

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelusuran Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan juga relevan dengan kajian ini perlu adanya pemaparan. Pemaparan penelitian terdahulu dilakukan untuk menghindari adanya pengulangan penelitian yang sama. Pemaparan hasil penelitian terdahulu yang relevan akan dijelaskan di bawah ini:

Terkait pengembangan media papan spinner pada mata pelajaran IPS, peneliti menemukan beberapa penelitian, di antaranya: Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Farid Ahmadi, Sutaryono, Yuli Witanto, & Ika Ratnaningrum, tahun 2017. Tujuan dari penelitian terdahulu antara lain: 1) mengidentifikasi kebutuhan gurur dan siswa sekolah dasar terhadap penggunaan dan pengembangan media pembelajaran (media edukasi), 2) mengembangkan game edukasi “Multimedia Indonesia Culture” sebagai upaya penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar, 3) mengimplementasikan game edukasi “Multimedia Indonesia Culture” sebagai upaya penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Sedangkan metode yang digunakan oleh peneliti terdahulu yaitu metode pengembangan system SDLC (Sistem Development Life Cycle) Waterfall. Pada penelitian terdahulu menghasilkan desain media pembelajaran menggunakan flash player pada materi kergaman budaya dikembangkan sesuai dengan SK/KD dan kebutuhan guru beserta

kebutuhan siswa.¹⁵ Persamaan penelitian terdahulu dengan peniti yang sedang dilaksanakan yaitu sama-sama pengembangan media dan sasarannya, sedangkan perbedaan peneliti terdahulu dengan yang sedang dilaksanakan saat ini yaitu media yang dikembangkan.

Kedua, pada penelitian yang dilakukan oleh Puji Rahayu & Hendrik Pandu Paksi, tahun 2018. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu memiliki tujuan untuk membantu memahami materi pembelajaran. Selain jenis penelitian atau metode yang di gunakan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan atau model penelitian 4-D. Dari Pengembangan media papan flannel berputar dari ketiga tahap tersebut menghasilkan: 1) rumusan masalah 2) tujuan penelitian 3) materi dampak globalisasi 4) karakteristik siswa 5) rancangan media 6) media papan falnel berputar dari kotak, mesin, dan papan falnel 7) buku petunjuk penggunaan media.¹⁶ Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama pengembangan media, pada penelitian terdahulu mengembangkan media papan flaner berputar sedangkan penelitian yang sedang dilakukan saat ini mengembangkan media papan spinner, selain itu persamaan lain pada penelitian terdahulu mengembangkan media untuk memahami siswa, sedangkan penelitian saat ini juga mengembangkan media untuk meningkatkan pehaman siswa dan persamaan lain juga terdapat pada sasarannya siswa SD. Yang menjadi perbedaan penelitian

¹⁵ Farid Ahmadi, Sutaryono, Yuli Witanto, Ika Ratnaningrum, "Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 34, No. 2, 2017, hal 127-136

¹⁶ Puji Rahayu, Hendrik Pandu Paksi, "Pengembangan Media Papan Flanel Berputar Untuk Membantu Guru Memahami Materi Dampak Globalisasi Terhadap Siswa SD", *JPGSD*, Vol. 6, No. 4, 2018, hal 546-556

terdahulu sasarannya siswa kelas IV, selain itu juga terletak pada sekoalnya penelitian terdahulu penelitiannya pada SD sedangkan penelitian saat ini di SD NU dan pengembangan medianya penelitian terdahulu yang dikembangkan media papan flannel berputar.

Ketiga, pada penelitian yang dilakukan oleh Putri Anggraini & Mallevi Agustin Ningrum, tahun 2018. Pada penelitian yang dilakukan oleh penelitian terdahulu memiliki tujuan untuk mengembangkan secara optimal potensi- potensi yang dimiliki atas upayanya sendiri. Selain itu metode yang digunakan *Research and Development* Borg and Gall. Penelitian terdahulu menghasilkan uji validasi produk dengan ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil nilai rata- rata 87,5% dari ahli materi dan nilai rata- rata 85% dari ahli media selain itu asil uji normalitas *kolmogorov smirnov* diperoleh data berdistribusi tidak normal.¹⁷ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan ini adalah sama- sama menggunakan metode *Research and Development*. Selain itu yang menjadi perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan saat ini adalah tujuan dan materi.

Keempat, pada penelitian yang dilakukan oleh Nuril Nuzulia & Elok Khoirul Muna, tahun 2020. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu memiliki tujuan yaitu untuk 1) menjelaskan proses penyusunan media roda putar materi keragaman suku dan budaya berbasis HOTS, 2) menjelaskan kemenarikan penggunaan media roda putar pada materi

¹⁷ Putri Anggraini, Mallevi Agustin Ningrum, "Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 7, No. 3, 2018, hal 1-6

keragaman budaya di negeriku berbasis HOTS, 3) menjelaskan efektifitas penggunaan media roda putar pada materi keragaman suku dan budaya berbasis HOTS. Selain itu metode yang digunakan oleh peneliti terdahulu yaitu metode penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi model pengembangan Borg & Gall. Hasil yang diperoleh peneliti terdahulu yaitu 1) media roda putar ini mendapatkan presentase kevalidan sebesar 86% dari ahli materi 86% dari ahli desain media dan 94% dari ahli pembelajaran, 2) media roda putar ini memiliki tingkat kemenarikan sebesar 87,1%, 3) hasil nilai post test yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan hasil nilai pre test.¹⁸ Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang saat ini dilakukan yaitu sama mengembangkan media, dan mata pelajaran IPS. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang saat ini sedang dilaksanakan adalah fokus penelitian, fokus materi, dan lembaga yang digunakan sebagai tempat penelitian.

Kelima, pada penelitian yang dilakukan oleh Annisa Ayu Mauludin & Heru Subrata, tahun 2020. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu memiliki tujuan yaitu untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, mendeskripsikan kevalidan media, dan mendeskripsikan kepraktisan media *Ropantar* (Roda Panah Putar) untuk pembelajaran menulis aksara jawa siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan *shandang* dan *Pasang pa, sa, ha, ka, ta, la*. Selain itu

¹⁸ Nuril Nuzulia & Elok Khoirul Muna Mabni Zain, "Pengembangan Media Roda Putar Pada Materi Keragaman Suku Dan Budaya Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 5, No. 1, 2020, hal 66-79

metode yang digunakan oleh peneliti terdahulu yaitu pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian terdahulu menghasilkan melalui hasil validasi dan kepraktisan media *Ropantar*. Hasil validasi media menunjukkan presentase angkasebesar 87,5% yang dikategorikan valid, sedangkan hasil validasi materi menunjukkan presentase angka sebesar 95,3% yang menunjukkan valid, sehingga media *Ropantar* dikatakan valid. Hasil kepraktisan yang didapat melalui respon guru memiliki presentase angka 97,2% kategori sangat praktis dan siswa memiliki presentase angka 96% menunjukkan kategori sangat praktis, sehingga media *Ropantar* dapat dikatakan praktis.¹⁹ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan saat ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan, selain itu sasarannya penelitian sama yaitu siswa sekolah dasar. Sedangkan perbedaan peneliti terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu model penelitian, dan sasaran kelasnya.

B. Landasan Teori

1. Penelitian dan Pengembangan

Borg and Gall mengemukakan “*research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational products.*” Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini mengandung tiga pengertian pokok. *Pertama*, produk tersebut tidak hanya meliputi

¹⁹ Annisa Ayu Maulida, Heru Subrata, “Pengembangan Media *ROPANTAR* (Roda Panah Putar) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” *JPGSD*, Vol. 8, No 1, 2020, hal 165-175

perangkat keras, seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat keras yang sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, dan lain- lain. *Kedua*, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. *Ketiga*, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul- betul bermanfaat bagi dunia pendidikan, terutama bagi guru dalam mempermudah (*to facilitate*) pelaksanaan pembelajaran. *Keempat*, produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan.²⁰

Selain itu pengembangan adalah upaya untuk memperluas atau memperbanyak dan juga membawa suatu keadaan menuju keadaan yang lebih baik dari sebelumnya.²¹ Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengembangkan suatu media atau alat bantu yang digunakan guru dalam mempermudah penyampaian materi yang disampaikan selain itu pengembangan yang dimaksud dari media yang sudah ada dikembangkan lagi biar menjadi lebih menarik agar siswa juga tertarik akan media yang dikembangkan untuk menghasilkan siswa yang dapat memahmai materi secara pehaman mereka sendiri.

Penelitian dan pengembangan atau dalam istilah bahasa Inggrisnya Research and Development adalah penelitian yang digunakan untuk

²⁰ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012) hal 127

²¹ Dian Wulandari, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi*, (Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2019) hal 9

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.²² 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.²³

Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.²⁴ 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 kelayakan dari suatu produk yang dihasilkan. Dalam hal ini, salah satu tujuan penelitian yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui kelayakan media papan

²² Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta; Kencana, 2016) hal 23

²³ Nana Syaodih, Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2005) hal 32

²⁴ Sri Haryati, "Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan", *Jurnal Majalah Ilmiah Dinamika*, Vol. 37 No. 1, 2012, hal 1-15

spinner pada mata pelajaran IPS khususnya pada tema 7 kelas V di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama' Gurah Kediri.

2. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Kata tersebut memiliki arti secara harfilah yaitu perantara atau pengantar.²⁵ Dalam proses pembelajaran, media merupakan pengantar atau perantara dari sumber pesan kepada penerima pesan yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan seseorang sehingga dia dapat terlibat dalam suatu proses pembelajaran.²⁶ Berikut adalah pengertian media pembelajaran menurut beberapa ahli:

- a. Menurut Heinich media merupakan alat saluran komunikasi seperti film, televise, diagram, bahan tercetak (*printed material*) computer dan instruktur.²⁷
- b. Menurut Gagne dan Briggs media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.²⁸

²⁵ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Direktorat Jendral Pendidikan Isalam Kementrian Agama RI, 2012), hal 9.

²⁶ Mustofa Abi Hamid dkk., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), hal 3.

²⁷ Heinich, Molenda, dan Russel, *Instructional Media and New Technologies of Instructional Englewood CliffsII*, (N.J: Prentice Hall, 1996), hal 8.

²⁸ R.M Gagne dan L. J Bright, *Principles of Instructional Design* (New York: Holt Renehart and Winston Inc, 1974).

3. Media Papan Spinner

Kata media berasal dari kata *medium* (antara) yang merupakan asal kata dari bahasa latin, secara harfilah berarti perantara atau pengantar.²⁹ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.³⁰ Sebagaimana dikutip oleh Ali dan Evi, AECT (*Association for Education Communications and Technology*) mengatakan media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.³¹

Ibrahim dan Nana Syaodih dalam Rusman mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk mentransfer pesan berupa materi pelajaran, untuk menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.³² Hamidjojo dalam Anggit dan Siti mengatakan bahwa batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau

²⁹ Tusriyanto, *Pembelajaran IPS SD/MI Kajian Teoritis dan Praktis* (Yogyakarta: Kaukaba, 2014), hal. 131.

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 10.

³¹ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusyidiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), hal. 121.

³² Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hal. 77.

pendapat yang dikemukakan itu dapat sampai kepada penerima yang dituju.³³

Menurut Jhon Dabell bahwa *spinning wheel* atau papan spinner merupakan suatu media yang menitik beratkan pada aktivitas untuk mendorong siswa dengan kemampuan visualisasinya dalam menjawab soal dan *spinning wheel* atau papan spinner ini dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok.³⁴

Dalam pembelajaran terdapat 3 macam media pembelajaran: (1) media visual, (2) media audio, dan (3) media audio visual. Menurut Hamdani, media visual adalah media yang dapat dilihat dengan menggunakan media penglihatan.³⁵ Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik, serta tata dan letak jelasnya, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran.³⁶ Prastowo menjelaskan bahwa media ajar audio adalah salah satu jenis bahan ajar noncetak yang di dalamnya mengandung system yang menggunakan sinyal audio secara langsung yang dapat diperdengarkan oleh pendidik kepada peserta didiknya guna

³³ Anggit Shita Devi dan Siti Maisaroh, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang tokoh Padhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD", *Jurnal PGSD Indonesia*, Vol. 5, No. 2, 2017, hal. 1-16

³⁴ Nisa Fahmi Huda, "Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qowaid Nahwu", *Jurnal Yudharta*, Vol. 11 No. 2, 2020, hal 87-100

³⁵ Muklas Safi'I Putra dan Abdul Rachman Syam Tuasikal, "Pemanfaatan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket", *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, Vol. 5, No.2, 2017, hal 266-271

³⁶ Ani Rosidah, "Penerapan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 2 No. 2, 2016, hal. 121-126

membantu mereka dalam menguasai kompetensi tertentu.³⁷ Media audio visual adalah bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.³⁸ Dari penjelasan di atas penelitian ini menggunakan media visual, karena media yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat dilihat saja tanpa adanya suara.

Media permainan roda putar atau spinner dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.³⁹ Media pembelajaran Papan Spinner ini media dengan system *game* dimana guru menjelaskan terlebih dahulu materi kemudian siswa diajak bermain game papan spinner yang mana *game* ini cara bermainnya dengan memutar papan spinner nya kemudian nanti berhenti diangka mana dan itu nanti setiap angka akan memiliki soal-soal mengenai materi yang telah dijelaskan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait materi yang telah dijelaskan.

Media papan spinner ini hampir sama dengan media roda putar karena sistem permainannya juga hampir sama dan media ini dibuat untuk mengembangkan media yang semula media roda putar kini

³⁷ Heny Kusuma Widyaningrum, "Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Premiere Educandum*, Vol. 5, No. 2, 2015, hal 200-209

³⁸ Fransina Thresiana Nomleni, "Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 8, No. 3, 2018, hal 219-230

³⁹ Ria Novianti, "Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal EDUCHILD*, Vol. 4, No. 1, 2015, hal 56-63

menjadi papan spinner agar media tersebut mudah diterima oleh guru maupun siswa.



Gambar 2.1 Media Papan Spinner

4. Pemahaman

Menurut Ahmad pemahaman berasal dari kata paham yang memiliki beberapa arti yaitu, pengertian pengetahuan yang banyak, pendapat, pikiran, aliran atau pandangan, dan mengerti dengan benar. Maka pemahaman merupakan suatu kemampuan untuk memahami atau mengerti suatu hal yang dimaksud. pemahaman adalah aktivitas kognitif yang kompleks yang sangat penting untuk fungsi yang memadai dan untuk memperoleh informasi dalam masyarakat saat ini dan memerlukan integrasi memori dan makna konstruksi, tertuang pada pernyataan berikut. *...reading comprehension have revealed that reading is a complex cognitive activity that is crucial for adequate functioning and for obtaining information in current society and requires an*

*integration of memory and meaning construction. itu merupakan ungkapan Alfassi.*⁴⁰

Ngalim Purwanto menjelaskan “Pemahaman (*comprehention*) adalah tingkat kemampuan yang menuntut siswa mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya”.⁴¹ Dalam hal ini siswa tidak hanya menghafal secara verbalitas, tetapi mengerti atau paham terhadap konsep atau fakta yang ditanyakan.

Sedangkan Sudirman menjelaskan bahwa “Pemahaman atau *comprehention* merupakan salah satu unsur psikologis dalam belajar. Pemahaman dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofinya, maksud dan implikasinya serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi. Hal ini sangat penting bagi siswa yang belajar. Memahami maksudnya, menangkap maksudnya, adalah tujuan akhir dari setiap belajar. *Comprehention* atau pemahaman, memiliki arti yang sangat mendasar yang meletakkan bagian-bagian belajar proporsinya. Tanpa itu, *skill* pengetahuan dan sikap tidak akan bermakna”.⁴²

Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa pemahaman yang dimaksud disini yaitu siswa dapat mengembangkan pemikiran

⁴⁰ Wahyu Nuning Budiarti, Haryanto, “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv”, *Jurnal Prima Edukasia*, Vol 4 No 2, 2016, Hal 234-242

⁴¹ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1986), Edisi ke-2, hal 45-46.

⁴² Sudirman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), Cet.XIV, hal 42

dia melalui memahmai materi yang telah dijelaskan oleh guru sehingga siswa dapat dengan mudah mengaplikasikannya atau mengutarakan pemikirannya melalui pemahaman materi terlebih dahulu.

5. Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

IPS adalah mata pelajaran yang menelaah masalah- masalah yang terjadi di masyarakat dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi.⁴³ Dalam Pasal 37 UU Sisdiknas dikemukakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Salah satu implikasi dari ketentuan undang-undang tersebut adalah lahirnya Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP). Dalam (PP) tersebut dikemukakan bahwa standar nasional adalah kriteria minimal tentang system pendidikan diseluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Menurut Pasal 35 Undang- Undang No. 20 Tahun 2003. Standar Nasional Pendidikan digunakan sebagai acuan pengembangan kurikulum, tenaga kependidikan, sarana dan pasarana, pengelolaan dan pembiayaan. Oleh karena itu adanya Standar Nasional Pendidikan telah berimplikasi terhadap sejumlah kebijakan bidang pendidikan yang lebih rendahnya.⁴⁴

⁴³ Tasmin A Jacub, Hasia Marto, Arisa Darwis, "Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS (Studi Penelitian Tindakan Kelas Di SMP Negeri 2 Tolitoli)", *Jurnal Penelitian*, Vol. 2, No. 2, 2020, hal 140-147

⁴⁴ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajarannya*, (Bandung; PT Remaja Rosdakarya, 2017) hal 9

Kajian IPS lebih ditekankan pada masalah- masalah atau gejala social budaya yang terdapat di masyarakat dan lingkungan, pada masa lampau dan masa sekarang dalam rangka mengantisi pasi perubahan social budaya beserta dampaknya terhadap kelangsungan hidup manusia. Pada umumnya pembelajaran IPS terdiri atas mata pelajaran geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi dan juga anthropologi. Adapun pembahasan IPS pada tema 7 kelas V yaitu: peristiwa kebangsaan masa penjajahan, peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan, dan peristiwa mengisi kemerdekaan.