

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

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

Media merupakan salah satu jenis sarana pembelajaran yang penting bagi peserta didik untuk menghindari kejenuhan dalam proses pembelajaran, karena kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dirasa cukup efektif dan dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Berikut pengertian media menurut beberapa ahli yaitu:

- a. Menurut Ahmad Rohani, media adalah segala sesuatu yang dapat ditangkap indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk membantu penyampaian materi dalam proses belajar mengajar.
- b. Menurut Santoso S. Hamijaya, media merupakan semua bentuk sarana yang dipakai untuk menyebarkan ide atau gagasan, sehingga ide atau gagasan tersebut dapat diterima.<sup>10</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa segala jenis sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian ide, gagasan, atau informasi selama kegiatan belajar mengajar dengan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas

---

<sup>10</sup> Aisyah Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), pp. 1–17.

pembelajaran karena kemampuannya membuat proses belajar menjadi lebih kontekstual, nyata, dan menarik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga mampu menumbuhkan minat belajar yang baru, meningkatkan motivasi serta rangsangan dalam kegiatan belajar di dalam kelas, dan bahkan memberikan dampak psikologis positif bagi peserta didik.<sup>11</sup>

## **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar di sekolah
- b. Membantu mewujudkan konsep pengajaran yang abstrak ke dalam bentuk yang konkret dan realistis
- c. Menjadikan kegiatan belajar mengajar menarik dan tidak monoton agar peserta didik paham dan menerima pelajaran
- d. Dengan menggunakan media, pembelajaran dapat ditafsirkan oleh seluruh alat indera sehingga kelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera yang lain

## **3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga kelompok, antara lain:

- a. Media Visual

Media visual merupakan jenis media pembelajaran yang penyampaian informasi melalui indera penglihatan. Media ini sering

---

<sup>11</sup> Shinta Agustira and Rina Rahmi, 'Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pasa Tingkat SD', *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4.2 (2022), pp. 72–79.

dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran karena mampu mengubah konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi bentuk yang lebih nyata, serta dapat menerjemahkan simbol-simbol verbal ke dalam format yang konkret.<sup>12</sup> Media visual terbagi atas dua kategori, yaitu media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*). Media yang dapat diproyeksikan seperti media proyeksi diam (gambar diam) dan media proyeksi gerak (gambar bergerak) sedangkan media yang tidak dapat diproyeksikan seperti gambar fotografik dan media grafis.<sup>13</sup>

#### b. Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang bersifat auditif, yaitu media yang menyampaikan pesan melalui suara dan hanya dapat didengar. Jenis media ini dapat merangsang daya pikir peserta didik untuk memahami isi materi dalam proses pembelajaran. Ciri khas dari media audio yaitu memanfaatkan suara (indera pendengaran), bersifat individual, dan cenderung hanya bisa digunakan untuk satu arah (meski pada jenis tertentu mampu interaktif seperti radio) dan mampu membangkitkan imajinasi pada peserta didik.<sup>14</sup> Media audio memiliki beberapa kelebihan, seperti biaya yang relatif terjangkau, kemudahan dalam pengadaan dan pemakaian, fleksibilitas penggunaan baik untuk kelompok maupun

---

<sup>12</sup> Muhammad Yaumi, 'Ragam Media Pembelajaran', *Repositori UIN Alauddin Makassar*, 2020, pp. 274–82.

<sup>13</sup> Ahmat Fauzi Afrian, 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Online Pada Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang' (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024).

<sup>14</sup> Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

individu, serta sifatnya yang praktis dan mudah dibawa ke mana saja.<sup>15</sup> Contohnya media audio seperti radio, piring hitam, *Compact Disc (CD)*, dan podcast.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan gabungan antara media audio dan visual, yang juga dikenal sebagai media pandang dengar. Unsur audio memungkinkan peserta didik mendapatkan pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual membantu penyampaian pesan melalui bentuk visualisasi. Kombinasi kedua unsur ini menjadikan media audio visual efektif dalam memperkuat pemahaman peserta didik.<sup>16</sup> Media audio visual dapat menyajikan materi pembelajaran dengan optimal dan lengkap bagi peserta didik. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa media audio visual inilah memiliki daya tarik khusus untuk dapat dilihat dan juga didengar. Contoh media audio visual yaitu video animasi, film.

#### 4. Kriteria Pemilihan Media

Terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media pembelajaran. Secara teoritis, setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh kepada afektifitas proses pembelajaran. Adapun kriterianya antara lain:

a. Kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*)

Dalam pemilihan media pembelajaran, perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam suatu kegiatan belajar mengajar tersebut, hal ini bisa dilakukan dengan menganalisis terlebih dahulu.

---

<sup>15</sup> Muhammad Yaumi.

<sup>16</sup> Pagarra H & Syawaludin.

Karena dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat, akan sangat berpengaruh terhadap tujuan akhir yang hendak dicapai dalam proses belajar mengajar.

b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*)

Bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada proses pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, sehingga terdapat keterpaduan antara tujuan pembelajaran dan isi yang dijabarkan.

c. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau peserta

Pemilihan media harus sesuai dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik, dalam hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari respon negatif peserta didik, serta perbedaan tingkat pemahaman antara pemahaman yang dimiliki peserta didik sebagai hasil belajarnya.

d. Kesesuaian dengan teori

Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kesesuaian dengan landasan teori, media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap media yang dianggap menarik dan paling bagus, namun sebaiknya didasarkan pada teori yang dijadikan acuan dari penelitian dan riset yang telah teruji, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal kepada peserta didik.

e. Kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik

Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis peserta didik dan juga dari usia peserta didik yang akan kita ajar nantinya. Peserta didik yang memiliki tipe gaya belajar visual akan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual. Berbeda dengan peserta didik

yang memiliki gaya belajar tipe auditif, yang cenderung lebih menyukai cara belajar dengan mendengar dibanding menulis dan melihat tayangan. Peserta didik dengan tipe kinestetik lebih suka melakukan dibandingkan membaca dan mendengarkan penjelasan.

f. Kesesuaian dengan fasilitas pendukung

Ketersediaan fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia merupakan contoh aspek yang sangat penting untuk diperhatikan. Bagaimana bagusnya sebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka juga kurang efektif.<sup>17</sup>

## **B. Media *Rolling Ball***

*Rolling Ball* ialah suatu permainan menggulirkan bola dari atas ke bawah guna mendapatkan soal-soal untuk di prediksi.<sup>18</sup> Media *Rolling Ball* adalah permainan yang memanfaatkan papan datar, bola, dan paku sebagai alur lintasan jatuhnya bola untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.<sup>19</sup> Dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Rolling Ball* merupakan salah satu permainan menggunakan bola kecil yang digulingkan atau digelindingkan dari atas papan kayu yang berisi paku-paku yang kemudian bola tersebut akan jatuh menuju gelas yang berisi kuis atau pertanyaan. Peserta didik dapat melakukan permainan ini secara individu maupun kelompok dengan prosedur yang telah dijelaskan oleh guru. Dalam hal ini permainan *Rolling Ball* dimodifikasi dengan

---

<sup>17</sup> Rohani, 'Media Pembelajaran', *Repository.Uinsu*, 2020, p. 234.

<sup>18</sup> Hartati Abdurrahim; Mukhamad, Nurhadi; Yuli, 'Pengaruh Penggunaan Media *Rolling Ball* Dalam Model Pembelajaran Predict, Observe, Explain ( POE ) Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Laju Reaksi The Effect Of Using *Rolling Ball* Media In Predict, Observe, Explain ( POE ) Learning Models On Chemi', *Jurnal Zarah*, 8.1 (2020), pp. 44–49.

<sup>19</sup> Tukina, 'Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantuan Media *Rolling Ball* Game Pada Subtema 1 Komponen Ekosistem Untuk Kelas V di SDN 38 Bora Palopo' (IAIN Palopo, 2022).

mata pelajaran IPAS materi pokok bentang alam. Media konvensional *Rolling Ball* ini dirancang sedemikian rupa agar peserta didik tertarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan semaksimal mungkin.

Setiap jenis media pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari media *Rolling Ball* ini yaitu dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pengimplementasiannya sehingga menjadikan proses pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif, dapat mengembangkan motorik kasar pada peserta didik, meningkatkan motivasi dan hasil belajar, karena dengan menggunakan media *Rolling Ball* kegiatan belajar mengajar akan lebih menyenangkan. Pemanfaatan media *Rolling Ball* dalam pembelajaran berpotensi dapat meningkatkan keterlibatan emosional karena dapat menumbuhkan rasa senang dan antusiasme sehingga menjadikan peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung.<sup>20</sup> Sedangkan untuk kelemahan dari media belajar ini yaitu terbatas pada konsep tertentu karena media *Rolling Ball* hanya fokus untuk menjelaskan satu materi saja, tidak bisa untuk memuat beberapa materi. Membutuhkan pengawasan, karena dalam media ini terdapat paku-paku yang digunakan untuk jalur lintasan bola menuju gelas-gelas pertanyaan yang ada di bawah.

Seperti yang disampaikan Akbar Al-Afif dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Brainstorming* Berbantuan Media *Rolling Ball Games* Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas VI MI Da’arul Ma’arif”, peneliti

---

<sup>20</sup> Dyah Ayu Sagita Putri and Asep Ginanjar, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Dengan Media Rolling Ball Game Terhadap Motivasi Belajar Siswa Berbasis Daring Dalam Pembelajaran IPS Pada Kelas VIII SMPN 33 Semarang’, *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS*, 3.1 (2021), pp. 30–39, doi:10.15294/sosiolium.v3i1.44536.

mengungkapkan bahwa penggunaan media *Rolling Ball* memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat hasil belajar PKN peserta didik kelas VI A di MI Da'arul Ma'arif Lampung Selatan, dari rata-rata soal *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 46,97 dan nilai *posttes* sebesar 81,43. Hasil ini lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 46,50 dan nilai *posttests* sebesar 73,83. Hasil penelitian uji-T juga menunjukkan perolehan nilai  $\text{sig} < 0,005$  (5%) pada sig (2-tailed) diperoleh  $0,000 < 0,005$  (5%) dari jumlah 28 peserta didik. Dari kedua hasil tersebut, terjadi perubahan nilai dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.<sup>21</sup>

### C. Mata Pelajaran IPAS

#### 1. Pengertian Mata Pelajaran IPAS

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan pengembangan mata pelajaran dari kurikulum merdeka, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPAS merupakan integrasi pelajaran IPA dan IPS, namun pada penerapannya tetap terpisah dalam mempelajarinya. IPA pada semester ganjil dan IPS dalam semester genap. Keterpaduan IPAS ini menjadi salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi. Dengan mengaitkan materi pembelajaran dan konteks kehidupan nyata, peserta didik tidak hanya diajak untuk memahami konsep secara teoritis, tetapi juga didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Muhammad Akbar Al-Afif, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Brainstorming Berbantuan Media Rolling Ball Games Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas VI MI Da'arul Ma'arif', 2023.

<sup>22</sup> Budianti Chaerani, Nurmalia Laily, and Siska Kusumawardani, 'Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Melalui Media Visual', 2024, pp. 229–38.

Pentingnya materi IPS dalam pembelajaran IPAS di jenjang Sekolah Dasar yaitu digunakan sebagai fondasi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai masyarakat, lingkungan, dan peristiwa sehari-hari dalam konteks sosial dan alami. Namun dalam pengimplementasiannya, materi IPS dalam pembelajaran IPAS masih menjadi tantangan yang harus dihadapi karena dalam mempelajarinya diperlukan pemahaman yang lebih mendalam lagi. Materi IPS dapat dikaji secara kritis agar memberikan manfaat yang maksimal bagi perkembangan pengetahuan dan pemahaman peserta didik. Analisis kritis terhadap materi IPS dalam pembelajaran IPAS juga penting karena membantu peserta didik untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, menggali informasi yang mereka terima, membuat keputusan logis dan bertanggung jawab. Selain itu, hal ini juga relevan dengan tujuan pendidikan nasional yang mengharapkan peserta didik memiliki pemahaman yang baik tentang berbagai isu sosial, lingkungan, dan kemanusiaan yang dihadapi oleh masyarakat Indonesia.

## **2. Karakteristik IPAS**

Pada kurikulum sebelumnya yaitu KTSP, pelajaran IPA dan IPS diajarkan terpisah. Dalam implementasi program kurikulum 2013, dua mata pelajaran tersebut diajarkan secara terpadu dalam satu topik pembelajaran tertentu. Namun dalam hal evaluasi yang dilakukan secara terpisah. Integritas ini mengungkapkan bahwa ilmu sosial dan sains pada dasarnya dapat disampaikan pada satu waktu yang bersamaan, mengingat tujuan utama kedua subjek tersebut saling berkaitan, yakni mengenai lingkungan sekitar. Topik penyelidikan ilmiah terhadap peristiwa alam menjadi fokus ilmu pengetahuan,

sedangkan konteks sosial menjadi fokus ilmu sosial. Dalam Kurikulum Merdeka, ilmu sosial dan sains digabungkan menjadi satu mata pelajaran dalam kurikulum mandiri, yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial.<sup>23</sup>

Mata pelajaran IPAS dirancang karena ilmu pengetahuan ini bersifat dinamis dan terus berkembang. Beragam permasalahan dalam kehidupan sering kali memerlukan penyelesaian dari berbagai sudut pandang. Oleh karena itu, pendekatan dalam penyelesaian masalah ini memerlukan pendekatan yang holistik. Dengan dasar pemikiran tersebut, maka dirancanglah mata pelajaran IPAS.

### **3. Tujuan Pembelajaran IPAS**

Dengan mempelajari IPAS peserta didik diharapkan mampu untuk :

- a. Memotivasi untuk mengkaji fenomena yang terjadi di sekitar manusia, serta untuk memahami alam semesta beserta hubungannya dengan kehidupan manusia
- b. Berperan aktif dalam upaya menjaga dan melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam serta lingkungan secara bijak
- c. Memahami identitas diri, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, dan menginterpretasikan dinamika perubahan kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu
- d. Menjelaskan kepada peserta didik kesadaran akan tanggung jawab sosial dan perannya di masyarakat serta dunia, supaya dapat membantu memecahkan masalah yang terjadi di lingkungan di sekitarnya<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Lestari.

<sup>24</sup> Lestari.

#### 4. Materi Bentang Alam

Materi bentang alam kelas III ini termasuk pada fase B dengan elemen Pemahaman IPAS (Sains). Capaian Pembelajarannya yaitu peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Tujuan Pembelajarannya yaitu menyebutkan berbagai jenis bentang alam yang ada di lingkungan sekitar beserta ciri-cirinya dan menjelaskan hubungan antara ragam bentang alam dengan profesi masyarakat di sekitarnya.

Bentang alam ialah kenampakan alam yang dibentuk oleh struktur geologi yang mempengaruhi evolusi bentuk lahan. Evolusi bentuk lahan dipengaruhi oleh proses geomorfologi yang merupakan bagian dari fenomena alam yang memberikan kenampakan relief-relief permukaan bumi. Bentang alam dibedakan menjadi 2 yaitu bentang alam daratan dan bentang alam perairan. Bentang alam daratan contohnya pegunungan, dataran rendah, dataran tinggi dan lembah. Sedangkan bentang alam perairan contohnya laut, pantai, sungai, dan waduk. Berikut penjelasannya:

- a. Pegunungan yaitu rangkaian beberapa gunung besar dan kecil yang memanjang dan saling menyambung. Pegunungan merupakan bentang alam yang terbentuk karena pergeseran lempeng tektonik bumi.
- b. Gunung api yaitu permukaan yang lebih tinggi dari daerah sekitarnya dan memiliki ketinggian lebih dari 600 mdpl. Gunung api terbentuk karena pergerakan lempeng-lempeng bumi yang saling bertabrakan.
- c. Dataran tinggi yaitu dataran di permukaan bumi yang memiliki ketinggian diatas 500 mdpl. Dataran tinggi dapat terdiri dari dataran yang luas atau

lembah dan perbukitan. Dataran tinggi biasanya memiliki ciri-ciri beriklim sejuk, curah hujan yang rendah, dan tanah yang subur,

- d. Dataran rendah yaitu hamparan tanah yang luas dan memiliki ketinggian 0-200 mdpl. Dataran rendah dapat juga disebut dataran aluvial karena dataran rendah terbentuk akibat dari hasil endapan air sungai. Dataran rendah memiliki ciri-ciri tanah yang subur, kontur daerah yang cenderung rata dan datar, dan udara cenderung panas dan kering.
- e. Lembah yaitu daerah tanah rendah yang berada di kanan atau kiri sungai atau membentang di kaki perbukitan/pegunungan. Lembah terbentuk akibat terjadinya proses geologis pada wilayah tertentu yang menyebabkan timbulnya permukaan tanah yang tidak rata.
- f. Sungai merupakan bentang alam perairan darat. Sungai adalah aliran air yang besar dan memanjang di sebuah pulau atau daratan yang mengalir secara terus menerus dari hulu ke hilir.
- g. Danau ialah perairan tenang yang menempati sebuah cekungan yang ada di daratan yang berfungsi sebagai penyimpanan air. Danau dapat terbentuk secara alami atau buatan, dan danau tidak mengalir seperti sungai.
- h. Air terjun yaitu aliran air yang jatuh dari ketinggian yang curam melewati tebing bebatuan ke aliran yang lebih rendah. Air terjun terjadi karena adanya perbedaan ketinggian permukaan tanah, dan sering kali menjadi pemandangan alam yang indah dan wisata alam.
- i. Rawa adalah wilayah dataran rendah yang digenangi air, umumnya dipenuhi oleh berbagai jenis tumbuhan. Rawa dapat terbentuk secara alami di daerah dekat sungai atau pantai.

- j. Pantai adalah daerah yang menjadi perbatasan antara laut dan daratan. Daerah perbatasan ini biasanya dibatasi oleh garis pantai dan dipengaruhi oleh pasang surut air laut. Pantai biasanya berupa hamparan pasir, kerikil, atau batu, dan menjadi tempat yang sering digunakan untuk berbagai aktivitas seperti rekreasi, perikanan, dan perlindungan lingkungan.
- k. Laut adalah kumpulan air asin (dalam jumlah yang sangat banyak dan luas) yang menggenang dan membagi daratan atas benua dan pulau.<sup>25</sup>

Berikut ini beberapa pengaruh Bentang Alam terhadap potensi kekayaan alam di suatu daerah:

- a. Daerah pegunungan memiliki berbagai fungsi yang dapat dimanfaatkan sebagai lahan pertanian, perkebunan, dan kehutanan. Selain itu, daerah pegunungan juga berperan dalam sektor pariwisata, rekreasi, dan olahraga. Pemanfaatan daerah pegunungan turut mendukung aktivitas perekonomian dan usaha meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Misalnya: Pegunungan Dieng (Jawa Tengah) digunakan oleh masyarakat sebagai lahan pertanian kentang, Puncak Bogor (Jawa Barat) untuk lahan perkebunan teh, Pegunungan Bromo (Jawa Timur) untuk rekreasi, dan Pegunungan Jayawijaya (Papua) untuk jalur pendakian dan tambang emas.
- b. Dataran rendah memiliki berbagai fungsi yang dapat dimanfaatkan masyarakat, seperti untuk lahan pertanian, peternakan, perikanan, perkebunan, perkantoran, industri, perdagangan dll. Contoh pemanfaatan dataran rendah untuk aktivitas perekonomian misalnya : Karawang (Jawa Barat) sebagai pusat industri, Jakarta untuk pusat perkantoran dan

---

<sup>25</sup> Rahmi Fitriani, *Ensiklopedia Kenampakan Alam Indonesia*, ed. by Laila Febrina (PT Jepe Press Media Utama, 2019).

- perdagangan, Semarang (Jawa Tengah) untuk perikanan/tambak, dan Provinsi Riau, Jambi, Sumatera Selatan (Pulau Sumatera) untuk perkebunan kelapa sawit.
- c. Pantai dan laut memiliki berbagai fungsi yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat pariwisata, perikanan, transportasi, perdagangan, olahraga, industri dll. Pemanfaatan pantai untuk kegiatan perekonomian misalnya: Pantai di Pulau Bali untuk pariwisata, perdagangan dan perhotelan, Pantai di Selatan Pulau Jawa (Kebumen) menghasilkan sarang burung walet, Pantai di wilayah Pantura Jawa (Indramayu, Cirebon, Brebes, Tegal) untuk perikanan tambak dan air payau. Contoh pemanfaatan wilayah laut misalnya: Selat Bali sebagai jalur transportasi masyarakat dari Pulau Jawa ke Pulau Bali, laut di Kepulauan Natuna (Kepulauan Riau) untuk pertambangan minyak bumi dll.
- d. Sungai dapat dimanfaatkan masyarakat sebagai jalur transportasi, perikanan, perdagangan, olahraga, irigasi, dan PLTA (Pembangkit Listrik Tenaga Air). Pemanfaatan sungai di Indonesia, misalnya: Sungai Kapuas (Kalimantan Barat) sebagai jalur transportasi, Sungai Musi (Sumatera Selatan) untuk perdagangan, Sungai Opak (DIY) untuk wahana olahraga, Sungai Bengawan Solo untuk irigasi dll.
- e. Danau dan waduk dimanfaatkan oleh masyarakat untuk perikanan, pariwisata, olahraga, irigasi, PLTA. Pemanfaatan danau dan waduk di Indonesia antara lain: Danau Toba (Sumatera Utara) untuk pariwisata dan

irigasi, Waduk Jatiluhur (Jawa Barat) untuk PLTA, Waduk Gajah Mungkur (Jawa Tengah) untuk sarana irigasi.<sup>26</sup>

#### **D. Hasil Belajar**

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

Istilah hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Masing-masing kata tersebut memiliki makna yang berbeda, sehingga untuk memahami pengertian hasil belajar, maka berikut penjabaran makna dari kedua kata tersebut. Belajar merujuk pada proses memperoleh pengetahuan, keterampilan atau pemahaman melalui kegiatan pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh peserta didik. Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu alat ukur untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.<sup>27</sup>

Hasil belajar diartikan sebagai perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran. Perubahan yang dimaksud mencakup berbagai aspek, yaitu aspek psikomotor, afektif, dan kognitif. Dalam penilaian hasil belajar, tingkah laku dan kemampuan yang diinginkan untuk mencapai tujuan pembelajaran menjadi aspek terpenting karena akan menjadi acuan dalam penilaian.<sup>28</sup> Hasil belajar merupakan

---

<sup>26</sup> Fitri Amalia and others, *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*, 2022.

<sup>27</sup> Yendri Wirda and Dkk, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* (Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

<sup>28</sup> Afyah, 'Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Islam Sabilurrosyad Gasek', *Etheses UIN Malang*, 2022 <<http://etheses.uin-malang.ac.id/38818/>>.

capaian yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar.<sup>29</sup>

Dapat disimpulkan, hasil belajar merupakan perubahan individu setelah melakukan proses pembelajaran, dan biasanya hasil belajar dinyatakan dengan nilai yang dapat diketahui setelah proses pembelajaran dilakukan. Hasil yang diperoleh oleh peserta didik juga dapat berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang dimiliki setelah proses belajar mengajar.

## 2. Ruang Lingkup Hasil Belajar

Benyamin S. Bloom menyatakan bahwa hasil belajar dapat dibagi ke dalam tiga domain. Dalam setiap domain terdapat beberapa jenjang dan kemampuan dari yang paling mudah hingga ke kompleks. Domain-domain tersebut antara lain:

### a. Kognitif (*Cognitive*)

Ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan yaitu:

- 1) Pengetahuan, yaitu kemampuan yang mengharuskan peserta didik untuk mengenal atau mengingat kembali suatu obyek, ide, prosedur, dan lain-lain. Kemampuan tersebut berada dalam tingkatan paling rendah, namun memiliki peranan yang sangat penting bagi pencapaian kognitif. Adapun contoh rumusannya dalam indikator seperti: menceritakan apa yang terjadi, mengemukakan arti, menentukan lokasi, mendeskripsikan, dan menguraikan apa yang terjadi.

---

<sup>29</sup> Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2.3 (2024), pp. 61–68, doi:10.59246/alfihris.v2i3.843.

- 2) Pemahaman, yaitu kemampuan yang mengharuskan peserta didik untuk memahami tentang materi pelajaran yang diajarkan oleh guru dan diharapkan mampu mengimplementasikannya. Adapun untuk rumusan dalam indikatornya seperti: mengungkapkan, mempraktikkan, membedakan, menyimpulkan, dan menjelaskan.
- 3) Penerapan, yaitu kemampuan yang mengharuskan peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah dan mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan rumusan indikator seperti: melakukan percobaan, menghitung, memecahkan dan menggunakan.
- 4) Analisis, yaitu kemampuan peserta didik untuk mengungkapkan keadaan suatu situasi dan menunjukkan hubungan antar bagian-bagian tersebut. Adapun rumusan dalam indikator seperti: menghubungkan, merumuskan masalah, mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi.
- 5) Sintesis, merupakan kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai macam informasi agar menjadi kesimpulan atau konsep yang baru. Rumusan-rumusan dalam indikatornya seperti: menentukan solusi masalah, menciptakan produk baru, menggabungkan, dan memodifikasi.
- 6) Evaluasi merupakan kemampuan tingkat tinggi dari ranah kognitif, yaitu menganalisis dan menilai benar salah, baik dan buruk. Indikator rumusan yang digunakan seperti: membandingkan, menafsir, memilih solusi yang terbaik, dan mempertahankan pendapat.

b. Afektif (*Affective*)

Adapun ranah efektif dibagi menjadi empat tingkat yaitu:

- 1) Kemauan menerima, yaitu kemampuan peserta didik untuk memiliki kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar. Kata kerja yang dapat dipakai adalah menanyakan, memilih, mengikuti, dan sebagainya.
- 2) Kemauan menanggapi, yaitu kemampuan peserta didik untuk memberikan respons berpartisipasi terhadap rangsangan. Kata kerja yang dapat dipakai adalah menjawab, membantu, memberitahu, dan lain-lain.
- 3) Menilai atau menghargai, yaitu kemampuan peserta didik untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut. Kata kerja yang dapat dipakai adalah melengkapi, menerangkan, mengusulkan, dan lain-lain.
- 4) Mengatur atau mengorganisasikan, yaitu kemampuan peserta didik untuk dapat menggabungkan berbagai nilai yang berbeda. Kata kerja yang dapat dipakai adalah mengubah, mengatur, menggabungkan, dan lain-lain.

c. Psikomotor (*Psychomotor*)

Psikomotor yaitu kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam hal gerakan tubuh dan juga bagian-bagiannya. Gerakan tersebut dimulai dari gerakan yang sederhana hingga gerakan yang paling sulit. Kata kerja yang dapat dipakai adalah melompat, menyusun, menghubungkan, menarik, dan lain-lain.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*, ed. by Bunga Sari Fatmawati (PT Bumi Aksara, 2019).

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya dalam proses belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:

#### a. Faktor *Raw Input*

Faktor ini berasal dari individu peserta didik. Setiap peserta didik memiliki keadaan yang berbeda-beda, baik dari segi psikologis maupun fisiologis. Segi psikologis sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik karena setiap peserta didik memiliki keadaan mental, minat, bakat, dan kecerdasan yang berbeda. Sedangkan segi fisiologis juga sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik karena ketika peserta didik memiliki kesehatan fisik yang bagus, ia dapat belajar dengan nyaman.

#### b. Faktor *Environmental Input*

Faktor ini bersumber dari luar diri peserta didik, baik faktor sosial maupun faktor alam. Faktor sosial bisa berupa kebisingan dari kendaraan, mesin, dan sebagainya, juga berupa kebisingan dari keadaan sosial di sekitarnya seperti pertengkaran tetangga, orang tua, dan lain lain. Sedangkan faktor alam dapat berupa suhu, kualitas air, kelembapan udara, dan lain-lain.

#### c. Faktor *Instrumental Input*

Faktor ini bersumber dari sesuatu yang direncanakan secara sengaja guna mendapat hasil belajar yang lebih baik. Contoh ialah

kurikulum, materi pembelajaran, sarana prasarana sekolah, program ajar, dan guru.<sup>31</sup>

#### **4. Indikator Hasil Belajar**

Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yang terdiri atas ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berikut ini merupakan uraian mengenai indikator pencapaian hasil belajar:

- a. Ranah kognitif berkaitan dengan perubahan perilaku yang berhubungan dengan proses berpikir seseorang. Dalam ranah ini, pembelajaran mencakup tahapan mulai dari menerima rangsangan, menyimpannya, hingga mengolahnya di dalam otak. Menurut Bloom, tingkat pencapaian belajar kognitif dimulai dari tingkatan yang paling dasar dan mudah, yaitu mengingat, hingga ke tingkat yang paling tinggi dan kompleks, yakni mengevaluasi
- b. Ranah afektif berkaitan dengan aspek emosional dan nilai-nilai dalam diri individu. Pada aspek ini, hasil belajar disusun berdasarkan tingkat kesulitannya, dari tingkatan yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Fokus utamanya adalah pada perkembangan psikis yang menunjukkan penerimaan dan penghayatan terhadap nilai-nilai tertentu, yang kemudian tercermin dalam sikap dan perilaku.
- c. Ranah psikomotorik mencakup kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik dan gerakan motorik. Tingkat pencapaian hasil belajar

---

<sup>31</sup> Nur Aziza, 'Pengembangan Board Game Kekayaan Budaya Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV MI Raden Fatah' (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024).

dalam ranah ini disusun secara bertahap, mulai dari yang paling dasar dan sederhana hingga ke tingkat yang paling kompleks. Penguasaan pada level yang lebih tinggi hanya dapat dicapai apabila peserta didik telah mampu menguasai keterampilan di tingkat yang lebih rendah terlebih dahulu.<sup>32</sup>

Hasil belajar merupakan bentuk kemajuan akademik yang dicapai peserta didik dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mengemukakan pendapat bahwa indikator yang digunakan dalam mengukur keberhasilan belajar, di antaranya: (1) daya serap peserta didik terhadap materi yang diajarkan mencapai hasil yang tinggi, baik secara individual maupun kelompok, dan (2) perilaku dan kompetensi yang tercantum dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah berhasil dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.<sup>33</sup>

Dari hasil belajar peserta didik tersebut, guru dapat mengukur sejauh mana peserta didik dapat menangkap dan memahami materi pembelajaran yang telah diajarkan. Hasil belajar tersebut akan menjadi dasar pertimbangan dalam mengevaluasi, menentukan, dan mengembangkan media atau alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih baik dan yang akan mendukung pada pembelajaran berikutnya.

---

<sup>32</sup> Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, 'Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa', 2019, pp. 659–63.

<sup>33</sup> Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam.