

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, kemampuan dan lain-lain.

Menurut Darman (2020:9) menyatakan bahwa “belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua interaksi yang ada di sekitar individu”. Menurut Amral dan Asmar (2020:9) menyatakan bahwa “belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan untuk yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar di sekolah dan lingkungannya”. Selanjutnya menurut Ismail dan Aflahah (2019: 10) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik amupun tidak baik”.

Menurut Khuluqo (2017:1) “belajar adalah suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak

mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal”. Sedangkan menurut pendapat Purwanto (2017:85) menyatakan bahwa “belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk”.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara beberapa unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti keaktifan, emosional, sikap dan yang lainnya.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya. Selain itu tujuan belajar yang lainnya adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup.

Menurut Taliak (2021:9) menyatakan bahwa “tujuan belajar diartikan sebagai kondisi yang diinginkan setelah pembelajar (individu yang belajar) selesai melakukan kegiatan belajar. Kondisi tertentu ini akan menjadi acuan untuk menentukan apakah suatu kegiatan belajar yang dilakukan berhasil atau tidak”. Sedangkan

menurut Suardi (2018:16) menyatakan bahwa “tujuan belajar adalah proses belajar terjadi apabila individu dihadapkan pada situasi di mana ia tidak dapat menyesuaikan diri dengan cara biasa, atau apabila ia harus mengatasi rintangan-rintangan yang mengganggu kegiatan-kegiatan yang diinginkan”.

Menurut Uyun dan Warsah (2021:61) menyatakan bahwa “tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan tugas belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan. Keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa”. Tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut telah melaksanakan proses belajar. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi pada aspek lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar bertujuan untuk mengubah tingkah laku seseorang ke arah yang lebih baik. Sehingga akhirnya dapat mengembangkan potensi kognitif, afektif dan psikomotorik yang ada dalam dirinya sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

c. Pembelajaran

Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Arsad, 2017:73). Definisi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses oleh guru atau belajar dengan baik. Arti pembelajaran yang lain adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dikarenakan adanya usaha. Menurut Rusma dalam (Rosmita, 2020:15) Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran.

Sedangkan dalam (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut (Yolandasari, 2020,17) Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam melaksanakan proses belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang

bersifat sistematis, komunikatif, interaktif dan terarah antara guru, sumber belajar, lingkungan dan siswa dalam proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun tidak langsung menggunakan media pembelajaran membawa perubahan tingkah laku peserta didik dengan adanya pengetahuan baru.

B. Media pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahas latin yaitu *medio*. Dalam Bahasa Latin, media dimaknai sebagai perantara. Media merupakan bentuk jamak dari *medium*, secara harfiah berarti pengantara atau pengantar yang dikutip dari Nurseto (dalam Mashuri 2019). Adapun media menurut (*Association for Education and Communication Technology*) AECT memberi Batasan tentang media sebagai salah bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, dengan demikian media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim dan penerima pesan. Sedangkan (*National Education Association*) NEA (dalam Syafrita, 2020) mendefinisikan media sebagai benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, dan dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Dikutip dari Martin dan Brigs (Syahri, 2017) media adalah semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa. Media apabila dilihat secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. sehingga dengan Batasan-batasan yang ada dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu alat atau sarana komunikasi, baik berupa cetak maupun audio visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan dan merangsang siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dalam proses belajar.

Dikutip dari Sadiman (dalam Netriwati dan Lena, 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau Teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan guna dan berdaya guna.

Dikutip dari Gagne dan Brigs (dalam Hasibun, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Menurut (Syaiful dan Zain, 2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran segala sesuatu yang berhubungan dengan perangkat keras (*hardware*) dan unsur dibawahnya (*software*) yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat mekeaktifan, merangsang siswa untuk mengingat dan meningkatkan pemahaman materi dan keaktifan peserta didik serta meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Abdul Wahab, Dkk. (2021:16) “Manfaat media pembelajaran antara lain sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan keaktifan belajar, interaksi lebih langsung siswa dan lingkungan.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman siswa, memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Menurut Ahmad Rivai (dalam Netriwati dan Lena, 2017) manfaat media pembelajaran yaitu :

- a. Media pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pembelajaran yang disajikan
- b. Dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar anak didik berdasarkan latar belakang sosial ekonomi.
- c. Dapat membantu anak didik dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.
- d. Dapat membantu pikiran anak didik secara teratur tentang hal apa yang mereka alami dalam proses pembelajaran , misalnya menyaksikan pemutaran film tentang suatu kejadian atau peristiwa.
- e. Dapat menumbuhkan kemampuan anak didik untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
- f. Dapat mengurangi adanya verbalisme dalam suatu proses (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

Media pembelajaran memiliki manfaat praktis dalam proses pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (dalam Mashuri, 2019) antara lain:

1. Mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar.
2. Mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan keaktifan belajar.
3. Mampu mengurangi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
4. Mampu memberikan kesamaan pengalaman peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Menurut Hasrah di dalam (Widianto, 2021) menyatakan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi antara lain :

1. Menambah mutu dan kualitas kegiatan pembelajaran.
2. Meningkatkan akses atau perantara pada pembelajaran dan pendidikan.
3. Mengembangkan dan lebih menghidupkan penggambaran dari gagasan-gagasan abstrak.
4. Membantu mempermudah memahami materi yang diajarkan.
5. Membuat tampilan bahan ajar semakin menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.
6. Menjadi sarana penghubung antara materi dan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman yang baru, membuat siswa lebih memahami dan menguasai materi pembelajaran, penyampaian pesan dapat diterima dengan baik walaupun dengan keterbatasan indra, ruang dan waktu, serta dapat membangkitkan keaktifan belajar siswa dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

c. Macam-macam Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Menurut Hamdani dalam (Firmadani, 2020) media dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis :

1. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan indera penglihatan. Media ini merupakan jenis media yang paling sering digunakan pendidik untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual ini dibagi lagi menjadi dua jenis yaitu media visual yang dapat diproyeksikan dan media visual yang tidak dapat diproyeksikan.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengarkan menggunakan indera pendengaran yang dirancang untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemampuan siswa untuk mempelajari materi pelajaran. Media audio ini bisa digunakan pada materi pelajaran berhubungan dengan mendengarkan.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang dapat dilihat oleh indera penglihatan dan sekaligus dapat didengarkan oleh indera pendengaran. Media audio visual ini diyakini dapat lebih optimal menyajikan bahan ajar kepada siswa. Contoh media audio visual antara lain televisi, program video dan program slide suara.

Menurut Iptek dalam (iptek.co.id, 2022) media pembelajaran teknologi yang diterapkan adalah:

1. *Artificial Intelligence* (AI)

AI merupakan suatu sistem computer yang bisa mengerjakan berbagai pekerjaan yang biasanya dilakukan manusia.

2. *Augmented Reality* (AR)

AR merupakan sebuah teknologi yang bisa mengkombinasikan dunia nyata dengan dunia virtual yang objeknya dua dimensi atau tiga dimensi.

3. *Vitual Reality* (VR)

Adalah sebuah teknologi yang dimana penggunanya bisa berinteraksi dalam dunia virtual, lewat simulasi komputer.

3. Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR)

Menurut Hidayat (2015), *Augmented Reality* adalah penggabungan antara objek virtual dengan objek nyata. Sebagai contoh adalah saat pembawa acara televisi membawakan berita, ada animasi atau objek virtual yang ikut bersamanya, jadi seolah-olah dia berada di dalam virtual tersebut, padahal sebenarnya itu adalah Teknik penggabungan antara dunia virtual dengan dunia nyata yang dinamakan dengan *Augmented Reality*.

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang menciptakan objek virtual 2D maupun 3D yang diterapkan dalam kondisi real, kemudian objek maya tersebut diproyeksikan dalam waktu *realtime* dan

semakin dekat dengan lingkungan nyata sistem tersebut. (Ahmad Burhanudin, 2017:32)

Augmented Reality (AR) merupakan sebuah teknologi yang dapat menggabungkan suatu objek 3D ke dalam lingkungan nyata menggunakan media *camera*. Teknologi ar sebagai media dalam pembelajaran memiliki keunggulan-keunggulan. AR memuat konten digital (audio, video, objek 2D dan 3D) untuk terlihat menyatu dengan dunia nyata melalui suatu perangkat (*device*). AR juga memungkinkan pembelajaran konten dalam bentuk tiga dimensi (3D), sehingga dapat memvisualisasikan hal-hal yang sulit dilihat, selain itu, kemampuan AR untuk menghadirkan objek virtual ke dunia nyata secara *real time* dapat mengaktifkan rasa keberadaan, kedekatan, dan penyelaman pada peserta didik (Qumillaila et al., 2017).

Menurut Mustaqim & Kurniawan (2018) dalam sebuah sistem teknologi AR memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihan AR sebagai berikut :

1. Lebih interaktif
2. Efektif dalam penggunaan
3. Diimplementasikan secara luas pada berbagai media
4. Modelling obyek sederhana
5. Pembuatan tidak terlalu memakan biaya
6. Mudah untuk dioperasikan

Adapun kekurangan yang dimiliki AR adalah sebagai berikut :

1. Sensitif dengan perubahan sudut pandang
2. Pembuat belum terlalu banyak
3. Membutuhkan banyak memory pada peralatan

Prinsip kerja *Augmented Reality* adalah pelacakan dan rekonstruksi. Pada mulanya *marker* atau lembaran berisikan objek dideteksi menggunakan kamera. Cara deteksi ini melibatkan berbagai macam algoritma. Data yang diperoleh dari proses pelacakan digunakan dalam rekonstruksi sistem koordinat di dunia nyata. Disamping menambahkan obyek kedalam lingkungan nyata, *Augmented Reality* juga dapat menghilangkan obyek nyata dalam bentuk virtual. Dengan menutupi obyek nyata tersebut dengan desain grafis sesuai lingkungannya, maka obyek nyata akan tersembunyi dari pengguna (Mustaqim & Kurniawan, 2018).

C. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur penting dalam pembelajaran. Keaktifan belajar akan merangsang kerja akal dan kehendak peserta didik untuk menemukan berbagai persoalan pembelajaran, mencari dan menemukan jawaban dan menyimpulkan hasil temuannya sehingga menjadi produk belajarnya yang komprehensif (Dadi & Kewa, 2020; Naziah et al., 2020).

Ketika siswa aktif dalam pembelajaran maka tingkat keberhasilan pembelajaran pun akan semakin tinggi. Partisipasi aktif siswa sangat berpengaruh pada proses perkembangan berpikir, emosi, dan sosial (Wibowo, 2016). Keaktifan merupakan unsur penting penunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal (Budiasa & Gading, 2020; Yunita & Wijayanti, 2017).

Keberhasilan seorang siswa untuk dapat menguasai suatu materi pelajaran selain ditentukan oleh faktor internal siswa, seperti tingkat kecerdasan, kerajinan, dan ketekunan juga ditentukan oleh faktor eksternal yaitu efektivitas strategi dan metode pengajaran yang digunakan oleh guru ketika menyampaikan materi pelajaran (Hafida et al., 2020; Kharis, 2019). Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif (Nurkhasanah, 2019; Sutarto & Hadi, 2021). Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri (Sinar, 2018). Pemahaman dibangun atas permasalahan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam hal ini dapat terlihat

dalam proses pembelajaran. Ciri-ciri dari pembelajaran yang aktif adalah ketika siswa bersemangat, giat, hidup, pembelajaran berkesinambungan, kuat, efektif (Rikawati & Sitinjak, 2020). Siswa yang kurang aktif akan menunjukkan sikap nya sendiri dalam beberapa kasus dikelas, seperti kurang adanya gairah belajar, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti pelajaran, cenderung ingin ijin keluar kelas dengan alasan ke belakang, tidak konsentrasi, ngobrol dengan teman- temannya, mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain, sedang jam pelajaran saat ini tengah berlangsung, dan sebagainya. Kasus tersebut mendorong guru untuk berupaya mencari cara meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang datang dari dalam diri siswa maupun yang datang dari luar diri siswa (Sinar, 2018). Faktor yang datang dari dalam diri siswa sendiri ada yang berkaitan dengan kecakapan, ada yang bukan kecakapan, seperti minat dan dorongan untuk belajar. Minat dan dorongan untuk belajar dapat ditimbulkan melalui upaya dan situasi yang diciptakan oleh guru tersebut disamping dapat mempengaruhi minat dan dorongan belajar juga mempengaruhi keaktifan belajar.

D. Hasil Belajar

b. Pengertian Hasil Belajar

Rusman (2016:67) menyatakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, bakat, penyesuaian sosial.

Oemar Hamalik (2019:159) Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data atau informasi), pengolahan, penafsiran, dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Intan Pulungan (2017:19) Hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

Endang Sri Wahyuni (2020:65) Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan symbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu.

Dari pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga meruakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar wasliman dalam Ahmad susanto(2016:12) menyatakan bahwa :

1. Faktor internal : Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, keaktifan belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik.
2. Faktor eksternal: faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat, keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

E. Pembelajaran IPAS-IPS

d. Tujuan Pembelajaran IPS

Ahmad susanto (2016:145) menyatakan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar

peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Tujuan pembelajaran IPS yaitu mengajarkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dengan pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri, serta bagi masyarakat dan negara. Dalam kurikulum merdeka ini memang berbeda dari kurikulum sebelumnya. Pada kurikulum ini, konsep pembelajaran IPS baru diberikan untuk siswa SD pada kelas 3-4 sedangkan pada kurikulum-kurikulum sebelumnya sudah menerapkan pembelajaran IPS sejak kelas 1 sd hingga kelas 6 sd. Tidak hanya itu, pada kurikulum sebelumnya pun materi IPS ini diberikan dengan pembelajaran IPS secara mandiri namun pada kurikulum merdeka ini digabungkan dengan ilmu pengetahuan alam yang kemudian bisa disebut juga dengan ilmu pengetahuan dasar. Muatan ini membentuk dasar untuk mempersiapkan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang lebih kompleks di tingkat menengah.

Menurut (Syafi'i, 2021) ada enam dimensi dalam profil pelajar Pancasila, yaitu 1) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. 2) Mandiri, 3) bergotong royong 4) berkebinekaan global, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif. Ke-enam dimensi ini diharapkan dimiliki oleh semua peserta didik. konsep pendidikan IPS dalam

kurikulum merdeka ini siswa dan guru dituntut untuk mempelajari dan mengamalkan profil pelajar pancasila yang terdiri dari 6 dimensi profil tersebut. Pembelajaran IPS ini kemudian dituangkan untuk mencapai profil pancasila seperti yang direncanakan.

e. Materi Pembelajaran IPS kelas V Kurikulum Merdeka

Materi IPAS-IPS kelas V terbagi menjadi 8 tema, empat tema dan empat tema di semester 2, yaitu;

Semester 1 :

1. Melihat Karena Cahaya, Mendengar Karena Bunyi
2. Harmoni dalam Ekosistem
3. Magnet, Listrik dan Teknologi untuk Kehidupan
4. Ayo Berkenalan dengan Bumi kita

Semester 2:

5. Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh
6. Indonesiaku Kaya Raya
7. Daerahku Kebanggaanku
8. Bumiku sayang, Bumiku Malang

Tema kelas V Semester 2 “Indonesiaku Kaya raya” mencakup materi tentang kondisi geografis wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritime dan agraris. Berikut ini adalah Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, serta Alur Pembelajaran IPAS kelas V Kurikulum Merdeka.



**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN DALAM RANGKA PENGEMBANGAN PERANGKAT AJAR
(ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS V SD)**

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen

Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	<p>Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.</p> <p>Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.</p> <p>Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upaya-upaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya.</p> <p>Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.</p> <p>Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari.</p> <p>Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.</p>
Keterampilan proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah.

	<p>3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.</p> <p>4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah.</p> <p>5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes.</p> <p>6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Profile Pelajar Pancasila
<p>1. Menjelaskan sifat-sifat bunyi dan cahaya melalui percobaan sederhana.</p> <p>2. Mendemonstrasikan bagaimana sistem pendengaran dan penglihatan manusia bekerja</p>	Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi	27 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif

<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan. 2. Mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem. 3. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam. 	Harmoni dalam Ekosistem	22 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memanfaatkan gaya magnet untuk menjalani aktivitas sehari-hari. 2. Mendeskripsikan bagaimana energi listrik diperoleh dan digunakan. 3. Menggunakan perangkat teknologi yang memanfaatkan perubahan energi listrik. 	Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan	22 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kenampakan alam yang ada di daratan maupun perairan. 2. Menjelaskan terjadinya siklus air dan perubahan-perubahan di permukaan Bumi. 3. Menceritakan kembali proses pergerakan lempeng Bumi yang terjadi akibat arus konveksi cairan di mantel Bumi. 	Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita	19 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi bagaimana bernapas dapat membantu manusia melakukan aktivitas sehari-hari. 	Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri

<ol style="list-style-type: none"> 2. Mencari tahu peran makanan dan organ pencernaan untuk membantu manusia tetap hidup. 3. Mempelajari bagaimana tubuh manusia bertumbuh. 			<ul style="list-style-type: none"> • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menelaah kondisi geografis wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam. 2. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia. 	Indonesiaku Kaya Raya	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk kemudian dikaitkan dengan kehidupan saat ini. 2. Menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal. 	Daerahku Kebanggaanku	22 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari hubungan faktor alam dan perbuatan manusia dengan perubahan kondisi alam di permukaan Bumi. 2. Mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan. 3. Memprediksi dampak permasalahan lingkungan terhadap kondisi sosial, kemasyarakatan, dan ekonomi. 	Bumiku Sayang, Bumiku Malang	20 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif

--	--	--	--

Mengetahui

Kepala SDN 1 Josari



[Handwritten signature]
ELLY YUNARIYATI, S.E., M.Pd
NIP. 19721218 200701 2 011

Ponorogo, 19 Januari 2024

Guru Kelas V

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "Danyk Eko Lestari".

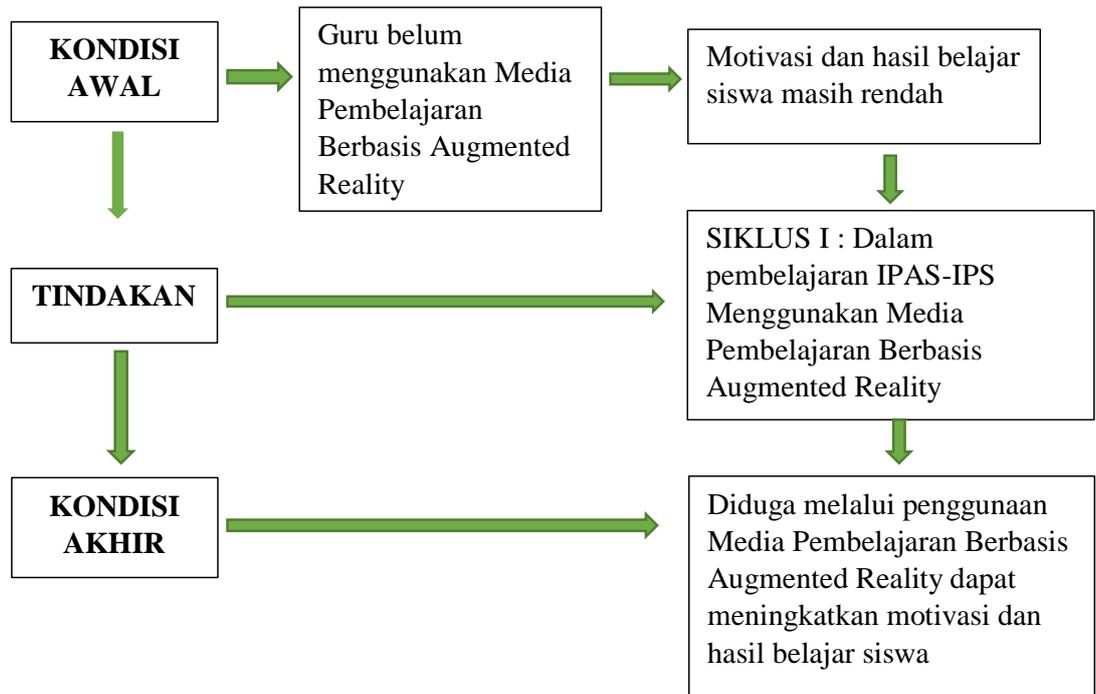
Danyk Eko Lestari, S.Pd.SD

NIP. 198308082014062005

B. Kerangka Berpikir

Dalam kegiatan pembelajaran, keaktifan belajar siswa memegang peranan penting untuk meningkatkan kualitas pada aktifitas belajar siswa. Kegiatan pembelajaran yang dianggap monoton akan membuat siswa menjadi kurang berminat terhadap pembelajaran yang diberikan guru. Hal tersebut secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap aktifitas belajar sehingga hasil belajar pun akan menurun. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut dapat dilakukan guru salah satunya dengan mengemas media pembelajaran yang lebih lebih interaktif sehingga menarik.

Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, maka siswa akan tertarik dan antusias terhadap pembelajaran tersebut. Saat siswa telah antusias terhadap pembelajaran yang diberikan guru, maka hal tersebut akan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Media pembelajaran yang dapat digunakan disini yaitu media Augmented Reality. Diharapkan dengan bantuan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Kerangka berpikir digambarkan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir

B. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yakni berbagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori (Sugiono:2015).

Hipotesis dalam penelitian tindakan ini adalah apabila penggunaan media berbasis Augmented Reality ditakan terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPAS-IPS Kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo.

D. Kebaruan Penelitian

Penelitian ini mengambil beberapa referensi penelitian sebelumnya termasuk jurnal-jurnal yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar IPS diperoleh referensi beberapa jurnal :

1. Hasil penelitian Jariyah (2020) Judul Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Pada Siswa Kelas V SD 2 Karanganyar Kabupaten Kendal, dalam Jurnal Profesi Keguruan (<https://journal.unnes.ac.id/>), diperoleh hasil bahwa model pembelajaran kooperatif tipe make a match mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik yaitu dengan persentase ketuntasan mencapai 91,3 serta telah mencapai indikator keberhasilan yang menyatakan jika persentase ketuntasan peserta didik lebih dari 75% maka penelitian dianggap berhasil.
2. Hasil penelitian Galuh Sasi Judul Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ips Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek SD Kanisius Gayam I, dalam Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial (Volume 3, Nomor 2, September 2023), diperoleh hasil peningkatan keaktifan belajar pada kondisi awal dari rata-rata 65,66 menjadi 76,26 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 83,66 pada siklus II. (3) peningkatan hasil belajar pada kondisi awal dari rata-rata 54,82 menjadi 62 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 83,66 pada siklus II.
3. Hasil penelitian Ninik Wijiningsih Judul Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media "Doraku Sayang" untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil

Belajar IPS Sekolah Dasar Negeri Sonorejo 1 Bojonegoro Jawa Timur, dalam Jurnal Ilmu Pendidikan (Volume 4 Nomor 3 Tahun 2022) diperoleh hasil keaktifan belajar siswa meningkat 33 poin dari rata-rata awal 50, siklus I mencapai 75 dan meningkat lagi menjadi 83 pada siklus II. Hasil belajar siswa meningkat 15 poin dari rata-rata awal 68, menjadi 78 pada siklus I dan pada siklus II mencapai 83.