

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk memperjelas setiap materi yang dijelaskan oleh guru. Adanya media pembelajaran juga proses pembelajaran yang dilakukan bisa lebih efektif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan disaat kegiatan pembelajaran.

Ali Muhson menyebutkan bahwa kata "media" berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium*, yang berarti perantara atau pengantar. Dalam konteks pendidikan, media dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang membantu menyampaikan pesan dari guru atau pengajar kepada siswa. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian, menggugah pikiran dan perasaan, serta membangkitkan minat belajar peserta didik.¹

Gunarti menyatakan media adalah sesuatu baik orang, benda, maupun keadaan yang bisa mewujudkan situasi belajar untuk membantu peserta didik dalam pemahaman, keahlian, atau perilaku.²

Akhmad menjelaskan bahwa, media adalah sarana pendukung yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.³

¹ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, No. 2. 2010

² Tri Tami Gunarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Maharah Istima' Pada Siswa-Siswi Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal PGMI*, No.2. 2020

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat, perantara, atau sarana yang digunakan oleh pendidik untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka selama proses pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai tugas utama untuk mendukung pendidik memberikan bahan pembelajaran kepada peserta didik. Media memiliki beberapa fungsi antara lain :

- a. Media pembelajaran mampu menangkap suatu peristiwa penting dalam bentuk foto, video atau film.
- b. Memanipulasi obyek tertentu. Dengan adanya media pembelajaran pendidik dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga siswa berpikir kritis untuk memahami materi yang disampaikan.
- c. Meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik lebih semangat untuk belajar.⁴

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran jelas memberikan manfaat, yang dapat dirasakan langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Isran Rasyid memaparkan penggunaan media pembelajaran ketika proses pembelajaran yaitu:

³ Akhmad Busyaeri et.al, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Corebon", *Jurnal Al Ibtida*, No. 01, 2016

⁴ Haris Budiman, "Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Islam*, No. 1, 2016

- a. Media membantu memperjelas penyampaian materi atau informasi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- b. Media juga bisa mengundang minat siswa, maka sanggup meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.⁵

Menurut Yolanda, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat antara lain:

- a. Untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat.
- b. Materi pembelajaran yang disampaikan jelas dan bermakna, maka menyederhanakan siswa dalam memahami isi materi tersebut.
- c. Metode pembelajaran yang digunakan bervariasi, juga tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal saja.
- d. Penggunaan media membuat peserta didik lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar, sehingga mereka tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan dari guru.⁶

B. Media Digital

1. Pengertian Media Digital

Dalam era perkembangan teknologi informasi yang pesat, media digital menjadi salah satu elemen penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan zaman yang serba digital, agar sekolah tidak tertinggal zaman maka proses

⁵ Isran Rasyid Karo-Karo S & Rohani, "Manfaat Media Pembelajaran", *Axiom*, No. 1 (Januari-Juni 2018) : 94-95

⁶ Nur Mazidah Nafala, "Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan dan Sains*, No. 1, 2022

pembelajaran dapat menggunakan media yang inovatif seperti media digital yang pastinya sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Menurut Nurfadhilla, dkk, mereka menjelaskan bahwa media digital adalah **alat untuk komunikasi berbasis internet/jaringan**, menyatukan teks, suara, gambar, video dalam format digital, dan didistribusikan melalui jaringan broadband, satelit, atau microwave. Dalam konteks pembelajaran, media ini merangsang pemikiran, perhatian, dan minat belajar siswa melalui perangkat seperti komputer dan smartphone.⁷

Munir berpendapat, Media digital merupakan gabungan berbagai jenis media seperti teks, gambar (baik vektor maupun bitmap), grafik, suara, animasi, video, dan elemen interaktif lainnya yang telah dikonversi ke dalam format digital (berbasis komputer).⁸

Dari definisi para ahli diatas disimpulkan, bahwa media digital merupakan sarana komunikasi dan pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan berbagai elemen multimedia (teks, gambar, suara, video, dan animasi) dalam format digital. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi melalui jaringan internet, tetapi juga dirancang untuk menarik perhatian, merangsang pemikiran, serta meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik melalui perangkat digital seperti komputer dan smartphone. Dengan demikian, media digital memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan kontekstual.

⁷Nurfadhillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1*”. *Bintang*, 3(1), 2021.

⁸ Munir, *Media Digital: Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2013

2. Kelebihan Media Digital

Media pembelajaran digital memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya sarana penting dalam proses pendidikan modern. Salah satu kelebihan utama adalah tingkat aksesibilitas yang tinggi, dan peserta didik dapat mempelajari materi kapan pun dan dari lokasi manapun. Kondisi ini sangat bermanfaat terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau saat murid ingin belajar secara individu tanpa terhambat oleh ruang dan waktu.⁹ Selanjutnya, media digital dikenal lebih interaktif dan menarik dibandingkan media konvensional. Konten seperti video pembelajaran, animasi, simulasi, hingga game edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mempermudah pemahaman konsep yang kompleks.¹⁰ Keunggulan lain yang tak kalah penting adalah kemampuannya untuk menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar. Peserta didik dengan preferensi visual, auditori, maupun kinestetik dapat terbantu melalui media yang disesuaikan dengan gaya mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan personal.¹¹ Di aspek penilaian, media digital juga mempermudah guru dalam melaksanakan evaluasi. Dengan adanya fitur soal otomatis dan umpan balik instan, guru dapat memantau perkembangan peserta didik secara real-time dan Peserta didik juga bisa segera mengetahui hasil belajarnya tanpa perlu menunggu terlalu lama.¹² Dari segi efisiensi, penggunaan media digital menghemat waktu dan biaya, karena materi bisa digunakan berulang kali

⁹ Hadi, S., & Ardi, P. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi". *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 2021

¹⁰ Lestari, R. P., & Nugroho, W. A. "Penggunaan Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 2020

¹¹ Prasetyo, Z. K., & Sulistyono, E. "Digital Learning Media dan Gaya Belajar: Kajian Empiris di Sekolah Menengah". *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 17(1), 2022

¹² Kurniawati, D., & Ramadhani, N. "Evaluasi Pembelajaran Online Menggunakan Media Digital Selama Pandemi Covid-19". *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(3), 2021

tanpa perlu mencetak ulang, dan penyampaiannya pun bisa dilakukan dengan cepat dan seragam ke seluruh peserta didik.¹³ Yang tak kalah penting, media digital mampu mendorong kemandirian belajar. Dengan akses ke berbagai sumber digital dan platform pembelajaran, peserta didik terbiasa mencari informasi secara aktif, mengatur jadwal belajar sendiri, dan mengevaluasi pemahamannya, yang semuanya mendukung terbentuknya sikap belajar yang mandiri dan bertanggung jawab.¹⁴

3. Kekurangan Media Digital

Media digital memiliki berbagai keunggulan, akan tetapi tidak terlepas dari sejumlah kekurangan. Tidak semua peserta didik memiliki akses terhadap perangkat digital dan jaringan internet yang memadai. Hal ini terutama dirasakan oleh siswa di daerah terpencil yang masih mengalami keterbatasan infrastruktur. Akibatnya, pembelajaran digital tidak dapat berjalan optimal dan menimbulkan kesenjangan dalam proses belajar.¹⁵ Penggunaan media digital secara penuh cenderung mengurangi interaksi langsung antara guru dan siswa. Kurangnya tatap muka membuat hubungan emosional sulit terbangun, sehingga komunikasi menjadi lebih kaku dan terbatas. Hal ini dapat berdampak pada menurunnya efektivitas pembelajaran, karena siswa merasa kurang terpantau dan tidak mendapatkan bimbingan secara langsung.¹⁶

¹³ Saputra, H., & Anjani, D. "Efisiensi Penggunaan Media Digital dalam Proses Pembelajaran". *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 4(2), 2020

¹⁴ Wulandari, A., & Yuliana, N. "Pembelajaran Mandiri Melalui Media Digital pada Masa Pandemi". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 2021

¹⁵ Fitriyah, L., & Andriyani, A. "Efektivitas Media Pembelajaran Digital pada Siswa di Daerah 3T", *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 2021

¹⁶ Damayanti, F., "Dampak Pembelajaran Daring terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(4), 2020

Penggunaan media digital secara berlebihan dapat berdampak negatif terhadap kesehatan fisik peserta didik. Salah satu gangguan yang sering terjadi adalah kelelahan mata akibat terlalu lama menatap layar. Selain itu, intensitas penggunaan perangkat digital yang tinggi juga berisiko menimbulkan kecanduan, sehingga siswa menjadi kurang fokus dan sulit mengatur waktu belajar dengan baik.¹⁷

C. Google Sites

1. Pengertian Google Sites

Google sites adalah sebuah aplikasi online yang dibuat oleh google untuk membantu membuat website kelas, sekolah atau lainnya. Dengan adanya *google sites* ini pengguna dapat menggabungkan beberapa informasi dalam satu tempat seperti video, presentasi, lampiran, teks, dan lainnya yang dapat diakses oleh pengguna. *Google sites* dapat digunakan siapa saja tanpa ada biaya dan dimanfaatkan oleh semua orang yang memiliki akun *google*.¹⁸

Google sites merupakan layanan *google* yang memiliki tujuan memfasilitasi pembuat situs yang menggunakan *google*. *Google sites* adalah aplikasi wiki *google* yang memiliki struktur untuk pembuatan situs web atau blog. Pemanfaatan *google sites* memudahkan seseorang yang mengelola web terutama pada pengguna yang masih awam, pengguna dapat mengontrol akses dengan mudah dan yang penting tidak dibutuhkan pengetahuan pemrograman, karena *google sites* hanya menggunakan drag dan klik.

¹⁷ Hidayat, T, “Pengaruh Media Digital Terhadap Kesehatan Siswa dalam Pembelajaran Daring”, *Jurnal Kesehatan & Pendidikan*, 4,1,2020

¹⁸ Mukti, Widya Mutiara, Yudhia Bella Puspita N, and Zanetti Dyah Anggraeni, “Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis.” *FKIP E-PROCEEDING* 5, no. 1, 2020

Google sites sangat mudah digunakan terutama untuk membantu dalam pembelajaran dengan memaksimalkan fitur-fitur seperti *google docs, sheet, forms*, kalender, *awesome table* dan lain sebagainya.¹⁹

Berdasarkan penjelasan mengenai pengertian *google sites*, bahwa *google sites* adalah sebuah layanan *google* yang dapat diakses oleh siapa saja untuk membuat situs web *google*, hal ini juga memudahkan pengguna untuk menggabungkan beberapa informasi seperti video, presentasi, teks, gambar, dan lain sebagainya. *Google sites* dapat membantu pendidik menjelaskan materi kepada peserta didik agar isi pembelajaran yang disampaikan lebih mudah dipahami.

2. Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites

Dengan memanfaatkan *google sites*, baik pendidik maupun peserta didik dapat memperoleh berbagai keuntungan. Beberapa manfaat dari penggunaan *google sites* antara lain:

- a. Pembelajaran lebih menarik: *google sites* memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena beragam fitur yang tersedia, seperti *google docs, sheets, forms, calendar*, dan *awesome table*, yang dapat memperkaya materi.
- b. Akses materi pembelajaran lebih mudah: dengan *google sites*, materi pelajaran diunggah secara online, menghilangkan kebutuhan untuk menggunakan flashdisk yang berisiko membawa virus ke komputer.

¹⁹ Putri, Novemby Karisma, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materihukum Newton Pada Gerak Benda”, Lampung: Uin Raden Intan, 2021

- c. Materi aman dan tidak mudah hilang: materi yang sudah diunggah ke *google sites* tetap tersimpan dengan aman, bebas dari ancaman virus atau kerusakan lainnya.
- d. Informasi pembelajaran lebih cepat diakses: baik pendidik maupun peserta didik dapat dengan mudah dan cepat mengakses informasi pembelajaran yang diunggah oleh pengajar melalui *google sites*.
- e. Penyimpanan Capaian Pembelajaran (CP): capaian pembelajaran dapat diunggah oleh pendidik, sehingga peserta didik dapat mengetahui topik dan tema yang akan dibahas di setiap pertemuan.
- f. Pemberian tugas melalui *google sites*: pendidik membagikan dan menerima tugas secara online, sehingga peserta didik tetap mendapatkan informasi dan tidak tertinggal dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.²⁰

3. Kelebihan Dan Kekurangan Penggunaan *Google Sites*

a. Kelebihan pemanfaatan *google sites*

Beberapa kelebihan dalam penggunaan *google sites* adalah sebagai berikut:

1. *Google sites* tersedia tanpa biaya.
2. Mudah digunakan oleh pemula sebab belum memerlukan pengetahuan bahasa pemrograman.
3. Situs yang dibuat disimpan dalam domain *google.com*, sehingga lebih mudah diindeks oleh mesin pencarian.

²⁰ Ferismayanti, "Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Sites Dalam Pembelajaran Jarak Jauh", *Jurnal Teknologi pendidikan*, Vol.6 No.2, 2021.

4. Mendukung kolaborasi antar pengguna dalam pembuatan dan pengelolaan situs.
 5. Bisa diakses lewat berbagai perangkat yang terhubung ke internet, seperti smartphone, tablet, laptop, dan komputer.
 6. Menyediakan penyimpanan gratis sebesar 100 MB secara online.
- b. Kekurangan penggunaan *google sites*

Beberapa kelemahan dalam penggunaan *google sites* antara lain:

- 1) Tidak menyediakan fitur drag-and-drop untuk desain halaman.
- 2) Pengaturan harus diubah secara manual.
- 3) Tidak mendukung penggunaan *script* dan *iframe* secara langsung, meskipun masalah ini dapat diatasi dengan menggunakan *google apps script* atau *wordpress*.²¹

D. Kelayakan Media Pembelajaran

Uji kelayakan adalah proses evaluasi sistematis terhadap produk atau media pembelajaran yang bertujuan untuk menentukan sejauh mana produk tersebut layak digunakan berdasarkan aspek-aspek tertentu, seperti isi materi, tampilan visual, bahasa, serta kepraktisan dan kebermanfaatannya dalam pembelajaran.²² Pada penelitian ini uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran interaktif berbasis web *google sites* layak untuk melakukan uji coba atau tidak dalam proses pembelajaran. Dari produk yang dikembangkan, maka validasi yang dilakukan yaitu :

²¹ Novemby karisma putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda”, universitas islam negeri raden intan lampung, 2021, hal.40

²² Sari, D. P., & Handayani, S, “Uji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran IPA”, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 2021

1. Validasi Media

- a. Media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik.
- c. Ukuran huruf dan huruf mudah dibaca.
- d. Ketepatan jarak antar gambar.
- e. Tampilan gambar yang disajikan.
- f. Kemudahan penggunaan media pembelajaran.
- g. Kejelasan suara media pembelajaran.
- h. Penggunaan tombol navigasi.
- i. Tampilan video pembelajaran.
- j. Pengaturan tata letak.
- k. Keserasian warna.
- l. Kelengkapan media pembelajaran.
- m. Kerapihan desain.
- n. Kemenarikan desain.²³

2. Validasi Materi

- a. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.
- b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- c. Kesesuaian gambar dengan materi.
- d. Kesesuaian video pembelajaran dengan materi.
- e. Kebenaran penulisan.
- f. Keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar.
- g. Meningkatkan hasil belajar siswa.

²³ Anitah, "Proses persiapan media pembelajaran sesuai tujuan dan karakteristik siswa", *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 1, No. 1 2009

- h. Kelengkapan Materi.
- i. Metode pembelajaran yang menarik.
- j. Tingkat kemudahan penggunaan media.
- k. Variasi soal yang ada pada media.
- l. Kemudahan pembelajaran untuk dipahami.
- m. Kejelasan dalam pemaparan materi.
- n. Mengaktifkan peserta didik melalui permainan.
- o. Kemudahan mempelajari materi.
- p. Media mempermudah proses pembelajaran.²⁴

E. Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas media pembelajaran adalah sejauh mana media mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, seperti peningkatan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Media dianggap efektif jika dapat mempermudah pemahaman materi, meningkatkan motivasi, dan menghasilkan perubahan positif dalam hasil belajar.

Tujuan efektivitas media pembelajaran adalah memastikan media memberi kontribusi nyata terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Media yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta mempermudah pemahaman materi kompleks. Selain itu, efektivitas media juga membantu efisiensi waktu dan memberi umpan balik untuk perbaikan pembelajaran.²⁵

²⁴ Azizah, K. F. N., Rahmadani, R., Alwi, N. A., & Syam, S. S, “Integrasi Media Pembelajaran Digital Interaktif dan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Literasi serta Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(4), 2025

²⁵ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017

Manfaat efektivitas media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses belajar-mengajar yang berkualitas. Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, memperkuat daya ingat, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif. Selain itu, media yang efektif juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan efisien, sehingga waktu pembelajaran dapat digunakan secara optimal. Manfaat lainnya adalah meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong partisipasi aktif, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.²⁶

F. Pembelajaran IPS SD/MI

1. Pengertian Pembelajaran IPS SD/MI

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan ditingkat pendidikan dasar, yaitu Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Mata pelajaran ini merupakan bagian dari beberapa mata pelajaran yang disampaikan kepada siswa di jenjang tersebut. Menurut pandangan Nursid, pendidikan IPS dapat dipahami sebagai gabungan dari berbagai disiplin ilmu sosial, seperti sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah, yang dikemas dalam bentuk penyajian ilmiah dan disusun secara sistematis. Tujuan utama dari penyampaian materi ini adalah untuk mencapai target-target pendidikan yang telah ditetapkan.²⁷

Somantri juga menyampaikan pemahaman serupa, di mana menurutnya, IPS merupakan hasil dari proses seleksi yang cermat dan integrasi beberapa

²⁶ Suryani, L. & Agung, A.A.G, “Efektivitas Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar”, *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 2(1), 2012

²⁷ Edy Surahman, Mukminan, “Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung jawab Sosial Siswa SMP”, *Jurnal Pendidikan IPS*, Vol. 4 No. 1, 2017

disiplin ilmu sosial menjadi satu kesatuan yang bersifat terpadu. Dengan cara ini, materi IPS dapat disajikan secara lebih komprehensif, sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih baik. Salah satu tujuan utama dari pendekatan ini adalah agar materi pelajaran IPS lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Oleh karena itu, penyajian materi IPS harus dilakukan dengan memperhatikan lingkungan sekitar, kebutuhan siswa, serta karakteristik unik dari setiap peserta didik.²⁸

Sementara itu, National Council for the Social Studies (NCSS) menjelaskan bahwa IPS adalah studi yang berfokus pada ilmu-ilmu sosial dan humaniora, dengan tujuan utamanya adalah untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih luas. Dalam konteks ini, ilmu sosial dan humaniora dijadikan sebagai inti pembahasan, guna membantu siswa memahami dinamika sosial serta perkembangan masyarakat dalam konteks yang lebih luas.²⁹

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu materi pembelajaran yang termasuk dalam pendekatan tematik, di mana materi tersebut menggabungkan beberapa disiplin ilmu sosial secara terpadu dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Pelajaran IPS memiliki hubungan yang kuat dengan pendidikan karakter dan moral, karena IPS mengajarkan cara hidup yang selaras dengan nilai-nilai sosial dalam masyarakat. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran IPS, baik dari segi konsep maupun praktik, sangat penting dilakukan.

²⁸ Ibid

²⁹ Henni Endayani, "Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS", *Ittihad*, Vol. 11 No. 2, 2018

2. Tujuan Pembelajaran IPS SD/MI

Tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dikembangkan berdasarkan pemahaman bahwa IPS adalah bidang studi yang terkait erat dengan berbagai disiplin ilmu sosial. Pengembangan pembelajaran IPS harus mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individu. Berikut adalah beberapa tujuan dari mata pelajaran IPS:

- a. Memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat dan hubungannya dengan lingkungan.
- b. Mengembangkan kemampuan dasar dalam berpikir kritis dan logis, meningkatkan rasa ingin tahu, melakukan inkuiri, memecahkan masalah, serta keterampilan sosial yang penting.
- c. Menumbuhkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Mengasah kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta bersaing secara sehat dalam masyarakat yang beragam, baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.³⁰

3. Fungsi Pembelajaran IPS SD/MI

Fungsi mata pelajaran IPS di tingkat SD/MI adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan beberapa hal, yaitu:

- a) Mampu menyusun dan mengorganisasikan pengetahuan, informasi, atau keterampilan yang telah mereka miliki terkait manusia dan lingkungannya, sehingga menjadi lebih bermakna.

³⁰ Parni, "Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar", *Jurnal Kajian Perbatasan Antarneegara*, 03, 02, 2020

- b) Menjadi lebih peka dan responsif terhadap berbagai masalah sosial dengan cara yang rasional dan bertanggung jawab.
- c) Meningkatkan rasa toleransi dan memperkuat ikatan persaudaraan, baik di lingkungan sekitar maupun dalam hubungan antar sesama manusia.³¹

G. Materi Kerajaan Hindhu-Budha Kelas IV

1. Pengertian Kerajaan

Kerajaan merupakan kekuasaan tertinggi yang berada dibawah pimpinan seorang sultan ataupun raja pada suatu wilayah. Dalam menjalankan pemerintahannya, sultan dibantu dengan seperangkat pejabat pemerintahan yang tersusun secara hirarkis dan menduduki bagian birokrasi tertentu pada pemerintahan kesultanan.³²

2. Materi Kerajaan Hindhu-Budha Kelas IV

Materi kerajaan pada kelas IV di SD/MI berisi tentang kerajaan yang bercorak hindu, budha dan islam yang ada di Indonesia. Berikut kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia antara lain :

Table. 2.1 Kerajaan Hindhu-Budha di Indonesia

No	Nama Kerajaan	Pusat Kekuasaan	Raja Yang Terkenal	Tahun Berdiri	Peninggalan
1.	Kutai	Kalimantan Timur	Kudungga, Aswawarman, Mulawarman	400M	Prasasti yupa, kalung uncal, Belanga (Kendi Perunggu), lesung batu, makam raja mulawarman
2.	Tarumanegara	Bogor, Jabar	Purnawarman	450M	Prasasti kebon kopi, prasasti jambu,

³¹ Dr. Darsono, M.Pd, "Kompetensi Profesional", *Sumber Belajar Penunjang PLPG*, 2017

³² Syaiful Syafri, dkk, "*Jejak Sejarah dan Kebudayaan Melayu di Sumatera Utara*", Medan :CV Citra Mandiri, hal 23-24

					prasasti ciaruteum, prasasti tugu, prasasti lebak
3.	Kalingga	Jawa Tengah	Ratu shima	674M	Prasasti tukmas, prasasti sojomentolo, candi angina, candi buprah
4.	Mataram Hindu	Jawa Tengah	Sanjaya, rakai panangaran, raja balitung	730M	Kompleks candi prambanan
5.	Kediri	Jawa Timur	Jaya baya, kertajaya	1117M	Prasasti padevlan, prasasti hantang kitab karya Mpu pamuluh dan Mpu sedah
6.	Singosari	Jawa Timur	Ken arok, kertanegara	1222M	Candi jago, candi kidal, candi singosari, candi kegenegan
7.	Majapahit	Jawa Timur	Raden wijaya, jaya Negara, hayam wuruk	1292M	Candi penataran, candi tikus, candi sumber jadi kitab Negara kertanegara karanagn Mpu prapanca yang menulis kata pancasila
8.	Sriwijaya	Sumatra Selatan	Bala putra dewa, sri sang rama wijaya	600M	Prasasti kedukan bukit, prasasti talang tulo, Prasasti telaga batu, prasasti kota kapur
9.	Mataram Budha	Jawa Tengah	Bhanu, wisnu, indra, samaratungga	750 M	Candi kalasan, candi sewu,

					candi pawon, candi Borobudur, candi ngawen
--	--	--	--	--	--

H. Karakteristik Peserta didik Kelas IV

Karakteristik berasal dari kata "character" yang berarti watak, sifat, atau kebiasaan yang dimiliki seseorang yang bersifat relatif tetap dan membentuk perilaku individu tersebut. Karakteristik ini merupakan aspek yang penting dalam memahami seseorang, karena hal itu menggambarkan cara mereka berperilaku dan merespons dalam berbagai kondisi.

Menurut Natasya, Sifat merupakan hasil dari perkembangan normatif yang mempengaruhi karakter seseorang, hal ini mencakup gaya hidup, nilai-nilai, dan prinsip yang dianut oleh individu, sehingga menghasilkan perilaku yang cenderung konsisten dan dapat terlihat jelas dalam keseharian.³³ Darkun juga menambahkan bahwa siswa memiliki pola kemampuan yang mencerminkan keseluruhan dari apa yang mereka miliki, yang memungkinkan mereka menentukan tindakan di lingkungan sosial guna mencapai tujuan yang diinginkan.³⁴

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa merupakan kumpulan perilaku dan sifat unik yang dimiliki oleh setiap siswa. Karakter ini membuat siswa berbeda satu sama lain, khususnya dalam cara mereka menjalankan kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Setiap siswa memiliki pola kegiatan yang berbeda dalam mencapai tujuannya, dan

³³ Natasya Virginia Leuwol, "Perubahan Karakter Belajar Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid19", *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, No. 1 (Juli 2020) : 41

³⁴ Muhammad Darkun, "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, No. 1 (Tahun 2019) : 83

karakteristik ini berperan penting dalam menentukan bagaimana siswa berinteraksi dan belajar.

Dalam konteks pembelajaran, karakteristik siswa menjadi sangat penting karena pembelajaran yang efektif hanya dapat terjadi jika tujuan pendidikan tercapai dan ada interaksi yang bermakna antara guru dan siswa. Interaksi ini harus terjadi melalui pertukaran yang aktif, di mana guru dan peserta didik saling memberikan kontribusi terhadap proses belajar-mengajar. Pembelajaran yang baik tidak hanya sekadar mencapai tujuan akademik, tetapi juga melibatkan perubahan perilaku positif pada peserta didik. Untuk itu, guru perlu memahami karakteristik setiap peserta didik di kelas, karena setiap peserta didik memiliki cara belajar dan kebutuhan yang berbeda. Menurut Jan Piaget anak usia 9-10 tahun, dimana pada umur tersebut mereka masuk pada fase operasional konkret. Berikut beberapa ciri dari tahapan tersebut :

a. Perkembangan Kognitif

Anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis terhadap hal-hal yang nyata. Mereka sudah memahami bentuk benda yang bisa berubah sesuai volume. Mengurutkan dan mengelompokkan benda, pemahaman tentang waktu ruang dan hubungan sebab akibat. Akan tetapi, mereka masih memerlukan bimbingan dalam memahami hal yang abstrak

b. Perkembangan Sosial dan Emosional

Anak mulai menunjukkan rasa tanggung jawab dan keinginan untuk diakui orang dewasa atau teman sebaya. Mereka mulai mampu memahami sudut pandang orang lain, yang memungkinkan bekerja sama dalam

kelompok. Selain itu, kepekaan terhadap norma sosial dan nilai-nilai yang berlaku di lingkungan mulai berkembang.

c. Perkembangan Bahasa

Anak mampu menggunakan kalimat yang lebih kompleks dan menyampaikan ide secara runtut. Kemampuan berbahasa mereka berkembang sehingga dapat memahami bacaan, baik naratif maupun informatif, dengan struktur yang lebih panjang dan kompleks. Hal ini mendukung proses belajar mereka, terutama dalam memahami materi pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam terhadap teks.

d. Implikasi Dalam Pembelajaran

Anak akan belajar paling efektif melalui pengalaman langsung yang melibatkan indera dan aktivitas nyata, seperti melakukan eksperimen sederhana, mengamati ilustrasi visual, atau mengikuti simulasi yang menggambarkan konsep pembelajaran. Pada usia ini, anak-anak lebih mudah menangkap materi pembelajaran ketika mereka dapat melihat secara langsung dan melakukan sendiri, bukan hanya menerima penjelasan secara verbal. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan contoh-contoh konkret dan aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik agar pemahaman mereka dapat berkembang secara optimal. Dengan membantu anak menghubungkan teori dengan pengalaman nyata di kehidupan sehari-hari.³⁵

³⁵ Jean Piaget, *"The Psychology of the Child"* trans. Helen Weaver, New York: Basic Books, 1969

I. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Indah menjelaskan, belajar adalah proses transformasi seseorang yang terjadi secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan.³⁶ Herawati menjelaskan bahwa belajar adalah upaya untuk mengubah perilaku. Dengan belajar, seseorang mengalami perubahan yang tidak hanya meliputi pengetahuan, tetapi juga keterampilan, sikap, minat, karakter, dan kondisi diri secara keseluruhan.³⁷

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil belajar adalah capaian yang diperoleh dari proses belajar dengan tujuan agar tindakan yang dilakukan mencapai hasil tertentu. Sementara itu, menurut Agustina, belajar adalah perubahan yang menetap dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki seseorang.³⁸

Yusuf berpendapat, hasil belajar merupakan suatu ukuran yang menggambarkan tingkat pencapaian kompetensi siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar ini mencakup perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang diperoleh sebagai hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar yang meliputi guru, materi, dan media pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya dilihat sebagai hasil akhir saja, tetapi juga sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran secara menyeluruh dalam

³⁶ Indah Lestari, "Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Formatif*, No 2 (2013) : 117

³⁷ Herawati, "Memahami Proses Belajar Anak", *Jurnal Pendidik Anak Bunayya*, No. 1 (Januari-Juni 2018) : 29

³⁸ Lasia Agustina, "Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK PGRI 20 Kecamatan Cibubur Jakarta Timur Tahun Ajaran 2009/2010)", *Jurnal Formatif*, No. 3 (2010) : 238

mencapai tujuan yang telah dirancang. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi aspek penting guna mengetahui efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.³⁹

Menurut Febriyanti, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti pengalaman belajar. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, untuk mengukur hasil belajar tersebut, biasanya dilakukan tes setelah proses pembelajaran selesai.⁴⁰

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah menjalani proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap, minat, dan watak), maupun psikomotorik (keterampilan). Perubahan ini terjadi sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungan serta pengalaman belajar yang telah diperoleh. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan sejauh mana peserta didik memahami materi, tetapi juga menunjukkan perkembangan dalam keterampilan dan sikap yang mereka kembangkan selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar berfungsi sebagai umpan balik bagi peserta didik untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta bagi pendidik untuk mengevaluasi efektivitas metode dan strategi pengajaran yang digunakan. Untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar,

³⁹ Dedy Yusuf Aditya, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", *Jurnal SAP*, No. 2 (Desember 2016) : 169

⁴⁰ Hadiahti Utami et.al, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Indeks Prestasi Mahasiswa", *Jurnal Administrasi & Bisnis*, No. 1, 2018

umumnya dilakukan evaluasi melalui tes atau metode penilaian lainnya guna memastikan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian, hasil belajar menjadi tolak ukur dalam dunia pendidikan untuk menilai efektivitas proses pembelajaran serta membantu dalam perbaikan dan pengembangan metode pengajaran di masa depan.

2. Indikator Hasil Belajar

Dari pendapat Middy Boty dan Ari Handoyo, indikator hasil belajar adalah ciri-ciri yang dapat dilihat, diamati, dan diukur sebagai bukti bahwa seseorang telah menjalani proses pembelajaran. Indikator ini terdiri dari sejumlah kompetensi dasar yang harus dikuasai. Dengan kata lain, indikator hasil belajar merupakan sekumpulan kemampuan atau tugas-tugas kecil yang berasal dari komponen-komponen kompetensi dasar tersebut.⁴¹

Sementara itu, Benjamin Samuel Bloom dalam bukunya *The Taxonomy of Educational Objectives* mengemukakan kecerdasan manusia dibagi menjadi tiga dimensi utama, yaitu kognitif afektif, dan psikomotorik :

- a. Ranah Kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual peserta didik, seperti pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan berpikir. Kemampuan ini dapat diukur melalui daya ingat serta pemrosesan informasi yang memungkinkan individu menyimpan dan menerapkan pengetahuan baru.
- b. Ranah Afektif mencakup aspek emosional dan moral, seperti sikap, nilai, motivasi, serta perasaan peserta didik. Perkembangan dalam ranah

⁴¹ Middy Boty & Ari Handoyo, "Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma'had Islamy Palembang", *Jurnal Ilmiah PGMI*, No. 1 (Juni 2018) : 47-48

ini terjadi secara bertahap, mulai dari tingkat yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks.

- c. Ranah Psikomotorik berhubungan dengan keterampilan fisik dan motorik yang diperoleh melalui pengalaman belajar. Peserta didik tidak sekadar memahami teori, tetapi juga dapat menerapkannya dalam tindakan nyata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih berarti.⁴²

Taksonomi Bloom adalah sebuah kerangka yang digunakan untuk mengelompokkan tujuan pembelajaran ke dalam berbagai tingkat kemampuan kognitif. Pada tingkat dasar terdapat C1 (Mengingat), yang merupakan kemampuan untuk mengenali dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari, seperti fakta, istilah, atau konsep sederhana. Ini adalah fondasi utama dari proses belajar karena tanpa penguasaan informasi dasar, siswa akan kesulitan memahami atau menerapkan pengetahuan tersebut.⁴³ Naik ke tingkat C2 (Memahami), siswa diharapkan mampu menjelaskan makna dari informasi yang telah diperoleh. Ini termasuk kemampuan untuk menginterpretasikan, merangkum, atau menjelaskan ide dengan kata-kata sendiri. Pada tahap ini, siswa tidak hanya sekadar menghafal, tetapi mulai membentuk pemahaman terhadap hubungan antar konsep.⁴⁴ Selanjutnya, pada tingkat C3 (Menerapkan), siswa mampu menggunakan informasi dan konsep yang telah dipahami dalam situasi baru. Ini mencakup

⁴² Ina Magdalena et.al, "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan", *Jurnal Edukasi dan Sains*, No 1 (Juni 2020) : 137-138

⁴³ D.R. Anderson, L.W. & Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman. 2001

⁴⁴ D.R. Krathwohl, A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory into Practice*, 41(4), 212–218. 2002

keterampilan menerapkan prinsip atau prosedur untuk memecahkan masalah atau menganalisis suatu kondisi tertentu. Kemampuan ini menunjukkan bahwa siswa telah mencapai tahap di mana pengetahuan tidak hanya dipahami, tetapi juga dapat digunakan secara fungsional dalam konteks nyata.⁴⁵

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berdasarkan pendapat Hadiahti Utami dkk. faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua jenis, yaitu:

- a. Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu. Faktor ini mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan tubuh, serta aspek psikologis, seperti emosi dan motivasi yang dapat memengaruhi kemampuan seseorang dalam menyerap dan memahami materi pembelajaran.
- b. Faktor Eksternal, yaitu faktor yang berasal dari lingkungan sekitar individu, seperti tingkat kesulitan materi yang dipelajari, lingkungan belajar, serta suasana sekitar yang dapat mendukung atau menghambat proses belajar.⁴⁶

Menurut Esty Apridasari, faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

- a. Faktor Internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu saat belajar. Faktor ini terdiri dari dua aspek utama, yaitu:

⁴⁵ loom, B.S. (Ed.). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay Company. 1956

⁴⁶ Hadiahti Utami et.al, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Indeks Prestasi Mahasiswa", *Jurnal Administrasi & Bisnis*, No 1 (2018) : 61

- 1) Faktor fisiologis, berkaitan dengan kondisi fisik seseorang, seperti kesehatan dan tingkat kebugaran tubuh.
 - 2) Faktor psikologis, meliputi aspek mental dan emosional yang mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap dan bakat.
- b. Faktor Eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan luar individu dan mencakup:
- 1) Faktor sosial, mencakup interaksi dengan keluarga, masyarakat, dan lingkungan sosial lainnya yang dapat memberikan pengaruh dalam proses belajar.
 - 2) Faktor non-sosial, meliputi lingkungan fisik, kondisi alam, sarana dan prasarana pendidikan, serta materi pelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.⁴⁷

Berdasarkan pendapat Hadiahti Utami dkk. dan Esty Apridasari, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu dan mencakup faktor fisiologis serta faktor psikologis. Faktor fisiologis sendiri berhubungan dengan keadaan fisik seseorang, seperti kesehatan dan kebugaran tubuh, yang dapat mempengaruhi konsentrasi serta daya tangkap dalam belajar. Sementara itu, faktor psikologis mencakup aspek mental dan emosional, seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap, serta bakat, yang berperan dalam menentukan sejauh mana seseorang dapat memahami dan menyerap materi pembelajaran.

⁴⁷ Esty Apridasari, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Bidang Akuntansi", *Dewantara*, No 2 (Juli-Desember 2016) : 233

Selain faktor internal, faktor eksternal juga memiliki peran penting dalam hasil belajar. Faktor ini berasal dari lingkungan sekitar individu dan terdiri dari faktor sosial serta faktor non-sosial. Faktor sosial mencakup pengaruh keluarga, masyarakat, serta interaksi sosial lainnya yang dapat memberikan dukungan atau hambatan dalam proses belajar. Sedangkan faktor non-sosial meliputi lingkungan belajar, kondisi alam, sarana pendidikan, serta materi pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar.

Secara keseluruhan, kedua faktor ini saling berinteraksi dan berkontribusi terhadap keberhasilan seseorang dalam memperoleh serta memahami pengetahuan. Karena itu, menciptakan kondisi belajar yang optimal, baik dari segi internal maupun eksternal, menjadi hal yang penting untuk mendukung hasil belajar yang maksimal.

J. Aspek Penilaian Kognitif

Aspek penilaian kognitif adalah penilaian yang berfokus pada kemampuan berpikir peserta didik, mencakup penguasaan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menerapkan informasi yang telah dipelajari. Aspek ini mengukur sejauh mana siswa memahami konsep, prinsip, serta mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan berdasarkan informasi yang diperoleh. Dalam taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson & Krathwohl, ranah kognitif terdiri atas enam level, yaitu: mengingat (remember), memahami (understand), menerapkan (apply), menganalisis (analyze), mengevaluasi (evaluate), dan mencipta (create).⁴⁸

⁴⁸ ibid

Tujuan aspek penilaian kognitif dalam Kurikulum Merdeka adalah untuk menilai capaian kompetensi peserta didik dalam ranah pengetahuan melalui pemahaman konsep, penerapan, hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi. Penilaian ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta didik tidak hanya mampu mengingat fakta, tetapi juga memahami makna, menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata, serta menganalisis dan mengevaluasi informasi secara kritis. Dalam Kurikulum Merdeka, penilaian kognitif juga diarahkan untuk mendukung pembelajaran yang berdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik, serta memberikan informasi bagi guru dalam menyusun strategi pembelajaran dan umpan balik yang bermakna.⁴⁹

Dalam hal ini aspek penilaian kognitif dilakukan untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh peserta didik, dan untuk mengetahui keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan ada aspek penilaian kognitif guru akan memahami sejauh mana peserta didik menguasai pengetahuan dan kemampuan berpikir yang menjadi tujuan pembelajaran. Penilaian ini juga berguna untuk melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran dalam merancang proses pembelajaran lanjutan yang lebih sesuai.

⁴⁹ ibid