

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pembelajaran IPAS

##### 1. Pengertian pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan 2 mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih tahap konkrit/sederhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.<sup>22</sup>

Pengertian ini juga sama yang disampaikan oleh Purnawanto bahwa penggabungan 2 mata pelajaran tersebut masih didasarkan dengan pada siswa sekolah dasar yang masih cenderung melihat sesuatu hal secara utuh dan terpadu.<sup>23</sup> Sedangkan menurut Rahmadayanti menyampaikan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut saling berintegrasi supaya lebih memudahkan dan membebaskan guru serta peserta didik untuk berinovasi, kreatif dan belajar mandiri, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Rizki lestari ,dkk, pengembangan media berbasis video pada pembelajaran ipas materi permasalahan lingkungan di kelas V SD, *jurnal ilmiah PGSD*, (2023)

<sup>23</sup> Neneng Widya Sopa Marwa, Herlina Usman, and Baina Qodriani, "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka," *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 18, no. 2 (2023): 54–65.

<sup>24</sup> Ibid.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang saling berintegrasi sesuai penerapan kurikulum merdeka dalam pendidikan yang memudahkan guru dan peserta didik untuk berfikir kritis dan kreatif.

Pada mata pelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV semester II mengenai Keberagaman Budaya dan Kearifan Lokal. Keragaman budaya bisa berupa macam-macam Suku, Makan Khas, Bahasa, Baju Adat, Rumah Tradisional dan Kesenian Daerah. Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur Yng berlaku dalam dalam tata kehidupan masyarakat.

## 2. **Karateristik Pembelajaran IPAS**

Karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yakni memiliki karakteristik dinamis yang akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman. Oleh karena itu pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa depan.<sup>25</sup> Guru kelas IV mengatakan bahwa karateristik IPAS cukup beragam yakni adanya keterampilan proses berupa kegiatan praktek dalam proses pembelajaran sebagai keterampilan proses yang dilakukan oleh siswa.<sup>26</sup> IPAS diharapkan

---

<sup>25</sup> Suhelayanti, dkk, *buku ilmu pengetahuan alam dan sosial*, (yayasan kita menulis, 2023) hal 123

<sup>26</sup> Marwa, Usman, and Qodriani, "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka."

mampu mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berpikir kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab, pengambilan keputusan dan kemampuan merancang benar.<sup>27</sup> Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Mata pelajaran IPAS terdiri dari dua elemen, yaitu pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan keterampilan proses.<sup>28</sup>

### 3. Tujuan Pembelajaran IPAS

Dalam pembelajaran IPAS juga mempunyai tujuan yakni agar siswa dapat berkembang sesuai dengan profil siswa pancasila dan menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu agar siswa bersemangat mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Keduanya juga berperan aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan alam serta memanfaatkan sumber daya dalam dan lingkungan secara bijaksana. Selain itu, untuk mengembangkan keterampilan dalam diri peserta didik.<sup>29</sup>

Menurut Fadli dalam kurikulum Merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada Pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang

---

<sup>27</sup> Achmad Fanani et al., "Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan 2*, no. 12 (2022): 1175–118.

<sup>28</sup> Suhelayanti, dkk, *buku ilmu pengetahuan alam dan sosial*, (yayasan kita menulis, 2023) hal 123

<sup>29</sup> Ibid.

mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya. Oleh karena itu penelitian ini akan mendeskripsikan tentang bagaimana mengimplementasikan kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar.<sup>30</sup>

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, guna untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian dan minat belajar siswa. Hal tersebut senada dan sesuai dengan apa yang dikatakan *Ruth Lautfer* bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat pengajaran bagi guru untuk memberikan materi pendidikan, meingkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang efektif.<sup>31</sup>

Dari pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Dikarenakan pentingnya penggunaan media, maka dalam memilih media pembelajaran hendaknya pendidik memperhatikan media yang akan digunakan dan tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

---

<sup>30</sup> Sri nuryani, dkk, implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, *jurnal pendidikan dasar flobamorata*, vol 04 no 02 (2023)

<sup>31</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–14.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Beberapa fungsi media pembelajaran Menurut Wina sanjaya dalam proses pembelajaran, diantaranya:

### a. Fungsi komunikasi

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan pesan.

### b. Fungsi motivasi

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar.

### c. Fungsi kebermaknaan

Pembelajaran dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tingkat rendah serta dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan menciptakan aspek kognitif

### d. Fungsi individualitas

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu kebutuhan individu peserta didik yang mempunyai minat dan gaya belajar yang berbeda.<sup>32</sup>

## 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

- a. Media Visual merupakan media pembelajaran yang dapat dilihat dan di proyeksikan sebagai perantara penyampaian materi yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik. Media ini bersifat nyata atau konkret yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak tingkat sekolah dasar yang proses belajar dan pemahamannya memerlukan

---

<sup>32</sup> Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018): 98–107.

penggambaran suatu yang konkret. Contoh dari media visual adalah gambar, poster, buku, lukisan, dan lain sebagainya.

- b. Media audio adalah salah satu media pembelajaran yang dalam penyampaian pesannya menggunakan suara sehingga dapat didengar dan dapat merangsang peserta didik untuk memperhatikan, dan memberikan *feedback* yang baik dalam pembelajaran. Contoh dari media audio adalah kaset, lagu dan sebagainya dalam bentuk auditif.
- c. Media audio-visual merupakan kolaborasi antara media visual dan media audio sehingga media ini dapat dilihat sekaligus mengeluarkan suara, tentu media ini akan menarik perhatian peserta didik karena komponennya yang lengkap. Contoh dari media audio-visual adalah video, film, atau animasi bergerak.<sup>33</sup>

#### 4. Kelayakan Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) makna kata laik (*Adjektiva*) adalah memenuhi persyaratan yang ditentukan. Adapaun kata “Layak” (*Adjektiva*) mempunyai arti: wajar, pantas, patut. Sebagaimana suatu produk media pembelajaran harus mempunyai kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut (Permendikbudristek Nomor 22 Tahun 2016 ) tentang standard proses pendidikan dasar dan menengah, dinyatakan bahwa buku teks pelajaran digunakan untuk efisiensi dan efektifitas pembelajaran, sementara sumber belajar dapat berupa buku, media cetak, media

---

<sup>33</sup> Tasya Tsamara Dhida, “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI: SEBUAH TINJAUAN LITERATUR,” *Early Childhood Education and Development Journal* 3, no. 1 (2021): 47–58.

elektronik dan sumber belajar lain yang relevan.<sup>34</sup> Sedangkan Menurut BSNP untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba maka perlu melakukan proses validasi, kualitas media pembelajaran ditinjau dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan bahasa dan aspek penilaian yang memenuhi standard “Layak”.<sup>35</sup> Hal ini sesuai dengan pernyataan menurut Sumiati bahwa penggunaan pembelajaran termasuk didalamnya sumber belajar dan alat-alat pelajaran, disesuaikan dengan KI, KD, Indikator dan Materi pembelajaran dengan tujuan proses pembelajaran yang hendak dicapai maksimal.<sup>36</sup>

### **C. Media Teka-teki Silang**

#### **1. Pengertian Media Teka –teki Silang**

Media teka-teki silang merupakan permainan yang cara mainnya yaitu mengisi yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk.<sup>37</sup> Teka-teki silang ini termasuk dalam kategori permainan edukatif karena dalam teka-teki silang ini terdapat unsur permainan edukatif seperti menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kotak-kotak yang di desain mendatar dan menurun<sup>38</sup> didalamnya

---

<sup>34</sup> Din wahyudin, dkk, Pusat kurikulum dan pembelajaran (2024)

<sup>35</sup> Purwono, Standard penilaian bahan ajar, bnsnp, Jakarta (2013)

<sup>36</sup> Rizqi Amrulloh, “Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi Untuk SMA,” *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 2, no. 2 (2013): 134–36.

<sup>37</sup> Muhammad mursyid, “ permainan teka-teki silang sebagai strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran bahasa arab”, *academia edu*.

<sup>38</sup> Ni Putu Jati Dinar Wulan dkk, “pengembangan permainan edukati teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter pada mata pelajaran ips”, *Jurnal EDUTECH*, Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 7 No. (1)

terdapat materi yang sesuai dengan CP dan TP sehingga media pembelajaran teka-teki silang dapat memenuhi standard kelayakan.

## **2. Langkah-Langkah dan Komponen Menyusun Media Teka-Teki**

### **Silang Berbasis Digital**

Di dalam menyusun media pembelajaran teka-teki silang terdapat proses alur pembuatannya sebagai berikut:

- a. Pertama harus menentukan topik, materi dan tema
- b. Kedua membuat pertanyaan beserta jawaban
- c. Ketiga membuat desain kolom yang sesuai dengan pertanyaan
- d. Keempat membuat desain tampilan dan logo
- f. Kelima membuat *flowchart* dan *storyboard*
- g. Keenam merancang media pembelajaran di Android studio
- H. Ketujuh merender dalam format (.Apk)

## **3. Kelebihan Media Teka-teki Silang Berbasis Digital**

Media pembelajaran teka-teki silang berbasis digital aplikasi android ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari media pembelajaran teka-teki silang berbasis digital aplikasi android ini sebagai berikut:

- a. Mudah diinstal di *smartphone* Android.
- b. Mudah untuk digunakan atau diakses dimana saja.
- c. Bisa digunakan secara offline atau tidak terhubung dengan internet.
- d. Memiliki desain UI dan UX yang menarik.
- e. Bisa disambungkan ke laptop komputer dengan menggunakan emulator

#### 4. Kekurangan Media Teka-teki Silang Berbasis Digital

Namun selain mempunyai beberapa kelebihan, media teka-teki silang berbasis digital aplikasi android ini juga memiliki beberapa kekurangan. Adapun kekurangan sebagai berikut:

- a. Kekurangan yang sering dirasakan user android adalah tidak semua *smartphone* *compeable* terhadap update *software*
- b. Minimal menggunakan versi Android 5.0
- c. Serta dapat menjadi hang (menggantung ) jika *smartphone* yang digunakan terlalu penuh dan berat.

#### D. Motivasi Belajar

##### 1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah segala sesuatu yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motiavasi disebut juga kata kompleks dalam tubuh yang mengarah pada suatu tindakan atau perilaku. Motivasi berasal dari kata motif yang mengacu pada suatu kondisi dalam diri individu seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu, baik disadari maupun tidak, untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>39</sup>

Menurut Hamzah B, Uno mengemukakan motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Pada pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwasannya motivasi belajar terdapat dorongan internal

---

<sup>39</sup> Rike Andriani and Rasto Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80–86.

dan eksternal.<sup>40</sup> Sedangkan menurut Astrid menyatakan bahwa untuk membentuk motivasi belajar akan dipengaruhi dari faktor keinginan yang ada dalam dirinya sendiri seperti keinginan untuk berhasil maupun adanya rasa kebutuhan dan juga faktor dari luar dirinya seperti dari lingkungan dan suasana belajar yang membentuk sebuah keinginan untuk belajar dan mendapatkan ilmu.<sup>41</sup>

Dari pengertian diatas motivasi belajar dapat diartikan sebagai keinginan untuk mendorong siswa untuk belajar. Belajar merupakan sesuatu kewajiban bagi peserta didik. Pembelajaran terjadi ketika siswa ingin mengetahui sesuatu yang sesuai dengan keinginan pengetahuannya. Apabila motivasi belajar sudah tumbuh dalam diri keinginan siswa maka akan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## **2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motivasi**

Motivasi belajar merupakan sebuah syarat mutlak untuk bekal belajar dan memegang peranan penting dalam menumbuhkan semangat belajar. Motivasi belajar timbul dari 2 faktor yakni faktor Intrinsik dan Ekstrinsik. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

- a. Faktor Intrinsik yang berperan mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah adanya hasrat, keinginan, serta dorongan untuk berhasil

---

<sup>40</sup> Irsan Kahar, "Pengaruh Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas x Terhadap Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli Smanegeri 18 Luwu," 2018.

<sup>41</sup> Dyah lukita kusumaningrini dan niko sudibjo "faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di era pandemic COVID-19," *akademika 10*, No.01 (2021): 145-161.

dalam belajar dan memenuhi kebutuhan pengetahuan dalam belajar serta memenuhi harapan, cita cita, dan tujuan belajar.

1) Faktor Intelektual

Faktor intelektual merupakan faktor yang berasal dari dalam diri. Semakin tinggi intelektual dalam diri semakin tinggi pula keinginan untuk belajar sesuatu.

2) Faktor Psikologis

Faktor ini mempengaruhi motivasi belajar dalam hal psikis. Hal ini terjadi karena perbedaan psikis pada setiap orang saat belajar secara individu.

3) Faktor Fisiologis

Faktor ini berhubungan dengan kondisi jasmani dimana tubuh yang sehat menunjang tinggi nya motivasi untuk belajar begitu juga seballiknya.

b. Faktor ekstrensik yang berperan adalah adanya penghargaan setelah tujuan pembelajaran tercapai.

1) Faktor Sosiologis

Faktor ini berkaitan dengan hal-hal yang berada di luar diri peserta didik. Seperti lingkungan sekitar, keluarga, pendidik dan juga teman. Apabila lingkungan sekitar tidak mendukung atau malah mencontohkan sesuatu yang negatif kepada peserta didik, hal itu akan mempengaruhi peserta didik secara perlahan

### 3. Indikator Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar peserta didik memerlukan motivasi belajar. Motivasi yang ada pada diri setiap peserta didik itu memiliki ciri yang berbeda-beda. Menurut sudirman, ciri-ciri motivasi pada peserta didik adalah

- a. Tekun menghadapi tugas, artinya peserta didik dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum selesai.
- b. Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah, berani dalam menghadapi kesulitan dan mencari jalan keluar dari masalah yang dihadapi.
- c. Ulet menghadapi kesulitan, peserta didik tidak cepat putus asa saat menemukan soal yang sulit. peserta didik bertanggung jawab atas keberhasilan belajar nya dan selalu melaksanakan keberhasilan belajar.
- d. Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa disuruhpun akan melakukan tugas maupun kegiatan belajar.
- e. Tidak mudah melepaskan sesuatu yang diyakini benar. Ia percaya dengan apa yang dikerjakan.
- f. Cepat bosan pada hal yang rutin, hal-hal yang bersifat mekanis, sehingga kurang kreatif
- g. Dapat mempertahankan pendapatnya kalau yakin terhadap sesuatu.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Zafar Sidik Dan A Soebandi, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 3, No. 2, 2018, Hal 193.

## E. Karakteristik Siswa Kelas IV SD/MI

Pendidikan sangatlah penting untuk memberikan wawasan yang luas pada anak-anak. Menurut Prof. Zaharai Idris pendidikan merupakan serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan antara pendidik dengan peserta didik secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan peserta didik seutuhnya. Pendidikan anak sekolah dasar di Indonesia lazimnya berusia 6-12 tahun. Anak-anak mulai bersekolah pada usia 6 tahun, dan mereka memasuki dunia baru di mana mereka mulai sering berinteraksi dengan orang-orang di luar keluarga oleh sebab itu mereka menjadi terbiasa dengan suasana dan lingkungan baru dalam kehidupannya. Hal ini juga dapat mempengaruhi kognitif dan karakteristik pada anak. Anak lebih cepat memahami lingkungan barunya dan mereka akan mengikuti apa yang telah mereka lihat.

Menurut *Jhon Piaget*, kognisi yaitu mengambil tindakan untuk mengidentifikasi atau mempertimbangkan keadaan di mana suatu perilaku terjadi adalah dasar dari semua perilaku manusia. Dengan demikian, proses belajar yang menuntut peserta didik untuk terlibat dalam proses kognitif yang sangat kompleks itu merupakan pengalaman mental yang akan mendorong sikap dan tindakan secara tidak langsung dapat membentuk kepribadian pada anak.

Perkembangan kognitif yaitu pertumbuhan berpikir secara logis dari bayi hingga dewasa. Menurut *Jhon Piaget* perkembangan kognitif memiliki empat tahap yaitu sebagai berikut:

a. Tahap sensori-motor (0-1,5 tahun)

Bayi belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungan mereka selama periode ini yang berlangsung sejak lahir hingga usia 1,5 tahun.

b. Tahap pra-operasional (1,5-6 tahun)

Pada tahap ini anak menunjukkan aktivitas kognitif dalam mengatasi hal-hal diluar dirinya. Pada usia ini pemikiran tidak logis, tidak konsisten dan tidak sistematis.

c. Tahap Operasional Konkrit (6-12 tahun)

Pada tahap ini anak cukup canggih dengan menggunakan penalaran. Namun anak dalam tahap ini masih berjuang keras untuk memecahkan masalah logis ketika tidak ada item di depan mereka

d. Tahap operasional Formal (12 Tahun keatas)

Pada tahap ini anak sedang berkembang karena dapat berpikir secara abstrak dan tidak lagi harus menggunakan hal-hal atau peristiwa nyata untuk membimbing pikiranya dan anak dapat memahami argumentasi.<sup>43</sup>

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak kelas IV merupakan anak usia berkisar 10-11 tahun yang berada tahap ingin selalu mencoba, mencari hal baru dan berfikir secara logis melalui sesuatu yang nyata sehingga dalam pembelajaran pendidik perlu mengetahui kebutuhan anak salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang secara nyata atau

---

<sup>43</sup> Kahar, "Pengaruh Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas x Terhadap Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli Smanegeri 18 Luwu."

konkret dapat digunakan oleh peserta didik sehingga akan membantu meningkatkan kemampuan peserta didik kelas IV.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Syivaa Urrohman, "PENERAPAN MODEL VISUALIZATION, AUDITORY, KINESTHETIC (VAK) DENGAN MULTIMEDIA DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA SISWA KELAS V SD," *KALAM CENDEKIA PGSD KEBUMEN* 4, no. 2.1 (2016).