

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah pada suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam tingkah laku dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku yang baru ini misalnya dari tidak tahu, timbulnya pengertian baru, serta timbulnya dan berkembangnya sifat-sifat sosial, Susila dan emosional.

Definisi lain dikemukakan oleh Gagne (1997) bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kemampuannya, yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja). Hasil belajar yang sering disebut juga dengan istilah *scholastic achievement* atau *academic achievement* adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar.

Gagne dan Briggs (1997) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan kemampuan internal (*capability*) yang meliputi pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan orang itu melakukan sesuatu.”

Dick dan Reiser (2011) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran, yang terdiri atas empat macam yaitu pengetahuan, ketrampilan, intelektual, ketrampilan motoric dan sikap.”

Menurut Arikunto (2010) yang dimaksud dengan “hasil belajar adalah suatu yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau kata-kata baik, sedang, kurang, dan sebagainya.” Sedangkan menurut Djamarah “hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan diri dalam diri indivisu sebagai hasil dari aktivitas belajar yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf.” Berdasarkan uraian definisi dari belajar bahwa belajar adalah proses perubahan dalam diri manusia

W. Cole (2005) menemukan lima ragam belajar yang terjadi pada manusia adalah:

- a. Informasi verbal adalah kapabilitas yang dinyatakan dengan kategori memperoleh label atau nama-nama, fakta, dan bidang pengetahuan yang telah tersusun.
- b. Ketrampilan intelek adalah kapabilitas yang berupa ketrampilan yang membuat seseorang mampu dan berguna di masyarakat.
- c. Ketrampilan gerak (motorik) adalah kapabilitas yang mendasari pelaksanaan perbuatan jasmaniah.

- d. Sikap adalah kapabilitas yang mempengaruhi pilihan tentang Tindakan mana yang perlu diambil.
- e. Siasat kognitif adalah kapabilitas yang mengatur bagaimana si belajar mengelola belajarnya, seperti mengingat atau berfikir dalam rangka pengendalian sesuatu untuk mengatur suatu Tindakan.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikulum maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar. Menurut taksonomi bloom yang terdiri dari tiga kategori yaitu dikenal sebagai “*domain* atau ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah pskimotorik.”

Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Muhammad Thobrono & Alif Mustofa (2011) mengungkapkan ranah kognitif memiliki enam tipe hasil belajar yaitu:

- a. Tipe hasil belajar pengetahuan atau ingatan
- b. Tipe hasil belajar pengalaman mencakup pemahaman terjemahan, pemahaman penafsiran, dan pemahaman ekstrapolasi.
- c. Tipe hasil belajar aplikasi
- d. Tipe hasil belajar analisis
- e. Tipe hasil belajar sintesis
- f. Tipe hasil belajar evaluasi

Muhammad Thobrono & Alif Mustofa (2011) Ranah afektif mempunyai lima kategori dari tingkat yang dasar sampai ketinggian kompleks.

- a. *Receiving/ attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
- b. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- c. *Valuing* atau penilaian yang berkenaan dengan nilai.
- d. Organisasi yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu system organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Ranah pskimotorik mempunyai enam tingkatan yakni:

- a. Gerakan refleks (ketrampilan pada Gerakan yang tidak sadar).
- b. Ketrampilan pada Gerakan-gerakan dasar.
- c. Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris.
- d. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.

- e. Gerakan-gerakan skill, mulai dari ketrampilan sederhana sampai pada ketrampilan yang kompleks.
- f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti Gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar yang dikemukakan di atas sebenarnya tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan. Dalam proses belajar mengajar di sekolah saat ini, tipe hasil belajar kognitif lebih dominan jika dibandingkan hasil belajar afektif dan pskimotorik. Hasil belajar afektif dan pskimotorik ada yang tampak pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan ada pula yang baru tampak kemudian setelah pengajaran diberikan dalam praktek kehidupannya di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ketiga hasil belajar yang telah diuraikan penting diketahui oleh guru dalam rangka merumuskan tujuan pengajaran, dan Menyusun alat-alat penilaian, baik melalui tes maupun bukan tes.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

a. Faktor Internal

- 1) Factor Fisiologi. Secara umum kondisi fisiologis, seperti Kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan Lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa factor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

2) Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah factor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

3. Teknik Penilaian Hasil Belajar

Teknik penilaian hasil belajar dapat menggunakan berbagai Teknik penilaian sesuai dengan materi yang harus dikuasai. Ditinjau dari tekniknya, penilaian dibagi menjadi dua yaitu tes dan non tes.

a. Teknik Tes

Teknik tes merupakan Teknik yang digunakan dengan cara melaksanakan tes berupa pertanyaan yang harus dijawab, pertanyaan yang harus ditanggapi atau tugas yang harus dilaksanakan oleh orang yang di tes. Dalam hal tes hasil belajar yang hendak diukur adalah kemampuan peserta didik dalam menguasai pelajaran yang disampaikan meliputi aspek pengetahuan dan ketrampilan.

Berdasarkan alat pelaksanaannya secara garis besar, alat penilaian dengan Teknik tes dapat dikelompokkan sebagai berikut :

1) Tes Tertulis

Tes tertulis adalah suatu Teknik penilaian yang menuntut jawaban secara tertulis, baik berupa pilihan maupun isian.

2) Tes Lisan

Tes lisan adalah Teknik penilaian hasil belajar yang pertanyaan dan jawabannya atau pernyataannya atau tanggapannya disampaikan dalam bentuk lisan dan spontan. Tes jenis ini memerlukan daftar pertanyaan dan pedoman penskoran.

3) Tes Praktik/ Perbuatan

Tes praktek/ perbuatan adalah Teknik penilaian hasil belajar yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan kemahirannya atau menampilkan hasil belajarnya dalam bentuk unjuk kerja.

b. Teknik Non Tes

Teknik non tes merupakan Teknik penilaian untuk memperoleh gambaran terutama mengenai karakteristik, sikap, atau kepribadian.

Teknik penelitian non tes dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1) Pengamatan/ observasi

Pengamatan/ observasi adalah Teknik penilaian yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan indera secara langsung. Observasi dilakukan dengan cara menggunakan instrument yang sudah dirancang sebelumnya.

2) Penugasan

Penilaian dengan penugasan adalah suatu Teknik penilaian yang menuntut peserta didik melakukan kegiatan tertentu di luar kegiatan pembelajaran di kelas. Penilaian dengan penugasan dapat diberikan dalam bentuk individual atau kelompok. Penilaian dengan penugasan dapat berupa tugas atau proyek.

3) Produk

Penilaian produk adalah suatu penilaian terhadap ketrampilan menghasilkan suatu produk dalam waktu tertentu sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan baik dari segi proses maupun hasil akhir.

4) Portofolio

Portofolio merupakan kumpulan karya siswa yang tersusun secara sistematis dan terorganisasi yang diambil selama proses

pembelajaran. Portofolio digunakan oleh pendidik dan siswa untuk memantau perkembangan pengetahuan, ketrampilan dan sikap siswa dalam mata pelajaran tertentu. Portofolio menggambarkan perkembangan prestasi, kelebihan dan kekurangan kinerja siswa, seperti kreasi kerja dan karya siswa lainnya. Adapun bagian-bagian dari portofolio adalah halaman judul, daftar isi, dokumen, dokumen portofolio, pengelompokan dokumen, catatan pendidik dan orang tua.

B. Hakikat Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

1. Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut jurnal Uznul Zakarina (2024) berdasarkan Permendikbudristek No 12 tahun 2024 perubahan kurikulum 13 ke kurikulum merdeka belajar terdapat perbedaan dalam penyebutan mata pelajaran. Seperti pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pada kurikulum 13 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial terpisah sedangkan di kurikulum Merdeka belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial digabungkan menjadi satu karena pada jenjang sekolah dasar anak usia SD cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Perubahan ini terjadi dengan adanya perubahan kurikulum dari Kurikulum 13 ke Kurikulum merdeka belajar. Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS dapat membantu peserta didik untuk menumbuh kembangkan keingintahuannya terhadap lingkungan sekitar.

Pembelajaran IPAS pada jenjang tingkat Sekolah Dasar terdapat 3 fase yaitu Fase A (Kelas 1-2), Fase B (Kelas 3-4), Fase C (Kelas 5-6). Pada Fase B tepatnya kelas 4 terdapat bab 1-8. Pada bab 1-4 yaitu terdapat pada semester 1 (ganjil) membahas materi tentang Ilmu Pengetahuan Alam, sedangkan pada semester 2 (genap) membahas materi Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pada semester 2 (genap) terdapat 4 bab yang terdiri bab 5-8. Peneliti mengambil bab 6 tentang Indonesiaku Kaya Budaya materi keanekaragaman budaya Indonesia.

2. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Dengan mempelajari IPAS peserta didik dapat mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar Pancasila seperti:

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk menhkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan baik.
- c. Mengembangkan ketrampilan inkuiri untuk mengidentifikasi.
- d. Merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- e. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- f. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Tinjauan tentang Keanekaragaman Budaya Indonesia

Untuk dapat mendalami tentang keragaman budaya Indonesia teori yang digunakan harus menunjuk pada bidang ilmu antropologi. Karena pengetahuan keragaman budaya adalah pokok bahasan ilmu antropologi. Antropologi adalah disiplin ilmu sosial yang mempelajari tentang manusia yakni tentang bagaiman manusia hidup dan berperilaku.

Faqih Samilawi dan Benyamin Mafhah (2001) menyebutkan bahwa antropologi mempelajari manusia dari dua sudut pandang, yaitu fisik dan budaya. Antropologi fisik merupakan cabang antropologi yang mempelajari tentang evolusi manusia dan perbedaan (fisik) manusia di muka bumi. Sedangkan antropologi budaya memusatkan perhatian pada apa yang telah dan sedang dilakukan manusia untuk beradaptasi dan tetap hidup di lingkungan yang di tempati.

a. Pengertian keanekaragaman

Menurut W. J. S Purwodarminto dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1983) bahwa kata keanekaragaman berasal dari kata aneka dan ragam. Aneka berarti tidak satu atau banyak dan selanjutnya bermacam-macam. Ragam berarti tingkah, laku, cara, dan Bersatu hati, rukun.

b. Pengertian budaya

Menurut E. B Tylor dalam ayat Suyatno (1996) dijelaskan bahwa kebudayaan diartikan sebagai keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kesenian, moral keilmuan, adat istiadat, dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. R. Linton dan ayat Suyatno (1996: 25) juga mendefinisikan bahwa kebudayaan dapat dipandang sebagai konfigurasi tingkah laku yang dipelajari dan hasil tingkah laku yang dipelajari, dimana unsur pembentukannya didukung dan diteruskan oleh anggota masyarakat lainnya.

Demikian juga Koenjaraningrat dalam ayat Suyatno (1996) juga mengartikan bahwa kebudayaan mempunyai tiga wujud, yakni wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, norma-norma, peraturan, dan sebagainya. Wujud kedua yaitu sebagai kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat. Ketiga wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Masih banyak lagi pendapat dari para ahli tentang pengertian kebudayaan.

Berikut ini dikutip pengertian kebudayaan antara lain: (1). Douglas Jackson dalam Enok Maryani (1999) kebudayaan adalah akumulasi pengalaman manusia yang ditranmisikan dari generasi ke generasi dan difungsikan dari satu kelompok ke kelompok lainnya di permukaan bumi. (2). Spikler dalam Enok Maryani (1999) kebudayaan adalah adaptasi biologis yang ditransmisikan secara nongenetic. (3). Kluekhon dan Kelly dalam Enok Maryani (1999) kebudayaan adalah semua rencana hidup yang tercipta secara historis baik yang eksplisit maupun implisit, rasional, dan irrasional yang ada pada suatu waktu sebagai pedoman perilaku manusia. (4). Selo Soemardjan dalam Enok Maryani (1999) bahwa kebudayaan adalah hasil karya seni dan cipta manusia.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya kebudayaan diciptakan oleh manusia melalui rasa

karsa, karya dan dibutuhkan oleh manusia untuk menyesuaikan diri serta dimiliki dan diakui oleh masyarakat.

c. Wujud kebudayaan

Menurut Julian Hotley dalam Enok Maryani (1999) bahwa wujud kebudayaan dibagi menjadi 3 wujud: (1) *Mentifact* adalah kebudayaan yang bersifat abstrak dan tidak tampak, yaitu berupa aspek mental yang mendasari perilaku dan hasil kebendaan manusia; (2) *Sosiofact* adalah kebudayaan yang menempatkan manusia sebagai anggota masyarakat; (3) *Artefact* adalah kebudayaan material dan kebendaan.

Koentjaraningrat dalam Enok Maryani (1999) berpendapat bahwa ada tiga wujud kebudayaan, yaitu: (1) wujud kebudayaan sebagai suatu hal yang kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya; (2) wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas dan Tindakan berpola dari manusia bermasyarakat; (3) wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

d. Unsur kebudayaan

Unsur kebudayaan antara lain sebagai berikut: (Enok Maryani, 1999): (1). Teknologi adalah semua cara dan alat yang dipergunakan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya; (2). Sistem ekonomi berhubungan dengan alokasi produksi, tenaga kerja, dan distribusi; (3). Sistem sosial keluarga merupakan unit terkecil

dari masyarakat sebagai satu kesatuan. Karena itu dalam sistem sosial terdapat pengaturan tentang perkawinan, tempat tinggal, dan system kekerabatan; (4). Sistem kepercayaan lahir dari adanya kesadaran akan kekuatan supernatural (kepercayaan bahwa adanya kekuatan pada benda tertentu); (5). Kesenian adalah sarana yang dipergunakan untuk mengekspresikan rasa keindahan dari dalam jiwa manusia.

C. Tinjauan tentang Media “Patara Budaya” sebagai Tindakan Pembelajaran.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan peranan penting dalam mendukung proses belajar. Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah diartikan sebagai tengah, perantara atau pengantar. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran (Arsyad 2017)

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2017) media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Sedangkan Susanto (2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan untuk mempermudah memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses

pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik. Adapun menurut Farid Ahmadi (2017) bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar, berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan Pendidikan atau pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media merupakan alat-alat yang menjangkau pendengaran dan penglihatan. Semua alat-alat ini merupakan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan oleh guru-guru dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dengan mengefektifkan proses belajar mengajar. Alat-alat peraga baik yang berupa dua atau tiga dimensi berfungsi memperjelas dan membuat pelajaran lebih nyata bagi murid (Mariana, 2015).

Dari beberapa pemaparan di atas dapat diketahui media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menciptakan suasana tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien, oleh karena itu perlu diketahui ciri-ciri media pembelajaran dengan baik.

2. Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2017) mengemukakan tiga media Pendidikan, antara lain:

a. Ciri Fiksatif

Ciri ini mendeskripsikan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek untuk diurut dan disusun ulang menggunakan media seperti fotografi, video tape, disket computer dan film. Suatu obyek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan menggunakan kamera dengan mudah diproduksi.

b. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif merupakan suatu kejadian yang memakan waktu lama untuk dapat disajikan pada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan menggunakan Teknik pengambilan gambar *time lapse recording*.

c. Ciri Distributif

Ciri distributif yaitu suatu ciri dimana dimungkinkannya suatu objek ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif lama mengenai kejadian ini.

Berdasarkan pemaparan ahli di atas bahwa ciri-ciri media pembelajaran memiliki kemampuan fiksatif, manipulatif dan distributif. Suatu media pembelajaran harus memiliki fungsi media pembelajaran.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang berkenaan dengan taraf berpikir siswa, sebab

melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan (Sudjana dan Rivai, 2017)

Menurut Arsyad (2017) fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Sudjana dan Rivai (2017) fungsi media pembelajaran dalam kegiatan pengajaran sebagai berikut: (1) alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran; (2) alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam kegiatn belajarnya; dan (3) sumber belajar bagi siswa, media berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individual maupun kelompok.

Daryanto (2016) menyatakan fungsi media dalam proses pembelajaran antara lain: (1) menyaksikan benda yang ada di peristiwa yang terjadi di masa lampau; (2) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi; (3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal yang sukar diamati secara langsung karena ukuran yang tidak memungkinkan; (4) mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung; (5) mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung; (6) mengamati peristiwa yang jarang terjadi dan berbahaya untuk didekati; (7) mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan; (8) dapat dengan mudah membandingkan sesuatu; (9) dapat melihat secara cepat suatu proses yang

berlangsung secara lambat; (10) dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat; (11) mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung; (12) melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat; (13) melihat ringkasam dari suatu rangkaian pengamatan yang Panjang; (14) dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak; dan (15) dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Dari pemaparan di atas fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dalam mengajar yang berisi sumber belajar sehingga pembelajaran lebih bermaknas. Fungsi lain media yaitu dapat menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi siswa, dapat memperjelas pesan agar tidak verbalistis, mengatasi keterbatasan, menciptakan pembelajaran yang aktif, serta dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media adalah salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran tidak lepas dari manfaat yang akan didapatkan sebagai peranan penting dalam proses pembelajaran.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan banyak nilai positif dalam proses pembelajaran, diantaranya dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik. Menurut

Midun(dalam Asyar, 2017) menjelaskan beberapa manfaat penggunaan media pembelajarab sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajarab yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto, dan narasumber.
- b. Penggunaan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik seperti kegiatan karyawan ke pabrik, pusat tenaga listrik, swalayan, industri, pelabuhan dan sebagainya.
- d. Media pembelajaran memberikan sesuatu yang sulit diadakan atau dilihat oleh siswa, baik berupa bentuk yang terlalu besar, terlalu kecil seperti virus atau rentang waktu prosesnya terlalu Panjang.
- e. Media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya penggunaan buku teks, majalah dan orang sebagai sumber informasi

Kemp dan Dayton (dalam Sundayana 2014) menyebutkan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Sebagai penyampaian materi dapat disegerakan;
- b. Untuk menjadikan pembelajaran lebih jelas dan menarik
- c. Untuk menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif
- d. Lebih efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

- f. Media memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menciptakan setiap siswa terhadap materi dan proses belajar
- h. Menambah peran guru sehingga lebih positif dan produktif

Dari berbagai macam manfaat media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam proses pembelajaran, sehingga sebagai guru harus mampu mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pengalaman siswa.

5. Tujuan Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (dalam Susanto, 2016) mengemukakan tujuan diterapkannya media dalam proses pembelajaran siswa anatar lain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu siswa,
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

- d. Siswa saat melakukan kegiatan belajar sehingga tidak hanya mendengarkan ceramah oleh guru, melainkan juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Sejalan yang disampaikan oleh Susanto (2017) tentang tujuan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi, sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung siswa dengan lingkungannya sehingga kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan ketrampilan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan berpikir tentang pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa terjadi dilingkungan siswa, serta memungkinkan terjadinya hubungan langsung dengan guru dan masyarakat serta lingkungannya.

Media pembelajaran memiliki makna dan tujuan yang berbeda-beda, sebagai pendidik diharapkan menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran di kelas. oleh karena itu media pembelajaran diharapkan sebagai alat bantu yang dapat mempercepat atau mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Setelah mengetahui

tujuan media pembelajaran agar penggunaan media berjalan dengan tepat sasaran, maka perlunya mengetahui landasan penggunaan media pembelajaran.

6. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2017) menyebutkan jenis-jenis media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu (1) media grafis, disebut juga media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran Panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun dan komik; (2) media tiga dimensi, bearti dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up dan diorama; (3) media proyeksi seperti *slide*, film *strips*, film dan penggunaan OHP; (4) penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Sundayana (2014) menyebutkan media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi bergantung dari sudut mana melihatnya.

a. Dilihat dari sifatnya, antara lain:

- 1) Media Auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, seperti radio dan rekaman suara
- 2) Media visul, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, seperti film, slide, foto, tranparasi, lukisan, gambar, grafis dan sebagainya.

- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide dan sebagainya.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, antara lain:
- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi
 - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film dan video.
- c. Dilihat dari cara atau tehnik pemakaiannya, antara lain:
- 1) Media dapat diproyeksikan seperti film slide, film strip, transparansi.
 - 2) Media tidak dapat diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio
- Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seles dan Glasgow (dalam Arsyad 2017) dibagi menjadi dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.
- a. Media Tradisional
- 1) Visual diam dapat diproyeksikan seperti proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, slides, film trips
 - 2) Visual tidak dapat diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info.
 - 3) Audio seperti halnya rekaman piringan, pita kaset.
 - 4) Penyajian multimedia seperti *slide plus* suara (tape), *multi-image*.
 - 5) Visual dinamis dapat diproyeksikan seperti film, televisi, dan video.

- 6) Cetak misalkan buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*)
 - 7) Permainan seperti teka teki, simulasi, permainan papan.
 - 8) Realita seperti model, *specimen* (contoh) dan manipulatif
- b. Media Teknologi Mutakhir
- 1) Media berbasis telekomunikasi misalkan telekonferen, kuliah jarak jauh.
 - 2) Media berbasis mikropocessor misalkan *computer-assisted instruction*, permainan computer, system tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disc*.

Perkembangan beragam jenis dan format media dikemas dengan bermacam-macam serta digunakan dalam pembelajaran, namun secara garis besar media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu media visual, media audio dan media audiovisual. Berdasarkan klasifikasi jenis media yang telah disampaikan dari beberapa ahli, media yang dikembangkan peneliti yaitu media “Patara Budaya” termasuk jenis media visual dan termasuk media tradisional yaitu berupa gambar diam yang berbentuk dari kertas yang memiliki gambar.

Jenis media pembelajaran dalam penggunaannya apabila kita memperhatikan kriteria yang harus dipertimbangkan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran sehingga diperlukan suatu perencanaan yang matang sbeelum melakukan proses pembelajaran.

7. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran perlu diperhatikan beberapa kriteria supaya media yang diajarkan tepat untuk menyampaikan materi pelajaran. Kriteria yang sebaiknya harus digunakan dalam pemilihan media yaitu harus disesuaikan dengan materi bahan pelajaran dan mudah tidaknya memperoleh media tersebut. Hal ini apabila guru belum menyediakan media yang sesuai, guru harus mengupayakan untuk mengembangkan mediana sendiri.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari system pengajaran. Menurut Arsyad (2017) ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media antara lain, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat, praktis, luwes, dan bertahan, guru terampil menggunakannya, pengelompokkan sasaran serta mutu teknis.

Penjelasan dari kriteria pembelajaran menurut Arsyad sebagai berikut:

a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

Media dapat dipilih berdasarkan tujuan pengajaran yang sudah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Tujuan dapat digambarkan berupa tugas yang dikerjakan/ dipertunjukkan oleh siswa, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat, melakukan tugas

melibatkan pemahaman konsep atau hubungan-hubungan perubahan, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.

b. Tepat

Media harus tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.

c. Praktis, luwes dan bertahan

Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa keman-mana.

d. Guru terampil menggunakannya

Hal ini merupakan salah satu kriteria utama. Nilai dan manfaat media sangat menentukan oleh guru yang menggunakannya.

e. Pengelompokkan sasaran

Media dapat dikatakan efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya digunakan pada kelompok kecil atau individual.

f. Mutu teknis

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Sesuai yang dikemukakan Sutjana dan Rivai (2017) bahwa kriteria utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah ketepatan dalam melakukan tujuan pembelajaran, artinya dalam menentukan media yang

akan digunakan pertimbangannya dengan media tersebut harus dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media ini, diantaranya:

- a. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran;
- b. Kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan;
- c. Keterampilan guru dalam menggunakannya;
- d. Tersedia waktu untuk menggunakannya;
- e. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas kriteria dalam pemilihan media meliputi: sesuai dengan tujuan yang dicapai, mendukung isi pelajaran, bersifat praktis, luwes, dan bertahan.

8. Pengertian tentang media pembelajaran “Patara Budaya”

Banyak metode yang wajib di jalani oleh guru guna menaikkan hasil mutu penataran di amati dari banyaknya tata cara membimbing yang menarik atensi anak didik. Gagne serta Briggs di kutip dari Wudiyasanti serta Ayiriza (2018) harian Pendidikan karakter bahwa guru selaku tim dalam menata pembelajaran yang wajib tepat memilih tata cara, konsep ataupun strategi penataran yang tepat bisa mensupport tercapainya tujuan pembelajaran yang di mau.

Dikutip dari Siska Karisma Dewi (2021) Media visual Patara Budaya adalah sebuah media yang dikembangkan dengan tujuan digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi

pembelajaran, oleh karena itu media patara budaya dapat disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran pada hakekatnya merupakan salah satu komponen pada sistem pembelajaran untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media tersebut. Media visual patara budaya merupakan media pembelajaran visual dua dimensi karena media visual patara budaya mempunyai Panjang dan lebar dengan bentuk datar. Dalam media visual memiliki berbagai komponen yaitu papan media, stik tancapan dan bauh keberagaman.

Pata Budaya kepanjangan dari Papan Tancap Ragam Budaya yang berbentuk segi panjang yang terbuat dari karton dan dibagi beberapa sektor bagian di dalamnya terdapat tancapan ragam budaya, sehingga menarik perhatian siswa yang dimana papan tancap tersebut di sertai dengan tancapan gambar yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari, guna untuk merangsang pemikiran, sehingga akan berpusat pada mata pelajaran yang akan meningkatkan hasil belajar kemampuan siswa.

Media visual patara budaya juga merupakan media yang lebih menonjolkan sisi visual atau penerapan indera penglihatan. Maka media patara budaya disebut dengan media visual. Menurut Munadi (2013) "Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan". Berdasarkan pendapat tersebut bisa diketahui bahwa media visual adalah sebuah media yang dapat dilihat langsung oleh siswa, sehingga dapat

membantu memahami materi yang telah diajarkan dan menumbuhkan minat belajar.

Media visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan. Media visual memiliki karakteristik agar dapat dikatakan sesuai dan dapat digunakan. Menurut Wati (2016) media visual memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Memberikan pengalaman visual. Bahan visual dalam konsep media pembelajaran visual merupakan gambar, model, bend, atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual nyata pada siswa
- b. Menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi. Penggunaan media pembelajaran berbasis visual harus menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi. Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan visul.
- c. Menonjolkan unsur-unsur pesan dalam visual. Dalam menampilkan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis visual, maka guru harus menonjolkan unsur-unsur pesan sehingga terlihat jelas perbedaan unsur-unsur pesan dengan unsur-unsur latar belakang.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa karakteristik media visual harus terlihat nyata, sederhana, terlihat jelas, dan pemilihan warna yang digunakan kontras sehingga dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi.

Media visual Patara Budaya termasuk media visual dua dimensi. Menurut Daryanto (2016), “Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar”. Berdasarkan pendapat tersebut bisa diketahui bahwa media dua dimensi berada pada satu bidang datar yang memiliki ukuran panjang dan lebar, sehingga hanya bisa dilihat dari satu sisi. Media visual Patara Budaya sebagai media dua dimensi memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Pesan yang disampaikan dapat disebarluaskan ke seluruh siswa secara serentak
- b. Penyajiannya dalam kontrol guru
- c. Mampu menyajikan teori dan praktik secara terpadu
- d. Sesuai untuk pembelajaran berkelompok
- e. Sesuai untuk mengajarkan kemampuan tertentu
- f. Dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan indera
- g. Media yang hanya bisa dilihat

Peneliti merancang suatu media yaitu media papan tancap ragam budaya terbuat dari karton dan kertas asturo yang memuat kegiatan seperti mengenal, mengingat ragam budaya Indonesia. Selain itu, media ini berisi gambar baju adat, makanan khas, rumah adat, tarian dan lain-lain yang dapat menstimulasi beberapa aspek. Papan tancap adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu. Item papan tancap

yang disajikan dapat dipasang dan di copot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali.

Beberapa alasan menggunakan media papan tancap ragam budaya sebagai media pembelajaran antara lain:

- a. Bersifat kongkret. Artinya peserta didik dapat melihat dengan jelas apa yang sedang dipelajari dan didiskusikan
- b. Tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Artinya media ini dapat memperlihatkan peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan pembelajaran
- c. Dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah
- d. Media ini mudah didapat dan dibuat dengan biaya relatif murah
- e. Dapat digunakan secara individu maupun kelompok

9. Kelebihan Media Patara Budaya

Siska Karisma Dewi (2021) Media Patara Budaya sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Media visual Patara Budaya sangat mudah digunakan sehingga tidak membuat siswa kebingungan dalam menggunakan media visual tersebut
- b. Media visual Patara Budaya dapat dibongkar pasang sehingga bisa dipindah dengan mudah
- c. Media visual Patara Budaya berukuran tidak begitu besar sehingga tidak memakan tempat yang banyak

10. Kekurangan Media Patara Budaya

- a. Karena media ini terbuat dari karton atau kardus yang dilapisi kertas manila atau asturo tingkat ketahanannya mungkin hanya bertahan satu semester.
- b. Buah keaneka ragaman yang kurang besar sehingga kurang terlihat jelas oleh siswa yang duduk jauh dari media.
- c. Persiapan media yang membutuhkan waktu yang sedikit lama,

11. Langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan media Patara Budaya

Siska Karisma Dewi (2021) Langkah-langkah yang ditetapkan dalam penggunaan media Patara Budaya:

- a. Sebelum menggunakan media, guru menerangkan materi tentang keanekaragaman budaya Indonesia dengan menyebutkan berbagai macam budaya Indonesia seperti pakaian adat, tarian adat, rumah adat, makanan khas, dan lain-lain.
- b. Guru menunjukkan gambar-gambar tentang macam-macam budaya Indonesia.
- c. Kemudian guru menyediakan papan tancap dan stik tancapan yang ditempel gambar-gambar budaya Indonesia. 4
- d. Guru memberikan soal kepada siswa mengenai asal daerah dari sebuah karakter yang meliputi pakaian adat, tarian daerah, rumah adat, makanan khas dan lain-lain

- e. Setiap anak mengambil stik gambar sesuai dengan soal yang diberikan
- f. Kemudian siswa memasangkan stik bergambar ke kotak yang tertempel di papan media.

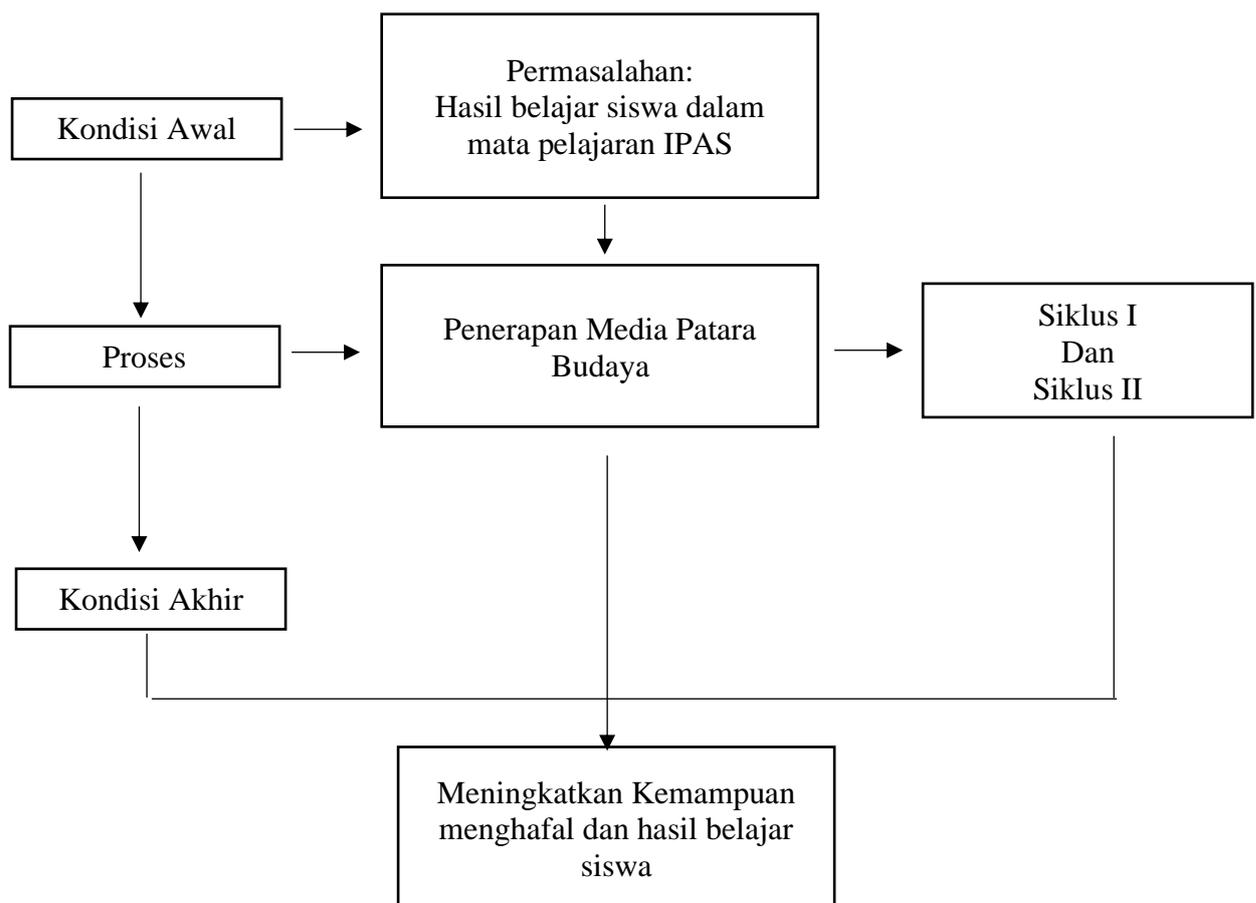
D. Kerangka Berpikir

Keanekaragaman budaya Indonesia adalah salah satu materi yang harus dikuasai oleh siswa kelas IV. Kemampuan ini penting artinya bagi bekal siswa dalam kehidupan sosial di masyarakat. Dengan kemampuan memahami keanekaragaman budaya Indonesia siswa dapat mengenal, mengakui, dan menghargai budaya-budaya yang ada di Indonesia

Permasalahannya pemahaman keanekaragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Pacing 2 Kecamatan Padas belum memuaskan. faktor penyebab belum optimalnya kemampuan tersebut pada siswa adalah kurangnya ketertarikan siswa saat mengikuti pembelajaran karena media pembelajaran yang belum memadai.

Keberhasilan dari proses belajar mengajar di dalam kelas, tidak lepas dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Siswa kelas IV SD Negeri Pacing 2 Kecamatan Padas, memiliki hasil belajar mata pelajaran IPAS yang masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Dalam proses pembelajaran guru masih belum menggunakan media dan dengan menggunakan metode ceramah sehingga belum mampu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Pacing 2 Kecamatan Padas. Peneliti memilih

menggunakan media Patara Budaya pada proses pembelajaran. Dengan menggunakan media ini dalam proses pembelajaran diharapkan siswa bisa memecahkan suatu permasalahan secara individu maupun kelompok. Kemudian siswa akan mengemukakan hasil pemecahan masalah di depan kelas. Penerapan media ini dimaksudkan agar siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dengan mengemukakan apa yang telah dipahami melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru sehingga nantinya dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pacing 2 Kecamatan Padas.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media Patara Budaya dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Pacing 2 Kecamatan Padas.