

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial)

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

IPAS merupakan penggabungan antara dua mata pelajaran IPA dan IPS. Hal ini dikarenakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik di tingkat sekolah dasar yang memiliki pemikiran secara holistic atau menyeluruh, utuh dan menghubungkan kehidupan sehari-hari.³⁷ Ilmu pengetahuan alam dan sosial adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari interaksi antara benda hidup dan benda tak hidup di alam serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.³⁸ Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ini bukan hanya mencakup materi alam saja tapi juga sosial yang berisi pelajaran mengenai hubungan antara kehidupan alam, budaya di masyarakat, geografis, dan sejarah.

Dengan adanya pembelajaran IPAS di sekolah dasar menjadi salah satu usaha dalam mengembangkan ketrampilan berfikir peserta didik dengan berpedoman pada profil pelajar pancasila dimana peserta didik dapat bergotong-royong, mengerjakan tugas mandiri dan berfikir kritis. Sehingga, peserta didik diharapkan mampu mengelola lingkungan alam dan sosial secara utuh dikehidupan nyata.³⁹

³⁷ Dewi, Nur Laela, and Dina Prasetyowati. "Analisis Hasil Asesmen Diagnostik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas Iv Sekolah Dasar." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9.2 (2023): 4999

³⁸ Kemdikbud "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C" hal. 4.

³⁹ Anggita, Atikah Dewi, et al. "Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 SDN Panggung Lor." *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7.1 (2023): 78-84.

Dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran IPAS menggabungkan dua mata pelajaran yang saling berkaitan. Sehingga peserta didik dapat mempelajari ilmu sosial dan ilmu alam dalam pembelajaran IPAS. Pembelajaran berkelompok memungkinkan Peserta didik untuk saling berinteraksi. Peserta didik dapat belajar dari lingkungan sekitarnya selama pembelajaran IPAS, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih konkret.

2. Ruang Lingkup IPAS

Ruang lingkup IPAS meliputi beberapa aspek. Berikut ini penjelasan aspek-aspek dalam ruang lingkup IPAS:

- a. Eksperimen Ilmiah: melakukan eksperimen sederhana. Eksperimen atau percobaan ini dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep ilmiah secara mudah.
- b. Proyek Kolaboratif: melakukan kerja sama dalam proyek yang menggabungkan berbagai konsep dari IPA dan IPS.
- c. Studi Kasus: menganalisis kasus-kasus nyata yang berkaitan dengan materi pelajaran.⁴⁰

3. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang terukur dan jelas mengenai yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah suatu proses pembelajaran terselesaikan. Dalam pembelajaran IPAS memiliki tujuan pembelajaran sebagai berikut:

⁴⁰ Ramadhanti, Nuzul Alya, et al. "Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Materi Stoikiometri IPA." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 11.3 (2024): 736.

- a. Mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga muncullah motivasi untuk mempelajari kejadian di sekitarnya, memahami alam semesta dan kaitanya dengan kehidupan manusia
- b. Mengerti siapa dirinya, memahami lingkungan sosial tempatnya berada, serta memaknai kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- c. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari;
- d. Meningkatkan keterampilan proses untuk mengenali serta merumuskan hingga penyelesaian masalah lewat aksi nyata
- e. Memahami alam semesta dan kaitanya dengan kehidupan manusia, meningkatkan keterampilan proses untuk mengenali serta merumuskan hingga penyelesaian masalah lewat aksi nyata dan memahami suatu anggota kelompok masyarakat dan bangsa, serta memahami arti dan peranya menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia serta dapat berperan dalam penyelesaian masalah yang terkait dirinya dan lingkungannya
- f. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.⁴¹

⁴¹ Toni, toharuddin, “Panduan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) fase B-C” (Jakarta:Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia,2025). Hal.4-9.

3. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Karakteristik dalam Pembelajaran IPAS yakni memiliki Elemen yang paling utama yaitu pemahaman IPAS (sains dan sosial) dan keterampilan proses. Pemahaman IPAS (sains dan sosial) yang berarti pemahaman terhadap fakta, konsep, hukum, teori dan model pada materi makhluk hidup dan lingkungannya, energi dan perubahannya, bumi dan alam semesta, koneksi antara ruang dan waktu, interaksi dan komunikasi serta perubahan yang sesuai dan keberlangsungan untuk meramalkan dan menjelaskan suatu fakta atau fenomena, serta menerapkannya pada situasi baru.

Sedangkan yang dimaksud keterampilan proses adalah keterampilan ilmiah yang digunakan untuk mempelajari elemen pemahaman IPAS yang mencakup mengamati, memprediksi dan mempertanyakan, perencanaan dan melakukan penyelidikan, menganalisis data dan informasi, merefleksi dan mengevaluasi serta mengkomunikasikan hasil. Dalam pembelajaran untuk memperoleh pemahaman IPAS diperlukan keterampilan proses untuk mencapainya, maka dua elemen ini harus disampaikan menjadi satu kesatuan yang utuh dan tujuan pembelajarannya tidak diturunkan terpisah.⁴²

4. IPS dalam Muatan Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu ciri dalam Kurikulum Merdeka, dengan harapan dapat memunculkan minat peserta didik agar dapat mengatur lingkungan alam dan sosial dalam kesatuan yang utuh. Lewat pembelajaran

⁴² Ibid., Hal. 8.

IPS peserta didik mendapatkan keterampilan, pengetahuan, sikap dan kepekaan untuk kesiapan menghadapi tantangan-tantangan dan mampu bertindak secara logis dalam memecahkan masalah yang dihadapi.⁴³ IPS adalah mata pelajaran yang memungkinkan peserta didik memahami sejarah, budaya, dan nilai-nilai bangsa Indonesia. maka dari itu IPS berperan penting dalam Pendidikan karakter bagi peserta didik.⁴⁴

Dengan adanya pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka peserta didik tidak hanya belajar tentang alam, tapi juga belajar dan membentuk kepribadian menjadi individu dan warga negara yang berakhlak mulia, sehingga mereka mampu mengenali tanda-tanda krisis moral dan turut berperan dalam mendidik generasi mendatang.⁴⁵

Maka dengan adanya IPAS dalam kurikulum merdeka berperan dalam membentuk peserta didik yang siap dalam menghadapi kehidupan nyata dan masalah yang ditemuinya, melalui pengembangan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan proses yang didukung dengan adanya pendidikan karakter dan moral.

⁴³ Irma Sintiya Safitri et al., "Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar," *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5, no. 1 (2024): 80.

⁴⁴ Ayu Kartini et al., "Implementasi Penanaman Nilai-Nilai Nasionalisme pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran IPS Materi Perkembangan Kemerdekaan Indonesia," *Journal on Education* 6, no. 2 (2024): 10945.

⁴⁵ Sari, Wann Nurdiana, and Ashiful Faizin. "Pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar pada Kurikulum Merdeka." *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2.3 (2023): 955

B. Pemahaman Peserta Didik

1. Pengertian Pemahaman

Hal terpenting dalam suatu proses belajar dan mengajar mampu mencapai pada tujuan yakni peserta didik mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman dalam belajarnya. Pemahaman adalah cara yang terstruktur dalam menerjemahkan, menjelaskan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan dengan gaya atau caranya sendiri setelah mengetahui dan mengingat serta maknanya dalam kehidupan nyata.⁴⁶ Pemahaman (*understanding*) merupakan proses yang bukan sekadar menggunakan fakta untuk menjelaskan atau menjawab pertanyaan melainkan suatu tingkat pemikiran yang lebih tinggi. Dalam taksonomi *Bloom* pemahaman adalah kemampuan menjelaskan ide atau konsep, menganalisis data, menarik kesimpulan, atau merangkum materi yang telah dibaca peserta didik dengan cara atau kata-katanya sendiri.

2. Indikator dalam Pemahaman

Menurut *Anderson, L dan Krathwohl* memiliki beberapa indikator yang dapat menjadi tolak ukur bahwa peserta didik telah mencapai pemahaman diantaranya:

- a. Menafsirkan (*interpreting*), yaitu proses mengubah satu jenis informasi menjadi jenis informasi lain, misalnya dari kata-kata menjadi visual atau grafik atau sebaliknya, atau dari kata-kata menjadi kata-kata lain, seperti merangkum atau merumuskan ulang.

⁴⁶ Afriani, Andri. "Pembelajaran kontekstual (cotextual teaching and learning) dan pemahaman konsep siswa." *Jurnal Muta'aliyah* 1.1 (2018): 86.

- b. Memberikan contoh (*exemplifying*), yaitu memberikan contoh dari prinsip atau konsep yang memiliki sifat umum. Berikan contoh berdasarkan kemampuan untuk mengenali ciri khas suatu konsep dan kemudian menerapkan ciri-ciri tersebut untuk menghasilkan contoh.
- c. Mengklasifikasikan (*classifying*), mengenali bahwa suatu fenomena atau objek termasuk dalam kategori tertentu;
- d. Meringkas (*summarizing*), membuat membuat suatu pendapat yang mewakili seluruh informasi atau kalimat yang merangkum semua informasi dalam sebuah tulisan.
- e. Menarik kesimpulan (*inferring*), yaitu menemukan suatu pola dalam sekumpulan data atau contoh dikenal sebagai menarik kesimpulan.
- f. Membandingkan (*comparing*), yaitu mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan antara dua hal, konsep, atau keadaan,
- g. Menjelaskan (*explaining*), yaitu pembuatan dan penerapan model sebab-akibat di dalam suatu sistem.⁴⁷

Sedangkan menurut *Benyamin S. Bloom* kategori pemahaman (*Comprehension*) berhubungan dengan kemampuan dalam menerangkan pengetahuan atau sebuah informasi yang telah diketahui menggunakan kata-katanya sendiri.⁴⁸ pemahaman dalam *Bloom* dibedakan jadi tiga antara lain:

⁴⁷ Krathwohl, David R., and Lorin W. Anderson. "Kerangka landasan untuk pembelajaran pengajaran dan asesmen." (2019). Hal. 25

⁴⁸ Marta, Muhammad Afif, Dimas Purnomo, and Gusmamel Gusmamel. "Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran." *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3.1 (2025): 232.

- a. Penerjemah (*translasi*) yaitu kemampuan untuk memahami suatu konsep yang disajikan dengan cara yang berbeda dari pernyataan asli yang telah diketahui sebelumnya.
- b. Penafsiran (*interpretasi*) adalah penjelasan atau ringkasan mengenai suatu komunikasi, seperti menampilkan berbagai data sosial yang direkam, diubah, atau disusun dalam bentuk lain seperti grafik, tabel, atau diagram.
- c. Eksplorasi adalah proses memperluas kecenderungan melampaui fakta untuk menetapkan keterkaitan, dampak, pengaruh, dan konsekuensi sesuai dengan kondisi fenomena sejak awal dan membuat pernyataan spesifik untuk membahas kesimpulan dalam sebuah karya sastra.⁴⁹

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman dalam belajar, terbagi menjadi dua kategori: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri orang yang sedang belajar, sedangkan faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri.

a. Faktor Internal

1) Aspek kondisi fisik peserta didik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hibatulloh. anak-anak yang berada dalam kondisi fisik yang baik lebih mampu

⁴⁹ Gunawan, Imam, and Anggarini Retno Palupi. "Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian." *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran* 2.02 (2016).

berkonsentrasi dan memahami instruksi lisan maupun tertulis dari pendidik. Kondisi ini memberikan dampak positif dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.⁵⁰

2) Aspek psikologi berupa intelegensi peserta didik

Djarwo berpendapat bahwa intelegensi atau kecerdasan memainkan peran penting dalam proses pendidikan karena mempengaruhi keberhasilan akademis peserta didik. Kemampuan untuk berpikir secara logis, menganalisis informasi, memecahkan masalah, dan belajar dari pengalaman semuanya berkaitan dengan kecerdasan.⁵¹

3) Aspek sikap peserta didik

Menurut tingkat keterlibatan seseorang dalam proses belajar sangat dipengaruhi oleh sikapnya. Pemahaman terhadap materi belajar akan meningkat jika seseorang memiliki sikap positif terhadap belajar. Sebaliknya, hal ini tidak berlaku jika seseorang memiliki sikap negatif terhadap belajar.⁵²

4) Aspek minat peserta didik

Salah satu faktor utama yang mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari adalah tingkat minat mereka. Minat belajar didefinisikan sebagai ketertarikan peserta

⁵⁰ Hibatulloh, H. M. "Pengaruh Aktivitas fisik Terhadap Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan Учредмелу: State University of Malang (UM)* 4.2 (2024): 18.

⁵¹ Djarwo, Catur Fathonah. "Analisis faktor internal dan eksternal terhadap motivasi belajar kimia siswa SMA Kota Jayapura." *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram* 7.1 (2020): 5.

⁵² Fadhilatul Ilmah and Nurul Ratnawati, "Analisis Pemahaman Belajar Peserta Didik Kelas VII Pada Materi Peran Pelaku Ekonomi Dalam Pembelajaran IPS," *Media Komunikasi FPIPS* 24, no. 2 (2025): 68,.

didik terhadap suatu mata pelajaran, yang mendorong keterlibatan aktif dan kemauan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Seseorang akan lebih memperhatikan dan berusaha lebih keras untuk memahami materi yang dipelajarinya jika ia lebih tertarik padanya.⁵³

5) Aspek motivasi peserta didik

Menurut Harras keinginan yang mendorong seseorang untuk bertindak dikenal sebagai motivasi. Motivasi terbagi menjadi dua jenis: ekstrinsik dan intrinsik. Proses belajar dipengaruhi lebih kuat dan berkelanjutan oleh motivasi intrinsik, yang berasal dari dalam diri. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik berasal dari sumber eksternal, seperti pengajar yang menarik; motivasi ini memiliki dampak yang singkat namun signifikan terhadap keterlibatan peserta didik.⁵⁴

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan fisik sekolah

Menurut pendapat Legiwati Infrastruktur dan fasilitas berperan dalam membantu peserta didik meraih kesuksesan selama proses belajar-mengajar. Selain itu, karena tata letak tempat duduk merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan sekolah mempengaruhi peserta didik dalam proses belajar dan tata

⁵³ Maulana Ishak and I. Nyoman Sujana, "Penerapan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik MA Hidayatullah Jembrana," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 16, no. 1 (2024): 39,

⁵⁴ Harras, Hadyati. "Peran Lingkungan Kerja dan Kompensasi dalam Meningkatkan Motivasi Kerja Dosen." *SCIENTIFIC Journal Of Reflection: Economic, Accounting, Management and Business* 8.1 (2025): 300.

letak tempat duduk peserta didik berdampak pada pemahaman belajar.⁵⁵

2) Strategi pembelajaran

Keberhasilan peserta didik dalam proses belajar-mengajar dapat dipengaruhi oleh penerapan strategi belajar yang tepat. Metode pengajaran juga turut mendukung hal ini karena keduanya saling melengkapi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3) Metode pendidik mengajar di kelas

Menurut Muttaqin, memilih metode pembelajaran yang tepat sangat penting untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan meninggalkan kesan yang mendalam bagi mereka.⁵⁶

4) Model pembelajaran

Pembelajaran peserta didik di kelas dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Selain itu, model pembelajaran sangat penting untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan memecahkan masalah.⁵⁷

⁵⁵ Legiwati, Nanik. "Pengaruh pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 3 Grati Satap Kabupaten Pasuruan." *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS* 10.2 (2016): 299.

⁵⁶ Muttaqin, Ahmad Izza, et al. "Implementasi Metode Talking Stick Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Merdeka Summersari Srono." *INCARE, International Journal of Educational Resources* 2.2 (2021): 206.

⁵⁷ Ilmah and Ratnawati, "Analisis Pemahaman Belajar Peserta Didik Kelas VII Pada Materi Peran Pelaku Ekonomi Dalam Pembelajaran IPS."

5) Media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dianggap bermanfaat bagi pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran yang sulit. Sementara media audio visual, seperti video pembelajaran memberikan contoh-contoh yang lebih konkret dan relevan dengan kehidupan nyata mengenai materi pelajaran, media visual, seperti gambar dan ilustrasi, membantu peserta didik memvisualisasikan konsep-konsep yang sedang mereka pelajari.⁵⁸

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran merupakan hal yang paling utama dalam pendidikan di sekolah. Kegiatan pembelajaran memiliki komponen yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Komponen-komponen dari kegiatan pembelajaran antara lain pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan.⁵⁹ Untuk menghubungkan dari setiap komponen memerlukan kesiapan pendidik sebagai pengajar agar dapat menarik minat dan rasa ingin tahu peserta didik untuk belajar lebih mendalam mengenai materi yang disampaikan. Kesiapan pendidik bisa berupa mempersiapkan media pembelajaran terkait materi yang akan disampaikan pendidik.

Media pembelajaran adalah alat untuk berkomunikasi yang berguna untuk memberikan materi pembelajaran dari pemimpin belajar sebagai pemberi informasi kepada penerima informasi yaitu peserta didik.

⁵⁸ Ibid.,

⁵⁹ Muhammad Ragil Kurniawan, "Analisis Karakter Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik" *Jinop Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 3, No. 3 (Mei 2017), Hal. 492

Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai langkah yang sengaja dibuat untuk membantu peserta didik agar belajar lebih baik dan mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.⁶⁰ Menurut Arief S. Sadiman media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima sehingga dapat menumbuhkan pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung.⁶¹

Dari beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah semua alat komunikasi yang dapat membantu pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik agar memudahkan peserta didik untuk menerima, menumbuhkan pikiran, perasaan, minat, dan perhatian terhadap informasi yang berupa materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Proses pembelajaran dapat optimal dengan bantuan media pembelajaran yang tepat. Maka dari itu, kesesuaian dalam pemilihan media pembelajaran sangat diperlukan. Pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan kebutuhan peserta didik, keadaan lingkungan, sarana dan prasarana hal itu dilakukan agar media pembelajaran tepat sasaran dan efektif sesuai kebutuhan. Menurut Soeparna kriteria pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

⁶⁰ Tim Pusdiklat Pegawai, *Modull 04 Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Dan Pelatihan Teknis Kegiatan Belajar Mengajar Bagi Pamong Belajar*, (Depok : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Pusat Pendidikan Dan Pelatihan Pegawai, 2016), 2.

⁶¹ Hamzah Pagarra, dkk, *(Media Pembelajaran)*, (Gunungsari : Badan Penerbit UNM, 2022), 5

- a. Pendidik harus mengetahui setiap karakteristik media agar sesuai dengan kebutuhan.
- b. Pendidik harus memilih media yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- c. Media yang dipilih pendidik harus sesuai dengan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- d. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran.
- e. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan usia, tahap perkembangan peserta didik.
- f. Pemilihan media harus sesuai dengan konteks dan kondisi lingkungan di mana media tersebut akan digunakan.⁶²

3. Media Pembelajaran Menurut Gaya Belajar

Media pembelajaran memiliki beragam fungsi dan manfaat. Salah satunya adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi sehingga peserta didik dapat mengalami peningkatan dalam belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Smaldino, dkk tugas utama pendidik adalah memenuhi kebutuhan dan keunikan peserta didik supaya mereka bisa mencapai hasil yang maksimum dalam belajar.⁶³

Karakteristik peserta didik pada dasarnya dapat dilihat dari beberapa sudut pandang salah satunya adalah gaya belajar. Gaya belajar peserta didik adalah penjelasan tentang bagaimana orang belajar atau bagaimana setiap

⁶² Ibid., Hal. 91.

⁶³ Muhammad Ragil Kurniawan, "Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 3, no. 1 (2017): 491.

orang fokus pada proses dan menguasai materi yang menantang dan baru dari berbagai sudut pandang.⁶⁴ Penyesuaian gaya belajar peserta didik dengan media pembelajaran merupakan sebuah proses dalam peningkatan keefektifan pembelajaran. Ada banyak cara yang digunakan oleh para ahli untuk melakukan pembagian gaya belajar salah satunya adalah gaya belajar menurut *Deporter* dkk bahwa ada tiga kelompok pengklasifikasian gaya belajar yaitu visual, auditori dan kinestetik.⁶⁵ Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing kelompok gaya belajar:

a. Gaya belajar visual

Belajar dengan melihat adalah gaya belajar visual. Mata atau penglihatan sangat penting bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual. Dalam hal ini, strategi mengajar guru sebaiknya fokus pada media dan demonstrasi. Dorong mereka untuk menggunakan benda yang terkait pelajaran, menunjukkan alat mengajar langsung kepada anak-anak, atau menggambar di papan tulis. Untuk memahami materi, anak-anak dengan gaya belajar visual perlu bisa membaca bahasa tubuh dan ekspresi wajah guru. Untuk melihat dengan jelas, mereka biasanya duduk di depan. Mereka belajar lebih cepat dengan menggunakan alat bantu visual (seperti diagram, buku ajar bergambar, dan video) serta berpikir dalam bentuk gambar di kepala mereka. Peserta didik visual suka mencatat untuk mendapatkan

⁶⁴ Ibid., 494

⁶⁵ Muhammad Ragil Kurniawan, "Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 3, no. 1 (2017): 494.

informasi selama pelajaran. Gaya belajar visual memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Peserta didik lebih mudah mengingat apa yang mereka lihat, bukan apa yang mereka dengar,
- 2) Peserta didik merupakan pembaca yang rajin dan cepat,
- 3) Sulit mengingat apa yang didengar dan harus ditulis ulang untuk mempermudah mengingat,
- 4) Sering tahu apa yang ingin dikatakan tapi susah memilih kata yang tepat, dan terus minta orang mengulang perkataannya kecuali ada yang tertulis.

Kelebihan dari peserta didik yang memiliki gaya belajar visual adalah mampu membaca, mengeja, mengingat pelajaran, mengingat detail dan warna, serta mengenali wajah meskipun sering lupa nama, Sedangkan kelemahan dari gaya belajar visual adalah sulit belajar di tempat yang kacau, bising, atau penuh distraksi, sulit memahami guru tanpa bagan atau gambar, dan mudah terganggu kalau materinya membosankan atau tidak disampaikan dengan baik.

b. Gaya belajar auditori

Gaya belajar auditori merujuk pada cara belajar melalui pendengaran. Karena para peserta didik dengan gaya belajar auditori bisa memanfaatkan telinga mereka untuk mengendalikan hasil belajar mereka, bahkan jika itu melibatkan penggunaan alat bantu dengar para guru perlu memperhatikan anak-anak ini. Dengan mendengarkan guru mereka dan ikut serta dalam diskusi lisan, peserta didik dengan gaya

belajar auditori mungkin bisa menangkap hal-hal lebih cepat. Berkat kemampuan dengarnya, mereka mampu memahami makna yang disampaikan lewat kata-kata, nada suara, dan kecepatan berbicara. Gaya belajar auditori dapat ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Senang membaca dengan suara keras, menggerakkan bibir dan berbicara saat membaca, merasa lebih mudah mengeja dengan suara keras daripada menulis,
- 2) Suka berbicara sendiri saat melakukan sesuatu, belajar dengan mendengar dan lebih mudah mengingat apa yang didiskusikan daripada apa yang dilihat.

Kelebihan dari metode belajar auditori salah satunya kemampuan untuk meniru kata-kata orang lain dengan cepat dan mudah, menggunakan tata bahasa yang tepat, dan mempresentasikan atau menceritakan pekerjaan dengan efektif. Sedangkan kekurangan gaya belajar auditori adalah mudah terdistraksi oleh kebisingan dan kesulitan mengingat informasi saat ada yang membaca dengan suara keras.

c. Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar kinestetik melibatkan pembelajaran dengan sentuhan, kerja, dan gerakan. Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik lebih efektif belajar melalui gerakan, sentuhan, dan aksi. Peserta didik ini biasanya sangat butuh aktivitas dan rasa ingin tahu, sehingga sulit bagi mereka untuk duduk diam dalam waktu lama. Jenis pembelajar ini mungkin menyerap informasi melalui sentuhan dan

gerakan. Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Sulit teralihkan oleh lingkungan yang berantakan,
- 2) Mudah mengingat sesuatu melalui latihan dan pengalaman langsung,
- 3) Belajar dengan melakukan dan gerakan,
- 4) Senang dengan permainan yang membuatnya tetap terlibat dan cenderung menggunakan jari sebagai penunjuk saat membaca.

Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik memiliki kelebihan yaitu koordinasi tangan dengan mata yang baik, kemampuan atletik, dan umumnya terlihat rapi. Sedangkan kelemahannya termasuk mudah gelisah dan kesal saat duduk dan mendengarkan dalam waktu lama, butuh istirahat singkat, kesulitan menulis kata-kata, dan kesulitan dengan materi geografi.⁶⁶

D. Museum Virtual Interaktif

1. Pengertian Museum Virtual Interaktif

Pada dasarnya museum ialah suatu tempat dipamerkannya benda-benda fosil, artefak, nilai, tradisi, norma dan sejarah. Museum adalah tempat yang berfungsi untuk menghubungkan orang-orang dari masa lalu dengan masa kini serta melestarikan warisan budaya.⁶⁷ Sedangkan menurut *Douglas* berpendapat bahwa Museum adalah bangunan yang menyimpan

⁶⁶ Putri, Rahma Azzahrah, et al. "Pengaruh gaya belajar terhadap pembelajaran siswa sekolah dasar." *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia* 1.2 (2021): 160-161.

⁶⁷ Prastowo, Rizqi Muhammad, Nurhikmah Budi Hartanti, and Nuzuliar Rahmah. "Penerapan konsep arsitektur naratif terhadap tata ruang pameran pada museum." *Prosiding Seminar Nasional Pakar*. 2019.

berbagai macam benda bersejarah yang digunakan untuk penelitian, pendidikan, dan hiburan.⁶⁸

Virtual Reality adalah penggunaan teknologi yang dapat membuat individu dapat berinteraksi dengan lingkungan yang disimulasikan oleh komputer.⁶⁹ Model Virtual adalah media kognitif dalam pendidikan mendasar yang memungkinkan penggunaanya (peserta didik, mahasiswa, atau siapa pun yang memiliki minat kuat pada suatu subjek tertentu) untuk berinteraksi dengan model 3D dan agen dalam dunia virtual.⁷⁰

Media Interaktif penggabungan media digital, seperti teks elektronik, grafik, musik, dan gambar bergerak, ke dalam lingkungan digital terstruktur yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan data untuk tujuan tertentu dikenal sebagai media interaktif.⁷¹

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa museum virtual interaktif adalah tempat dipamerkannya bermacam benda warisan budaya dan benda bersejarah dalam bentuk digital dengan model 3D yang berfungsi menghubungkan peristiwa masa lalu ke masa kini menggabungkan berbagai media digital seperti audio, video, game interaktif dan lain sebagainya.

⁶⁸ SEPTIA, MESSA. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Virtual Tour Museum Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas IV SD Islam Al Azhar 54 Pekanbaru". Diss. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU, 2024.

⁶⁹ Ibid.,

⁷⁰ Sumpeno, Surya, et al. "Ragam teknologi informasi untuk revitalisasi museum." *Seminar Nasional Otomasi Industri dan Teknologi Informasi*. Vol. 1. 2015.

⁷¹ Rudi Yulio Arindiono et al., *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD*, n.d.

2. Komponen *virtual reality*

Virtual reality memiliki beberapa komponen yang terdiri atas beberapa elemen utama yang bekerja sama untuk menciptakan pengalaman *interactive* dan *immersive*. Komponen tersebut diantaranya:

a. *Head-Mounted Display* (HMD)

HMD (*Head-Mounted Display*) adalah perangkat tampilan yang dipasang di kepala yang menampilkan grafis 3D yang dihasilkan oleh komputer. Smartphone dapat digunakan sebagai perangkat tampilan atau sebagai headgear khusus.

b. *Cover* (penutup)

Penutup pada headset *virtual reality* (VR) melindungi layar dan memudahkan interaksi pengguna dengan dunia virtual. Sensor pelacakan seperti pelacakan kepala, gerakan, dan mata dapat dipasang pada penutup.

c. *Display* (layar)

Layar tersebut adalah monitor yang menampilkan proyeksi gambar tiga dimensi. Dapat berupa sebuah smartphone yang terhubung ke aplikasi *virtual reality* (VR) dapat berfungsi sebagai layar pada beberapa headset VR.

d. Lensa

Lensa adalah komponen untuk memfokuskan gambar dari layer ke mata pengguna. Dengan adanya lensa dapat memberikan pengalaman yang lebih realistis dan *immersive*.

e. *Eye Tracking* (pelacakan mata)

Pelacakan mata adalah sensor yang berguna memantau pergerakan mata pengguna. Avatar pengguna dalam *virtual reality* (VR) dapat berinteraksi dengan pengguna lain di lingkungan virtual dengan bantuan pelacakan mata.⁷²

3. Kelebihan dan kekurangan Museum Virtual Interaktif

Dalam semua media pasti memiliki kekurangan dan kelebihan dalam pengembangannya. Begitu pula dalam media Museum Virtual Interaktif juga memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a. Kelebihan Museum Virtual Interaktif

- 1) Dapat mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik saat belajar dengan menggunakan museum virtual dalam materi sejarah.⁷³
- 2) Sebagai alternatif menumbuhkan minat dan kesadaran sejarah peserta didik sejak dini di tingkat sekolah dasar⁷⁴
- 3) Dapat diakses mudah dengan menggunakan *smartphone*, *tablet* dan PC.
- 4) Memberikan pembelajaran lebih bermakna pada setiap multimedia interaktif yang disajikan.
- 5) Dapat membantu mempermudah penyampaian materi saat pembelajaran.

⁷² Pringgodigdo, Lndhu Hanggoro. *Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Reality (VR) dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Perawatan Roda dan Ban Kelas XI TKR SMK N 3 Semarang*. Diss. Universitas Ivvet, 2025. Hal. 405.

⁷³ Abduloh Arif Robin and Jumardi Jumardi, "Museum Virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah," *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual* 8, no. 3 (2023): 629,

⁷⁴ Gery Erlangga et al., "Museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah pada program Kampus Mengajar 2 di SDI Azzahro Tangerang," *Historiography* 2, no. 3 (2022): 453,

b. Kekurangan Media Museum Virtual Interaktif

- 1) Pengaplikasiannya harus didukung dengan adanya teknologi di sekolah seperti Internet, *smartphone*, PC atau perangkat digital lainnya.
- 2) Pengembangan ini memerlukan tim ahli multimedia, desain grafis, ahli materi, perancang pembelajaran dan memerlukan waktu yang lama untuk mengembangkan media.

E. Aplikasi Millealab

Millealab adalah sebuah aplikasi yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran terutama di zaman digital yang termasuk dalam media pembelajaran yang serupa dengan bermain game secara individu atau kelompok. Penggunaan MillieaLab dapat memberikan pengalaman baru kepada peserta didik dalam bentuk permainan.⁷⁵ Dalam Platform Millelab menawarkan dua fitur yaitu fitur Millealab *Viewer* untuk peserta didik yang menggunakan konten pendidikan, dan fungsi Millealab *Creator* untuk pendidik yang akan memproduksi konten pendidikan.

1. Fitur-fitur Aplikasi Millealab *Creator*

- a. Tersedia ribuan aset 3D siap pakai,
- b. Fitur aset *skybox* atau layar langit,
- c. Fitur BGM (*Background Music*),
- d. Fitur rekam dan unggah audio narasi informasi,

⁷⁵ Arifin, Chindi Widiya, Wika Hardika Legiani, and Ria Yuni Lestari. "Pengaruh Media Pembelajaran Millea Lab Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Kota Serang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila)." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11.02 (2025): 434

- e. Fitur unggah gambar dan video,
- f. Tersedia ratusan template konten siap pakai yang dapat dimodifikasi,
- g. Fitur kuis untuk melakukan penilaian,
- h. Fitur berbagi scene,
- i. Fitur kelas,
- j. Fitur unggah 3D, *skybox*, dan BGM,
- k. Fitur *autosave* dan *preview animation*,
- l. Fitur *pickable*.

2. Fitur-fitur Aplikasi Millealab Viewer

- a. Fitur sistem galeri untuk menyimpan seluruh konten melalui menu eksplorasi,
- b. Fitur sistem interaksi dengan berbagai aset,
- c. Fitur sistem kelas untuk mengakses materi yang telah dipelajari
- d. Mode VR, mode 360, dan *Non-gyro*. mode VR memberikan pengalaman untuk mengakses konten dengan cara interaktif dan realistis, mode 360 digunakan untuk mengakses konten dalam sudut pandang 360 derajat, dan mode *Non- gyro* digunakan untuk mengakses konten dengan tombol *swipe* tanpa *gyroscope* pada smartphone.
- e. Dukungan *bluetooth controller*,
- f. Fitur sistem kuis untuk pengambilan tes dan penilaian,
- g. Fitur manajemen data *storage*.⁷⁶

⁷⁶ Pringgodigdo, Lndhu Hanggoro. Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Reality (VR) dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Perawatan Roda dan Ban Kelas XI TKR SMK N 3 Semarang. Diss. Universitas Ivet, 2025. Hal 29.

F. Karakteristik Peserta Didik

1. Pengertian karakteristik

Menurut Hamzah B. Uno karakteristik adalah Ciri-ciri setiap peserta didik, termasuk minat, sikap, kemauan untuk belajar, gaya belajar, kemampuan kognitif, dan pengetahuan awal yang pernah dimiliki. Karakteristik menurut Moh. Uzer Usman adalah berpedoman pada kepribadian seseorang, gaya hidup, dan nilai-nilai yang secara konsisten berkembang untuk membentuk perilaku yang lebih baik.

Pendidik bertanggung jawab mengenali dan memahami karakteristik peserta didik mereka, karena hal ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, yang mengatur bahwa pengembangan pembelajaran harus mempertimbangkan tuntutan, bakat, minat, kebutuhan, dan minat peserta didik,

Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang unik, begitu pula dengan potensi mereka. Keragaman karakteristik ini berasal dari berbagai faktor yang mempengaruhi mereka, yaitu faktor bawaan dan faktor lingkungan. Tentu saja, hal ini bergantung pada latar belakang masing-masing peserta didik. Artinya, pendidik harus memahami karakteristik peserta didiknya agar dapat membantu mereka mengembangkan potensi melalui proses pembelajaran.

2. Karakteristik Peserta Didik Kelas VI

Peserta didik kelas VI dengan rentan umur 11-12 tahun sudah mulai memasuki masa awal remaja. mereka sepenuhnya mampu menerima, memahami, dan mempertimbangkan berbagai sudut pandang; mereka mulai berpikir secara hipotesis, mempertimbangkan berbagai kemungkinan, dan berpikir secara logis; mereka menjadi lebih berorientasi pada tujuan; mereka mungkin mengembangkan minat khusus yang menjadi sumber motivasi; kondisi emosional anak usia sekolah dapat mempengaruhi perkembangan kognitif; mereka mulai memahami aspek-aspek dunia dewasa, seperti uang dan membaca jam.

Menurut *Piaget* pada usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret yang ditandai dengan perkembangan pemikiran yang terstruktur dan rasional. *Piaget* melihat tahap konkret sebagai titik balik yang penting dalam perkembangan kognitif anak.⁷⁷ Anak-anak pada tahap ini sudah cukup dewasa untuk melakukan penalaran logis, tetapi mereka hanya dapat menerapkan logika pada objek-objek yang nyata. Pada umur 12 tahun peserta didik memperoleh kemampuan untuk mengolah konsep-konsep dalam pikiran mereka tanpa menggunakan manipulasi fisik guna berpikir secara abstrak. Pada tahap remaja mampu melakukan perhitungan matematis, berpikir kreatif, berpikir abstrak, dan memahami konsekuensi dari tindakan tertentu.

⁷⁷ Rizqiyati, Isfi, et al. "Penelitian teori perkembangan Piaget tahap operasional konkret pada usia 11-12 tahun terhadap hukum kekekalan volume." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*. Vol. 6. 2023. Hal.26

G. Macam-Macam Perlawanan

1. Topik Macam-Macam Perlawanan

Topik macam-macam perlawanan ini diajarkan di kelas VI yang bertujuan untuk mengenal dan meneladani sikap juang para pahlawan untuk melawan penjajah, sebagaimana isi dalam modul ajar dibawah ini:

Cakupan Materi dalam Modul Ajar

MODUL AJAR PENDEKATAN DEEP LEARNING	
A. Informasi Umum	
1. Identitas Penulis	
Penyusun :	Lailatul Chusna, S.Pd
Satuan Pendidikan :	SD NEGERI PAGUNG I
Jenjang Sekolah :	Sekolah Dasar (SD)
Tahun Ajaran :	2025/2026
Mata Pelajaran :	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase :	C
Kelas/Semester :	VI/ I (Ganjil)
Bab 2 :	Cerita tentang Indonesia Kita
Topik :	A. Kedatangan Bangsa-Bangsa Asing di Indonesia B. Macam-Macam Perlawanan C. Kemerdekaan dan Peristiwa di Sekitarnya
Alokasi Waktu :	27 JP
2. KOMPETENSI AWAL	
• Pemahaman dasar tentang konsep negara dan bangsa. • Pengetahuan awal tentang keberagaman di Indonesia. • Pengalaman belajar sejarah atau cerita masa lalu. • Keterampilan dasar dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan	
3. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
• Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME • Kewargaan • Penalaran Kritis • Kreativitas • Kolaborasi • Kemandirian • Kesehatan • Komunikasi	
4. PELAKSANAAN 7 KEBIASAAN ANAK INDONESIA HEBAT	
• Bangun Pagi : Pada jam berapa kamu biasanya bangun pagi? • Beribadah : Apakah kamu selalu tepat waktu dalam melaksanakan ibadah? • Berolahraga : Apa jenis olahraga yang kamu lakukan? • Makan Sehat dan Bergizi : Apa saja menu makan sehat dan bergizi yang biasanya kamu konsumsi? • Gemar Belajar : Buku apa saja yang kamu baca dalam seminggu terakhir?	

• Bermasyarakat : Kegiatan apa saja yang kamu lakukan bersama masyarakat atau lingkungan sekitar?. Siapa saja orang yang terlibat dalam kegiatan tersebut dan bagaimana perasaanmu saat berpartisipasi? • Tidur Cepat : Pada jam berapa kamu biasanya tidur di malam hari?
5. SARANA DAN PRASARANA
<u>Sumber Belajar :</u> • Buku Panduan Guru dan Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam Sosial untuk SD/MI Kelas VI. Penerbit Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Tahun 2022, Penulis Amalia Fitri, Anggayudha A. Rasa, dkk. • Internet dan media cetak lainnya. • Lingkungan sekitar <u>Alat dan Bahan :</u> <u>Pengenalan Tema</u> • Lini Masa Ceritaku • Perlengkapan, alat tulis, alat mewarnai, kertas karton, gunting/pemotong, lem/perekat • Persiapan lokasi : pengaturan tempat duduk berkelompok <u>Topik A: Kedatangan Bangsa-Bangsa Asing di Indonesia</u> • Peta Penjelajahan Samudra • Perlengkapan lem/perekat.alat tulis, alat mewarnai, buku tulis, kertas karton, gunting/pemotong, • Persiapan lokasi pengaturan tempat duduk berkelompok. • Peta dunia • Video Kedatangan Bangsa-bangsa Eropa dapat diunduh di Youtube salah satunya, yaitu: https://www.youtube.com/watch?v=EwPpLbsflmM (atau bisa channel lainnya yang dirasa sesuai dengan topik). <u>Topik B: Macam-Macam Perlawanan</u> • .Album Pahlawan • Perlengkapan alat tulis, alat mewarnai, buku tulis, kertas karton, gunting/pemotong, lem/perekat. • Persiapan lokasi pengaturan tempat duduk berkelompok <u>Topik C: Kemerdekaan dan Peristiwa di Sekitarnya</u> • Album Pahlawan (Lampiran 2.3) • Perlengkapan: alat tulis, alat mewarnai, buku tulis, kertas karton, gunting/pemotong, • lem/perekat. • Persiapan lokasi pengaturan tempat duduk berkelompok. • Proyek Pembelajaran • Material sesuai kebutuhan pementasan. • Persiapan lokasi: area kelas/halaman sekolah untuk pementasan/
6. TARGET PESERTA DIDIK
Reguler/Tipikal
7. MODEL PEMBELAJARAN
Problem-Based Learning dengan pendekatan Deep Learning.
B.KOMPETENSI INTI
1. TUJUAN PEMBELAJARAN
<u>Tujuan Pembelajaran Bab 2</u> • Mengetahui sejarah, baik tokoh maupun periodisasinya di Indonesia serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. • Menceritakan kembali bagaimana perjuangan bangsa Indonesia melawan imperialisme dan mencapai kemerdekaan.

• Merefleksikan semangat juang para pahlawan dan meneladani perjuangan pahlawan yang diimplementasikan dalam tindakan nyata di kehidupan sehari-hari <u>Tujuan Pembelajaran Per Tahapan</u> <u>Pengenalan Tema</u> • Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan. • Peserta didik mengetahui apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. • Peserta didik membuat rencana belajar. <u>Topik A: Kedatangan Bangsa-Bangsa Asing di Indonesia</u> • Peserta didik mengenal sejarah kedatangan bangsa-bangsa asing (Eropa) ke Indonesia baik tokoh maupun periodisasinya. • Peserta didik mampu menceritakan kembali sejarah kedatangan bangsa-bangsa asing (Eropa) ke Indonesia. <u>Topik B: Macam-Macam Perlawanan</u> • Peserta didik mengenal sejarah perlawanan rakyat Indonesia terhadap bangsa Eropa yang menjajah Indonesia baik tokoh maupun periodisasinya. • Peserta didik mampu menceritakan kembali sejarah perlawanan rakyat Indonesia terhadap penjajahan <u>Topik C : Kemerdekaan dan Peristiwa di Sekitarnya</u> • Peserta didik mengenal peristiwa penting menjelang kemerdekaan baik tokoh maupun periodisasinya. • Peserta didik mampu menceritakan kembali peristiwa penting menjelang kemerdekaan. Peserta didik mampu merefleksikan semangat juang para pahlawan. • Peserta didik mampu meneladani perjuangan pahlawan yang diimplementasikan dalam tindakan nyata di kehidupan sehari-hari. <u>Proyek Belajar</u> • Peserta didik mampu menceritakan kembali perjuangan bangsa Indonesia melawan para penjajah melalui kegiatan seni pertunjukan. • Peserta didik mampu merefleksikan semangat juang para pahlawan melalui seni pertunjukan.	2. ASESMEN
<u>Asesmen formatif</u> • Asesmen diagnostik Tes kognitif (berupa tes tertulis) dan atau non kognitif sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. • Mengumpulkan data kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan dicapai (pertanyaan lisan atau observasi). dan diinterpretasikan untuk rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya. <u>Asesmen sumatif</u> Tes akhir unit, tes akhir bab, dan tes prestasi.	3. PEMAHAMAN BERMAKNA
Pada bab ini, peserta didik akan mengenal sejarah negara Indonesia yang dimulai dari kedatangan bangsa-bangsa Eropa ke Nusantara sampai perjuangan rakyat Indonesia dalam melawan para penjajah meraih kemerdekaan. Melalui kegiatan literasi dan diskusi peserta didik diharapkan mampu mengenali sejarah bangsanya. Selain itu, peserta didik juga diharapkan dapat memetakan informasi dan menceritakan kembali sejarah bangsa Indonesia yang digambarkan dalam bentuk lini masa. Pada akhir pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu merefleksikan cerita sejarah	

bangsa Indonesia baik dari tokoh, periodisasi, dan kronologi kejadian. Peserta didik dapat meneladani tokoh dan semangat perjuangan bangsa Indonesia mencapai kemerdekaan dalam kehidupannya sehari-hari.

Dari sekilas modul diatas dapat diketahui bahwa materi macam-macam perlawanan terbukti diajarkan di kelas VI yang terdapat di semester I pada topik II dari bab yang bertema cerita tentang Indonesia kita. Pada topik macam-macam perlawanan mencakup beberapa pembahasan diantaranya:

a. Perang Jawa Perjuangan Pangeran Diponegoro

Perang Jawa atau Perang Diponegoro dipicu oleh intervensi Belanda di Surakarta dan Yogyakarta, termasuk perilaku budaya Barat yang tidak sesuai, kenaikan pajak, serta pemasangan patok jalan di tanah leluhur Kesultanan Yogyakarta. Pangeran Diponegoro melawan dengan taktik gerilya yang efektif, sehingga Belanda di bawah pimpinan Jenderal de Kock terpaksa mendatangkan bala bantuan dari berbagai wilayah dan menggunakan strategi Benteng Stelsel untuk mempersempit ruang gerak pasukan Diponegoro. Akhirnya, Belanda menangkap Pangeran Diponegoro dengan cara licik saat perundingan dan mengasingkannya ke Makassar hingga wafat pada tahun 1855. Karena besarnya kerugian yang diderita Belanda, perang ini disebut sebagai *The Great War* oleh orang Eropa dan memicu munculnya ide kebijakan *cultuurstelsel*.

b. Perang Padri Perjuangan Tuanku Imam Bonjol

Perang Padri di Sumatera Barat bermula dari konflik internal antara kaum adat dan kaum agama (kaum Padri) terkait praktik

keagamaan. Kaum adat yang terdesak kemudian meminta bantuan Belanda, yang dimanfaatkan oleh pihak Belanda untuk memperluas kekuasaan mereka di wilayah Minangkabau. Perlawanan kaum Padri, yang kemudian dipimpin oleh Tuanku Imam Bonjol setelah Datuk Bandaro wafat, menggunakan taktik gerilya yang sempat membuat Belanda kewalahan dan memicu gencatan senjata pada tahun 1825. Namun, setelah Belanda berhasil memenangkan Perang Jawa, mereka mengalihkan fokus kembali ke Sumatera Barat dengan kekuatan penuh. Hal ini berujung pada pertempuran hebat di daerah Agam pada tahun 1833, hingga akhirnya Tuanku Imam Bonjol ditangkap pada 25 Oktober 1837. Beliau kemudian diasingkan ke berbagai tempat seperti Cianjur, Ambon, hingga terakhir di Manado, tempat beliau wafat pada tahun 1864 dan dimakamkan di Kampung Pineleng.

c. Masa Pergerakan Nasional

Penderitaan rakyat Indonesia akibat penjajahan yang bersifat kedaerahan menyebabkan perlawanan sebelumnya mengalami kegagalan. Hal ini mendorong kaum terpelajar untuk berjuang secara lebih modern melalui organisasi, yang menandai lahirnya masa pergerakan nasional. Pergerakan ini dipicu oleh beberapa faktor, yaitu kejayaan kerajaan masa lalu, penderitaan rakyat, munculnya golongan cendekiawan, masuknya paham nasionalisme dan demokrasi, serta kebangkitan nasional di negara tetangga. Dalam perkembangannya, organisasi-organisasi tersebut terbagi menjadi masa awal (seperti Budi Utomo dan Sarekat Dagang Islam), masa radikal (seperti Perhimpunan

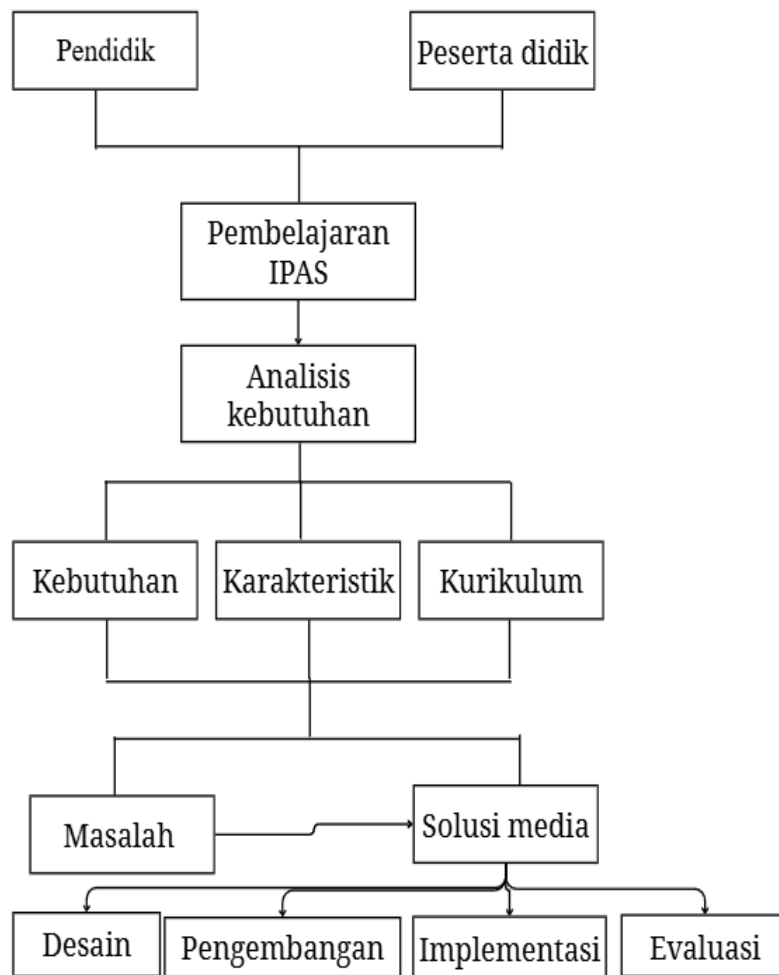
Indonesia dan PKI), serta masa moderat yang bersedia bekerja sama dengan pemerintah Hindia Belanda (seperti GAPI dan MIAI). Pergerakan nasional ini akhirnya menjadi cikal bakal peristiwa Sumpah Pemuda pada 28 Oktober 1928 serta diperdengarkannya lagu kebangsaan Indonesia Raya ciptaan W.R. Soepratman.

d. Kedatangan Penjajahan Jepang

Pendudukan Jepang di Indonesia dimulai setelah serangan terhadap *Pearl Harbor* pada 8 Desember 1941, yang memicu Perang Asia Timur Raya. Pasukan Jepang mendarat di Pulau Jawa pada 1 Maret 1942 dan berhasil menguasai Batavia empat hari kemudian, hingga akhirnya Sekutu menyerah tanpa syarat pada 8 Maret 1942. Jepang menduduki Indonesia untuk mengeksploitasi kekayaan alam seperti minyak bumi, batu bara, serta hasil pertanian guna mendukung perang, dan mereka mempekerjakan rakyat Indonesia sebagai *romusha* dengan tindakan yang sangat kejam. Menjelang akhir pendudukan pada pertengahan tahun 1945, dibentuk BPUPKI untuk mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Janji kemerdekaan tersebut dilanjutkan dengan pembentukan PPKI yang terdiri dari berbagai perwakilan wilayah. Namun, sebelum PPKI bersidang, peristiwa pengeboman atom di Hiroshima dan Nagasaki memaksa Jepang menyerah kepada Sekutu. Peristiwa ini menjadi pembuka jalan bagi bangsa Indonesia untuk meraih kemerdekaan melalui usaha sendiri.

H. Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir



I. Tahapan Penelitian

Gambar 2.2 Bagan Tahapan Penelitian

