

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat pada dekade ini memberikan peluang kepada guru dan siswa untuk memanfaatkannya dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan banyak kemudahan dalam pekerjaan dan memenuhi kebutuhan manusia. Salah satu contohnya adalah munculnya teknologi *Artificial Intelligence* (AI) atau dikenal dengan nama kecerdasan buatan.

Istilah *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan sudah jamak dikenal saat ini di dunia. Pengertian AI pertama kali dirumuskan oleh John M McCarthy pada tahun 1956. Menurut ahli komputer dari Amerika Serikat (AS) tersebut, AI merupakan cabang dari ilmu komputer untuk mengembangkan mesin yang cerdas (*intelligence machines*). Kecerdasan (*intelligence*) dalam asumsi McCarthy adalah sejumlah kemampuan komputasi untuk mencapai tujuan tertentu (Manning dalam Budhi, 2022:2).

Menurut Budhi (2022), AI adalah simulasi dari kecerdasan yang dimiliki oleh manusia yang dimodelkan di dalam mesin dan diprogram agar bisa berpikir seperti halnya manusia. Menurut Surjono, Nurlayli, dan Sofyan (2024:21), *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan adalah bidang dalam ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan teknologi yang

memungkinkan mesin untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti pengenalan suara atau wajah, analisis data, dan pengambilan keputusan.

*Artificial Intelligence* (AI) dalam perkembangannya, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas hidup manusia serta memecahkan berbagai masalah yang kompleks diberbagai bidang. Penggunaan AI telah membawa manfaat yang signifikan terhadap berbagai bidang, seperti pendidikan, kesehatan, jasa keuangan, dan layanan hukum. Dalam konteks pendidikan, khususnya pada mata pelajaran IPS, teknologi AI membuat pelajaran menjadi lebih mudah, menarik, dan menyenangkan. Namun demikian, di Indonesia sendiri, pemanfaatan AI masih jarang. Padahal pemanfaatan AI dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS akan sangat bermanfaat dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Permasalahan umum yang sering terjadi pada pembelajaran IPS di kelas khususnya di SMP Negeri 12 Madiun, yaitu pembelajaran masih terpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa jenuh dan merasa bosan karena pembelajaran kurang menarik dan tidak menyenangkan. Guru belum menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran, khususnya teknologi AI. Siswa kurang terampil dalam menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Permasalahan ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa yang rendah jika

dibiarkan terus menerus akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Umniah (2019:31) bahwa apabila siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar maka ia tidak akan memperoleh hasil yang baik.

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas 8 D SMP Negeri 12 Madiun tahun pelajaran 2024/2025, yang dilakukan pada bulan September 2024, ditemukan permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Salah satu permasalahan yang ada adalah pengetahuan siswa yang masih cenderung kurang dalam mata pelajaran yang disampaikan oleh guru, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Siswa terlihat bosan dan kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, beberapa siswa hanya diam tidak merespon atau menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Beberapa siswa yang lainnya mampu mengemukakan pendapatnya, bertanya, maupun menjawab pertanyaan guru tetapi kemampuan siswa dalam menganalisis soal masih kurang. Hal ini terlihat ketika siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang menjelaskan terjadinya suatu masalah. Siswa juga merasa bingung ketika ditanya alasan mengenai jawaban yang diberikan. Kesulitan yang dialami siswa tersebut membuat siswa tidak bersemangat dan merasa malas untuk berpikir dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Hal ini dikarenakan siswa tidak dapat memahami konsep-konsep IPS dengan baik. Keterbatasan ingatan membuat siswa hanya mampu mengingat materi yang bermakna sehingga siswa tidak bisa hanya mengandalkan ingatan yang ada. Hal ini menunjukkan bahwa

motivasi belajar siswa kelas 8 D SMP Negeri 12 Madiun tahun pelajaran 2024/2025 masih rendah sehingga cenderung memperoleh hasil belajar IPS yang kurang memuaskan.

Fakta lain yang ditemukan adalah dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS masih terpusat pada guru. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran terasa membosankan dan kurang bermakna bagi siswa. Metode ceramah meminimalkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga guru terlihat lebih aktif sedangkan siswa cenderung pasif. Aktivitas siswa masih terbatas pada mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan soal. Kebiasaan bersikap pasif membuat siswa malu dan takut untuk bertanya tentang pelajaran yang belum dipahami. Hal ini mengakibatkan pelajaran IPS kurang bermakna bagi siswa. Selain itu, guru belum memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran di kelas kurang menarik, membosankan, dan tidak menyenangkan.

Kondisi seperti ini berakibat pada hasil belajar siswa. Banyak siswa saat tes berlangsung hanya mampu menjawab soal yang materinya telah dihafal sementara materi yang tidak dihafal maka soal tidak akan terjawab dengan mudah. Hal ini merupakan sesuatu yang telah biasa terjadi di kalangan siswa. Siswa akan menemukan kesulitan dalam memahami konsep suatu ilmu jika yang diajarkan pada mereka adalah sesuatu yang abstrak dan menggunakan metode ceramah. Kebosanan dan kejenuhan siswa terhadap

pembelajaran akan muncul, aktivitas menurun, motivasi belajar juga menurun, dan berakibat pada hasil belajar siswa yang juga menurun.

Refleksi awal dan hasil observasi awal pada saat tes kemampuan awal mata pelajaran IPS di kelas 8 D diperoleh data bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa masih tergolong kurang, yaitu 68,79. Skor terendah yang dicapai adalah 40 dan skor tertinggi yang dicapai adalah 90. Terdapat 18 siswa (62,07%) dari 29 siswa, memperoleh skor di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 75. Hal ini berarti terdapat 18 siswa belum mencapai KKTP sedangkan siswa yang mencapai KKTP ada 11 siswa (37,93%). Secara klasikal kelas 8 D belum tercapai tujuan pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan angket motivasi belajar, skor rata-rata motivasi belajar siswa adalah 74,86. Skor ini termasuk dalam kategori rendah. Berdasarkan data, tidak terdapat siswa (0%) dalam kategori motivasi belajar sangat tinggi dan sangat rendah. Terdapat 3 siswa (10,34%) dengan kategori tinggi, terdapat 4 siswa (13,79%) dalam kategori sedang, dan terdapat 22 siswa (75,86%) dalam kategori rendah.

Seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan siswa. Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dalam pembelajaran supaya siswa merasa senang dan meningkatkan motivasi belajarnya sehingga hasil belajar akan meningkat. Hal ini dapat diwujudkan dengan menyajikan pembelajaran IPS yang dapat memancing pemahaman siswa secara mendalam terhadap materi yang

disampaikan. Pembelajaran IPS harus dikemas secara inovatif dan disesuaikan dengan kebutuhan sehingga kualitas pembelajaran IPS dapat ditingkatkan. Selain itu, pembelajaran yang dilaksanakan harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengupayakan kemampuannya secara maksimal sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat. Meningkatnya motivasi belajar siswa akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar IPS.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Menurut Hamalik (2013:49) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Winkel (2009) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik (Mansur dalam Muflihah, 2021). Secara lebih praktis, hasil belajar juga dimaksudkan untuk mengungkapkan kemampuan siswa dalam bentuk angka-angka sebagaimana pendapat Achdiyat & Utomo (dalam

Muflihah, 2021) bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Menurut Munadi dalam Rusman (2013:124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa adalah guru dapat memberikan perbaikan pada proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS merupakan pilihan yang tepat dan efektif. Penggunaan AI sesuai dengan pembelajaran saat ini yang menggunakan kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar memberikan kebebasan dan fleksibilitas kepada guru maupun siswa untuk memperoleh pembelajaran (Purnama, 2023). Penggunaan AI, khususnya Canva memungkinkan guru untuk menyajikan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan karena AI Canva menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan guru untuk membuat modul ajar dan media ajar yang inovatif, seperti: fitur presentasi, fitur video, fitur poster, fitur infografis, fitur dokumen, dan fitur lainnya yang dilengkapi dengan teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Penggunaan AI Canva menjadi

pilihan yang tepat dan cocok karena pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam belajar, serta membantu guru dalam mengajar sehingga guru dapat fokus pada siswa. Penggunaan teknologi ini membuat siswa makin mudah untuk belajar. Kondisi ini pun akan berdampak pada pengembangan kurikulum. Pengajaran semakin efektif dan efisien serta siswa semakin memiliki model belajar yang sesuai kebutuhan dan pengalaman belajar yang kaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Chen, Cheng, dan Wang (dalam Candra, 2024), menyoroti bahwa penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui adaptasi dan personalisasi pengalaman belajar. Dengan bantuan teknologi kecerdasan buatan, sistem dapat mengumpulkan data tentang preferensi dan minat belajar siswa kemudian menerapkan metode yang sesuai dengan karakteristik individu siswa tersebut. Dalam hal ini, AI dapat memberikan materi pembelajaran yang relevan dan menarik kepada setiap siswa, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan AI, guru dapat memanfaatkan mesin algoritma mesin pembelajaran untuk mengidentifikasi preferensi belajar siswa dan menyediakan konten yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Personalisasi pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa serta membantu siswa mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik (Kom, 2021).

Penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan dalam konteks pendidikan memiliki potensi yang sangat luar biasa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan teknologi AI dapat memudahkan pengajar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih pribadi dan disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan individu siswa. Dengan pembelajaran yang dipersonalisasi ini, motivasi belajar dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan. Penggunaan AI dalam pendidikan menawarkan potensi yang sangat besar dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, namun perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk memastikan penggunaan AI yang efektif dan bertanggung jawab.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hapsari, Ramadhani, dan Ikramullah (2024) yang termuat dalam Jurnal Empati Volume 13, Nomor 04, Agustus 2024, halaman 313-324, dengan judul Pengaruh *Artificial Intelligence* (AI) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik, membuktikan bahwa salah satu metode dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik saat ini adalah dengan memanfaatkan AI secara efektif dan efisien. Peran AI tidak hanya sebagai sarana pembelajaran namun juga peningkatan dalam rasa senang, ketertarikan, dan perhatian dalam belajar.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2021) yang termuat dalam Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Gorontalo, dengan judul Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar, menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar, artinya semakin tinggi motivasi belajar maka hasil belajar siswa akan

semakin tinggi. Dengan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar, siswa dapat memberikan gambaran bahwa dengan motivasi belajar maka akan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Naila, Atmoko, Dewi, dan Kusumajanti (2023) yang termuat dalam At Thullab Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume 7 Nomor 2 Tahun 2023, yang berjudul Pengaruh *Artificial Intelligence Tools* Terhadap Motivasi Belajar Siswa ditinjau dari Teori Rogers, menunjukkan bahwa *AI tools* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa menjadi lebih baik karena ketersediaan informasi dan kebutuhan yang dipersonalisasi bagi tiap siswa.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu maka penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas 8 D SMP Negeri 12 Madiun perlu adanya penelitian lebih lanjut.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses belajar mengajar di kelas 8 D SMP Negeri 12 Madiun masih terpusat pada guru sehingga kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada pengajaran daripada pembelajaran.

2. Proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS di kelas 8 D SMP Negeri 12 Madiun masih monoton. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga guru terlihat lebih aktif dan siswa cenderung pasif. Hal ini mengakibatkan suasana pembelajaran kurang menyenangkan dan membosankan serta menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran.
3. Proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS, guru belum menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran kurang bervariasi dan menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar.
4. Siswa kurang terampil dalam menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan.
5. Hasil belajar siswa kelas 8 D SMP Negeri 12 Madiun pada mata pelajaran IPS masih kurang di bawah standar ketercapaian tujuan pembelajaran, yaitu dengan rata-rata nilai 67,41 (data kemampuan awal).
6. Hasil belajar siswa kelas 8 D SMP Negeri 12 Madiun diperoleh data bahwa dari 29 siswa terdapat 18 siswa (62,07%) memperoleh nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Persentase ketercapaian tujuan pembelajaran hanya 37,93% (data kemampuan awal).
7. Skor rata-rata motivasi belajar siswa tergolong rendah yaitu 74,86 (data awal motivasi belajar siswa). Berdasarkan data, tidak terdapat siswa (0%) dalam kategori motivasi belajar sangat tinggi dan sangat rendah. Terdapat

3 siswa (10,34%) dengan kategori tinggi, terdapat 4 siswa (13,79%) dalam kategori sedang, dan terdapat 22 siswa (75,86%) dalam kategori rendah.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas 8 D SMP Negeri 12 Madiun?”

Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Penggunaan teknologi AI untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS merupakan pilihan yang tepat dan efektif, serta cocok karena pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta membuat siswa tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam belajar, serta membantu guru dalam mengajar sehingga guru dapat fokus pada siswa. Penggunaan teknologi AI dapat memudahkan pengajar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih pribadi dan disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan individu siswa. Dengan pembelajaran yang dipersonalisasi ini, motivasi belajar dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan. Motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar, artinya semakin tinggi motivasi belajar maka hasil belajar siswa akan semakin tinggi. Dengan

adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar, siswa dapat memberikan gambaran bahwa dengan motivasi belajar maka akan dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan kata lain, penggunaan teknologi AI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dengan motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajar siswa juga akan meningkat.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas 8 D SMP Negeri 12 Madiun.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

##### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teori tentang keterkaitan antara teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dengan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan guna pengembangan ide-ide pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi untuk lebih mengenal dan memahami tentang teknologi *Artificial Intelligence* (AI) sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

### b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan dalam mengidentifikasi penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pembelajaran di sekolah.

## F. Definisi Istilah

### 1. *Artificial Intelligence* (AI)

*Artificial Intelligence* (AI) adalah cabang dari ilmu komputer yang merupakan simulasi dari kecerdasan yang dimiliki oleh manusia yang dimodelkan di dalam mesin dan diprogram agar bisa berpikir seperti halnya manusia, yang dalam penerapannya dibidang pendidikan dapat mengoptimalkan proses pengajaran. *Artificial Intelligence* (AI) yang digunakan pada penelitian ini adalah *Artificial Narrow Intelligence*

(ANI). ANI dikembangkan untuk melakukan tugas yang tertentu dan spesifik, dan dirancang untuk membantu pengguna dalam menjalankan tugas sehari-hari. ANI memuat fitur canva yang disebut dengan AI Canva. AI Canva adalah fitur kecerdasan buatan (AI) yang terdapat pada platform canva yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten visual dan gambar dengan bantuan AI.

## **2. Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator motivasi belajar yang dikembangkan oleh Uno, yaitu:

- a. Internal, meliputi: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar.
- b. Eksternal, meliputi: 1) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 2) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

## **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor,

yang dinyatakan dalam simbol, huruf, maupun kalimat. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi aspek kognitif dan psikomotor.

#### **4. Mata Pelajaran IPS**

Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang terintegrasi dari berbagai macam cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, budaya, hukum, dan politik, yang mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah letak geografis Indonesia.