

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat penyebaran pesan-pesan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas, tindakan, dan motivasi individu peserta didik sepanjang proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya membantu tercapainya tujuan pendidikan.³³

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media adalah alat atau sarana komunikasi. Contoh media tersebut antara lain surat kabar, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.³⁴

Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran diartikan sebagai alat, metode, dan teknik yang dimanfaatkan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara siswa dan pendidik dalam proses pendidikan di sekolah. Di sisi lain, Suprpto dkk. menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk membantu pendidik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.³⁵ Gagne dan Briggs, di sisi lain, menyatakan bahwa media pembelajaran alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan. Alat-alat tersebut antara lain

³³ Rina Wijayanti dan Melisa Waitaby, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Materi Pola Bilangan," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, vol.5, no.1 (2024): 135.

³⁴ Maryance V Siagian dan Norenta Sihotang, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon MIS Al-Hidayah CK," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 01, no. 01 (2024): 14.

³⁵ Dessiane, Syera Trivena, and Nyoto Hardjono, "Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2.1, (2020), 42.

buku, tape recorder, kaset, kamera video, film, slide (bingkai foto), foto, gambar, televisi, dan komputer.³⁶

Dari definisi di atas keduanya merupakan komponen yang saling terkait untuk menyampaikan pesan atau informasi pendidikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa; a) media adalah wadah dari pesan yang ingin disampaikan oleh sumber atau penyalur kepada sasaran atau penerima pesan, b) materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan c) tujuan yang ingin dicapai adalah terjadi proses belajar. Dipercaya bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Agar siswa tidak bosan, guru harus menggunakan berbagai media setiap kali mengajar. Komik adalah salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Media sebagai pendukung dalam pembelajaran mempunyai bentuk jenisnya. Jenis-jenis media pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti, yakni:

a. Media *Visual*

Media visual meliputi bentuk-bentuk media yang memasukkan unsur-unsur seperti bentuk, warna, garis, dan tekstur dalam penyajian visualnya. Ini berfungsi sebagai alat yang biasanya menyajikan informasi mengenai materi pendidikan dengan cara yang menawan dan inovatif serta menarik secara visual. Media visual

³⁶ Maria Marselina dkk, "Pengembangan Media Kartu Notasi Angka Pada Pembelajaran SBDP Kelas Iv Di SD Katolik Sang Timur Malang," *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, vol.2, no. 2 (2024): 751.

merupakan representasi nyata yang mengandung komponen-komponen penting dalam proses belajar mengajar yang sangat bermanfaat bagi pendidik. Selain itu, ini membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif kepada siswanya. Dua kategori media visual diidentifikasi sebagai gambar diam dan gambar bergerak. Penelitian yang dilakukan ini berfokus secara khusus pada media visual diam dalam format cetak.³⁷

b. Media Cetak

Media cetak merupakan suatu bentuk media visual yang dihasilkan melalui proses pencetakan. Penyampaian pesan atau informasi melalui penggunaan teks atau gambar yang digambarkan untuk meningkatkan kejelasan informasi yang dikomunikasikan. Pendidik memanfaatkan media cetak sebagai sarana untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran, karena media ini memuat berbagai pesan tertulis yang mudah dipahami. Jenis media cetak ini diantaranya adalah buku teks pembelajaran, *handout*, LKS, majalah poster, dan media komik. Media cetak ini juga dapat ditransformasikan dalam bentuk digital atau elektronik.³⁸

³⁷ Haris Budiman, "Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, vol.7, no. 45 (2016): 176-177.

³⁸ Laila Silmi Kaffah, Deni Setiawan, dan Waluyo Edi, "Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol.9, no.16 (2023): 484-485.

c. Media Digital

Media digital berfungsi sebagai media pembelajaran yang menghasilkan gambar digital yang mampu diolah, diakses, dan disebarluaskan melalui perangkat digital. Hal ini meningkatkan cakupan dan keragaman kegiatan pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk terlibat dengan konten pendidikan kapan saja dan dari lokasi mana pun, tidak dibatasi oleh jarak, ruang, atau batasan waktu. Penerapan media digital mencakup teknologi seperti *augmented reality*, *virtual reality*, *Powtoon*, *Kahoot*, dan *e-comics*.³⁹

Media komik yang dikembangkan berupa media visual cetak. Selain dibuat dalam bentuk cetak, komik juga akan dibuat dalam format digital. Media komik yang dimaksudkan untuk digunakan dalam ranah pendidikan dapat dirancang sesuai dengan siswa dan selaras dengan materi yang akan disampaikan oleh guru.

3. Manfaat Media

Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:⁴⁰

- a. Pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

³⁹ Dewi Rahmawati Noer Jannah dan Idam Ragil Widiyanto Atmojo, "Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPAdi Sekolah Dasar," *International Journal of Information and Communication Technology Education*, vol.6, no.1 (2022): 1067.

⁴⁰ Ujang Jamaludin dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Alur Merdeka," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol.9, no. 14 (2023): 713.

- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga memungkinkan siswa untuk memahaminya secara lebih efektif dan memfasilitasi penguasaan mereka terhadap tujuan pembelajaran
- c. Metode pembelajaran yang beragam, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa terlibat dalam kegiatan pendidikan yang lebih luas, karena mereka tidak sebatas mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan berbagai tugas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sedangkan Azhar Arsyad memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:⁴¹

- a. Media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk menjelaskan penyajian pesan dan informasi, sehingga memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran
- b. Media pembelajaran dapat memperkuat dan mengarahkan perhatian anak, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan mendorong interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c. Media pendidikan mempunyai kapasitas untuk melampaui batasan persepsi indrawi, dimensi spasial, dan batasan temporal. Barang-barang yang terlalu besar untuk ditampung dalam ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, dan film. Sebaliknya, benda yang terlalu kecil dapat

⁴¹ Amelia Putri Wulandari dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education*, vol.5, no.2 (2023): 3933-3934.

ditampilkan dengan bantuan mikroskop, film, slide, dan gambar. Demikian pula peristiwa-peristiwa langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, dan slide

- d. Media pendidikan dapat membekali siswa dengan pengalaman bersama tentang kejadian-kejadian di lingkungannya.

4. Kriteria Pemilihan Media

Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media adalah sebagai berikut:⁴²

a. Tujuan Penggunaan

Harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, baik itu masuk ranah kognitif, afektif, psikomotor, atau kombinasinya. Kita perlu mengetahui jenis rangsangan indera apa yang ditekankan: apakah penglihatan, pendengaran, atau kombinasinya? Jika visual, apakah perlu gerakan atau cukup visual diam? Jawaban atas pertanyaan itu akan mengarahkan kita pada jenis media tertentu, apakah media realia, audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak dan seterusnya.

b. Sasaran Pengguna Media

Kita perlu mengetahui siapakah sasaran didik yang akan menggunakan media, bagaimana karakteristik mereka, berapa jumlahnya, bagaimana latar belakang sosialnya, bagaimana motivasi dan minat belajarnya, dan seterusnya. Apabila kita mengabaikan kriteria ini, maka media yang kita pilih atau kita buat tentu tak akan banyak gunanya. Karena pada akhirnya sasaran inilah yang akan mengambil manfaat dari media

⁴² Amelia Putri Wulandari dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal On Education*, Vol.5, No.2, (2023): 3934-3935.

pilihan kita itu. Oleh karena itu, media harus sesuai benar dengan kondisi mereka.

c. Karakteristik Media

Kita tidak akan dapat memilih media dengan baik jika kita tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media. Karena kegiatan memilih pada dasarnya adalah kegiatan membandingkan satu sama lain, mana yang lebih baik dan lebih sesuai dibanding yang lain. Oleh karena itu, sebelum menentukan jenis media tertentu, pahami dengan baik bagaimana karakteristik media tersebut baik dari segi kelebihan dan kelemahannya.

d. Waktu

Waktu di sini adalah berapa lama waktu yang diperlukan untuk mengadakan atau membuat media yang akan kita pilih, serta berapa lama waktu yang tersedia/yang kita miliki. Tak ada gunanya kita memilih media yang baik, tetapi kita tidak cukup waktu untuk mengadakannya.

e. Biaya

Penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Faktor biaya menjadi kriteria yang harus kita pertimbangkan. Media yang mahal belum tentu lebih efektif untuk mencapai tujuan belajar dibandingkan media sederhana dan murah.

f. Ketersediaan

Media yang kita butuhkan itu ada di sekitar kita, di sekolah atau di pasaran. Kalau kita harus membuatnya sendiri, adakah kemampuan, waktu tenaga dan sarana untuk membuatnya? Kalaupun ada kita perlu melihat apakah bisa disajikan di kelas. Misalnya, untuk menjelaskan tentang proses terjadinya gerhana matahari memang lebih efektif disajikan melalui media video. Namun karena di sekolah tidak ada video player, maka sudah cukup bila digunakan alat peraga gerhana matahari.

5. Keefektivan Media

Khanifatul mendefinisikan pembelajaran efektif sebagai proses belajar dan mengajar yang bukan terfokus pada hasil pencapaian siswa melainkan juga menekankan pentingnya memupuk pemahaman komprehensif, pertumbuhan intelektual, ketahanan, peluang, dan kualitas, sekaligus mendorong modifikasi perilaku yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Sebagaimana dikemukakan oleh Saefuddin dan Berdiati, pembelajaran dikatakan efektif bila tujuan pendidikan yang telah ditetapkan berhasil dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Pencapaian pembelajaran yang efektif bergantung pada kapasitasnya untuk menawarkan pengalaman baru, mengembangkan kompetensi siswa, dan membimbing mereka menuju pencapaian optimal tujuan yang diinginkan.

Sedangkan menurut Bito menyimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran didasari atas empat indikator, yaitu:⁴³

- 1) Ketercapaian keefektivan kemampuan guru mengelola pembelajaran,
- 2) Tercapainya efektivitas kegiatan siswa, khususnya terwujudnya durasi optimal yang digunakan siswa untuk pelaksanaan setiap tugas yang dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, dicapai dengan toleransi yang diperbolehkan sebesar 5%.
- 3) Respon siswa yang positif mengenai proses pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata persentase tanggapan siswa pada kategori senang, baru, dan tertarik sama dengan atau lebih besar dari 80%.
- 4) Kriteria tuntas belajar terpenuhi ketika siswa menunjukkan daya serap minimal 65% dari total nilai 100. Selanjutnya ketuntasan kelas diakui bila minimal 80% peserta didik dalam kelas berhasil menyelesaikan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika paling sedikit tiga dari empat aspek tersebut terpenuhi, dengan syarat aspek ketuntasan harus dipenuhi.

⁴³ Vemsi Damopolii, Nursiya Bito, and Resmawan, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat," *Algoritma: Journal of Mathematics Education (AJME)*, vol.1, no. 2 (2019): 77.

B. Media Komik

1. Pengertian Media Komik

Komik adalah salah satu jenis cerita yang menampilkan cerita dengan ilustrasi yang lucu. Komik menawarkan cerita yang sederhana dan mudah dipahami yang disukai baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Komik dianggap berguna sebagai media pembelajaran dan membantu menumbuhkan kreativitas siswa. Anak-anak juga sangat menyukainya. Komik dapat menyampaikan materi atau tujuan pembelajaran dengan lebih menyenangkan selain penuh dengan gambar. Dengan membaca komik, siswa secara tidak sadar telah mempelajari materi yang ingin disampaikan oleh guru.⁴⁴

Komik merupakan gambar kartun yang dapat mengungkapkan tokoh dan mempunyai peranan yang sangat penting dalam suatu cerita yang sangat erat hubungannya dengan gambar. Mereka juga dibuat untuk memberikan hiburan kepada pembaca, terutama siswa, dan memiliki hubungan dengan gambar. Komik adalah jenis cerita bergambar yang menggabungkan berbagai situasi dalam satu cerita bersambung, yang kadang-kadang lebih lucu. Dengan membaca dan memahami komik, siswa dapat mendorong mereka untuk belajar secara mandiri.⁴⁵ Diharapkan komik pembelajaran ini dapat meningkatkan minat siswa untuk membaca, yang pada gilirannya akan menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa.

⁴⁴ Nursiwi Nugraheni, "Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol.7, no. 2 (2017): 112.

⁴⁵ Musnar Indra Daulay dan Nurmnalina, "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, vol.7, no.1 (2021): 28-29.

2. Jenis-jenis Komik

Komik merupakan salah satu media massa yang hadir dengan berbagai jenis. Berdasarkan segi bentuk penampilan komik dibagi menjadi empat jenis yaitu:

- a. Komik buku, yaitu komik yang disajikan dalam format buku yang biasanya menyampaikan cerita yang utuh di dalam satu buku
- b. Komik humor, yaitu komik bercirikan cerita yang mengandung unsur komedi, bertujuan untuk memancing gelak tawa pembacanya
- c. Komik strip, yaitu terdiri dari beberapa panel gambar; Namun, komik-komik ini secara efektif mengkomunikasikan konsep yang lengkap.

Sedangkan berdasarkan jenis ceritanya komik dapat dibagi menjadi empat jenis yaitu sebagai berikut:

- a. Komik wayang adalah komik yang menceritakan pewayangan seperti Mahabarata, Rahwana dan lain-lain.
- b. Komik edukasi adalah komik yang biasanya dijadikan hiburan dan edukatif.
- c. Komik promosi adalah komik yang diperlukan untuk promosi sebuah produk.
- d. Komik silat adalah komik yang berupa adegan laga atau pertarungan yang sampai saat ini tetap menjadi idola.⁴⁶

⁴⁶ Gede Lingga Ananta Kusuma Putra dan Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, "Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial," *Jurnal Nawala Visual*, vol.1, no. 1 (2019): 5-6.

3. Unsur-unsur Komik

Komik terdiri dari unsur-unsur yang dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu:⁴⁷

- a. Bagian depan atau sampul yang memuat judul, *credits* (berkenaan dengan informasi tentang penulis komik), dan *indicia* (informasi rinci tentang penerbit atau percetakan, tanggal terbit, dan pemegang hak cipta).
- b. Bagian isi terdiri dari unsur panel, balon baca/ balon kata, narasi, *gutter*, *splash page*, efek suara.
- c. Bagian akhir berisi ringkasan cerita.

4. Karakteristik komik

Ada beberapa karakteristik yang dimiliki komik menurut Danaswari sebagai berikut:⁴⁸

- a. Dalam pembuatan komik perlu dipastikan terlebih dahulu karakter atau ciri-ciri tokoh yang digambarkan dalam komik tersebut.
- b. Ekspresi wajah karakter, memberikan gambaran berbagai emosi yang ditunjukkan tokoh dalam komik, seperti marah, sedih, bahagia, dan lain-lain.
- c. Balon Kata, yaitu berfungsi sebagai komponen utama dari setiap ilustrasi komik, yang secara efektif menggambarkan dialog yang dipertukarkan antar karakter.

⁴⁷ Annisa Aura Lelyani dan Erman, "Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar," *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, vol. 9, no. 2 (2021): 145.

⁴⁸ Eddy Noviana, Munjiatun, dan Nofrico Afendi, "Media Pembelajaran Komik Sebagai Sarana Literasi Informasi Dalam Pendidikan Mitigasi Bencana Di Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Pekanbaru*, 4 (2019): 64.

- d. Garis gerak adalah indikator yang meningkatkan keaktifan gambar seperti yang dirasakan oleh imajinasi pembaca.
 - e. Latar, untuk menunjukkan konteks materi kepada pembaca.
 - f. *Panel*, pengelompokan urutan gambar dan cerita dalam satu *frame*.
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Komik sebagai media pembelajaran tentunya memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan komik.⁴⁹ Kelebihan tersebut, sebagai berikut:

- a. Penyajiannya mencakup unsur visual dan cerita yang kuat.
- b. Berpotensi meningkatkan kosakata pembaca.
- c. Mempermudah peserta didik dalam menangkap hal-hal yang bersifat abstrak.
- d. Struktur cerita memuat pesan-pesan penting yang disampaikan secara ringkas dan mudah dipahami.
- e. Ekspresi yang divisualisasikan mampu melibatkan pembaca secara emosional, mengarahkan mereka pada keinginan untuk terus membaca hingga selesai.

Sedangkan kekurangan tersebut sebagai berikut:

- a. Perlunya adanya keterampilan khusus dari guru dalam menyajikan media komik secara efektif.
- b. Pengembangan komik edukasi memerlukan waktu yang cukup lama.

⁴⁹ Yoga Anjas Pratama, "Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 1 Sukabumi Bandar Lampung," *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, vol. 8, no. 2 (2018): 351–352.

- c. Kemudahan orang membaca komik membuat orang malas membaca hal ini menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.

C. Materi IPAS Cerita Tentang Daerahku

1. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku

Jauh sebelum berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), wilayah yang kini diakui Indonesia terdiri dari banyak kerajaan. Kerajaan-kerajaan ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan bangsa Indonesia. Kerajaan-kerajaan yang pernah makmur di nusantara dibentuk oleh tiga pengaruh budaya utama, yaitu: Hindu, Budha, dan Islam.

a. Kerajaan Bercorak Hindu-Buddha

Dari beragam peninggalan yang masih ada, diketahui bahwa agama Hindu dan Budha masuk ke Indonesia melalui aktivitas para pendeta Brahmana dan pedagang India. Selanjutnya muncullah kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

Berikut ini adalah beberapa kerajaan yang mempunyai ciri dasar Hindu-Buddha:

Tabel 2.1: Materi Kerajaan Hindu Buddha

No	Nama Kerajaan dan Tahun Kemunculan	Pusat Kekuasaan	Nama Raja	Peninggalan Sejarah
1	Kutai (400 M)	Kalimantan Timur	Kudungga, Aswawarman, Mulawarman.	Prasasti/Stupa berbentuk tugu batu bertuliskan huruf Pallawa.
2	Tarumanegara (450 M)	Bogor, Jawa Barat	Purnawarman	Prasasti Kebon Kopi, prasasti Ciaruteun, prasasti Jambu, prasasti Muara Cianten, prasasti Tugu, prasasti Pasir Awi, dan prasasti Lebak.
3	Kalingga (674 M)	Jawa Tengah	Ratu Shima	Prasasti Tukmas, prasasti Sojomerto, Candi Angin, dan Candi Buprah.
4	Mataram Hindu (730 M)	Jawa Tengah	Sanjaya, Rakai Panangkaran, dan Raja Balitung	Kompleks Candi Prambanan.
5	Kediri (1117 M)	Jawa Timur	Jayabaya dan Kertajaya	Prasasti Padlegan, Prasasti Hantang, Kitab-kitab karya Mpu Panuluh dan Mpu Sedah.
6	Singosari (1222 M)	Jawa Timur	Ken Arok dan Kertanegara	Candi Jago, Candi Kidal, Candi Singosari, dan Candi Kagenengan.
7	Majapahit (1292 M)	Jawa Timur	Raden Wijaya, Jayanegara, dan Hayam Wuruk	Candi Penataran, Candi Tikus, Candi Sumber, Kitab Negarakertagama karangan Mpu Prapanca, yang menuliskan kata Pancasila.
8	Sriwijaya (600 M)	Sumatera Selatan	Balaputeradewa dan Sri Sangramawijaya	Prasasti Kedukan Bukit, prasasti Talang Tuo, prasasti Telaga Batu, dan prasasti Kota Kapur.
9	Mataram Buddha (750 M)	Jawa Tengah	Bhanu, Wisnu, Indra, dan Samaratungga	Candi Kalasan, Candi Sewu, Candi Pawon; Candi Mendut; Candi Borobudur, dan Candi Ngawen.

(Sumber: Amalia Fitri dkk, 2021: 129-130)

b. Kerajaan Bercorak Islam

Agama Islam masuk ke Indonesia melalui para pedagang yang berasal dari Arab, Persia, dan Gujarat. Berikut kerajaan-kerajaan Islam yang hadir di Indonesia:

Tabel 2.2: Materi Kerajaan-kerajaan Islam

No	Nama Kerajaan dan Tahun Kemunculan	Pusat Kekuasaan	Nama Raja	Peninggalan Sejarah
1	Kerajaan Samudra Pasai (Abad 13)	Nanggroe Aceh Darussalam	Sultan Malik As-Salih, Sultan Malik At-Tahir, Sultan Ahmad, Zaenal Abidin.	Batu nisan Makam Sultan Malik As-Salih, Cakra Donya.
2	Aceh (1514 M)	Nanggroe Aceh Darussalam	Sultan Ali Mughayat, Salahuddin, Alauddin Riayat Syah, Sultan Iskandar Muda I, Sultan Iskandar Muda II, dan Ratu Tajul Alam Syafiatuddin Syah.	Monumen Darussalam, Makam Sultan Iskandar Muda I, dan Kherkoff (kuburan serdadu Belanda).
3	Demak (1400 M)	Demak, Jawa Tengah	Raden Patah, Adipati Unus, Sultan Trenggono, dan Pangeran Hadiwijaya.	Masjid Agung Demak, Piring Campa, Saka Tatal (tiang utama masjid), bedug dan kentongan.
4	Banten (1400 M)	Serang, Banten	Sultan Hasanuddin, Syekh Maulana Yusuf, Maulana Muhammad, Pangeran Ratu, dan Sultan Ageng Tirtayasa	Masjid Banten, Benteng Speelwijk, dan Meriam Kuno Ki Amuk.
5	Ternate (1500 M)	Maluku Utara	Sultan Zainal Abidin, Sultan Hairun, Alauddin Riayat Syah, dan Sultan Baabullah	Istana Sultan Ternate, Benteng Kerajaan Ternate, dan Masjid Ternate.
6	Tidore (1500 M)	Maluku	Sultan Mansyur dan Sultan Nuku	Benteng peninggalan Portugis dan Spanyol.
7	Gowa (1600 M)	Makassar, Sulawesi Selatan	Sultan Alauddin, Muhammad Said, Sultan Hasanuddin	Benteng Ujung Pandang dan Makam Sultan Hasanuddin.

(Sumber: Amalia Fitri dkk, 2021:130-132)

c. Peninggalan Pada Masa Kerajaan

1) Peninggalan Pada Masa Kerajaan Hindu Buddha

a) Candi

Candi adalah bangunan bersejarah yang dibangun dari batu.

b) Arca

Arca adalah patung mengacu pada tiga dimensi, dibuat dari batu, yang dirancang menyerupai sosok manusia atau binatang.

c) Seni Ukir

Hasil seni ukir dapat kita jumpai sebagai hiasan pada dinding candi.

d) Karya Sastra

Peninggalan kitab-kitab bersejarah, seperti kitab Sutasoma karya Mpu Tantular.

e) Bahasa Sansekerta dan tulisan huruf Pallawa

2) Peninggalan Pada Masa Kerajaan Islam

a) Masjid

Salah satu peninggalan sejarah Islam di Indonesia yang paling banyak ditemukan.

b) Batu Nisan

Bentuk arsitektur bangunan berfungsi sebagai penanda peringatan pemakaman jenazah seseorang.

c) Seni Pertunjukan

Ekspresi seni yang digunakan oleh ulama terdahulu sebagai instrumen penyebaran agama Islam, seperti wayang kulit, tari tradisional, dan musik.

d) Karya Sastra

Seni sastra yang muncul pada masa Islam di Indonesia terutama berkembang di daerah sekitar Selat Malaka dan Pulau Jawa. Biasanya, karya-karya ini merangkum ajaran-ajaran penting, termasuk tasawuf, filsafat, kemasyarakatan dan tuntunan budi pekerti.

e) Kaligrafi

Kaligrafi adalah suatu seni menulis huruf Arab dengan gaya dan susunan yang indah. Peninggalan kaligrafi pada masa silam dapat kita temukan sebagai hiasan ukir atau tulis. Peninggalan sejarah kaligrafi dapat ditemukan dalam bentuk ukiran atau ornamen tulisan tangan.

f) Keraton

Keraton sebagai kediaman resmi raja dan keluarganya serta juga berfungsi sebagai pusat kegiatan pemerintahan.

g) Seni Ukir

Seni ukir peninggalan kerajaan Islam biasanya berupa hiasan bentuk dedaunan dan bunga.

d. Peninggalan Pada Masa Perjuangan

Masa-masa perjuangan telah meninggalkan berbagai macam peninggalan sejarah, antara lain sebagai berikut:

1) Dokumen atau arsip

Catatan sejarah penting bangsa Indonesia yang berhasil di dokumentasikan atau diarsipkan antara lain adalah naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang dibawakan oleh Bapak Ir. Sukarno.

2) Benteng

Benteng adalah suatu bangunan yang dirancang untuk berfungsi sebagai tempat perlindungan atau sarana perlindungan terhadap potensi ancaman dan serangan musuh yang dapat menyerang setiap saat.

Benteng-benteng tersebut, yaitu;

- a) Benteng Vastenburg, bertempat di Surakarta.
- b) Benteng Rotterdam, bertempat di Makassar.
- c) Benteng de Kock, bertempat di Bukit Tinggi.

3) Gedung

Gedung-gedung penting masa perjuangan sebagai peninggalan sejarah antara lain sebagai berikut:

- a) Balai Kota Batavia, bertempat di Jakarta.
- b) Istana Presiden, bertempat di Yogyakarta.
- c) Istana Presiden, bertempat di Bali.

4) Monumen

Bangunan bersejarah yang dibangun untuk menghormati seseorang, memperingati suatu peristiwa, atau memiliki tujuan serupa. Berikut beberapa monumen peninggalan sejarah di Indonesia:

- a) Monumen Nasional, bertempat di Jakarta.
- b) Tugu Proklamasi, bertempat di Surabaya.
- c) Monumen Bandung Lautan Api, bertempat di Bandung.

5) Museum

Museum berfungsi sebagai fasilitas yang didedikasikan untuk pelestarian dan segala benda-benda bersejarah.

e. Upaya pelestarian peninggalan bersejarah

- 1) Memelihara peninggalan bersejarah dengan sebaik-baiknya.
- 2) Tidak mencoret-coret benda peninggalan bersejarah.
- 3) Wajib menaati tata tertib yang ada di setiap tempat peninggalan bersejarah.
- 4) Menjaga kebersihan dan keindahan.

2. Daerahku dan Kekayaan Alamnya

Indonesia memiliki beragam bentang alam dan keanekaragaman. Keanekaragaman alam yang bermacam-macam ini berperan penting dalam membentuk potensi sumber daya yang tersedia di setiap wilayah.

Berikut adalah potensi kekayaan alam di daerahku:

a. Kekayaan Alam Di Daerahku

1) Gunung

Gunung adalah bagian permukaan bumi yang menjulang tinggi di atas bentang alam di sekitarnya. Daerah dekat pegunungan biasanya mempunyai tanah yang subur, kondisi yang sering digunakan penduduk setempat untuk pertanian, sehingga memungkinkan mereka untuk menanam berbagai tanaman. Selain itu, keberadaan pegunungan menawarkan potensi yang signifikan untuk pengembangan pariwisata, khususnya melalui pembangunan objek wisata pendakian gunung.

2) Pantai

Pantai atau pesisir merupakan bentuk geografis yang terdiri dari pasir, biasanya terletak di daerah yang berbatasan dengan laut. Pantai memiliki banyak fungsi untuk berbagai aktivitas manusia.

Fungsi pantai, yaitu:

- a) Pantai sebagai objek wisata bagi masyarakat umum.
- b) Sebagai lokasi pengolahan garam.
- c) Pantai menyediakan sumber pendapatan bagi masyarakat dan pemerintah daerah.
- d) Membantu melindungi lahan dari dampak pasang surut air laut yang kuat.
- e) Berfungsi sebagai lokasi budidaya berbagai komoditas.
- f) Menyediakan habitat bagi berbagai spesies hewan air.

3) Hutan

Hutan adalah wilayah daratan yang luas yang utamanya dicirikan oleh keberadaan pepohonan. Di dalam hutan ini, terdapat berbagai komponen, termasuk unsur biotik (hidup) seperti tumbuhan, hewan, dan organisme lainnya. Selain itu, komponen abiotik (tak hidup) seperti air, angin, batu, sinar matahari, suhu, iklim, dan tanah memberikan dukungan penting bagi ekosistem hutan. Hutan alam dapat dikategorikan berdasarkan beberapa kriteria, termasuk:

- 1) Jenis hutan menurut iklim, yaitu hutan hujan tropis, hutan musim, hutan Sabana dan hutan mangrove.
- 2) Jenis hutan menurut pohonnya, yaitu hutan homogen dan hutan heterogen.
- 3) Jenis hutan menurut fungsinya, yaitu hutan lindung, hutan suaka alam, dan hutan produksi.

Fungsi hutan yang utama adalah untuk menyerap karbon dioksida dan menyediakan oksigen. Semua tumbuhan di dalamnya berperan juga dalam penyuburan tanah.

4) Sungai

Sungai adalah aliran air permukaan yang besar dengan bentuk memanjang yang terus bergerak dari hulu ke hilir. Sungai memberikan keuntungan yang besar untuk irigasi pertanian, sebagai sumber air minum, sebagai saluran pembuangan air

hujan dan air limbah, serta juga berpotensi menjadi objek wisata.

5) Gua

Gua adalah lubang alami di tanah yang cukup besar dan dalam. Pembentukan gua membutuhkan waktu yang lama, karena proses alami yang bisa membuat gua sangat lambat. Gua di Indonesia seperti Gua Jatijajar, Gua Cerme, Gua Selarong. Liang Bua, Gua Kiskendo, dan lain-lain.

6) Laut

Laut adalah perairan air asin besar yang seluruhnya atau sebagian dikelilingi oleh daratan. laut terdiri dari sistem samudra air asin yang saling terhubung di Bumi dan dikenal sebagai bagian dari beberapa samudra besar. Contohnya yaitu: Laut Jawa Laut Maluku, dan Laut Banda.

7) Teluk

Teluk adalah perairan yang meluas ke daratan dan dibatasi oleh daratan di tiga sisinya. Lokasi teluk yang strategis banyak dimanfaatkan sebagai pelabuhan. Beberapa teluk besar di Indonesia adalah Teluk Cenderawasih di Irian, Teluk Tomini di Sulawesi, dan Teluk Bone di Sulawesi.

8) Danau

Danau adalah cekungan besar di permukaan bumi yang digenangi oleh air dan seluruh cekungan dikelilingi oleh daratan.

Danau berfungsi dalam menstabilkan aliran air. Danau terbesar di Indonesia adalah Danau Toba.

b. Pengaruh Kondisi Geografis terhadap Mata Pencaharian Penduduk

Perkembangan suatu wilayah berdampak mempengaruhi kehidupan masyarakat. Seiring dengan perkembangan suatu wilayah, mata pencaharian penduduknya pun dapat mengalami perubahan. Misalnya, wilayah yang dulunya berfokus pada pertanian atau perkebunan dapat berubah menjadi pusat industri. Akibatnya, beberapa individu dalam masyarakat dapat mengubah profesinya, seperti petani yang menjadi pekerja pabrik. Pertumbuhan wilayah sering kali menciptakan peluang untuk mendirikan bisnis baru seperti penjualan produk, membuka toko, kios, restoran, atau kafe. Juga dapat menyediakan layanan seperti transportasi, penginapan, dan pemandu wisata. Selain itu, perkembangan wilayah juga dapat mempengaruhi perilaku penduduk, yang tercermin dalam cara berbicara, pilihan busana, dan gaya hidup mereka secara keseluruhan.

Sumber daya alam yang ada di suatu daerah mendorong manusia untuk mengolah dan memanfaatkannya. Misalnya, masyarakat yang tinggal di dekat pantai dapat mengandalkan perikanan sebagai profesi utama mereka. Orang-orang yang tinggal di wilayah dataran tinggi biasanya bekerja di perkebunan.

c. Cara Bijak Memanfaatkan Kekayaan Alam

- 1) Mengelola pertanian, perkebunan, dan peternakan.
- 2) Mengelola sumber daya alam agar bernilai ekspor.
- 3) Menjaga kelestarian laut dan hutan.
- 4) Beralih ke sumber daya alam yang dapat diperbarui.

3. Masyarakat di Daerahku

Perkembangan suatu wilayah berdampak pada kehidupan masyarakat. Seiring dengan perkembangan suatu wilayah, mata pencaharian penduduknya dapat mengalami perubahan. contohnya, wilayah yang dulunya lahan pertanian atau perkebunan dapat berubah menjadi kawasan industri. Selain itu, perkembangan wilayah mempengaruhi perilaku masyarakat, yang dapat diamati dari cara berbicara, gaya berpakaian, dan perubahan gaya hidup.

a. Akulturasi

Akulturasi adalah percampuran dua kebudayaan atau lebih yang biasanya terjadi akibat masuknya pengaruh budaya asing ke suatu wilayah tertentu. Proses akulturasi bukanlah proses yang singkat; bahkan, proses ini sering kali berlangsung selama beberapa tahun.

Berikut ini adalah penyebab dari akulturasi:

1) Penyebab akulturasi budaya

Pada proses terjadinya akulturasi budaya dapat disebabkan beberapa kondisi, antara lain sebagai berikut:

a) Kontak sosial

Sebuah budaya baru dapat muncul ketika dua budaya yang berbeda berinteraksi melalui hubungan sosial dalam masyarakat.

b) Kontak antarbudaya

Budaya baru dapat timbul akibat adanya jalinan persahabatan antardua atau lebih budaya yang berbeda yang akhirnya menyatu dan menjadi satu budaya yang baru.

c) Kontak budaya antar kelompok

Munculnya budaya baru akibat pengaruh dominasi yang besar dari suatu budaya terhadap budaya lainnya sehingga mempengaruhi munculnya budaya yang baru,

d) Pemaksaan

Budaya baru dapat lahir dari pemaksaan budaya tertentu. Proses ini umum terjadi pada negara penjajah yang ingin memasukkan budaya di wilayah yang mereka kuasai.

e) Damai

Budaya baru dapat terbentuk melalui rasa saling menghormati dan penerimaan dari semua pihak untuk

Bersama-sama menumbuhkan identitas budaya baru sambil tanpa menghilangkan budaya asli.

2) Contoh akulturasi budaya

Contoh akulturasi budaya terdiri dari beberapa aspek, yaitu aspek bangunan, yaitu: Candi Borobudur, Candi Prambanan, Masjid Tionghoa. Aspek kuliner ada hidangan lontong cap gomeh pada perayaan cap go meh. Aspek kesenian ada tari coked, lenong, wayang kulit, dan gambang kromong.

3) Faktor akulturasi budaya

Selain itu, akulturasi budaya juga terjadi karena beberapa faktor, yaitu sebagai berikut.

a) Faktor internal

Berikut beberapa faktor internal yang menyebabkan terjadinya akulturasi.

- 1) Terjadi penambahan penduduk.
- 2) Munculnya berbagai penemuan baru di beberapa sektor dan bidang, sehingga dapat membentuk cara pandang dan memberi dampak bagi kehidupan manusia.
- 3) Timbulnya konflik atau pertentangan masyarakat, baik yang terjadi antara individu ataupun terhadap kelompok.
- 4) Muncul inovasi-inovasi teknologi baru yang berpotensi menggantikan inovasi-inovasi yang telah ada sebelumnya.

5) Terjadi pemberontakan dan revolusi juga dapat mempengaruhi akulturasi budaya.

6) Konflik masyarakat.

b) Faktor eksternal

Faktor eksternal penyebab akulturasi, yaitu: terjadinya perubahan alam, terjadinya peperangan, dan pengaruh budaya asing.

b. Asimilasi Budaya

Asimilasi budaya terjadi ketika berbagai budaya berbaur menjadi satu akibat saling bertemu pada kurun waktu yang lama di dalam proses sosial sehingga unsur budaya lama digantikan dengan budaya baru.

Proses yang terjadi pada asimilasi budaya dapat disebabkan beberapa kondisi, antara lain sebagai berikut.

- 1) Perkumpulan masyarakat yang berbeda budaya.
- 2) Interaksi sosial antarindividu dari budaya berbeda.
- 3) Masyarakat yang membaaur dengan budaya baru.
- 4) Contoh asimilasi budaya, yaitu pernikahan antar etnis, penggunaan kosa kata sapaan sehari-hari, pertunjukan seni musik dangdut, penggunaan pakaian kebaya, jilbab, dan baju koko.
- 5) Faktor pendorong dan penghambat asimilasi budaya

Pada proses terjadinya asimilasi terdapat beberapa faktor pendorong dan penghambat.

a) Faktor pendorong asimilasi budaya

Beberapa faktor yang mendorong terjadinya asimilasi antara lain sebagai berikut:

- 1) Adanya perbedaan di antara masing-masing pendukung kebudayaan sehingga kedua pihak yang terlibat dalam interaksi tersebut setiap pendukung budaya mempunyai perbedaan yang khas, sehingga kedua belah pihak yang terlibat dalam interaksi mempunyai kepentingan saling melengkapi unsur kebudayaan masing-masing.
- 2) Adanya sikap menghargai budaya dan orang asing.
- 3) Adanya pernikahan campuran antara masyarakat setempat dengan pendatang atau warga negara asing.
- 4) Adanya persamaan unsur-unsur budaya antara kelompok masyarakat asing dengan penduduk setempat menumbuhkan rasa kedekatan di antara para anggota kedua kelompok.

c. Cara Menyikapi Budaya Asing yang Masuk ke Indonesia

Berikut ini adalah upaya untuk menyikapi budaya asing yang masuk Indonesia.

- 1) Bersikap teliti dan kritis.
- 2) Menyesuaikan dengan norma Indonesia.
- 3) Menanamkan dan mengamalkan nilai Pancasila.
- 4) Menanamkan kecintaan negeri.
- 5) Menjaga nasionalisme.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil keterlibatan aktif dan positif individu dengan lingkungannya. Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar sebagai kompetensi atau keterampilan yang dapat diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan secara khusus oleh guru di sekolah dan kelas tertentu. Selain itu, Gagne dan Briggs menggambarkan hasil belajar sebagai kemampuan yang dikembangkan seseorang setelah menjalani proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6).⁵⁰

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mengacu pada hasil yang sudah diberikan kepada siswa sebagai penilaian, setelah mereka terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini melibatkan evaluasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa, yang tercermin melalui perubahan perilaku mereka.

⁵⁰ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah, dan Tarbiyah*, vol. 3, no. 1 (2018): 174.

2. Indikator Hasil Belajar

Menurut teori Benjamin Samuel Bloom, taksonomi bloom dalam tujuan pendidikan dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu:⁵¹

- a. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi dalam kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pemrosesan informasi di otak. Menurut Bloom, tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah yakni tingkat hafalan yang paling sederhana ke tingkat evaluasi yang lebih kompleks.
- b. Ranah afektif, dalam ranah ini, hasil belajar disusun dari yang paling rendah hingga yang tertinggi. Dengan demikian, yang dimaksud dengan ranah afektif adalah nilai-nilai yang terkait dengan sikap dan perilaku individu.
- c. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun dalam urutan menaik dari yang paling dasar dan sederhana ke tingkat yang lebih maju, yang hanya dapat dicapai setelah siswa berhasil menguasai capaian pembelajaran dasar.

⁵¹ Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, (2019): 661.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu.⁵²

a. Faktor Internal

Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar kemampuan intelektual, afeksi, seperti perasaan dan percaya diri, motivasi, kematangan untuk belajar, usia, jenis kelamin, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, dan kemampuan penginderaan, seperti penglihatan, mendengarkan, dan perasaan, yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini berkaitan dengan kondisi proses pembelajaran, seperti guru, kualitas pembelajaran, instrumen atau fasilitas pembelajaran, dan lingkungan, baik sosial maupun alam. Pemanfaatan media belajar adalah salah satu faktor eksternal yang mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Media belajar merupakan alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran.

⁵² Heronimus Delu Pingge dan Muhammad Nur Wangid, "Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka," *JURNAL JPSSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, vol. 2, no. 1 (2016): 150.

E. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Perkembangan kognitif anak usia dasar biasanya berjalan secara berkala. Pada saat anak-anak masih egois, subyektif, dan selalu berimajinasi, ketika mereka memasuki bangku sekolah, pemikiran mereka sudah berkembang, mereka sudah mampu berpikir tentang hal-hal yang nyata, dan keegoisan mereka secara bertahap akan berkurang. Ketika anak melihat sesuatu di depan matanya, mereka mulai menggunakan akal mereka untuk berpikir secara rasional dan objektif dan mampu memecahkan masalah secara logis. Kemampuan kognitif anak akan terus berkembang. Misalnya, materi yang dipelajari akan semakin sulit atau kompleks seiring dengan tingkat kelas. Piaget menemukan bahwa orang aktif selalu menyesuaikan diri (adaptasi) dalam interaksinya dengan lingkungannya. Alasan logis selanjutnya adalah bahwa ketika anak-anak terlibat dalam berbagai aktivitas atau proses pendidikan, pengetahuan dan wawasan mereka bertambah. Ketika anak menghadapi masalah yang lebih sulit, mereka sudah siap untuk berpikir tentang hal itu, mempelajarinya, dan memecahkan masalah. Perkembangan kognitif siswa sekolah dasar dapat meliputi perubahan yang terjadi dalam pola pikir siswa sekolah dasar.⁵³

⁵³ Nazilatul Mifroh, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran Di SD/MI," *Jurnal Pendidikan Tematik* 1, no. 3 (2020): 255-256.

Ahli kognitif, piaget (1964), menyatakan ada empat fase kognitif yang dialami oleh manusia yaitu:⁵⁴

a. Fase Sensomotorik

Pada fase ini terjadi antara usia 0 dan 2 tahun. Selama periode ini, bayi baru lahir menunjukkan beberapa refleks bawaan yang memotivasi mereka untuk menjelajahi lingkungan sekitar. Pada tahap ini, pemikiran anak dimulai melalui indera penglihatan, pendengaran, gerakan, sentuhan, dan perasa. Hal ini menunjukkan bahwa anak mampu memahami segala sesuatu di sekitarnya menggunakan inderanya.

b. Fase Praoperasional

Fase ini berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini, anak belajar untuk menggambarkan dan memanfaatkan objek melalui kata-kata atau gambar. Pemikiran mereka masih belum sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis pada tingkat ini.

c. Fase Operasional Konkrit

Fase ini berlangsung dari usia 7 hingga 11 tahun. Pada titik ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk berpikir logis tentang peristiwa konkret dan mengategorikan benda-benda kedalam kelompok yang berbeda. Meskipun memiliki kapasitas untuk mengklasifikasikan, mereka masih belum mampu mengatasi masalah abstrak. Operasi konkret terdiri dari tindakan mental yang dapat dibalik yang terkait dengan objek nyata di dunia nyata. Anak-anak dalam tahap ini belajar untuk mengatur objek berdasarkan besaran

⁵⁴ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, vol. 13, no. 1 (2020): 122–124.

ukuran atau panjangnya serta memahami bahwa air dapat membeku dan mencair. Namun pada usia ini, mereka belum mampu berpikir abstrak.

d. Fase Operasional

Fase ini dimulai pada usia 11 tahun keatas. Pada tahap ini, individu dapat berpikir abstrak. Selain itu, mereka mampu mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis dan menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang diberikan. Anak-anak usia sekolah dasar berada dalam fase operasional konkret. Selama periode ini, guru harus memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterampilan penalaran siswa melalui objek nyata dan pengalaman langsung. Selama fase ini, kemampuan kognitif berkembang semakin meningkat. Anak-anak kini mampu memecahkan masalah yang lebih rumit, karena mereka telah memiliki cukup banyak pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dari tahap sebelumnya. Pada titik ini, anak telah mencapai level C3 (menerapkan).

Pada tahap ini, anak-anak sudah dapat diajak untuk mengembangkan pemikiran yang lebih jauh ketika mereka membayangkan sesuatu yang digambarkan. Anak-anak sudah bisa memahami apa yang menyebabkan sesuatu terjadi dan mampu mencari solusi untuk masalah tersebut, tetapi mereka masih memerlukan bantuan dari guru atau teman sebaya mereka. Anak-anak juga sudah memungkinkan untuk menerapkan sistem pembelajaran dengan diskusi kelompok. Sistem pembelajaran yang menggunakan diskusi kelompok

sudah dapat digunakan pada tahap ini. Karena kemampuan anak masih terbatas untuk berbicara, kreativitas, dan keterampilan bekerja sama, guru harus tetap mengontrol dan memperhatikan kegiatan yang dilakukan anak. Selain itu, kontrol yang penuh diperlukan karena perhatian anak mudah goyah.