

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Konsep Penelitian dan Pengembangan Media Roda Putar

Penelitian dan pengembangan atau dalam istilah bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg and Gall, yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup>

Menurut Sugiyono, produk-produk pendidikan yang dihasilkan dapat berupa kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas untuk model pembelajar tertentu, model unit produksi, model manajemen, sistem pembinaan pegawai, sistem penggajian dan lain-lain.<sup>2</sup> Sukmadinata mengemukakan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software, ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan

---

<sup>1</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, ed. Irfan Fahmi, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2016).

<sup>2</sup> Sudaryono.

pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.<sup>3</sup> Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (R & D) adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tidak hanya menghasilkan produk, hasil penelitian ini yang berawal dari menganalisis kebutuhan peserta didik kemudian diuji kevalidan dari suatu produk yang dihasilkan. Dalam hal ini, salah satu tujuan penelitian yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui kevalidan media roda pada pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi kelas IV di SDN 1 Kedungkumpul.

## **B. Media Pembelajaran**

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

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar.<sup>4</sup> Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>5</sup> Menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT), memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses

---

<sup>3</sup> Sri Haryati, "( R & D ) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam," *Academia* 37, no. 1 (2012): 13.

<sup>4</sup> C. Hayes, H. Hardian, and T. Sumekar, "Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia pada Kelompok Usia Dewasa Muda," *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)* 6, no. 2 (2017): 402–16.

<sup>5</sup> Ramli Abdullah, "Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35, <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.

penyampaian pesan. Menurut *National Education Association* (NEA), media merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrument yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.<sup>6</sup>

Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.<sup>7</sup> Akhmad Sudrajat dalam makalah pendidikannya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya.<sup>8</sup> Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik dengan cara dilihat, diraba, dimainkan/dijalankan atau yang lainnya.

---

<sup>6</sup> Mustofa Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran*, ed. Tonni Limbong (Yayasan Kita Menulis, 2020).

<sup>7</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

<sup>8</sup> Umar, "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Tarbawiyah* 11, no. 1 (2014): 131–44.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum media mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.<sup>9</sup>

McKown dalam bukunya "*Audio Visual Aids To Instruction*" mengemukakan empat fungsi media.<sup>10</sup> Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- b. Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pembelajar.
- c. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pembelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.

---

<sup>9</sup> Cepy Riyana, *Media Pembelajaran*, 2nd ed. (Jakarta Pusat: Keenterian Agama RI, 2012).

<sup>10</sup> M. Miftah, "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95, <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>.

- d. Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut *Enciclopedi of Educational Research*, nilai atau manfaat *media* pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir sehingga mengurangi verbalitas.
- b. Memperbesar perhatian peserta didik.
- c. Meletakkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar oleh karena itu pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan bahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara yang lain.
- h. Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pendidik dan murid.
- i. Media pendidikan memberikan pengertian atau konsep yang sebenarnya secara realita dan teliti.
- j. Media pendidikan membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Umar, "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya Dalam Pembelajaran."

Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pembelajar secara seragam.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat pembelajar. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan pembelajar dan merangsang pembelajar bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu pembelajar untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pembelajar dan pembelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pembelajar mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada pembelajar. Namun dengan media, pembelajar dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pembelajar sendiri yang aktif tetapi juga pembelajarnya.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari pembelajar adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pembelajar menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika pembelajar dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang pembelajar tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pembelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pembelajar saja, pembelajar mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pembelajar pasti akan lebih baik.<sup>12</sup>

f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pembelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa,

---

<sup>12</sup> Hayes, Hardian, and Sumekar, "Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda."

kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pembelajar. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan pebelajar dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat.

- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong pebelajar untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan pebelajar untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada pebelajar untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

- h. Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif.

Pemanfaatan media secara baik, seorang pembelajar bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi pebelajar. Seorang pembelajar tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, pembelajar akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar pebelajar, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Hayes, Hardian, and Sumekar.



- i. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat misalnya dapat dijelaskan melalui media gambar pasar dari yang tradisional sampai pasar yang modern, demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media.

- j. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.

Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media. Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dapat kita sajikan di depan pebelajar sewaktu-waktu. Dengan media pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.

- k. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian. Misalnya, proses perkembangan janin dalam kandungan selama sembilan bulan, dapat dipercepat dan disaksikan melalui media hanya dalam waktu beberapa menit saja.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Hayes, Hardian, and Sumekar.

#### 4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Musfiqon, kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus dipenuhi yaitu:

a. Kesesuaian dengan tujuan

Tujuan pembelajaran secara umum mengacu pada tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran.

b. Ketepatan guna

Tepat guna dalam konteks media pembelajaran diartikan sebagai pemilihan media berdasarkan kegunaan. Maksudnya adalah penggunaan media disesuaikan dengan materi yang dipelajari.

c. Keadaan peserta didik

Media yang dipilih harus dapat meningkatkan pengalaman peserta didik, pengembangan pola pikirnya, dan mampu melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

d. Ketersediaan

Media yang digunakan harus tersedia di sekolah, jika media yang dibutuhkan tidak ada, maka pendidik hendaknya membuatnya namun jika pendidik tidak mampu membuatnya, maka menggunakan media alternatif yang ada di sekolah.

e. Biaya kecil

Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media hendaknya seimbang dengan manfaat yang didapat.

- f. Keterampilan pendidik. Pendidik harus mampu mengoperasikan media yang dipilih.
- g. Mutu teknis

Kualitas media memengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Jika kualitas media tidak sesuai dengan standar yang ada, maka informasi atau pesan yang ingin disampaikan dapat terganggu.<sup>15</sup>

Dalam pemilihan media pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Karena media pembelajaran yang tepat ialah ketika dapat merangsang dan melibatkan peserta didik agar aktif dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **5. Macam-Macam Media Pembelajaran**

Berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Media audio

Media audio merupakan media yang menggunakan pendengaran sebagai perantara penyampaian isi media atau mengandalkan suara saja dalam penggunaannya. Mendengarkan sesungguhnya suatu proses rumit yang melibatkan empat unsur yaitu mendengar, memperhatikan, memahami, dan mengingat.

---

<sup>15</sup> Izqy Yuan and Andari Ms, "Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Se-Banten," *Jurnal Pendidikan 2*, no. 1 (2019): 263–75.

b. Media visual

Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang di muat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Unsur-unsur media visual pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Garis adalah kumpulan dari titik-titik diantaranya garis lurus horizontal, garis lurus vertikal, garis lengkung, garis lingkaran, dan garis *zig zag*.
- 2) Bentuk adalah sebuah konsep simbol yang di bangun atas garis-garis atau gabungan garis dengan konsep-konsep lainnya
- 3) Warna digunakan untuk memberi kesan pemisa atau penekanan, juga untuk membangun keterpaduaan, bahkan dapat mempertinggi tingkat relisme dan menciptakan respon emosional tertentu
- 4) Tekstur digunakan untuk menimbulkan kesan kasar dan halus, dan juga untuk memberikan penekanan seperti halnya warna.<sup>16</sup>

c. Media audio-visual

Media audio visual terbagi menjadi dua jenis. Pertama, di lengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit (media audio visual murni), seperti film gerak bersuara, televisi, dan video. Kedua, media visual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan *slide*, OHP dan peralatan visual lainnya. Karakteristik Video sebagai berikut:

- 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu

---

<sup>16</sup> Sjahidul Haq Chotib, "Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran," *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 1, no. 2 (2018): 109–15.

- 2) Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan
- 3) Pesan yang di sampainya cepat dan muda di ingat
- 4) Mengembangkan fikiran dan pendapat para peserta didik
- 5) Mengembangkan imajinasi peserta didik
- 6) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.<sup>17</sup>

Berdasarkan macam-macam media pembelajaran diatas, media roda putar dapat digolongkan sebagai media visual karena media ini hanya melibatkan indra penglihatan peserta didik dan media roda putar memiliki unsur-unsur media visual yaitu berbentuk lingkaran dan *full color*.

## C. Media Roda Putar

### 1. Pengertian Media Roda Putar

Berkembangnya teknologi dan informasi yang begitu pesat dapat mengakibatkan peserta didik cenderung mengahabiskan waktunya dengan bermain *game* dari pada membaca materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dijadikan alternatif untuk menarik perhatian peserta didik. Ada banyak sekali jenis media pembelajaran salah satunya adalah media roda putar. Roda putar adalah media pembelajaran yang dibuat suatu permainan dengan cara memutar roda. Pemain diharuskan memutar roda dan nantinya roda akan berhenti disalah satu petak dari bagian roda. Setiap berhenti disalah satu petak bagian nomor, pemain akan mendapatkan soal.

Menurut Khairunnisa, roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Media pembelajaran roda putar dapat

---

<sup>17</sup> Chotib.

dijadikan solusi pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang suka bermain tetap bermain, namun mereka bermain sambil belajar. Media roda putar dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.<sup>18</sup>

Menurut Redina Simbolon, roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah. Dengan kalimat lain, roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Pada penggunaan roda putar melibatkan seluruh peserta didik sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.<sup>19</sup> Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media roda putar adalah obyek berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan melibatkan peserta didik sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih optimal dan menyenangkan.

## **2. Komponen Media Roda Putar**

Komponen-komponen media roda keberuntungan dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dian Wulandari terdiri dari:

- a. Roda keberuntungan
- b. Kartu pertanyaan
- c. Kotak kartu pertanyaan

---

<sup>18</sup> Mar'atus Solichah et al., "Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar," *Wahana Sekolah Dasar* 28, no. 2 (2020): 51–59, <https://doi.org/10.17977/um035v28i22020p051>.

<sup>19</sup> Redina Simbolon, "Penggunaan Roda Pintar untuk Kemampuan Membaca Anak," *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2019): 66–71, <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1448>.

d. Buku petunjuk.<sup>20</sup>

Komponen media roda putar yang dilakukan oleh Elok Khoirul Muna Mabni Zain terdiri dari:

- a. Papan roda
- b. Kartus soal berbasis HOTS
- c. Buku petunjuk media roda putar.<sup>21</sup>

Sedangkan menurut Nisrina Najla Izzatunnisa terdiri dari:

- a. Roda putar
- b. Kartu pertanyaan dan jawaban ( *Q & A* )
- c. Papan angka
- d. Pion
- e. Buku panduan.<sup>22</sup>

Berdasarkan komponen-komponen media roda putar yang dilakukan oleh penelitian terdahulu maka, media roda putar pada materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi terdiri dari :

- a. Papan roda putar

Papan roda merupakan alat yang berfungsi sebagai penentu pengambilan kartu soal dengan materi sumber daya alam serta pemanfaatayang akan dijawab oleh peserta didik. Roda putar memiliki

---

<sup>20</sup> Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi.”

<sup>21</sup> Zain, “Pengembangan Media Roda Putar pada Materi Keragaman Suku dan Budaya Berbasis HOTS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di MI PSM Padang Kabupaten Tulungagung.”

<sup>22</sup> Izzatunnisa, “Pengembangan Roda Angka Sebagai Media Pembelajaran Tematik bagi Peserta Didik Kelas V SD/MI.”

bentuk lingkaran berdiameter 42 cm yang terbuat dari triplek dan kayu.

Seluruh papan dan triplek dihaluskan dan di cat.

b. Kertu soal

Pada setiap petak terdapat butir soal yang akan diberikan kepada peserta didik. Peserta didik akan dilatih untuk menjawab soal agar dapat memiliki kemampuan berfikir tingkat tinggi.

c. Kartu jawaban

Kartu jawaban boleh dilihat ketika peserta didik sudah berhasil menjawab soal. Hal ini bertujuan sebagai pembanding apakah jawaban yang dikemukakan oleh peserta didik benar atau salah.

d. Buku pedoman

Buku ini digunakan sebagai pedoman atau cara bermain pada media roda putar. Buku pedoman memiliki ukuran A5 dengan dijilid. *Font* pada buku panduan yaitu *Times New Roman* dengan ukuran 12 pt.

### 3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Roda Putar

Langkah-langkah media roda putar yakni:

- a. Peserta didik duduk berkelompok
- b. Perwakilan tiap anggota kelompok maju kedepan secara bergantian
- c. Peserta didik memutar roda putar dan mendapatkan nomor yang berhenti
- d. Selanjutnya peserta didik mendapat kartu berisi pertanyaan, dengan berdiskusi peserta didik menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu.
- e. Jika jawaban benar maka akan mendapat.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Istiana Shofa, Moh Kanzunudin, and Irfai Fathurohman, "Penerapan Model Picture and Picture Berbantuan Media Roda Putar untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi



#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Media Roda Putar

Media yang digunakan peneliti pasti memiliki kelebihan dan kekurangan saat penerapannya. Peneliti juga harus memanfaatkan kelebihan tersebut supaya maksimal dan meminimalisir kekurangan dan media yang ada. Adapun kelebihan dan kekurangan dari media ini antara lain:

##### a. Kelebihan media rodo putar

- 1) Peserta didik lebih aktif dalam menerima materi karena menggunakan media yang menyenangkan yaitu permainan roda pintar.
- 2) Dapat merangsang peserta didik untuk lebih cepat dan bersaing dengan temannya yang lain dengan ketepatan jawabannya.
- 3) Peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran secara langsung yang akan membuat pengalaman baru bagi.
- 4) Media ini dapat mengembangkan sikap sosial peserta didik dengan lingkungan dan temannya.

##### b. Kekurangan media roda putar

- 1) Membutuhkan waktu untuk membuat media yang lumayan lama.
- 2) Waktu yang dibutuhkan kepada peserta didik untuk menjelaskan peraturan dan alur permainan yang cukup lama.
- 3) Media ini tidak dapat diaplikasikan terhadap semua materi, sehingga harus melihat karakteristik materi dan peserta didik.

- 4) Kondisi kelas akan sedikit ramai karena antusias peserta didik.<sup>24</sup>

## **D. Pemahaman Peserta Didik**

### **1. Pengetian pemahaman**

Setiap peserta didik pada dasarnya memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda terhadap setiap pokok bahasan yang disajikan dalam suatu mata pelajaran. Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang diharapkan peserta didik mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya.<sup>25</sup> Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan hapalan. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi.<sup>26</sup> Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuan berfikir yang berbeda-beda setiap peserta didik.

### **2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Peserta Didik**

Menurut Depag RI Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi ajar secara garis besar ada dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.<sup>27</sup>

---

<sup>24</sup> Gita Ageung Puspita (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya) Sari, "Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan Menggunakan Media Roda Pintar di Kelas IV MI Muhammadiyah 02 Pondok Modern Paciran Lamongan," 2019, 55.

<sup>25</sup> Riska Sugiarto, Nurdyansah Nurdyansyah, and Pandi Rais, "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa," *Halaqa: Islamic Education Journal* 2, no. 2 (2018): 201–12, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v2i2.1772>.

<sup>26</sup> Stelie D. Ratumanan, "Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teachingg and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Honoli Journal: Primay Teacher Education* 1, no. 1 (2020): 11–16.

<sup>27</sup> Fransina Thresiana Nomleni and Theodora Sarlotha Nirmala Manu, "Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8, no. 3 (2018): 219–30, <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>.

a. Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, misalnya kematangan berpikir, kesiapan belajar dan motivasi.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, misalnya perencanaan proses pembelajaran, strategi, media serta metode pembelajaran yang digunakan.

Menurut Dewi Kuraesin dan Ruli Setiyadi, faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman sekaligus keberhasilan belajar siswa ditinjau dari segi kemampuan pendidikan adalah:

- a. Tujuan
- b. Pendidik
- c. Peserta didik
- d. Kegiatan
- e. Suasana evaluasi
- f. Bahan dan alat evaluasi.<sup>28</sup>

## **E. Pembelajaran IPS**

### **1. Pengertian Pembelajaran IPS**

Hakikat IPS adalah mata pelajaran sosial yang bersumber dari disiplin ilmu-ilmu Sosial, (seperti: Sosiologi, Ekonomi, Geografi, Antropologi, Ilmu Politik dan Pemerintahan) yang mempelajari manusia

---

<sup>28</sup> Ratumanan, "Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar."

dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat<sup>29</sup>. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah terjemahan atau adaptasi dalam bahasa Indonesia dari istilah bahasa Inggris *social studies* sebagai bidang ilmu yang diajarkan pada sekolah-sekolah (pendidikan dasar samapai pendidikan menengah) di Amerika Serikat, Inggris, dan Australia<sup>30</sup>.

IPS menurut *National Council for the Social Studies* bahwa *Social studi is the integreted study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Whithin the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disiplines as antropology, archeologi, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion and sociology. The primary purpose of social studies is help young people develop the ability to make informed and reasoned decision for public good as citizens of cultural diverse, democratic society in an interdependent world.*<sup>31</sup>

Sapriya menyatakan bahwa IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. IPS merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menyiapkan peserta didik dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat seperti pendapat Mulyasa yang menyatakan bahwa ilmu pengetahuan

---

<sup>29</sup> Ratna Puspita Dewi and Ganes Gunansyah, "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2014): 1–10.

<sup>30</sup> Soebijantoro Soebijantoro, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar," *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 1, no. 01 (2016): 118–24, <https://doi.org/10.25273/pe.v1i01.32>.

<sup>31</sup> Rifki Afandi, "Integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Sebagai Alternatif Menciptakan Sekolah Hijau," *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2013): 98–108, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v2i1.50>.

sosial mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial.<sup>32</sup> Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran sosial yang mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial.

## 2. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut BNSP tujuan mata pelajaran IPS di SD/MI ditetapkan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.<sup>33</sup>

Sedangkan menurut Siradjuddin dan Suhanadji, menjelaskan bahwa secara khusus tujuan pengajaran IPS dapat dikelompokkan menjadi 4 komponen yaitu:

---

<sup>32</sup> Rendy Rinaldy Saputra, "Model Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran Ips," *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)* 7, no. 1 (2019): 19–29, <http://journal.unsika.ac.id/index.php/judika>.

<sup>33</sup> Afandi, "Integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Sebagai Alternatif Menciptakan Sekolah Hijau."

- a. Memberikan kepada peserta didik pengetahuan (knowledge) tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, masa sekarang dan di masa mendatang;
- b. Menolong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan (skills) untuk mencari, mengolah dan memproses informasi;
- c. Menolong peserta didik untuk mengembangkan nilai atau sikap (value) demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat;
- d. Menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk mengambil bagian atau berperan serta dalam kehidupan sosial (*social participation*).<sup>34</sup>

### **3. Pembelajaran IPS Topik Keterkaitan Sumber Daya Alam Dengan Kegiatan Ekonomi**

Sebagai warga negara Indonesia, kita patut bersyukur karena dapat tinggal di negara yang kaya akan sumber daya alam. Indonesia memiliki sumber daya alam yang melimpah, baik di lautan maupun di darat. Bahkan peribahasa Jawa ada yang mengatakan Indonesia merupakan negara yang “gemah ripah loh jinawi”, artinya bahwa Indonesia memiliki kekayaan alam yang melimpah. Sumber daya alam yang ada di bumi ini diciptakan oleh Tuhan dan dimanfaatkan oleh manusia. Sumber daya alam ada yang berasal dari daratan dan juga perairan. Dari daratan kita dapat memanfaatkan tanah untuk bercocok tanam, seperti menanam padi, jagung, juga sayur-sayuran, tidak hanya untuk bercocok tanam, bumi kita juga mengandung minyak

---

<sup>34</sup> Dewi and Gunansyah, “Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.”

dimana kita harus menggalinya untuk dapat mendapatkannya. Dari perairan, 70% wilayah Indonesia terdiri dari laut, sehingga dapat dibayangkan seberapa banyak ikan-ikan yang kita miliki.

Manusia memanfaatkan sumber daya alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Mulai dari sumber daya alam yang dapat diolah menjadi makanan, menjadi pakaian, sampai pada sumber daya alam yang dapat diolah menjadi sumber energi. Akan tetapi perlu diingat apabila kita memanfaatkan sumber daya alam kita juga perlu menjaga kelestariannya agar sumber daya ini dapat terus dimanfaatkan untuk kesejahteraan kita. Sumber daya alam tersebut dapat diolah oleh manusia mulai dari proses pengolahan. Kemudian dipakai oleh konsumen, proses tersebut dinamakan kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi adalah segala usaha atau kegiatan yang dilakukan orang untuk menghasilkan pendapatan dalam rangka mencukupi kebutuhan hidup. Contoh kegiatan ekonomi antara lain nelayan mencari ikan di laut, petani mencangkul di sawah, pengrajin kayu membuat kursi untuk dijual.<sup>35</sup> Kegiatan ekonomi meliputi 3 hal sebagai berikut :

a. Kegiatan produksi

Kegiatan produksi berhubungan dengan nilai guna suatu barang atau jasa selain untuk memperoleh keuntungan, kegiatan produksi juga ditujukan untuk memenuhi kebutuhan konsumen. Kegiatan produksi dilakukan oleh produsen yang disebut pengusaha. Mereka menghasilkan barang-barang untuk dijual kepada konsumen (pembeli).<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Albertus Galih et al., "IPS SD Kelas IV," no. January (2018).

<sup>36</sup> Sri Mulyaningsih and Tuju Widodo, *Ilmu Pengetahuan Sosial* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009).

Kegiatan produksi adalah kegiatan yang menghasilkan barang dan jasa. Contohnya petani bercocok tanam menghasilkan padi. Peternak merawat hewan supaya menghasilkan daging, susu, dan telur.<sup>37</sup>

b. Kegiatan distribusi

Kegiatan distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang atau jasa dari produsen kepada konsumen. Kegiatan distribusi merupakan kegiatan ekonomi yang menghubungkan produsen sebagai penghasil barang dan jasa dengan konsumen sebagai pengguna barang dan jasa tersebut<sup>38</sup>. Contohnya kegiatan berdagang atau berjualan. Orang yang bekerja mendistribusikan barang dan jasa disebut distributor.<sup>39</sup>

c. Kegiatan konsumsi

Konsumsi adalah kegiatan manusia dalam memanfaatkan nilai guna barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhannya. Tujuan konsumsi adalah untuk memenuhi kebutuhan manusia yang tidak terbatas jumlahnya. Kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi tidak dapat dipisah-pisahkan. Ketiga kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang saling memengaruhi.<sup>40</sup>

Kegiatan konsumsi adalah kegiatan memakai atau menggunakan barang atau jasa. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen.<sup>41</sup>

---

<sup>37</sup> Galih et al., "IPS SD Kelas IV."

<sup>38</sup> Mulyaningsih and Widodo, *Ilmu Pengetahuan Sosial*.

<sup>39</sup> Galih et al., "IPS SD Kelas IV."

<sup>40</sup> Mulyaningsih and Widodo, *Ilmu Pengetahuan Sosial*.

<sup>41</sup> Galih et al., "IPS SD Kelas IV."



#### **4. Pembelajaran IPS Topik Pemanfaatan Sumber Daya Alam dalam Kegiatan Ekonomi**

Sumber daya alam sangat bermanfaat bagi manusia bagi kebutuhan hidup manusia. Jadi segala upaya manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya di namakan kegiatan ekonomi. Tahukah kamu apa saja yang berhubungan dengan kegiatan ekonomi? Sebelum berangkat sekolah pastinya kalian sarapan misalnya sarapan nasi, tahu, tempe, sosis, pernahkah kalian berfikir dari mana tahu dan tempe berasal atau dibuat dari apakah tahu dan tempe?

Tahu dan tempe bukanlah buah yang langsung dipetik dari pohonnya melainkan berasal dari kedelai yang tumbuh di daratan dan diolah oleh produsen. Produsen adalah salah satu dari kegiatan ekonomi, produsen akan menghasilkan barang sesuai kebutuhan manusia guna memenuhi kebutuhan hidup manusia. Selain tahu dan tempe yang kalian makan produsen juga membuat baju yang kalian pakai, mari kita bahas lebih lanjut.<sup>42</sup>

##### **a. Pertanian**

Indonesia memiliki tanah yang subur dan tanah merupakan sumber daya alam yang berharga. Sebagian besar masyarakat yang tinggal di pedesaan bekerja sebagai petani. Para petani mengolah sumber daya tanah menjadi lahan pertanian. Hasil pertanian terutama bahan makanan, seperti padi, jagung, ketela, ubi, kacang, kedelai, lombok, terong, semangka dan sebagainya.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Galih et al.

<sup>43</sup> Sutoyo and Leo Agung, *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 untuk Kelas 4 SD dan MI* (Jakarta: t CV Sahabat, 2009).

Petani menanam padi, kemudian padi dipanen oleh petani bersama para buruh tani, lalu dirontokkan. Padi kemudian dijemur sampai kering, setelah kering padi diselep atau digiling untuk memisahkan isi dari kulitnya, proses ini menghasilkan beras. Beras kemudian dijual ke pedagang dan dibeli ibu kalian untuk dimasak sebagai makanan kalian.

Selain padi, banyak tanaman lain yang dapat ditanam di sawah seperti jagung, sayuran, buah pisang, mentimun dan lain-lain. Pertanian tidak hanya dapat dilakukan di sawah akan tetapi dapat dilakukan di tempat lain seperti:

#### 1) Tegalan

Tegalan adalah lahan pertanian yang tidak memerlukan banyak air untuk bercocok tanam, biasanya petani memulai bercocok tanam ketika musim hujan karena tegalan mengandalkan air hujan untuk bercocok tanam. Tanaman yang cocok dan dihasilkan dari tegalan adalah jagung, kentang, singkong, dan kelapa. Tanaman jagung dan singkong biasanya ditanam pada tegalan di dataran rendah seperti Kecamatan Kedungjati dan Kecamatan Bancak. Sedangkan, Tanaman Kentang biasanya ditanam pada dataran tinggi seperti Desa Kopeng yang berhawa dingin.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Galih et al., "IPS SD Kelas IV."

## 2) Ladang berpindah

Ladang berpindah adalah ladang yang dibuat manusia dengan membuka hutan atau menjadikan hutan sebagai lahan pertanian yang baru. Tanaman yang dihasilkan contohnya singkong dan sayuran.<sup>45</sup>

### b. Perkebunan

Usaha perkebunan hampir sama dengan usaha pertanian, keduanya sama-sama mengolah tanah untuk bercocok tanam, serta bergantung pada iklim, dan cuaca. Hanya saja pertanian dilakukan di sawah dan perkebunan dilakukan di kebun. Hasil dari perkebunan diantaranya adalah teh, cengkeh, kelapa sawit, karet, kentang, dan sebagainya. Indonesia memiliki perkebunan yang beragam. Di Wonosobo terdapat perkebunan teh dan kentang yang sangat luas. Di Kalimantan dan Sumatera terdapat perkebunan kelapa sawit, sedangkan di Jawa sendiri khususnya Jawa tengah terdapat perkebunan kopi, cengkeh, karet dan tembakau.

Dari jenis tanamannya, perkebunan ada dua macam yaitu perkebunan tanaman musiman, misalnya tebu dan tembakau. Perkebunan tanaman tahunan, misalnya kelapa sawit, teh, kopi, pala, coklat, cengkeh, dan karet.<sup>46</sup>

### c. Kehutanan

Indonesia adalah negara dengan hutan terluas di dunia, dengan beriklim tropis, hutan yang dimiliki Indonesia adalah jenis hutan hujan tropis. Dengan memiliki hutan yang sangat luas tentunya negara kita

---

<sup>45</sup> Galih et al.

<sup>46</sup> Galih et al.

kaya akan sumber daya alamnya, sumber daya alam yang dapat diambil dari hutan adalah pohon, dengan memanfaatkan batang pohon jati yang banyak tumbuh dipulau jawa, pohon rotan, pohon mahoni, dan pohon pinus. Sumber daya alam yang melimpah dari hutan dapat dimanfaatkan manusia untuk mencukupi kebutuhan papan seperti membuat rumah, membuat prabotan, maupun kebutuhan industri. Tahukah kamu pohon pinus adalah salah satu pohon yang dimanfaatkan untuk pembuatan kertas dan buku yang kalian gunakan. Kebutuhan industri banyak yang memanfaatkan kayu sebagai bahan produksi misalnya dalam pembuatan kertas, tisu, dan batang korek api.<sup>47</sup>

d. **Perternakan**

Peternakan adalah usaha manusia untuk mengembangkan hewan ternak untuk memenuhi kebutuhan pangan manusia, manfaat yang dapat diambil dari hewan ternak adalah daging hewan, susu hewan, telur hewan. Hewan ternak harus dirawat dengan baik dan dijaga kebersihan kandangnya, kandang yang bersih serta pakan yang baik pasti menghasilkan hewan ternak yang sehat dan layak dikonsumsi.

Ayam, Sapi, Kerbau, Kambing merupakan contoh hewan yang dapat di-ternak. Hewan-hewan tersebut dipelihara dan dibudi-dayakan untuk dimanfaatkan demi kesejahteraan manusia. Ayam goreng, telur, susu sapi, sate kambing merupakan contoh dari pemanfaatan hewan

---

<sup>47</sup> Galih et al.

hewan hasil peternakan. Selain itu peternakan juga dapat menghasilkan bahan baku industri seperti kulit dan bulu.<sup>48</sup>

e. Perindustrian

Industri adalah usaha mengolah barang mentah menjadi barang jadi. Industri rumah tangga dapat menghasilkan meja, kursi, celana, baju dan sebagainya. Sedangkan kegiatan industri di pabrik dapat menghasilkan lebih banyak barang yang beragam seperti kertas, minuman kaleng, mie instant, kendaraan bermotor, benang, dan sebagainya.

Ada dampak positif dan dampak negatif dengan adanya kegiatan industri. Dampak positif dari kegiatan industri adalah dengan tersedianya barang-barang yang dapat dimanfaatkan manusia, serta banyaknya tenaga kerja yang terserap. Akan tetapi disamping itu, pencemaran lingkungan dan terkurasnya sumber daya alam menjadi nilai negatif dari perindustrian.<sup>49</sup>

f. Pertambangan

Tanah Indonesia selain subur juga terdapat kandungan barang-barang tambang. Usaha pertambangan merupakan upaya untuk mengambil sumber daya alam yang berada di perut Bumi. Banyak kandungan tambang yang terdapat dalam perut Bumi diantaranya adalah batu bara, gas bumi, logam, emas, minyak bumi, dan sebagainya. Kalimantan kaya akan batu bara, sedangkan di Papua kita memiliki

---

<sup>48</sup> Galih et al.

<sup>49</sup> Galih et al.

perusahaan tambang dan pengolahan bijih tembaga, emas, dan perak yang terkenal di dunia yaitu PT. Freeport Indonesia.<sup>50</sup>

g. Perikanan

Negara kita 70% wilayahnya merupakan perairan atau lautan. Banyak hasil laut yang bernilai ekonomi, terutama perikanan. Maka tidak jarang ikan di laut kita sering dicuri oleh nelayan-nelayan dari luar negeri. Namun pemerintah melalui Menteri Kelautan dan Perikanan Ibu Susi Pudjiastuti sudah bertindak tegas untuk mengusir para pencuri ikan. Sebagai negara yang kaya akan wilayah laut, kehidupan nelayan Indonesia belum dapat dikatakan sejahtera. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah cara penangkapan ikan yang masih menggunakan cara tradisional. Menangkap ikan harus dilakukan dengan tepat agar tidak merusak ekosistem laut<sup>51</sup>.

Penduduk yang pekerjaannya mencari ikan disebut nelayan. Para nelayan menangkap ikan di laut. Sebagian lagi ada yang menangkap ikan di sungai dan danau. Di samping itu ada juga penduduk yang melakukan budidaya ikan di kolam air tawar dan tambak. Hasil perikanan laut, misalnya teri, tongkol, cakalang, kakap, dan sebagainya. Perikanan air tawar menghasilkan ikan mas, lele, nila, mujair, gurami, dan tawes. Sedangkan hasil tambak, yaitu udang dan bandeng<sup>52</sup>.

h. Pariwisata

---

<sup>50</sup> Galih et al.

<sup>51</sup> Galih et al.

<sup>52</sup> Sutoyo and Agung, *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 untuk Kelas 4 SD dan MI*.

Selain di-olah untuk kebutuhan sehari-hari sumber daya alam juga dapat dimanfaatkan sebagai destinasi wisata. Indonesia memiliki kondisi alam yang sangat indah, mulai dari gunung, pantai, laut, danau dan sebagainya. Menjadikan tempat-tempat tersebut sebagai destinasi wisata merupakan salah satu cara untuk meningkatkan perekonomian bagi kesejahteraan manusia. Misalnya saja Gunung Merbabu yang merupakan gunung favorit untuk para pendaki, karena dari atas Gunung Merbabu terdapat pemandangan yang begitu indah. Di Gunung Kidul terdapat jajaran pantai dengan pasir putih yang sangat indah seperti pantai Indrayanti, Krakal, Sundak, Drini. Di dataran tinggi Dieng terdapat telaga warna dengan airnya yang berwarna warni serta udaranya yang sejuk.

i. Kerajinan

Kerajinan adalah mengolah barang menjadi barang yang lebih berguna atau bernilai seni. Misalnya rotan dijadikan kursi, tanah liat dijadikan vas bunga, dan sebagainya. Orang yang membuat barang kerajinan disebut perajin. Barang-barang buatan para perajin tersebut dijual. Hasil penjualan dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> Galih et al., "IPS SD Kelas IV."