserta didik hingga memahami cara bermainnya.
  - B. Bagi peserta didik yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan bermain.
  - C. Membutuhkan persiapan yang matang untuk menyelesaikan konsep pembelajaran.
  - D. Tidak dapat mengembangkan semua materi, sehingga perlu perbaruan lagi ketika hendak ganti materi.<sup>23</sup>

## **E. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Purwanto, hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah perilaku yang dapat terjadi setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran, yang disesuaikan dengan tujuan dalam suatu domain yang dapat mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>24</sup> Didalam domain kognitif dapat diklarifikasikan menjadi kemampuan yang mencakup hafalan, pemahaman, penerapan, analisis sintesis dan juga evaluasi. Sedangkan didalam domain afektif hasil belajar mencakup pada level penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan karakteristik. Untuk domain yang ketiga adalah psikomotorik yaitu mencakup level persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa dan gerakan kompleks serta kreatifitas.

Sedangkan hasil belajar menurut Arsyad yaitu, adanya aktifitas perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang, yang mungkin saja disebabkan oleh terjadinya perubahan pola tingkat

---

<sup>23</sup> <https://www.gurusiana.id/read/perryhernaswara/article/ludo-sebagai-media-pembelajaran-1445040>

<sup>24</sup> Azhar, 2005, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.

pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>25</sup> Perubahan sendiri dapat diarahkan pada setiap diri peserta didik dengan rencana yang baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan dan juga sikap. Hasil belajar sendiri dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran sendiri yaitu hasil belajar peserta didik yang dapat diukur dengan segera atau secara langsung. Sedangkan dampak pengiring yaitu suatu hasil belajar peserta didik yang dapat terjadi secara tidak langsung, atau melalui transfer hasil belajar.

Dari uraian para ahli tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah suatu hal perubahan tingkah laku dari peserta didik, yang dapat terjadi setelah peserta didik tersebut mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut dapat meliputi aspek Kognitif berupa (kemampuan hafalan, penerapan, pemahaman, analisis dan evaluasi), aspek afektif berupa (penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan karakterisasi) dan aspek psikomotorik berupa (persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, dan gerakan kompleks serta aktifitas). Hasilnya dapat dituangkan berupa angka-angka.<sup>26</sup>

## 2. Teori Hasil Belajar

Pada bagian ini peneliti menjelaskan beberapa teori belajar menurut beberapa ahli, adalah sebagai berikut.

### a. Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme ialah suatu teori perkembangan tingkah laku, yang dapat diukur, diamati serta dihasilkan dari rangsangan respon belajar. Tanggapan dari rangsangan respon belajar sendiri dapat diperkuat dengan memunculkan umpan balik, positif maupun negatif terhadap suatu perilaku kondisi yang sedang diinginkan. Pendidikan behaviorisme sendiri merupakan sebuah kunci untuk mengembangkan ketrampilan dasar serta dasar-dasar pemahaman

---

<sup>25</sup> M Ngalim. Purwanto, "Psikologi Pendidikan.," *Bandung : PT Remaja Rosdakarya.*, 1997.

<sup>26</sup> Mariyatul Qiptiyah, "Peningkatan Hasil Belajar Pkn Materi Kedudukan Dan Fungsi Pancasila Melalui Metode Jigsaw Kelas Viii F Mts Negeri 5 Demak," *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 5, no. 1 (Desember 2020): Hlm. 64.

yang ada dalam semua bidang, subjek maupun manajemen suatu kelas. Namun ada beberapa ahli mengatakan bahwa teori belajar behaviorisme, merupakan suatu perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara kongkrit.<sup>27</sup> Menurut Jhon B Walson, teori behaviorisme adalah teori yang paling memandang bahwa belajar merupakan proses yang sering terjadi reflek atau respon bersyarat melalui sebuah stimulus. Teori ini secara umum sama dengan teori Thorndike, yaitu *Connectionisme* dan teori *Pavlov Clasical Conditioning*.<sup>28</sup>

Ciri-ciri teori belajar behaviorisme sendiri adalah ia mengutamakan unsur-unsur serta bagian yang kecil, yang bersifat mekanistik, menekankan peranan pada lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respon, menekankan kepentingan untuk latihan serta mementingkan mekanisme hasil belajar untuk memperoleh perilaku yang diinginkan. Guru yang menganut pada pandangan ini berpendapat bahwa tingkah laku peserta didik merupakan suatu reaksi terhadap lingkungannya.<sup>29</sup>

#### b. Teori Belajar Humanistik

Teori humanistik adalah suatu proses belajar yang dimulai dan ditunjukkan sebagai bentuk kepentingan untuk memanusiakan manusia. Oleh sebab itu teori humanistik memiliki sifat yang lebih abstrak serta lebih mendekat dengan bidang kajian filsafat, teori kepribadian dan psikoterapi, dari penjabaran kajian bidang psikologi belajar. Teori humanistik lebih banyak membahas tentang konsep-konsep pendidikan yang bertujuan untuk membentuk kepribadian manusia yang sudah dicita-citakan.<sup>30</sup> Menurut Abraham Maslow, teori humanistik ialah suatu teori yang memandang manusia sebagai makhluk yang memiliki kebebasan

---

<sup>27</sup> Hariyanto, S.Pd, "TEORI BELAJAR BEHAVIORISME," *belajarpsikologi.com* 7 (November 2010): Hlm. 1.

<sup>28</sup> Haslinda, "Classical Conditioning," *Jurnal Network Media* 2 (2019).

<sup>29</sup> Hariyanto, S.Pd, "Teori Belajar Behaviorisme," Hlm. 2.

<sup>30</sup> Auliya Rahmah Zaenab, "Psikologi Pendidikan Teori-Teori Belajar," *Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo* 1 (2021): Hlm. 31.

dalam menentukan suatu perkembangan pada dirinya, untuk menjadi manusia yang sehat pada mentalnya bila ia mendapatkan kesempatan sehingga ia dapat berperilaku optimal sesuai dengan potensi yang ada dalam dirinya.<sup>31</sup>

c. Teori Belajar Sibernetik

Teori sibernatik merupakan teori belajar yang terbilang masih baru, teori ini merupakan teori yang berkembang searah dengan perkembangan teknologi dan informasi. Menurut teori tersebut menjelaskan, bahwa belajar adalah suatu system untuk mengelola informasi. Teori ini sekilas mirip dengan teori kognitif yang sangat mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Dalam teori sibermetik yang terpenting adalah “system informasi” yang diproses untuk dipelajari oleh peserta didik itu.<sup>32</sup>

Menurut Pask Dan Scott menjelaskan, pembelajaran sibermetik disinonimkan sebagai umpan balik atau *feedback* dalam suatu konteks pendidikan umpan balik dari peserta didik ini sangat memungkinkan untuk guru dapat memahami apakah materi yang telah disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik atau justru menimbulkan kesulitan terhadap peserta didik dalam menerima materi dari guru. Berdasarkan umpan balik tersebut peserta didik juga dapat memutuskan hasil belajarnya jika dirasa kurang memuaskan,<sup>33</sup>

d. Teori Keberhasilan dalam belajar

Keberhasilan dalam belajar pada dasarnya dipengaruhi oleh berbagai faktor, faktor-faktor tersebut dapat berasal dari diri peserta didik itu sendiri maupun dari luar diri sendiri atau dipengaruhi oleh keadaan lingkungan yang ada disekitar peserta didik. Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, keberhasilan dalam belajar dipengaruhi oleh tiga hal yaitu (1) *factor raw input*, yakni faktor yang lahir dari peserta didik itu sendiri yang memiliki

---

<sup>31</sup> Haryati, S, “Teori Belajar Dan Pembelajaran,” *Magelang: Graha Cendekia*, 2017.

<sup>32</sup> Zaenab, “*Psikologi Pendidikan Teori-Teori Belajar*,” Hlm. 37.

<sup>33</sup> Muhid, A, “*Psikologi Pendidikan*,” *Surabaya: Uin Sunan Ampel Surabaya*.

kondisi yang berbeda-beda dalam fisiologis dan psikologis; (2) *factor environmental input*, yaitu factor yang berasal dari lingkungan baik itu lingkungan alami maupun lingkungan social; (3) *factor instrumental input*, yaitu faktor yang didalamnya terdiri dari kurikulum, progam/bahan pengajaran, sarana dan fasilitas, dan guru/tenaga pengajar.<sup>34</sup>

e. Teori Konstruktivisme (Teori belajar efektif)

Teori belajar konstruktivisme yaitu teori belajar yang banyak menekankan kepada peserta didik, untuk menganggap bahwa pembelajaran itu sama dengan menciptakan makna dari pengalaman, sehingga peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan masalah-masalah yang ada. Maksud dari penjelasan diatas peserta didik lebih memahami belajar sebagai suatu kegiatan untuk membangun atau menciptakan suatu pengetahuan, yaitu dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalaman yang telah didapatkan.<sup>35</sup> Menurut Piaget, Anak-anak belajar dengan cara membangun pemahaman mereka sendiri melalui proses interaksi dengan lingkungannya. Seperti halnya permainan ludo yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk berfikir kritis serta dapat memecahkan masalah dengan baik.<sup>36</sup>

## **F. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar**

1. Karakter Peserta didik sekolah dasar secara Umum Pada umumnya karakteristik peserta didik pada rentang usia 10 – 12 tahun, atau masih duduk dibangku kelas 4 sekolah dasar terbagi atas 4 karakteristik yaitu diantaranya adalah:

a. Senang bermain

Anak SD pada rentang usia 10 – 12 tahun atau masih duduk dikelas 4, rata-rata masih senang bermain. Karakteristik tersebut

---

<sup>34</sup> Suhartini Andewi, “*Faktor-Faktor Keberhasilan Belajar Menurut Pemikiran Al-Ghazali*,” Pusat Penelitian Dan Penerbitan, Lp2m, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2014.

<sup>35</sup> Kompasiana.Com

<sup>36</sup> Jean, “The Psychology of the child.”

dapat menuntut guru dalam melaksanakan pembelajaran agar lebih diarahkan pada pembelajaran yang bermuatan permainan, terlebih lagi untuk kelas rendah. Penyusunan jadwal pelajaran untuk rentang usia tersebut seharusnya diselang-seling antara pelajaran yang bermuatan serius seperti contohnya IPAS, matematika, bahasa Indonesia, dll dengan mata pelajaran yang bermuatan permainan seperti PJOK dan SBDP.

b. Senang bergerak

Karakteristik yang ada pada peserta didik sekolah dasar selanjutnya adalah senang bergerak, hal ini disebabkan karena anak usia SD tidak sama dengan orang dewasa yang dapat duduk hingga paling lama 2 – 3 jam. Sedangkan anak usia SD hanya dapat duduk paling lama 30 – 40 menit, selebihnya ia akan lebih sering bergerak. Oleh sebab itu dalam menangani hal tersebut guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang dimana peserta didik tidak terlalu lama duduk, dan sering-sering memerintahkan peserta didik untuk bergerak berpindah tempat.

c. Senang belajar secara kelompok.

Pada usia SD anak lebih senang belajar secara berkelompok, hal ini disebabkan karena karakter sosialnya yang masih kuat sehingga menyebabkan peserta didik diusia SD kelas 4 lebih senang berkelompok dari pada individu. Hal tersebut membuat peserta didik dapat belajar aspek penting diantaranya: belajar mematuhi aturan kelompok, belajar setia pada teman sebayanya. Belajar untuk tidak selalu bergantung pada orang dewasa, dan belajar memahami perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya. Karakter tersebut membuat guru agar menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dalam kelompok, guru dapat membentuk kelompok dengan berbagai metode. Jumlah anggota tiap kelompoknya alangkah baiknya tidak lebih dari 4 anak, agar dapat efisien dalam mengerjakan tugas yang diberikan.



d. Senang melakukan dan merasakan sesuatu secara langsung

Dari teori tentang perkembangan kognitif, anak SD dapat memasuki tahapan operasi kongkrit. Dari apa yang sudah didapatkan ketika disekolah, anak dapat belajar untuk menghubungkan konsep –konsep baru dengan konsep – konsep lama. Pada masa – masa tersebut anak dapat bentuk konsep – konsep yang mempelajari tentang angka, ruang, waktu, fungsi, badan, peran jenis kelamin, dan juga moral.<sup>37</sup>

2. Karakteristik Peserta Didik Menurut Jean Piaget

Pada dasarnya peserta didik yang berkembang itu telah dipengaruhi, oleh potensi-potensi yang ada dalam dirinya sendiri dan dikembangkan oleh pengalaman yang telah diperolehnya dari lingkungan tempat peserta didik itu berada. Tuga guru sendiri yaitu menyediakan lingkungan yang dapat memungkinan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman yang dapat untuk digunakan mengembangkan potensinya secara wajar.

Jean piaget telah banyak banyak membuat kajian-kajian pada bidang psikologi pembelajaran pada anak – anak. Ia juga berpendapat pola berpikir anak – anak itu pada dasarnya mempunyai tingkatan-tingkatan masing-masing. Ia membagi perkembangan pemikiran anak – anak menjadi 4 tingkatan yaitu sensormotorik, praopersai, operasi kongkrit dan operasi formal.<sup>38</sup> Berikut tingkatan-tingkatan tersebut di buat dalam bentuk tabel:

**Tabel 1.1**  
**Karakteristik Peserta Didik Menurut Jean Piaget**

Tahap	Umur	Ciri pokok perkembangan
Sensorikmotorik	0 – 2 Tahun	<ul style="list-style-type: none"><li>• Berdasarkan suatu tindakan</li><li>• Langkah demi langkah</li></ul>

<sup>37</sup> Krismapera, “*Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar,*” Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Pgsd, Universitas Jambi: Jambi, Hlm. 4.

<sup>38</sup> Ichsan, “*Mempertimbangkan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Pai,*” Yogyakarta: Pgm Uin Sunan Kalijogo, Hlm. 4-5.

Praeperasi	2 – 7 tahun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan simbol/bahasa tanda</li> <li>2. Konsep intuitif</li> </ol>
Operasi kongkrit	8 – 11 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aturan jelas dan logis</li> <li>• Reversible dan kekal</li> </ul>
Operasi formal	11 tahun lebih	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hipotesis</li> <li>• Abstrak</li> <li>• Deduktif dan induktif</li> <li>• Logis dan probabilitas</li> </ul>

Berdasarkan tabel 01 diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik kelas 4 berada pada rentang usia 8 – 11 tahun. Dimana peserta didik lebih mengedepankan, operasional kongkrit dalam mengikuti pembelajaran didukung dengan adanya aturan yang jelas dan logis. Serta anak pada usia tersebut lebih menyukai belajar sambil bermain daripada menerapkan metode ceramah.

## **G. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial**

### **1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial**

Ilmu pengetahuan alam dan sosial adalah suatu ilmu pengetahuan yang didalamnya mengkaji tentang makhluk hidup atau pun benda mati yang ada di alam semesta ini beserta dengan interaksinya, dan juga untuk mengkaji atas kehidupan pada manusia, sebagai makhluk individu dan sebagai makhluk sosial yang dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Namun dikutip dari kamus besar bahasa Indonesia menjelaskan pada umumnya ilmu pengetahuan diartikan sebagai berikut, gabungan dari berbagai pengetahuan yang telah disusun secara logis dan telah disusun secara sistematis dengan perhitungan sebab dan akibat.

Sebagai Negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokalnya, mata pelajaran IPAS diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menggali kekayaan atau kearifan lokal terkait IPAS digunakan dalam memecahkan suatu masalah. Maka dari itu yang menjadi fokus utama dari pembelajaran IPAS SD/MI, bukan hanya pada berapa banyak konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik, melainkan juga

berapa besar kompetensi yang dimiliki peserta didik, dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimilikinya.<sup>39</sup>

## 2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila yang telah didapatkan, tujuan ilmu pengetahuan alam dan sosial ialah sebagai berikut:

- a. Dapat mengembangkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik dapat terpicu untuk mengkaji suatu fenomena, yang ada disekitar manusia dan memahami alam semesta serta kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Membantu peserta didik untuk berperan aktif dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam serta mengelola sumber daya alam dengan bijak.
- c. Dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan inkuiri yang dimiliki peserta didik dalam mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah yang dilakukan melalui aksi nyata.
- d. Memahami bagaimana lingkungan social dia berada, dan memaknai bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat dapat berubah dari waktu ke waktu.<sup>40</sup>

## 3. Pembelajaran IPS

*The National Council For The Studies (NCSS)* memberikan definisi terhadap ilmu pengetahuan sosial (IPS), IPS sebagai studi terpadu yang berasal dari ilmu sosial dan humaniora sebagai bahan promosi kompetensi kepada masyarakat, untuk menambahkannya tujuan utamanya yaitu untuk mengisi kaum muda (dalam hal ini adalah peserta didik) dapat mengembangkan kemampuannya untuk membuat

---

<sup>39</sup> Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen, “*Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Fase A - Fase B,*” Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, Hlm. 4.

<sup>40</sup> Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen, “*Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Fase A - Fase B,*” Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, Hlm. 5.

keputusan yang terinformasi serta beralasan dengan baik sebagai masyarakat, yang beraneka budaya dan demokratis.<sup>41</sup>

#### 4. Materi Indonesia Kaya Budaya

Capaian pembelajaran dan Tujuan pembelajaran Materi IPAS kelas IV Indonesia Kaya Budaya.

**Tabel 2.2**

**Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran**

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya, peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta hubungkan dengan konteks kehidupan saat ini	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi dan mendeskripsikan keragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah di provinsi tempat tinggal serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.</li> </ul>

##### a. Keunikan Kebiasaan Masyarakat Indonesia

Indonesia merupakan Negara dengan berbagai suku bangsa yang menempati beberapa kepulauan. Setiap masyarakatnya memiliki budaya yang berbeda-beda dan kebiasaan masyarakatnya yang unik-unik. Kebiasaan, perilaku dan nilai-nilai baik tersebut sudah terbentuk secara turun menurun dari nenek moyangnya.

Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari. Dapat berbentuk ritual atau upacara adat, kepercayaan, pengelolaan sumber daya alam, cara menanam dan sebagainya. Bisa juga hukum adat yang telah disepakati bersama. Berikut adalah contoh kearifan lokal yang dilakukan oleh masyarakat suku bugis, yaitu dengan melakukan tradisi gotong royong untuk memindahkan rumah. Hal ini

<sup>41</sup> Ardian Hopeman Teofilus, Hidayah Nur, dan Arum Anggraini Winda, "Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Kiprah Pendidikan*. vol. 1, No. 3 (Juli 2022): Hlm. 141-149.

bertujuan untuk menjaga rasa kekeluargaan dan tolong menolong agar tetap terjaga di dalam masyarakat suku bugis baru.

**Gambar 2.1 gotong royong masyarakat bugis barru**



b. Kekayaan Budaya di Indonesia

Indonesia mempunyai keragaman budaya yang sangat banyak macamnya, banyak suku bangsa dengan berbagai macam perbedaan seperti bahasa, pakaian, rumah, makanan dan juga seni budaya. Keragaman tersebut disebabkan karena salah satunya oleh tempat tinggal masyarakat yang berbeda-beda.

Di Indonesia sendiri setiap pulau mempunyai banyak sekali perbedaan mulai dari keadaan alamnya hingga kondisi alamnya, yang dimana dalam satu pulau dapat berbeda-beda kondisi alamnya. Hal ini dapat mempengaruhi cara hidup, kebiasaan dan budaya masyarakatnya.

Banyaknya berbagai macam budaya di Indonesia dan berbeda-beda budayanya juga disebabkan oleh letak Indonesia yang sangat strategis. Yaitu dengan terletak di antara 2 benua yaitu benua Australia dan benua Asia, serta terletak di antara 2 samudra yaitu samudra Hindia dan samudra Pasifik. Ini membuat Negara Indonesia lebih banyak dikunjungi oleh para pendatang. Hal tersebut mempengaruhi keanekaragaman Indonesia, hal ini sebab secara tidak langsung budaya Indonesia banyak yang meniru budaya bangsa lain.

c. Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya

Kita harus bangga terhadap kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Kebudayaan yang kita miliki merupakan suatu identitas bangsa Indonesia yang perlu kita lestarikan bersama. Caranya cukup mudah yaitu dengan saling menjaga persatuan dan

kesatuan, kita dapat mengenal satu sama lain walaupun dari daerah yang berbeda. Toleransi dalam keberagaman juga perlu kita bangun agar bangsa Indonesia semakin kuat, aman dan damai.

#### 5. Kriteria Pemilihan Materi

Kriteria pemilihan materi pembelajaran harusnya memenuhi kompetensi dasar dan kompetensi inti yang telah ditentukan kurikulum. Secara rinci kriteria pemilihan materi pembelajaran menurut Nana Sudjana sebagai berikut:

- a. Materi harus relevansi dengan kompetensi dasar
- b. Pemilihan materi harus konsisten sejak awal
- c. Kesesuaian dengan kurikulum
- d. Sesuai dengan lingkungan peserta didik
- e. Materi harus tercukupi.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> *Kriteria Pemilihan Materi Ajar Atau Sumber Belajar*, 19 Januari 2015.