

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian dan Pengembangan

##### 1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan dalam KBBI adalah perluasan. Menurut Putra dalam jurnal pengembangan buku ajar sejarah berbasis situs sejarah bima, pengembangan merupakan penggunaan ilmu – ilmu pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan. Produksi dan jasa ditingkatkan secara substansial untuk proses atau sistim baru, sebelum dimulainya sistim produksi komersial meningkatkan secara substansial apa yang sudah di produksi.<sup>19</sup> Pengembangan adalah suatu usaha untuk sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.<sup>20</sup> Menurut Seels & Richey pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik.<sup>21</sup>

Selanjutnya, Richey dkk. menjelaskan secara sederhana tentang penelitian pengembangan. Penjelasan tersebut adalah (1) penelitian pengembangan merupakan kajian proses dan pengaruh spesifik dari dampak perancangan dan pengembangan pembelajaran; (2) penelitian pengembangan adalah penggunaan dan pelaksanaan produk hasil perancangan, pengembangan serta evaluasi aktivitas pembelajaran dan (3)

---

<sup>19</sup> Arif dan Ilmiawan, “Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)”, *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, Vol. 2 No. 3, November 2018, 102.

<sup>20</sup> Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, dan Layla Ikmalah, “Pengembangan Bahan Ajaran Media,” *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, Vol. 1 No. 3, Juli 2022, 344.

<sup>21</sup> Akhmad Shofani, “Pengembangan Tahsin Al Qur’an secara Virtual pada Siswa MI Shirothol Mustaqim Dawuhan,” *Jurnal Kependidikan*, Vol. 9 No. 2, November 2021, 208.

penelitian pengembangan merupakan kajian proses secara utuh atau sebahagian dari proses perancangan, pengembangan dan evaluasi pembelajaran. Terkadang, penelitian pengembangan disebut juga dengan penelitian perancangan (design research).

Plomp menjelaskan penelitian perancangan adalah studi secara sistematis tentang proses perancangan, pengembangan dan mengevaluasi “intervensi” (program, strategi mengajar-belajar beserta perangkatnya, produk, dan sistem) sebagai solusi terhadap masalah yang kompleks dalam pendidikan praktis, dan juga memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang karakteristik dari “intervensi” dan proses desain dan pengembangan. Heinich dkk. menjelaskan pengembangan adalah proses dari analisis kebutuhan, pembuatan materi, pen- capaian tujuan, perancangan pembelajaran dan uji coba serta revisi pencapaian program untuk peningkatan hasil belajar peserta didik.<sup>22</sup> Sugiyono berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut.<sup>23</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah sebuah kegiatan yang dapat menghasilkan sebuah produk atau menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada melalui pembelajaran guna meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral.

---

<sup>22</sup> M. Haviz, “Research And Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna,” *Ta'dib*, Vol. 16 No. 1, Juni 2013, 30

<sup>23</sup> Sri Haryati, “Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan,” Vol. 37 No. 1, 15 September 2012, 13

## B. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”.<sup>24</sup> Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar.<sup>25</sup> Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.<sup>26</sup> Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.<sup>27</sup>

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta dapat digunakan sebagai penunjang metode mengajar sehingga dapat mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, baik berbentuk secara fisik maupun teknologi.

---

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja grafindo Persada), 8.

<sup>25</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jakarta: PT. Diva Press. 2011), 15.

<sup>26</sup> S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara 1990), 7.

<sup>27</sup> Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam,” *CBIS Journal*, Vol. 3 No. 2, 2015, 79

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

### a. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

### b. Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

### c. Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

### d. Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

### e. Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani

setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.<sup>28</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk memudahkan komunikasi antara guru dengan siswa. Selain itu media pembelajaran juga berguna untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta. Media pembelajaran juga mampu menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan. Yang terakhir media juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebab kebutuhan minat dan gaya belajar siswa dapat terpenuhi secara keseluruhan.

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

Dalam pembelajaran, media pembelajaran tentunya memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa kita rasakan ketika kita sedang menggunakan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar. Menurut yolanda, manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- a. Untuk menarik perhatian dari peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya.
- b. Materi ajar yang diberikan jadi lebih jelas dan juga bermakna, sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami dan menguasai tujuan pelajaran dengan baik

---

<sup>28</sup> Wina Sanjaya, Media Komunikasi Pembelajaran (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-75.

- c. Metode mengajar menjadi lebih variasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata saja serta peserta didik juga tidak merasakan bosan
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan interaksi dalam aktifitas belajar sehingga peserta didik tak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik saja tetapi dari kegiatan yang lain seperti mengamati / mencoba.<sup>29</sup>

Sedangkan Isran Rasyid memberikan pemaparan penggunaan media pembelajaran ketika proses pembelajaran yaitu:

- a. Dapat memberikan kejelasan dalam menyampaikan pesan serta informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar
- b. Dapat menumbuhkan ketertarikan anak sehingga dapat memunculkan motivasi belajar anak serta memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan keahlian dan ketertarikannya
- c. Dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang serta waktu<sup>30</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga motivasi belajarnya pun meningkat dan dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu materi dan diajarkan oleh guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa karena pada saat pembelajaran siswa diminta untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran

---

<sup>29</sup> Nur Mazidah Nafala, "Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Sains*, No. 1, 2022, 125

<sup>30</sup> Isran Rasyid Karo-Karo S & Rohani, "Manfaat Media Pembelajaran", *Axiom*, No. 1, Juni 2018, 94-95

sehingga hasil belajar pun meningkat. Yang terakhir, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

### **C. Multimedia Interaktif**

#### **1. Pengertian Multimedia Interaktif**

Menurut Darmawan, multimedia adalah alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan grafik, teks, animasi, video dan audio. Sedangkan menurut Jauhari, Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan sebagainya.<sup>31</sup> Berdasarkan pengertian diatas, multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan grafik, teks, animasi, video dan audio yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna yang dikemas dalam suatu websitedan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

#### **2. Manfaat Multimedia Interaktif**

Multimedia dalam dunia pendidikan khususnya ketika digunakan dalam pembelajaran, dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik,

---

<sup>31</sup> Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, Vol. 14 No. 1, Juni 2020, 2-3.

dapat membantu guru untuk menyampaikan informasi dan pesan mengenai materi pembelajaran serta dapat pula dikatakan sebagai salah satu penunjang untuk meningkatkan tahap pencapaian dalam pembelajaran. Adapun beberapa manfaat multimedia interaktif menurut Sudjana dan Rivai:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa;
- b. Pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan bagi siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran lebih baik;
- c. Pembelajaran jadi lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal saja; dan
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar (*student centered*).<sup>32</sup>

Sedangkan menurut Ramansyah, Media multimedia juga memiliki manfaat bagi dunia pendidikan, yaitu;

- a. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif,
- b. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar, atau video dalam satu kesatuan,
- c. Membuat hal yang abstrak menjadi konkret, dan lain-lain.

Selain itu, terdapat pendapat lain yang selaras dengan pendapat tersebut, yaitu menurut Fenrich bahwa manfaat dari multimedia, yaitu;

---

<sup>32</sup> Miftahul Husna, I Nyoman Sudana Degeng, dan Dedi Kuswandi, "Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Prosiding*, Vol. 1 No. 7, Mei 2017, 38.



- a. Siswa dapat belajar dengan kesiapan, kemampuan, dan keinginan mereka,
- b. Dapat belajar kapan saja tanpa terikat waktu dan tempat,
- c. Siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik seketika.<sup>33</sup>

Miarso mengemukakan beberapa manfaat multimedia pembelajaran berbasis komputer, yakni:

- a. Memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal,
- b. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa,
- c. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya,
- d. Menghasilkan keseragaman pengamatan,
- e. Membangkitkan keinginan dan minat baru,
- f. Membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar,
- g. Memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari sesuatu yang konkrit maupun abstrak,
- h. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri,
- i. Meningkatkan kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan obyek, tindakan dan lambang yang tampak (baik yang alami maupun buatan manusia) yang terdapat dalam lingkungan,

---

<sup>33</sup> Sinta Dayyana, Haryadi, dan Deby Luriawati N, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Bermuatan Budaya Lokal," *Asas: Jurnal Sastra*, Vol. 11 No. 2, Juli 2022, 169.

- j. Meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar,
- k. Keningkatkan kemampuan ekspresi diri guru maupun siswa.<sup>34</sup>

Berdasarkan pendapat diatas, manfaat multimedia interaktif adalah pembelajaran jadi lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal saja sehingga mampu membangkitkan keinginan dan minat baru. Selain itu, multimedia dapat memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, dan juga dapat meningkatkan kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan obyek, tindakan dan lambang yang tampak (baik yang alami maupun buatan manusia) yang terdapat dalam lingkungan. Siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik seketika. Multimedia juga mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa sebab mampu memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari sesuatu yang konkrit maupun abstrak dan juga meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif**

Menurut Nada, kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan Multimedia Interaktif
  - 1) siswa bertanggung jawab terhadap belajarnya sendiri
  - 2) interaksi anak dan materi bersifat konstan, mudah diingat, menjadi tidak bosan karena siswa mengendalikan sendiri

---

<sup>34</sup> Stephanus Turibius Rahmat, "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, Vol. 7 No.2, Juni 2015, 204.

- 3) Meningkatkan motivasi belajar
- 4) Memberikan umpan balik (respon) dan
- 5) kontrol pemanfaatan sepenuhnya berada pada penggunanya.

b. Kekurangan multimedia interaktif yaitu:

- 1) proses pengembangan media multimedia interaktif ini memerlukan adanya tim yang profesional dan
- 2) memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses pengembangannya.<sup>35</sup>

Sedangkan menurut Prita dkk, kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif sebagai berikut:

a. Kelebihan :

- 1) Lebih interaktif dan inovatifnya sistem pembelajaran.
- 2) Dalam mencari terobosan pembelajaran pendidik dituntut untuk inovatif dan kreatif setiap saat.
- 3) Mampu menggabungkannya antara video atau animasi gambar, musik, audio, gambar, serta teks pada satu kesatuan yang saling mendukung serta juga melengkapi supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 4) Tercapaiannya tujuan pembelajaran yang diinginkan karena motivasi peserta didik yang terpacu dan meningkat.
- 5) Materi mampu divisualisasikan dengan baik, dimana selama ini sulit diterangkan jika penjelasan hanya dengan metode ceramah atau menggunakan alat peraga konvensional.

---

<sup>35</sup> Nada Rezkiana Naufalia, "Media Pembelajaran Bersasis Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh," *Reaserchgate*, Mei 2020, 1.

- 6) Melatih peserta didik agar dalam mendapatkan suatu ilmu pembelajaran dapat lebih mandiri.

b. Kekurangan :

- 1) Biaya yang relatif mahal pada tahap awal pembelajaran menggunakan multimedia interaktif,
- 2) Perlunya peningkatan kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan multimedia interaktif agar dalam proses penyampaian semakin mudah,
- 3) Perhatian pemerintah dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif masih terbilang kurang,
- 4) Belum memadainya fasilitas untuk pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada daerah tertentu.<sup>36</sup>

Berdasarkan pendapat di atas kelebihan multimedia interaktif adalah interaksi anak dan materi bersifat konstan, mudah diingat, menjadi tidak bosan dan lebih mandiri karena kontrol pemanfaatan sepenuhnya berada pada siswa sehingga pembelajaran lebih interaktif dan inovatif. Selain itu, multimedia interaktif ini juga dapat menggabungkan video atau animasi gambar, musik, audio, gambar, serta teks dalam satu aplikasi sehingga materi yang disampaikan guru mampu divisualisasikan dengan baik. Yang terakhir, mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

---

<sup>36</sup> Prita Triana, Hening Widowati, dan Achyani, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan," *BIOEDUKASI*, Vol. 12. No.2, November 2021, 164.

Sedangkan kekurangan multimedia interaktif adalah biayanya relative mahal, membutuhkan tim professional, serta waktu yang cukup lama dalam pengembangannya. Selain itu, belum memadainya fasilitas untuk pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada daerah tertentu yang disebabkan kurangnya perhatian pemerintah dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

#### **D. Pembelajaran IPAS**

##### **1. Pengertian Pembelajaran IPAS**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang SD/MI/SDLB. Menurut Atikah dkk, IPAS ialah studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan.<sup>37</sup> Menurut Kepala BKSAP, IPAS didefinisikan sebagai ilmu yang membahas tentang alam semesta dimana terdapat interaksi antara makhluk hidup dan benda mati, serta mempelajari kehidupan manusia sebagai individu sosial yang selalu berhubungan dengan lingkungannya.<sup>38</sup> Hal senada juga dikemukakan Gismina dan Andi, bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup, benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji

---

<sup>37</sup> Atikah Dewi Anggita Dkk, "Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sdn Panggung Lor," *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 7 No. 1, 2023, 80.

<sup>38</sup> Delina Andreani Dan Ganes Gunansyah, "Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka," *Jpgsd*, Vol. 11 No. 9, 2023, 1851.

kehidupan manusia sebagai individu, makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>39</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS adalah sebuah pembelajaran terpadu yang mempelajari tentang fenomena yang terjadi di alam semesta termasuk hubungan antara manusia dengan benda mati serta hubungan manusia sebagai makhluk sosial dengan lingkungannya sehingga mampu membentuk siswa mampu berpikir secara kritis dan rasional.

## 2. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Karakteristik mata pelajaran IPAS antara lain:

### 1. Dinamis

Pada mata pelajaran ini sifatnya tidak stagnan karena pembahasannya mengenai alam. Untuk itu pelajaran ini akan terus berkembang seiring pergantian zaman.

### 2. Pendekatannya Holistik

Pada mata pelajaran ini memiliki ciri – ciri pendekatan holistic. Bentuk dari pendekatan ini lebih ke sudut pandang yang luas dan punya keterkaitan dengan ilmu lainnya. Dari proses inilah nantinya siswa bisa memperoleh pengetahuan yang baru.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Gismina Tri Rahmayati dan Andi Prastowo, “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka,” *Elementary School Journal*, Vol. 13 No. 1, 2023, 18.

<sup>40</sup> Ilmu Des, Pengertian IPAS, Karakteristik, dan Contohnya, ilmudes.com, 18 Desember 2023, <https://ilmudes.com/pengertian-ipas/>.

### 3. Keterampilan Proses

Adanya keterampilan proses berupa kegiatan praktek dan proses pembelajarannya dan pemahaman IPAS mengenai pengetahuan alam dan sosial yang ada di lingkungan sekitar siswa.<sup>41</sup>

### 3. Materi Pembelajaran IPAS

Materi pada penelitian pengembangan ini akan memfokuskan materi pembelajaran IPAS kelas IV pada semester II. Materi ini bersumber dari buku pembelajaran ESPS IPAS SD/MI dan buku siswa IPAS KEMENDIKBUD. Dalam penelitian ini terdapat IV BAB materi yang akan digunakan pada pengembangan multimedia interaktif. Materi IPAS kelas IV pada semester II berisi:

#### a. Cerita Tentang Daerahku

Pembelajaran IPAS bab erita tentang daerahku mengisahkan salah satu faktor yang menyebabkan daerah – daerah di Indonesia dapat berkembang karena pengaruh dari perkembangan kerajaan – kerajaan yang ada di Indonesia. Lalu peserta didik akan diajak untuk mengenal kerajaan apa saja yang ada di Indonesia. Selanjutnya peserta didik akan dikenalkan dengan potensi sumber daya alam yang ada diberbagai daerah, serta bagaimana pengaruh potensi alam tersebut terhadap perekonomian masyarakat. Berikut ini adalah gambaran tiga poin topik dalam materi Cerita Tentang Daerahku untuk materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), di antaranya sebagai berikut:

---

<sup>41</sup> Ibid. 1851

**1) Mengisahkan perkembangan daerah berdasarkan sejarah daerah tempat tinggalnya.**

Wilayah Indonesia dahulu berdiri kerajaan-kerajaan yang tersebar di Nusantara. Pernyataan tersebut didukung dengan ditemukannya peninggalan sejarah. Di antaranya adalah prasasti, arca, candi, dan relief. Sebagian besar peninggalan zaman kerajaan tersebut kental akan corak keagamaan. Saat itu, muncul beberapa kerajaan dengan corak Hindu dan/atau Buddha. Agama Hindu masuk ke wilayah nusantara sekitar abad ke-4. Masuknya agama Hindu mempengaruhi munculnya kerajaan-kerajaan bercorak Hindu di wilayah nusantara. Kerajaan Hindu yang pernah ada di Nusantara antara lain Kutai, Tarumanegara, Mataram Kuno, Kediri, Singasari, dan Majapahit. Di antara kerajaan-kerajaan bercorak Hindu tersebut, hanya Kerajaan Kutai yang terletak di Luar Pulau Jawa, yaitu terletak di Kalimantan Timur di lembah sungai Mahakam. Beberapa kerajaan bercorak Buddha di Nusantara, yaitu Sriwijaya, Kalingga, dan Mataram Hindu. Selain itu, terdapat juga beberapa kerajaan islam seperti samudera pasai, tidore, gowa, kesultanan banten, kesultanan demak, dan kesultanan mataram. Contoh perilaku melestarikan peninggalan bersejarah adalah tidak membuang sampah sembarangan di tempat peninggalan sejarah, tidak mencorat-coret benda-benda bersejarah, memugar bangunan bersejarah.



**2) Melakukan identifikasi serta menunjukkan kekayaan alam yang berada di sekitar tempat tinggal.**

Kenampakan alam adalah segala hal yang ada di atas permukaan bumi, baik di perairan maupun daratan. Kenampakan alam sangat beragam diantaranya, dataran tinggi, dataran rendah, pantai dan laut, sungai, serta danau dan waduk. Dataran tinggi atau pegunungan dapat dimanfaatkan sebagai lahan pertanian, perkebunan, kehutanan, pariwisata, rekreasi, olahraga, perekonomian dan usaha. Dataran rendah dimanfaatkan masyarakat untuk lahan pertanian, palawija, peternakan, perikanan, perkebunan, perkantoran, industri, perdagangan dll. Pantai dan laut dimanfaatkan sebagai tempat pariwisata, perikanan, perdagangan, transportasi, olahraga, industri dll. Sungai digunakan masyarakat sebagai jalur transportasi, perdagangan, perikanan, olahraga, irigasi, dan PLTA. Pemanfaatan sungai di Indonesia. Danau dan waduk dimanfaatkan untuk perikanan, pariwisata, olahraga, irigasi, PLTA.

Kekayaan alam dapat dikelompokkan menjadi dua. Ada kekayaan alam yang dapat diperbarui, ada pula kekayaan alam yang tidak dapat diperbarui. Kekayaan alam yang dapat diperbarui umumnya berupa makhluk hidup dan produk-produknya antara lain jagung, kerbau, beras, dll. Sedangkan kekayaan alam yang tidak dapat diperbarui biasanya berupa

barang tambang. Contoh kekayaan alam yang tidak dapat diperbarui adalah aspal, minyak bumi, batu bara, emas, nikel, dan sebagainya. Contoh tempat-tempat yang menghasilkan kekayaan alam antara lain perkebunan, peternakan lele, perkebunan tebu, dan lain-lain. Contoh Perilaku yang tidak melestarikan kekayaan alam, antara lain: memburu satwa liar secara ilegal, mengalih fungsikan hutan menjadi pemukiman besar-besaran.

### **3) Menganalisis pengaruh perkembangan daerah terhadap aspek ekonomi masyarakat di sekitar tempat tinggal.**

Bentang alam wilayah Indonesia yang beraneka ragam menyebabkan aktivitas penduduk dalam mata pencaharian, kebiasaan dan budaya masyarakat turut beragam. Hal ini disebabkan dua faktor yaitu kondisi geografis dan perpindahan penduduk. Dari segi kondisi geografis contohnya jenis mata pencaharian yang cocok di lingkungan pantai antara lain: nelayan, petani garam, penambak udang. Sedangkan di dataran rendah antara lain: buruh, perajin, pedagang kecil, pegawai, dll. Sedangkan di dataran tinggi antara lain: pemandu wisata, membuka penginapan dan Bertani. Dari segi perpindahan penduduk dipengaruhi beberapa faktor yaitu berkurang lapangan pekerjaan, kepadatan penduduk, keinginan memperbaiki taraf hidup, dll. Dampak dari perpindahan penduduk yaitu memunculkan kebudayaan yang baru.

## **b. Indonesiaku Kaya Budaya**

Pembelajaran IPAS bab Indonesiaku kaya budaya mengisahkan tentang negara Indonesia yang memiliki budaya dan adat istiadat yang berbeda – beda. Keanekaragaman budaya ini disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya. Selain itu, hal ini juga didukung oleh budaya negara luar yang masuk ke Indonesia. Sehingga, peserta didik akan lebih mudah mengenal budaya yang ada disekitarnya dan lebih menghormati perbedaan yang dia dan kawannya miliki. Berikut ini adalah gambaran tiga poin topik dalam materi Indonesiaku kaya budaya untuk materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), di antaranya sebagai berikut:

### **1) Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku**

Indonesia merupakan negara dengan berbagai suku bangsa yang mendiami kepulauan. Setiap masyarakat memiliki budaya yang berbeda-beda serta kebiasaan masyarakat yang unik. Kebiasaan, perilaku, dan nilai-nilai baik yang diwariskan dari nenek moyang yang masih diterapkan di masyarakat dapat disebut kearifan lokal.

Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengolah lingkungan hidup secara lestari. Dapat berbentuk ritual atau upacara adat, kepercayaan, pengelolaan sumber daya alam, cara menanam, dan lain sebagainya. Bisa juga berupa hukum adat

yang disepakati bersama. Adapun contoh kearifan lokal yang lain di antaranya, yaitu:

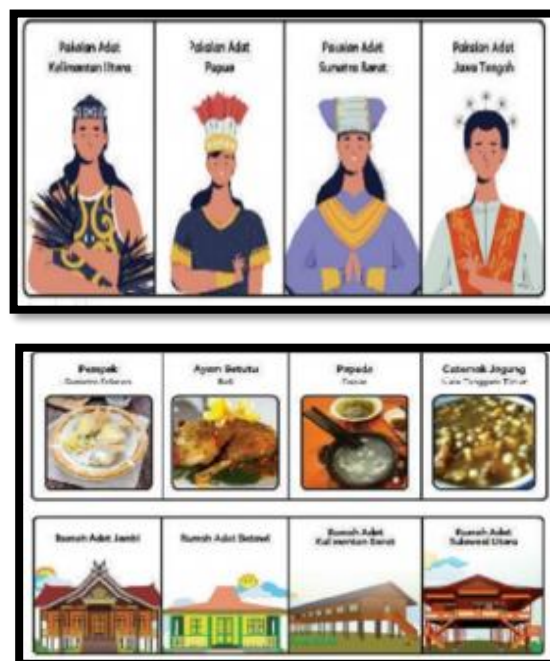
- a) Produk khas masyarakat setempat yang digunakan sebagai hasil pertanian. Misalnya nasi tumpeng dengan berbagai lauk-pauk yang menjadi simbol ungkapan rasa syukur atas kebahagiaan.
- b) “Hutan Larangan Adat Kanagarian Rumbio”, dalam masyarakat di Kecamatan Kampar, Provinsi Riau. Kearifan lokal ini dibuat dengan tujuan untuk masyarakat sekitar bersama-sama melestarikan hutan di sana, di mana ada peraturan untuk tidak boleh menebang pohon di hutan tersebut dan akan dikenakan denda seperti beras 100 kg atau berupa uang sebesar Rp6.000.000,00 jika melanggar.
- c) Papua, terdapat kepercayaan te aro neweak lako (alam adalah aku). Gunung Erstberg dan Grasberg dipercaya sebagai kepala mama, tanah dianggap sebagai bagian dari hidup manusia. Pemanfaatan sumber daya alam pun dilakukan secara hati-hati.
- d) Marakka’ Bola adalah tradisi memindahkan rumah secara gotong royong masyarakat Bugis Barru Provinsi Sulawesi Selatan, tepatnya di tengah masyarakat Desa Lalabata, Kecamatan Tanete Rilau, Kabupaten Barru. Tradisi ini masih dilaksanakan sampai sekarang.

## 2) Kekayaan Budaya Indonesia

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Keragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda. Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya.

Letak Indonesia sangat strategis karena terletak diantara 2 benua yaitu benua Asia dan Australia. Selain itu, Indonesia terletak diantara 2 samudera yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Oleh karenanya, Indonesia mudah dikunjungi para pendatang. Akibatnya budaya yang dibawa bangsa lain yang datang ke negara kita juga ikut memengaruhi keanekaragaman budaya Indonesia. Beberapa pakaian dan makanan tradisional Indonesia dipengaruhi budaya bangsa lain.

**Gambar 2.1 Bentuk Keragaman Budaya di Indonesia**



*Gambar: Pakaian adat, rumah adat, dan makanan khas daerah*

*Sumber: <https://www.harianhaluan.com/Pendidikan/amp/pr-104235665/kurikulum-merdeka-ipas-kelas-4-sdmi-keanekaragaman-budaya-jadi-salah-satu-yang-memiliki-?page=2>*

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, terdapat 1340 suku bangsa yang ada di tanah air kita. Tiap-tiap suku bangsa mempunyai ciri khas yang membedakan dengan suku bangsa yang lain. Ciri suku bangsa yang didasarkan atas ciri fisik disebut ras. Beragam ras di Indonesia menjadikan masyarakat yang memiliki beraneka ragam suku bangsa, agama dan budaya. Jadi, setiap suku bangsa mempunyai ras masing-masing. Oleh karena itu, tercipta keragaman ras.

### **3) Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman**

#### **Budaya**

##### **a) Manfaat Keberagaman Budaya**

- (1) Sumber pengetahuan bagi dunia.
- (2) Memupuk sikap toleransi dan alat pemersatu bangsa.
- (3) Menumbuhkan sikap nasionalisme.

##### **b) Cara Melestarikan Budaya**

- (1) Mempelajari kebudayaan yang ada di Indonesia.
- (2) Mengajarkan budaya kepada orang lain
- (3) Mengenalkan kebudayaan Indonesia di luar negeri.
- (4) Tidak terpengaruh budaya asing
- (5) Mengikuti kegiatan budaya yang ada di lingkungan sekitar.

### **c. Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita**

Pada pembelajaran IPAS bab bagaimana mendapatkan semua keperluan kita peserta didik akan dikenalkan dengan definisi dari kebutuhan dan macam – macam kebutuhan. Mulai dari kebutuhan yang wajib terpenuhi sampai kebutuhan yang bersifat tidak wajib karena hanya digunakan sebagai hiburan. Peserta didik juga akan diajarkan mengenai cara menentukan daftar prioritas dalam memenuhi kebutuhan. Selain itu, peserta didik juga akan dikenalkan dengan masa sebelum uang ditemukan, sistem barter, alasan barter ditinggalkan sampai ke penggunaan uang barang. Yang terakhir peserta didik akan dikenalkan dengan kegiatan jual – beli dimulai dari kegiatan produksi sampai ke konsumsi. Berikut ini adalah gambaran tiga poin topik dalam materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita untuk materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), di antaranya sebagai berikut:

#### **1) Aku dan kebutuhanku**

Kebutuhan adalah segala sesuatu yang harus dimiliki atau diperlukan oleh seseorang untuk bertahan hidup dan memiliki kehidupan yang layak. Jenis kebutuhan manusia bermacam-macam. Kebutuhan manusia terbagi menjadi 4, yaitu:

##### **a) Kebutuhan Prioritas**

(1) Kebutuhan primer: Kebutuhan mutlak dan utama dari setiap individu yang harus dipenuhi. Jika kebutuhan

tersebut tidak dapat dipenuhi, maka individu tersebut akan terancam kehidupannya.

Terdapat 3 macam kebutuhan primer, diantaranya:

- (a) Pangan, adalah kebutuhan utama yakni makanan dan minuman.
  - (b) Sandang adalah kebutuhan utama akan pakaian yang melindungi tubuh manusia dari lingkungan.
  - (c) Papan adalah kebutuhan utama akan tempat tinggal untuk berlindung.
- (2) Kebutuhan sekunder: Kebutuhan yang muncul setelah kebutuhan primer dapat terpenuhi. Contoh: telepon genggam, kendaraan, sepatu, dan sebagainya.
- (3) Kebutuhan tersier: Kebutuhan yang ada atau dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi. Kebutuhan tersier ini biasanya berupa kebutuhan barang mewah untuk memperlihatkan jenjang sosial seseorang atau dapat berfungsi sebagai hiburan. Contoh mobil mewah, pergi berlibur, villa, barang bermerk dan sebagainya.

b) Kebutuhan berdasarkan sifatnya:

- Kebutuhan Jasmani  
Kebutuhan yang diperlukan oleh fisik/tubuh manusia.  
Contohnya : makan, minum, obat dll.
- Kebutuhan Rohani



Kebutuhan yang diperlukan batin manusia. Contohnya:  
ketenangan dan kesehatan mental

c) Kebutuhan berdasarkan waktu:

(1) Kebutuhan yang Akan Datang: kebutuhan yang dapat dipenuhi di kemudian hari dan dapat ditunda sebab sifatnya yang tidak mendesak. Contohnya: Investasi dan asuransi

(2) Kebutuhan Sekarang: kebutuhan yang harus dipenuhi saat kebutuhan itu muncul sebab berkaitan dengan kondisi darurat. Contohnya: Membawa orang sakit berobat

d) Kebutuhan berdasarkan subjek:

(1) Kebutuhan individu: kebutuhan yang diperlukan oleh masing – masing orang. Contohnya: Alat tulis untuk siswa, pupuk untuk petani dll.

(2) Kebutuhan Kolektif: Kebutuhan yang diperlukan oleh sekelompok orang secara bersama – sama. Contohnya: Tempat ibadah, jaringan listrik dll.

## **2) Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?**

### **a) Bekerja untuk memenuhi kebutuhan**

Ada berbagai jenis usaha/pekerjaan di lingkungan masyarakat yang dapat dikelompokkan sebagai berikut:

(1) Usaha agraris yaitu pertanian, perkebunan, dan peternakan

- (2) Usaha ekstraktif yaitu usaha produksi yang memungut langsung hasil yang disediakan alam tanpa melakukan pengolahan lebih lanjut. Contohnya: pertambangan, perikanan air laut, dan kehutanan.
- (3) Usaha industri yaitu kegiatan yang mengolah bahan mentah menjadi barang jadi. Contohnya: industri mobil, makanan dan pakaian
- (4) Usaha perdagangan yaitu suatu kegiatan yang sifatnya jual beli antara dagang dan pembeli. Contohnya : toko, warung, kios.
- (5) Usaha jasa yaitu usaha yang memperoleh pendapatan dari memberikan pelayanan pada konsumen. Contohnya: dokter, pengacara, konsultan, tukang cukur, tukang bangunan, montir, dan ojek sepeda motor.

#### **b) Masa Sebelum Uang Ditemukan**

Zaman dahulu sebelum ada uang, manusia melakukan tukar-menukar barang untuk pemenuhan kebutuhan hidupnya. Cara ini dinamakan barter. Misalnya kain ditukar dengan beras, kayu bakar ditukar dengan singkong. Dalam barter, barang yang ditukar mempunyai nilai sama. Kalau tidak sama, berarti tidak akan terjadi barter atau pertukaran barang. Berikut alasan mengapa orang mulai meninggalkan barter.

- (1) Manusia memiliki kebutuhan yang terus bertambah. Sulit rasanya menemukan orang yang berkeinginan sama.
- (2) Jumlah manusia bertambah banyak. Ini menyulitkan cara tukar menukar barang karena kadang barang yang diinginkan tidak tersedia atau tidak dimiliki oleh orang lain.
- (3) Kesulitan membawa barang yang akan ditukar.

**c) Berkenalan dengan Uang**

Awal digunakannya uang tidak diketahui pasti. Setelah masa barter ditinggalkan, manusia mulai menggunakan barang sebagai alat tukar atau dapat disebut uang barang. Syarat uang barang adalah berharga dan setara dengan barang yang ditukar. Contoh: kerang, gigi ikan paus, pedang, kuda dan domba. Keterbatasan jumlah dan kelangkaan, uang barang ini mulai ditinggalkan dan digantikan uang emas dan perak. Selain kedua uang diatas ada juga uang kartal dan giral yang digunakan sebagai alat transaksi masakini. Uang giral adalah uang yang tersimpan dalam bentuk rekening dibank atau lembaga keuangan lainnya. Sedangkan uang kartal uang yang dipegang dan digunakan masyarakat sehari – hari.

### **3) Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan**

Pasar adalah tempat jual beli di dalamnya ada penjual dan pembeli. Tidak semua kebutuhan dapat langsung kita beli begitu saja. Terkadang butuh suatu proses sampai barang atau jasa itu sampai ke tangan kita. Proses membuat (produksi), dikirimkan (distribusi) lalu digunakan (konsumsi).

#### a) Kegiatan Produksi

Kegiatan membuat barang. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut produsen. Contoh yang melakukan kegiatan produksi adalah pabrik sepatu, pengrajin anyaman, penjahit.

#### b) Kegiatan Distribusi

Kegiatan menyalurkan barang hasil produksi. Orang atau tempat melakukan kegiatan ini disebut distributor. Contoh agen, pedagang besar atau grosir, dan pengecer.

#### (c) Kegiatan Konsumsi

Kegiatan pemakaian barang hasil produksi. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi ini disebut konsumen.

#### **d. Membangun Masyarakat yang Beradab**

Pembelajaran IPAS bab membangun masyarakat yang beradab menjelaskan mengenai definisi norma dan adat istiadat serta macam – macam norma yang ada di Indonesia. Selain itu akan dibahas pula tujuan dibuatnya norma, daerah mana sajakah yang masih menerapkan adat istiadat, macam – macam

peraturan dan yang terakhir akan menjelaskan mengenai konsekuensi jika melanggar norma ataupun peraturan tertulis. Berikut ini adalah gambaran tiga poin topik dalam materi membangun masyarakat yang beradab untuk materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), di antaranya sebagai berikut:

### **1) Norma dalam adat istiadat daerahku**

Norma adalah aturan yang berlaku pada suatu wilayah. Adat istiadat adalah aturan tidak tertulis dan diakui sebagai hal yang baik untuk dilakukan. Adat merupakan bagian dari norma.

Jenis norma terbagi 4:

- a) Norma agama: aturan yang bersumber pada hukum agama/kitab suci yang berasal dari Tuhan YME yang berisi perintah/larangan yang bertujuan mengatur manusia untuk mendapat kebahagiaan dunia akhirat.
- b) Norma Susila: norma yang bersumber dari hati manusia. Norma ini mengajarkan untuk selalu berbuat baik sesuai dengan kata hati.
- c) Norma sosial/kesopanan: norma yang bersumber dari tatakrama/kebiasaan masyarakat.
- d) Norma hukum: aturan yang mengatur tingkah laku manusia dalam kehidupan bernegara yang dibuat oleh pemerintah dan bersifat tegas serta memaksa.

### **Adat istiadat**

Adat istiadat adalah sistem norma dan tata kelakuan yang tumbuh dan berkembang di masyarakat secara turun temurun dari generasi ke generasi. Contoh : upacara sekaten di Surakarta dan Yogyakarta, tedak siten di Jawa Tengah, ngaben di Bali, ngobeng di Sumatera Selatan.

### **2) Kini aku menjadi lebih tertib**

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, peraturan dapat diartikan sebagai tatanan (petunjuk, kaidah, ketentuan) yang dibuat untuk mengatur suatu hal. Peraturan atau norma dibuat oleh manusia dengan tujuan mengatur tingkah laku manusia.

Macam – macam peraturan

#### **a) Peraturan tertulis**

Aturan yang mengatur tingkah laku manusia dengan mengacu kepada peraturan yang berlaku di negara yang bersifat memaksa dan mengikat. Macam macam peraturan tertulis: UUD, aturan kewarganegaraan, aturan tentang pidana, dan aturan lalu lintas.

#### **b) Peraturan tidak tertulis**

Peraturan yang dibuat oleh masyarakat yang tinggal di wilayah tertentu. Peraturan tersebut berlaku bagi masyarakat yang tinggal di wilayah tersebut.

### 3) Awas kita bisa dihukum

a) Sanksi pelanggaran tertulis biasanya berupa denda.

Contoh: peraturan lalu lintas jalan raya dimana pengemudi harus membawa kelengkapan berkendara.

b) Sanksi pelanggaran norma biasanya peringatan, teguran, atau perasaan menyesal. Contoh: menghormati guru, menghargai perbedaan, menjaga kenyamanan, dll.<sup>42</sup>

## E. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Belajar

Secara umum, belajar adalah segala kegiatan mental atau psikologis yang dilaksanakan oleh seorang individu yang menyebabkan perubahan perilaku yang berbeda antara setelah dan sebelum belajar.<sup>43</sup> Menurut Slameto, Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>44</sup> Sedangkan Pengertian Belajar menurut Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* 1977, belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat

---

<sup>42</sup> Amalia Fitri dkk, *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV*, (Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi), 125 - 207.

<sup>43</sup> Asep Hermawan, "Konsep belajar dan pembelajaran menurut al-ghazali." *Qathrunâ*, Vol. 1 No. 01, 2017, 84-98.

<sup>44</sup> Muh Sain Hanafy, "Konsep belajar dan pembelajaran," *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Vol. 17 No. 1, 2014, 66-79.

adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleksi atau perilaku yang bersifat naluriah.<sup>45</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah kegiatan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya, yang menghasilkan sebuah perubahan, baik dalam aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, kecakapan, kebiasaan serta tingkah laku yang bersifat konsisten. Seseorang dapat dikatakan belajar apabila didalam dirinya terjadi perubahan dari sebelum dan sesudah belajar, yang tadinya tidak tahu menjadi tahu.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Hamalik bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Howard Kingsley membagi 3 macam hasil belajar: 1) Keterampilan dan kebiasaan; 2) Pengetahuan dan pengertian; dan 3) Sikap dan cita-cita. Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

---

<sup>45</sup> Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Pendidikan Unsika*, Vol. 3 No. 1, Maret 2018, 36



Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.<sup>46</sup>

Hasil belajar pada penelitian ini menitikberatkan pada hasil belajar yang berupa kognitif. Hasil belajar kognitif dapat diukur melalui tes dan dapat dilihat dari nilai yang diperoleh. Dalam penelitian ini hasil belajar dikhususkan pada tingkat pengetahuan (C1) sampai tingkat analisis (C4). Hasil belajar kognitif berkaitan dengan penguasaan materi yang telah diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran yang diukur melalui tes hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran Multimedia Interaktif. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPAS yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Multimedia Interaktif. Nilai tersebut berupa angka yang menyangkut ranah kognitif C1 sampai C4.

### **3. Indikator Hasil Belajar**

Menurut Benjamin Samuel Bloom dalam bukunya *The Taxonomy of Educational Objectives* yang menjelaskan bahwa kecerdasan manusia

---

<sup>46</sup> Imran dan Arif Firmansyah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya", *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 3 No. 1, 90-103

digambarkan melalui 3 dimensi meliputi kognitif, psikomotorik, dan afektif. Adapun penjelasannya yaitu:

- a. Ranah Kognitif meliputi tingkah laku seorang peserta didik yang menunjukkan aspek intelektual misalnya pengetahuan serta keterampilan berpikir. Pengetahuan dan keterampilan ini bisa dilihat berdasarkan teori yang diperoleh oleh peserta didik serta memori ingatan yang bisa menyimpan sesuatu yang baru.
- b. Ranah Afektif dapat dilihat melalui aspek moral yang meliputi perasaan, nilai, motivasi serta sikap dari peserta didik. Ranah afektif ini diketahui bahwa hasil belajar disusun mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi
- c. Ranah Psikomotorik dapat kita lihat melalui aspek keterampilan peserta didik yaitu implementasi dari KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) ketika berada di kelas. Peserta didik tidak hanya mengingat suatu teori serta definisi-definisi saja melainkan menerapkan teori yang abstrak menjadi aktualisasi nyata.<sup>47</sup>

Menurut Moore, indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- b. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- c. Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

---

<sup>47</sup> Ina Magdalena et.al, "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan," *Jurnal Edukasi dan Sains*, No 1, Juni 2020, 137-138.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham adalah:

- a. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- b. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- c. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.<sup>48</sup>

#### **4. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Ada banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, baik itu faktor dari dalam, luar maupun lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh muhibin syah berikut ini, menurutnya ada tiga jenis faktor yang dapat mempengaruhi prestasi siswa yaitu faktor internal, faktor eksternal serta faktor pendekatan belajar. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik.

Faktor internal ini meliputi faktor fisiologis serta psikologis. Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi jasmani yang meliputi kesanggupan peserta didik dalam menyerap ilmu pengetahuan. Sedangkan faktor psikologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi rohani yang meliputi kualitas dan kuantitas hasil pembelajaran

---

<sup>48</sup> Homroul Fauhah dan Brillian Rosy “Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9 No. 2, 2021, 327 – 328.

siswa diantaranya kecerdasan/intelegensi siswa, motivasi, minat, perhatian, sikap, bakat, dan kognitif dan daya nalar. Faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari keadaan lingkungan sekitar siswa. Berikut adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain, lingkungan masyarakat, keluarga dan sekolah. Yang terakhir adalah faktor pendekatan belajar, pendekatan belajar adalah taktik yang digunakan siswa untuk menunjang efektifitas serta efisiensi kegiatan pembelajaran.<sup>49</sup> Sedangkan menurut Imran dan Arif Firmansyah, faktor yang mempengaruhi belajar dari sisi sekolah yang meliputi:

- a. Metode mengajar. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Mengajar itu sendiri menurut Ign. S. Ulih B. Karo (M. Joko, 2006) adalah menyajikan bahan pelajaran kepada orang lain itu diterima, dikuasai dan dikembangkan. Dari uraian di atas jelaslah bahwa metode mengajar itu mempengaruhi belajar.
- b. Kurikulum. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu.
- c. Relasi guru dengan siswa. Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya.

---

<sup>49</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), 132.

- d. Relasi siswa dengan siswa. Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya makin parah dan dapat minggu belajarnya.
- e. Disiplin sekolah. Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah juga dalam belajar. hal ini mencakup segala aspek baik kedisiplinan guru dalam mengajar karena kedisiplinan pendidik juga dapat memberi contoh bagi siswa atau peserta didik.<sup>50</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, terdapat 3 faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal, faktor eksternal, serta pendekatan belajar. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik yaitu, kesehatan, cacat tubuh, motivasi, minat, bakat, kecerdasan, kematangan, kelelahan, dan kesiapan peserta didik dalam menyerap ilmu pengetahuan. Faktor eksternal sendiri terdiri dari kondisi keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat yang berada disekitar siswa. Yang terakhir, yaitu faktor pendekatan belajar yang merupakan taktik yang dipakai oleh siswa untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar berjalan efektif serta efisien.

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

Karakteristik berasal dari kata karakter dengan arti tabiat/watak, pembawaan atau kebiasaan yang dimiliki oleh individu yang relatif tetap.

---

<sup>50</sup>*ibid*

Menurut Atwi Suparman (2001), Karakteristik peserta didik didefinisikan sebagai ciri dari kualitas perorangan peserta didik yang ada pada umumnya meliputi antara lain kemampuan akademik, usia dan tingkat kedewasaan, motivasi terhadap mata pelajaran, pengalaman, ketrampilan, psikomotorik, kemampuan kerjasama, serta kemampuan sosial. Menurut Sudirman (1990) Karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dari lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.<sup>51</sup>

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik adalah ciri khusus peserta didik sebagai hasil dari pembawaan lingkungan sosial yang meliputi kemampuan akademik, usia dan tingkat kedewasaan, motivasi terhadap mata pelajaran, pengalaman, ketrampilan, psikomotorik, kemampuan kerjasama, serta kemampuan sosial dalam menentukan pola aktivitas guna menggapai cita – cita.

Menurut Jean Piaget, perkembangan kemampuan kognitif manusia terbagi dalam beberapa fase yaitu :

a. Tahap sensorimotor (0 – 2 tahun)

Bayi membangun pemahaman tentang dunia melalui pengoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik. Tahap ini pemikiran anak mulai melibatkan penglihatan, pendengaran, pergeseran dan persentuhan serta selera. Artinya anak memiliki kemampuan untuk menangkap segala sesuatu melalui inderanya.

---

<sup>51</sup> Ahmad Taufik, “ANALISIS KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK,” *el-Ghiroh*, Vol. 16 No. 01, Februari 2019, 2

b. Tahap Praoperasional (2 – 7 tahun)

Pada tahap ini, anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi inderawi dan tindakan fisik.

c. Tahap Operasi Konkrit (7 – 11 tahun)

Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Yang penting dalam kemampuan tahap operasional konkret adalah pengklasifikasian atau membagi sesuatu menjadi sub yang berbeda-beda dan memahami hubungannya.

d. Tahap Operasi Formal (11 – dewasa)

Pada tahap ini individu sudah mulai memikirkan pengalaman konkret, dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis dan logis. Pada tahap ini, anak mulai melakukan pemikiran spekulasi tentang kualitas ideal yang mereka inginkan dalam diri mereka dan diri orang lain. Konsep operasional formal juga menyatakan bahwa anak dapat mengembangkan hipotesis deduktif tentang cara untuk memecahkan problem dan mencapai kesimpulan secara sistematis.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-nisa : Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Vol. 13 No. 1, April 2020, 122 – 126.

Rentang usia anak pada tingkat kelas IV SD adalah 9-10 tahun. Anak usia (7 - 11 tahun) berada pada tahap pemikiran yang konkret yaitu masa dimana aktivitas mental anak terfokus pada objek yang nyata atau kejadian yang pernah dialaminya. Dari pemaparan diatas dapat dinyatakan bahwa karakteristik perkembangan kognitif, anak sekolah dasar pada kelas IV ditandai dengan kemampuan mengungkapkan pikiran atau gagasan dan imajinasinya dalam bentuk tulisan. Pada usia ini, peserta didik mampu mengkontruksi pengetahuannya menjadi sebuah ide dan menuliskannya secara sistematis.