

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengembangan

##### 1. Pengertian Pengembangan

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan memiliki arti sebuah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Pengembangan merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk mengembangkan atau membuat suatu produk. Selain itu juga dapat digunakan sebagai alat untuk memvalidasi suatu produk. Pengembangan dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan atau masalah yang ingin diatasi dalam konteks penelitian. Penelitian dan pengembangan (R&D), penelitian desain dan pengembangan, ADDIE, dan 4D adalah beberapa istilah yang digunakan untuk menggambarkan penelitian dan pengembangan.<sup>17</sup>

Menurut Wahyono penelitian dan pengembangan adalah suatu proses pengembangan atau pembuatan produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung-jawabkan.<sup>18</sup> Menurut Iskandar Wiryokusumo dalam Afrilianasari, pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan

---

<sup>17</sup> Sugiyono Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015), 28.

<sup>18</sup> Ponco Tri Wahyono, "Pengembangan Alat Bantu Latihan Smash Bola Voli," 2021, 11.

sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan kemampuan sebagai bekal atas Prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan menusiawi yang optimal dan pribadi mandiri.<sup>19</sup>

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah upaya yang direncanakan dan terarah untuk membuat dan memperbaiki produk yang semakin bermanfaat dengan kualitas yang lebih baik dalam upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

## 2. Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan

Ruang lingkup penelitian dan pengembangan menurut Richey dan Klein diantaranya<sup>20</sup>:

- a. *“The study of the process and impact of specific design and development effort.”* Maksudnya, pada penelitian ini proses dan pengaruh perencanaan produk dan upaya pengembangannya
- b. *“The study of the design and development process as whole, or of particular process component.”* Maksudnya, mempelajari proses perencanaan dan pengembangan secara keseluruhan atau bagian tertentu.

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian dan pengembangan dapat dilakukan ketika mereka mempelajari karya orang lain tentang desain dan pengembangan atau mereka dapat melakukannya secara bersamaan.

---

<sup>19</sup> Eunike Awalla, Femmy Tulusan, dan Alden Laloma, “Pengembangan Kompetensi ASN Di Kantor BKD Melonguane Kabupaten Kepulauan Talaud,” *Jurnal Administrasi Publik* 4, no. 56 (2018).

<sup>20</sup> Rita C Richey dan James D Klein, “Design and development research,” *Mahwah, NJ*, 2007.

### 3. Model Pengembangan

Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji produk yang akan digunakan dalam pendidikan. Terdapat beberapa model pada penelitian dan pengembangan, dan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE:

#### a. Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan diantaranya yaitu<sup>21</sup>:

- 1) *Analyze* (Analisis), menganalisis perlunya pengembangan produk.
- 2) *Design* (Rancangan), proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk yang akan dikembangkan.
- 3) *Development* (Pengembangan), berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat.
- 4) *Implementation* (Implementasi), untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan.
- 5) *Evaluation* (Evaluasi), untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Kelebihan model pengembangan ADDIE ini terletak pada tahapan implementasi karena dilakukan secara sistematis. Sedangkan

---

<sup>21</sup> Rita Wahyuni Arifin, Henri Septanto, dan Imron Wignyowiyoto, "Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model ADDIE dalam kegiatan pembelajaran blended learning," *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management* 2, no. 2 (2018): 182–87.

kekurangannya terletak pada tahap design, karena model ADDIE tidak membagi tujuan utama menjadi tujuan praktis.

## B. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Akhmad kata media berasal dari Bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti ‘tengah’, pengantar atau perantara.<sup>22</sup> Pada umumnya media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association Of Education and Communication and Technology*) mengartikan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi.<sup>23</sup>

Gunarti mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar merupakan manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi peserta didik yang memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap.<sup>24</sup> Menurut Ali Muhson media adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi.<sup>25</sup>

Dari pemaparan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pada

---

<sup>22</sup> Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, dan Aen Zaenudin, “Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon,” *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 3, no. 1 (2016): 119.

<sup>23</sup> Tejo Nurseto, “Membuat media pembelajaran yang menarik,” *Jurnal Ekonomi dan pendidikan* 8, no. 1 (2011): 20.

<sup>24</sup> Tri Tami Gunarti, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Maharah Istima’ Pada Siswa-Siswi Madrasah Ibtidaiyah,” *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (2020): 124.

<sup>25</sup> Ali Muhson, “Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi,” *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia* 8, no. 2 (2010): 3.

dasarnya, media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang mudah dipahami dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran. Sebagai alat bantu saat proses pembelajaran, media mempunyai beberapa fungsi menurut Arief Sidharta diantaranya adalah:

- a. Memperjelas dan memperkaya atau melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
- b. Meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik untuk belajar.
- c. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi.
- d. Menambah variasi penyajian materi.
- e. Pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan peserta didik untuk belajar.
- f. Kemudahan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan peserta didik.
- g. Memberikan pengalaman yang lebih konkrit bagi hal yang mungkin abstrak.
- h. Meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) peserta didik.
- i. Memberikan stimulus dan mendorong respon peserta didik.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Arief Sidharta, "Media pembelajaran," Bandung: Departemen Pendidikan, 2005, 13.

Menurut Wahid, dari segi Sejarah perkembangannya, maka dapat disebutkan fungsi dari media pembelajaran yaitu diantaranya adalah:

- 1) Fungsi *AVA (Audiovisual Aids atau Teaching Aids)* berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, mode, benda sebenarnya dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru.
- 2) Fungsi Komunikasi artinya Fungsi media dalam hal ini berada di tengah di antara dua hal, yaitu yang menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut *receiver* atau audience.<sup>27</sup>

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik mereka dengan tujuan meningkatkan pengetahuan mereka dan meningkatkan hasil pembelajaran.

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan, proses pembelajaran dapat dioptimalkan. Bagi guru, media pembelajaran membantu mengkonkritkan ide atau gagasan dan membantu peserta belajar

---

<sup>27</sup> Abdul Wahid, "Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2018).

aktif. Menurut Isran Rasyid manfaat media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.<sup>28</sup>

Sedangkan Ardian Asyhari memberikan pemaparan manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain:

- 1) Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata).
- 2) Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.
- 3) Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang.
- 4) Memungkinkan adanya persamaan yang benar terhadap materi pembelajaran atau obyek.<sup>29</sup>

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa manfaat dari media pembelajaran yaitu manfaat media bagi pendidik dapat

---

<sup>28</sup> Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani Rohani, "Manfaat media dalam pembelajaran," *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018): 94–95.

<sup>29</sup> Ardian Asyhari dan Helda Silvia, "Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajran IPA terpadu," *Jurnal ilmiah pendidikan fisika Al-Biruni* 5, no. 1 (2016): 4.

membantu pendidik mencapai tujuannya dengan menjelaskan materi pembelajaran secara sistematis. Manfaat media bagi peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik untuk berpikir kritis dan menganalisis bahan ajar yang diberikan oleh pendidik, serta membuat pelajaran menjadi mudah dipahami.

#### **4. Urgensi Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran yang efektif terjadi ketika media pembelajaran yang digunakan memiliki dampak pada siswa. Dampak media yang digunakan menunjukkan betapa pentingnya media tersebut dalam proses pembelajaran. Urgensi media dalam proses pembelajaran sangat penting. Bahkan boleh dikatakan sejajar dengan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran karena keduanya bekerja sama untuk mendukung pembelajaran sesuai kebutuhan. Oleh karena itu, adanya media sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki beberapa urgensi dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu:

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran
- b. Memudahkan guru dalam mengefektifkan waktu
- c. Mempermudah guru menyampaikan pesan secara jelas kepada peserta didik
- d. Menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran
- e. Mempermudah peserta didik dalam memahami proses pembelajaran yang disampaikan.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Samad Umarella, "Urgensi media dalam proses pembelajaran," *Jurnal Al-iltizam* 3, no. 2 (2018): 239–40.

## 5. Klasifikasi Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori umum: audio, visual, dan audio visual. Ketiga jenis media ini telah berkembang untuk memenuhi kebutuhan proses pembelajaran. Menurut Maimunah, media pembelajaran diklasifikasikan dalam bentuk tabel dibawah ini<sup>31</sup>:

**Tabel 2. 1 Klasifikasi Media**

No	Kelompok Media	Jenis Media
1	Media Audio	a. Kaset b. Piringan audio c. Radio
2	Media Cetak	a. Buku teks b. Buku pegangan guru c. Buku tugas
3	Media Audio Cetak	a. Buku Latihan dengan dilengkapi kaset panduan b. Gambar/poster beraudio
4	Media Proyek Visual Diam	a. Film bingkai (slide) b. Film rangkai (berisi pesan verbal)
5	Media Proyek Visual Diam dengan Audio	a. Film bingkai (slide) suara b. Film rangkai suara
6	Media Visual Gerak	Gambar tanpa suara
7	Media Visual Gerak dengan Audio	a. Film suara b. Video/VCD/DVD
8	Media Benda	a. Benda nyata b. Benda tiruan
9	Komputer	Media berbasis Komputer: Computer Assisted Instruction (CAI)

## 6. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Rahma, hal pertama yang harus diperhatikan sebelum menggunakan media adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik sesuai dengan

<sup>31</sup> Maimunah Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran," *Al-Afkar: Jurnal keislaman dan peradaban* 5, no. 1 (2016).

perkembangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya.<sup>32</sup>

Menurut Ambiyar, kriteria pemilihan media pembelajaran dapat dibagi menjadi 3 yaitu<sup>33</sup>:

- a. Kelayakan praktis
- b. Kelayakan teknis
- c. Kelayakan biaya

## 7. Indikator Kualitas Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana, untuk membuat media komunikatif dalam pembelajaran, harus diperhatikan beberapa kriteria. Berikut adalah beberapa kriteria tersebut<sup>34</sup>:

- a. *Visible*, artinya mampu menyajikan informasi dengan cara yang mudah dipahami dan terlihat oleh peserta didik.
- b. *Interesting*, artinya mampu menghadirkan konten yang menarik, kreatif, dan menantang sehingga peserta didik lebih antusias dalam belajar.
- c. *Simple*, artinya menghindari penggunaan istilah teknis yang rumit atau frasa yang sulit dipahami.
- d. *Useful*, artinya dapat diakses dengan mudah dan fleksibel oleh peserta didik.
- e. *Accuraet*, artinya isinya harus tersusun secara terarah.

---

<sup>32</sup> Fatikh Inayahtur Rahma, "Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar)," *Pancawahana: Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019): 95.

<sup>33</sup> Ibid

<sup>34</sup> Nana Sudjana, A. R. (2007). *Media Pembelajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: CV Sinar Baru.

- f. *Legitimate*, artinya tampilannya tidak boleh abstrak.
- g. *Structure*, isi media pembelajaran harus terstruktur.
- h. Warna yang digunakan harus realistis.

Menurut Urip Purwono, tolak ukur pengembangan media adalah penilaian secara substansi dari beberapa indikator yang perlu dinilai berdasarkan BSNP (Badan Nasional Standar Pendidikan), diantaranya sebagai berikut<sup>35</sup>:

- 1) Kelengkapan materi
- 2) Keluasan materi
- 3) Kedalaman materi
- 4) Pengantar
- 5) Keruntutan konsep
- 6) Keterlibatan peserta didik

### C. Media Game

Media *game* adalah jenis media yang digunakan untuk mengajar, yang bertujuan untuk meningkatkan daya pikir dan meningkatkan konsentrasi dengan cara yang unik dan menarik. Media ini melibatkan pengguna secara aktif dalam eksplorasi, tantangan, dan interaksi dengan lingkungan virtual yang dibuat dalam permainan.<sup>36</sup> Media *game* dapat berupa perangkat keras

---

<sup>35</sup> Urip, P. (2008). *Aspek Kelayakan isi BNSP*. Jakarta.

<sup>36</sup> Uswatun Hasanah dkk., "Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar berbasis game," *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (2021): 205.

(seperti konsol *game*, komputer, atau ponsel pintar) maupun perangkat lunak (seperti aplikasi atau *game online*).<sup>37</sup>

Menurut Budiman dkk *game* adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajar orang tentang suatu subjek tertentu, memperluas konsep, memperkuat pembangunan, memahami sebuah peristiwa historis atau budaya, atau membantu mereka dalam mempelajari keterampilan dalam bermain.<sup>38</sup>

Menurut Aprilianti dkk *game* atau permainan adalah suatu sistem atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada objek di dalam permainan untuk suatu tujuan tertentu.<sup>39</sup>

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa *game* dapat mengeksplorasi dunia yang diciptakan dalam permainan, menghadapi tantangan, memecahkan teka-teki, berinteraksi dengan karakter dan lingkungan virtual, serta merasakan berbagai emosi seperti kegembiraan, kejutan, dan kepuasan ketika mencapai tujuan dalam permainan.

Hampir setiap orang memilih *game* sebagai media hiburan untuk mengisi waktu luang atau menghilangkan kejenuhan. Namun, *game* saat ini lebih dari sekedar hiburan, *game* sekarang berfungsi sebagai media edukasi dengan mengajarkan pengguna menyelesaikan masalah dengan cara yang dapat meningkatkan perkembangan otak mereka.

---

<sup>37</sup> Aprian Karisman, "Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android," *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)* 6, no. 1 (2019): 19.

<sup>38</sup> Edy Budiman, Rofilde Hasudungan, dan Akhmad Khoiri, "Online game 'Pics and Words' sebagai media edukasi bahasa Inggris berbasis HTML," *Prosiding 2nd SAKTI.[6] Knuth, DE The Art of Computer Programming (2d, 2017, 381.*

<sup>39</sup> Yunis Aprilianti Aprilianti, Uning Lestari, dan Catur Iswayudi, "Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android," *Jurnal Script*, 2014, 267.

Menurut Salim, dampak positif dari bermain *game* adalah dapat membantu sebagai media untuk belajar, menghilangkan stress, lelah, dan bahkan menjadi sumber pendapatan bagi mereka yang bermain professional. Di sisi lain, dampak negatif dari bermain *game* terlalu lama dapat menyebabkan masalah Kesehatan, terutama mata.<sup>40</sup> Selain itu *game* juga memiliki klasifikasi dan jenis nya seperti yang dikutip dari Martono, *game* dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya:

1. *Game as game*, *game* yang dimaksud ialah sebuah *game* untuk hiburan atau kesenangan.
2. *Game as media*, *game* yang dimaksud ialah dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah pesan tertentu dari pembuat *game* tersebut.
3. *Game beyond game*, *game* yang dimaksud bisa juga disebut dengan gamification, yaitu penerapan sebuah konsep ataupun cara berfikir *game* design ke dalam lingkup non-*game*.<sup>41</sup>

Menurut Henry, jenis-jenis *game* adalah sebagai berikut<sup>42</sup>:

- a. *Maze game*
- b. *Board game*
- c. *Card game*
- d. *Puzzle game*
- e. *Shoot them up*
- f. *Side scroller game*

---

<sup>40</sup> Luthfil Khakimu Salim, "Pengembangan Game Menghafal Asmaa'ul Husna Dengan Menggunakan Metode Flashcard Dengan Leitner System," 2019.

<sup>41</sup> Kurniawan Teguh Martono, "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker," *Jurnal Sistem Komputer* 5, no. 1 (2015): 23–30.

<sup>42</sup> Samuel Henry, *Cerdas Dengan Games* (Gramedia Pustaka Utama, 2013), 111.

- g. *Fighting game fighting*
- h. *First person shooter (FPS)*
- i. *First person 3D vechile based*
- j. *Third person 3D games*
- k. *Role playing game (RPG)*
- l. *Adventure game*
- m. *Educational and edutainment educational*
- n. *Sport game*

Menurut Ramansyah, dampak positif yang dihasilkan oleh *game* edukasi adalah:

- 1) Membuat *game* membuat anak mengenal teknologi komputer.
- 2) *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengajaran dan aturan.
- 3) Beberapa *game* menyediakan Latihan untuk pemecahan masalah dan logika.
- 4) *Game* menyediakan latihan penggunaan syaraf motorik dan *spatial skill*.
- 5) *Game* mengenalkan teknologi dan berbagai fiturnya.<sup>43</sup>

Menurut Rino Richardo dkk, karakteristik media berbasis komputer yang layak digunakan oleh guru maupun peserta didik yaitu<sup>44</sup>:

---

<sup>43</sup> Wanda Ramansyah, "Pengembangan Game Edukasi 'Aksara Jawa' Berbasis Unity Untuk Siswa Kelas 3 Sdn Mulyoarjo 3 Lawang," *Eduatic-Sci. J. Informatics Educ* 2, no. 2 (2016): 34.

<sup>44</sup> Rima Aksen Cahdriyana dan Rino Richardo, "Karakteristik media pembelajaran berbasis komputer untuk siswa SMP," *AlphaMath: Journal of Mathematics Education* 2, no. 2 (2017): 7–10.

- a) Media pembelajaran berbasis komputer memiliki menu kompetensi, yang menampilkan berbagai tujuan penggunaan media. Materi yang ada didalam media harus menunjukkan kesesuaian materi dengan kurikulum yang ada sehingga dapat membimbing peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.
- b) Penjelasan materi sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik. Interaksi seperti ini bertujuan untuk mengurangi sifat abstrak materi sehingga siswa dapat memahami maknanya.
- c) Petunjuk yang jelas, Setiap menu juga memiliki arahan khusus yang dapat membantu pengguna memahami setiap penjelasan materi.
- d) Tampilan yang baik. Berisi bagian pendahuluan, kesimpulan, serta latihan untuk umpan balik. Gambar, animasi, teks, bahasa dan pemilihan warna disajikan secara serasi dan proporsional.
- e) Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Simulasi interaktif yang disajikan mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang ada.
- f) Interaktif, dalam untuk menyampaikan materi dalam media pembelajaran, pengguna harus melakukan berbagai percobaan dengan simulasi yang disajikan.
- g) Navigasi, setiap tombol di media pembelajaran didesain dan diletakkan sedemikian rupa sehingga mudah bagi pengguna untuk menggabungkannya.

## D. Pembelajaran IPS SD/MI

### 1. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial atau sering disebut IPS merupakan kegiatan menganalisis dan mempelajari masalah sosial dari berbagai aktivitas dalam kehidupan sosial. Dalam standar isi IPS mengharapkan peserta didik memiliki kepekaan terhadap masalah yang terjadi di masyarakat.<sup>45</sup> Tujuan pembelajaran IPS adalah agar peserta didik memahami nilai kebudayaan dan menjadi peduli terhadap lingkungan sosialnya melalui pemahaman konsep dasar ilmu sosial dan mengetahui berbagai potensi yang tersedia bagi mereka untuk berkembang. Pada pembelajaran IPS ini melatih peserta didik untuk menjadi warga negara yang mampu memecahkan masalah dengan cara yang didasarkan pada pemikiran mereka, serta nilai dan moral yang dibentuk oleh lingkungan mereka dan diri mereka sendiri. Dalam menyelesaikan masalah, kemampuan untuk membuat keputusan dikenal sebagai kompetensi. Peduli berarti memahami realitas sosial dan memenuhi tugasnya dilingkungan masyarakat.<sup>46</sup>

Secara sederhana, pembelajaran adalah upaya untuk mengajar seseorang atau sekelompok orang dengan menggunakan satu atau lebih metode, strategi, dan pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang atau sekelompok belajar

---

<sup>45</sup> Budi Herijanto, "Pengembangan cd interaktif pembelajaran ips materi bencana alam," *JESS (Journal of Educational Social Studies)* 1, no. 1 (2012).

<sup>46</sup> Rahmad Rahmad, "Kedudukan ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada sekolah dasar," *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 67–78.

dengan baik disebut pembelajaran.<sup>47</sup> Oleh karena itu, pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi timbal balik antara guru dan peserta didik. Tujuannya adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Dengan adanya kurikulum Merdeka menjadi upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan zaman saat ini. Dalam kurikulum merdeka, siswa tidak hanya dibentuk menjadi cerdas namun, juga berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila atau yang disebut sebagai wujud Profil Pelajar Pancasila.<sup>48</sup>

Tujuan pembelajaran IPS di SD/MI untuk memperkenalkan peserta didik dengan berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, dan politik. Dengan belajar IPS peserta didik dapat mengembangkan pemahaman tentang budaya, Sejarah, goeografi, dan tata Kelola Masyarakat di Indonesia dan dunia. Tujuan pembelajaran di SD/MI yang lebih spesifikasi diantaranya:

- a. Mengembangkan konsep-konsep dasar sosiologi geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, keterampilan sosial.
- c. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

---

<sup>47</sup> Parni Parni, "Penerapan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips SD/MI," *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora* 3, no. 6 (2017): 190.

<sup>48</sup> Rega Agustina dkk., "Pendidikan Karakter Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPS Di SD/MI," *Journal Development and Research in Education* 3, no. 2 (2023): 39.

- d. Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional, maupun internasional.<sup>49</sup>

### E. Materi IPS Keragaman Budaya Kelas IV SD/MI

Indonesia kaya akan jenis budaya. Keragaman budaya di Indonesia disebabkan oleh kondisi lingkungan alam yang berbeda disetiap wilayah. Berikut beberapa materi keragaman budaya di Indonesia:

#### a. Pakaian Adat

**Tabel 2. 2 Materi Pakaian Adat**

No	Provinsi	Pakaian Adat	No	Provinsi	Pakaian Adat
1	Aceh	Ulee Balang	18	Nusa Tenggara Barat	Pegon
2	Sumatera Utara	Ulos	19	Nusa Tenggara Timur	Rote
3	Riau	Kebaya Labuh	20	Kalimantan Tengah	Upak Nyamu
4	Sumatera Barat	Bundo Kandung	21	Kalimantan Selatan	Babaju Kun Galung Pacinan
5	Kepulauan Riau	Teluk Belanga	22	Kalimantan Timur	Takwo Kustim
6	Bangka Belitung	Paksian	23	Kalimantan Utara	Pakaian Adat Kalimantan Utara
7	Jambi	Baju Kurung Tanggung	24	Kalimantan Barat	King Bibinge dan King Baba
8	Bengkulu	Baju Betabur	25	Sulawesi Utara	Laka Tepu
9	Sumatera Selatan	Aesan Gede dan Aesan Pasangko	26	Sulawesi Barat	Pakaian Adat Mandar
10	Lampung	Tulang Bawang	27	Sulawesi Tengah	Kulavi (Donggala)
11	Banten	Pangsi	28	Sulawesi Tenggara	Babung Ginasamani
12	DKI Jakarta	Kebaya None	29	Sulawesi Selatan	Pakaian Adat Bodo
13	Jawa Barat	Mojang Jajaka	30	Gorontalo	Tradisional Gorontalo
14	Jawa Tengah	Jawi Jangkep	31	Maluku	Baju Cele

<sup>49</sup> Christi Yanti, "Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial UNTUK SD/MI," 2015.

15	D.I Yogyakarta	Kesatrian Ageng	32	Maluku Utara	Manteren Lamo
16	Jawa Timur	Pesa'an	33	Papua Barat	Ewer
17	Bali	Payas Agung	34	Papua	Koteka dan Rumbai

b. Lagu Daerah

**Tabel 2. 3 Materi Lagu Daerah**

No	Provinsi	Lagu Daerah	No	Provinsi	Lagu Daerah
1	Aceh	Bungong Jeumpa	18	Lampung	Kutilang Lampung
2	Sumatera Utara	Butet, Sing-Sing So, Anju Ahu, Piso Surit	19	Kepulauan Bangka Belitung	Bujang Lapok, Antu Barayun
3	Sumatera Barat	Kampung nan Jauh di Mato	20	Kepulauan Riau	Soleram
4	Riau	Soleram, Langgam Melayu	21	Banten	Jereh Bu Guru
5	Jambi	Injit-Injit Semut, Selendang Mayang	22	DKI Jakarta	Jali-Jali, Kicir-Kicir
6	Sumatera Selatan	Dek Sangke	23	Jawa Barat	Tokecang, Bubuy Bulan
7	Bengkulu	Lalak Belek	24	Jawa Tengah	Suwe Ora Jamu
8	D.I Yogyakarta	Gundhul Pacul	25	Gorontalo	Binde Biluhuta
9	Jawa Timur	Kerraben Sape	26	Sulawesi Utara	O Ina Ni Keke
10	Bali	Jenger Dewa Ayu	27	Sulawesi Tengah	Tondok Kadadingku
11	Nusa Tenggara Barat	Kupendi Janggi, O Re Re	28	Sulawesi Selatan	Pakerena, Ma Rencong
12	Nusa Tenggara Timur	Balelebo	29	Sulawesi Tenggara	Peiwa Tawa-Tawa
13	Kalimantan Barat	Cik-Cik Periok	30	Sulawesi Barat	Bulo Londong, Ma'pararuk
14	Kalimantan Tengah	Lempang, Tumpi, Pupoi	31	Maluku	Burung Kakatua
15	Kalimantan Timur	Ampar-Ampar Pisang	32	Maluku Utara	Ayo Mama
16	Kalimantan Utara	Indung-Indung	33	Papua	Apuse
17	Kalimantan Utara	Bebalen	34	Papua Barat	Yamko Rambe Yamko

## c. Tari Tradisional

**Tabel 2. 4 Materi Tari Tradisional**

No	Provinsi	Tari Tradisional	No	Provinsi	Tari Tradisional
1	Aceh	Saman	18	Banten	Rampak bedug
2	Sumatera Utara	Serampang dua belas, tortor	19	DKI Jakarta	Topeng, ondel-ondel, yapong, cokek
3	Sumatera Barat	Piring, payang, randai, lilin	20	Jawa Barat	Jaipong, merak
4	Riau	Tandak, joget lambak	21	Jawa Tengah	Serimpi, bondan
5	Jambi	Sekapur putih, kisan	22	D.I Yogyakarta	Bondan, bedaya
6	Sumatera Selatan	Gending sriwijaya, tanggai	23	Jawa Timur	Jejer, remong, jaran kepeng
7	Bengkulu	Tabot, madun	24	Bali	Kecak, legong, pendet
8	Lampung	Melinting, jangget	25	Nusa Tenggara Barat	Batu tangga, oncer
9	Kepulauan Bangka Belitung	Campak	26	Nusa Tenggara Timur	Gareng lameng, cerana
10	Kepulauan Riau	Melemang	27	Kalimantan Barat	Monong, zapin tembung
11	Kalimantan Tengah	Kumbang padang, tambun dan bungai	28	Sulawesi Selatan	Basora, kipas, kalisoso
12	Kalimantan Selatan	Baksa, kembang, madikin	29	Sulawesi Tenggara	Kalegoa, mululo
13	Kalimantan Timur	Kancet papatai	30	Sulawesi Barat	Toerang batu, patuddu
14	Kalimantan Utara	Kancet ledo, jepen	31	Maluku	Angkosi, lenso, cakalele
15	Gorontalo	Soronde	32	Maluku Utara	Cakalele
16	Sulawesi Utara	Pajingge, maengket	33	Papua	Musyoh, yospan
17	Sulawesi Tengah	Kalanda, mamosa lumense	34	Papua Barat	Suanggi, perang

## d. Rumah Adat

**Tabel 2. 5 Materi Rumah Adat**

No	Provinsi	Rumah Adat	No	Provinsi	Rumah Adat
1	Aceh	Krong bade	18	Bengkulu	Bubungan Lima
2	Sumatera Utara	Bolon	19	Lampung	Nuwo Sesat
3	Sumatera Barat	Rumah gadang	20	Kepulauan Bangka Belitung	Rumah limas rakit

4	Riau	Selaso jatuh kembar	21	Kepulauan Riau	Rumah melayu atap limas potong
5	Jambi	Kajang leko	22	Banten	Rumah Baduy
6	Sumatera Selatan	Limas	23	DKI Jakarta	Rumah kebaya
7	Jawa Barat	Kasepuhan	24	Kalimantan Utara	Rumah baloy
8	Jawa Tengah	Joglo	25	Gorontalo	Dulohupa
9	D.I Yogyakarta	Bangsas Kencono, Joglo	26	Sulawesi Utara	Bolaang mongondow
10	Jawa Timur	Joglo	27	Sulawesi Tengah	Souraja
11	Bali	Angkul-angkul	28	Sulawesi Selatan	Tongkonan
12	Nusa Tenggara Barat	Dalam loka	29	Sulawesi Tenggara	Laikas
13	Nusa Tenggara Timur	Sao ata mosa lakitana	30	Sulawesi Barat	Rumah Boyang
14	Kalimantan Barat	Rumah panjang	31	Maluku	Baileo
15	Kalimantan Tengah	Rumah betang	32	Maluku Utara	Sasadu
16	Kalimantan Selatan	Rumah banjar	33	Papua	Honai
17	Kalimantan Timur	Lamin	34	Papua Barat	Rumah mod aki aksa

e. Makanan Daerah

**Tabel 2. 6 Materi Makanan Daerah**

No	Provinsi	Makanan Daerah	No	Provinsi	Makanan Daerah
1	Aceh	Mie Aceh	18	Nusa Tenggara Barat	Ayam Taliwang
2	Sumatera Utara	Bika Ambon	19	Nusa Tenggara Timur	Catemak Jagung
3	Sumatera Barat	Rendang	20	Kalimantan Utara	Kepiting Soka
4	Riau	Gulai Belacan	21	Kalimantan Barat	Bubur Peda Sambas
5	Kepulauan Riau	Otak Otak	22	Kalimantan Tengah	Juhu Singkah
6	Kepulauan Bangka Belitung	Mie Bangka	23	Kalimantan Selatan	Soto Banjar
7	Jambi	Tempoyak Ikan Patin	24	Kalimantan Timur	Ayam Cincane
8	Bengkulu	Pendap	25	Gorontalo	Binte Biluhuta
9	Sumatera Selatan	Pempek	26	Sulawesi Utara	Bubur Manado

10	Lampung	Seruit	27	Sulawesi Barat	Bau Piapi
11	Banten	Sate Bandeng	28	Sulawesi Tengah	Sup Ikan Jantung Pisang
12	DKI Jakarta	Kerak Telor	29	Sulawesi Selatan	Sup Konro
13	Jawa Barat	Serabi	30	Sulawesi Tenggara	Lapa Lapa
14	Jawa Tengah	Tempe Mendoan	31	Maluku Utara	Gohu Ikan
15	D.I Yogyakarta	Gudeg	32	Maluku	Sagu Papeda
16	Jawa Timur	Rujak Cingur	33	Papua Barat	Ikan Bakar Manokwari
17	Bali	Ayam Betutu	34	Papua	Sate Ulat Sagu

Materi yang telah diaparkan merupakan materi yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran materi IPS di kelas IV. Berikut merupakan pemaparan mengenai Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPS Kelas IV:

**Tabel 2. 7 CP, TP, ATP**

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dapat mengidentifikasi pakaian adat, lagu daerah, tari tradisional, rumah adat, dan makanan daerah dari berbagai provinsi di Indonesia.</li> <li>• Peserta didik dapat menjelaskan pentingnya melestarikan dan memahami keberagaman budaya Indonesia.</li> <li>• Peserta didik dapat menghargai dan menghormati keberagaman budaya Indonesia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengidentifikasi pakaian adat dari setiap provinsi dan memahami makna serta keunikan dari masing-masing pakaian adat.</li> <li>• Peserta didik mendengarkan dan mempelajari lagu daerah dari berbagai provinsi di Indonesia.</li> <li>• Peserta didik memahami dan mempelajari gerakan tari tradisional dari berbagai provinsi di Indonesia.</li> <li>• Peserta didik mengidentifikasi ciri khas dan keunikan arsitektur rumah adat dari setiap provinsi serta memahami fungsinya dalam kehidupan masyarakat.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengetahui bahan-bahan dan proses pembuatan makanan daerah serta memahami peran makanan daerah dalam budaya dan kehidupan sehari-hari masyarakat setempat.</li> </ul>
--	--	--

## F. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV

Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, tempramen, watak.<sup>50</sup> Menurut Natasya, karakteristik merupakan perkembangan yang mengatur karakter, gaya hidup, dan nilai seseorang sehingga menghasilkan perilaku yang lebih konsisten dan terlihat.<sup>51</sup> Menurut Darkun, karakteristik peserta didik adalah semua pola perilaku dan kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dari lingkungan sosialnya, yang menentukan pola aktivitas yang mereka lakukan untuk mencapai cita-citanya.<sup>52</sup> Menurut pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik merupakan tingkah laku peserta didik yang memiliki pola perilaku berbeda diantara peserta didik satu dengan lainnya untuk mencapai tujuannya.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, perlu ada interaksi belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Interaksi ini harus terjadi dalam proses komunikasi yang aktif dan edukatif antara guru dan

<sup>50</sup> Sofan Amri, "Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran," 2019.

<sup>51</sup> Natasya Leuwol dan Sherly Gaspersz, "Perubahan karakter belajar mahasiswa di tengah pandemik Covid-19," *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN dan Sosial Budaya* 4, no. 1 Extra (2020): 41.

<sup>52</sup> Muhammad Darkun, "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *An Nabighoh* 21, no. 01 (2019): 83.

peserta didik, yang menguntungkan kedua belah pihak. Proses belajar yang baik adalah satu-satunya cara untuk mencapai tujuan pembelajaran dan oleh karena itu guru harus mampu memahami karakteristik peserta didik di setiap kelas.

Setiap siswa memiliki karakteristik dan potensi yang berbeda. Perbedaan antara masing-masing peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi, diantaranya faktor pembawaan dan faktor lingkungan. Tentu saja hal ini berdasarkan pada latar belakang masing-masing peserta didik. Menurut Jean Piaget seorang psikolog menyatakan bahwa anak usia 7-12 tahun mampu membangun dunia mereka sendiri karena mereka mampu untuk mengolah informasi berdasarkan lingkungan sekitarnya.<sup>53</sup> Menurut Piaget perkembangan kognitif memiliki empat tahap yaitu sebagai berikut:

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

Pada tingkat ini merupakan dasar bagi perkembangan kognitif selanjutnya, di mana aktivitas sensorik dan motorik terbentuk melalui proses penyesuaian struktur fisik sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitar, aktivitas kognitif pada periode ini fokus pada penggunaan indera dan gerakan tubuh. Dengan kata lain, anak pada tahap ini hanya dapat mengenal lingkungan sekitar mereka melalui indera dan kemampuan bergerak mereka.

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

Pada tingkat ini, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif yang berkaitan dengan situasi yang tidak ada hubungannya dengan dirinya

---

<sup>53</sup> Samsunuwiyati Mar'at, "Desmita Psikologi Perkembangan," Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.

sendiri. Tidak ada sistem yang terorganisasikan untuk aktivitas berfikirnya. Dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol, anak-anak sudah dapat memahami realitas di sekitar mereka.

c. Tahap Operasional Konkrit (6 - 12 tahun)

Pada tingkat ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap animism dan articialisme. Egosentrisnya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.

d. Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas)

Pada tingkat ini anak-anak tidak perlu berpikir dengan pertolongan benda atau peristiwa konkret, ia mempunyai kemampuan untuk berpikir abstrak.<sup>54</sup>

Rentang usia anak pada tingkat kelas IV SD adalah 9-10 tahun. Anak usia 7-12 tahun berada pada tahap pemikiran konkret-operasional, yaitu masa dimana aktivitas mental anak terfokus pada objek yang nyata atay pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya.<sup>55</sup> Perkembangan motorik halus anak-anak antara usia 8-10 tahun hampir sama, terutama dalam hal penggunaan alat tulis. Pada usia ini, koordinasi motorik halus berkembang, mereka dapat menulis dengan baik, dan ukuran huruf menjadi lebih kecil

---

<sup>54</sup> Fatimah Ibda, "Perkembangan kognitif: teori jean piaget," *Intelektualita* 3, no. 1 (2015): 27–38.

<sup>55</sup> Farista Fitria Nurul Arfiani, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri Maguwoharjo 1 Depok Sleman," *Tafhim Al-'Ilmi* 13, no. 1 (2021): 43.

dan rata. Ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SD memiliki kemampuan menulis yang baik.<sup>56</sup> Dari pemaparan diatas dapat dinyatakan bahwa karakteristik perkembangan kognitif, bahasa serta motorik pada peserta didik kelas IV ditandai dengan kemampuan untuk menulis pikiran, ide, dan imajinasinya. Pada usia ini, peserta didik mampu mengkontruksi pengetahuannya menjadi konsep dan menuliskannya secara sistematis.

## **G. Hasil Belajar**

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

Belajar bukan hanya tentang menghafal fakta atau informasi, tapi juga tentang memahami konsep-konsep, mengembangkan keterampilan, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Muhibin Syah, belajar adalah aktivitas yang berproses, yang berarti perubahan terjadi secara bertahap dan fungsional.<sup>57</sup> Menurut Herawati belajar adalah upaya untuk mengubah tingkah laku, jadi setiap orang yang belajar mengalami perubahan. Perubahan tidak hanya terjadi dalam pengetahuan, tetapi juga dalam sikap, keterampilan, minat, karakter, dan kondisi diri.<sup>58</sup>

Menurut Susmiyanto belajar adalah aktivitas atau kegiatan yang mengubah tingkah laku melalui latihan dan pengalaman. Belajar juga dapat dilakukan dengan cara mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu,

---

<sup>56</sup> Su'da Rofifah Nur Hafidhah, "Pengembangan Media PURAWA (Puzzle Aksara Jawa) Beraudio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi" Aksara Jawa" Kelas IV di SDI As Syafi'ah Mojosari Kabupaten Nganjuk," 2023, 26.

<sup>57</sup> Syah Muhibbin, "Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan baru (Edisi Revisi)," *Cetakan Ke-15. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya* 53, no. 9 (2010).

<sup>58</sup> Herawati Herawati, "Memahami proses belajar anak," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 1 (2020): 29.

mendengar dan mengikuti arah tertentu.<sup>59</sup> Menurut Hakim, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki anak setelah berpartisipasi dalam kegiatan belajar.<sup>60</sup> Selain itu, menurut Febriyanti hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa untuk mengetahui apakah siswa telah mencapai hasil belajar, siswa harus menjalani tes setelah proses pembelajaran selesai.<sup>61</sup>

Dari beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah mengacu pada pencapaian dan pemahaman yang didapatkan setelah melalui belajar. Hal ini mencakup pengetahuan baru, keterampilan yang dikuasai, pemahaman yang lebih mendalam, dan perubahan sikap atau nilai-nilai yang terbentuk. Seperti yang dipaparkan oleh Benjamin Bloom, hasil belajar merupakan pernyataan mengenai apa yang diharapkan peserta didik untuk diketahui, dipahami, dan dapat dilakukan setelah melalui proses pembelajaran. Bloom mengembangkan taksonomi hasil belajar yang dikenal sebagai Taksonomi Bloom, yang mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga aspek utama diantaranya, aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.<sup>62</sup>

---

<sup>59</sup> Achmad Susmiyanto, "Konsep thariq al-Ta'allum Syaikh al-Zarnuji: studi analisis aspek psikologis peserta didik," 2015, 10.

<sup>60</sup> Arif Rahman Hakim, "Pengaruh penggunaan media clock set terhadap hasil belajar matematika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3, no. 3 (2015): 202.

<sup>61</sup> Chatarina Febriyanti dan Seruni Seruni, "Peran minat dan interaksi siswa dengan guru dalam meningkatkan hasil belajar matematika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 4, no. 3 (2015): 248.

<sup>62</sup> Ihwan Mahmudi dkk., "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom," *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3508.

## 2. Indikator Hasil Belajar

Menurut Agnes indikator hasil belajar adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diamati untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang digunakan untuk menilai subjek.<sup>63</sup> Artinya, indikator hasil belajar adalah ukuran atau tanda-tanda yang digunakan untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik dalam proses belajar. Indikator ini memberikan gambaran tentang pemahaman, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Benjamin Bloom mengatakan bahwa keterampilan berpikir mulai dari tingkat rendah hingga tertinggi. Terdapat 3 aspek kecerdasan manusia, diantaranya yaitu:

- a. Aspek Kognitif meliputi kemampuan berpikir, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan, penalaran, dan kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari.
- b. Aspek Afektif merupakan aspek yang berkaitan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Aspek Psikomotorik meliputi kompetensi melakukan pekerjaan dengan menggunakan anggota badan dan kemampuan gerak fisik (motorik), seperti gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan

---

<sup>63</sup> Agnes Remi Rando, "Pengembangan perangkat pembelajaran dalam implementasi strategi contextual teaching learning untuk meningkatkan hasil belajar ips pokok bahasan perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SD," *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik* 1, no. 1 (2016): 7.

persepsi, ketepatan, keterampilan kompleks, dan kemampuan ekspresif dan interperatif.<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup> Ulfah Ulfah dan Opan Arifudin, “Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia,” *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 4, no. 1 (2023): 17–19.