

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga lanjut usia. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Perubahan-perubahan tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku. Menurut W.H Burton (1984) menemukan bahwa “belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya”. Menurut H.C Witherington pengertian “belajar sebagai sesuatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan kepribadian atau suatu pengertian”. Menurut Sementara Singer (1968) “belajar sebagai perubahan perilaku yang relatif tetap yang disebabkan praktik atau pengalaman yang sampai dalam situasi tertentu”. Menurut Gagne “belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan direncanakan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu tindakan yang dapat mengubah tingkah laku serta perilaku yang dapat mengarahkan peserta didik menjadi manusia yang berguna dan dengan pengalaman belajar peserta didik mereka mampu mengaplikasikan pengalaman belajar tersebut terutama di lingkungan masyarakat, mengaplikasikan pengalaman belajar tersebut terutama di lingkungan masyarakat.

##### **2. Pengertian Mengajar**

Mengajar pada hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Menurut Smith di dalam buku Sumiati dan Asra (2016:24) “Mengajar adalah menanamkan pengetahuan atau keterampilan. Merumuskan pengertian mengajar sebagai

suatu upaya untuk memahami dan membimbing siswa baik secara perorangan maupun secara dalam upaya memperoleh bentuk-bentuk pengalaman belajar tertentu yang berguna bagi kehidupannya”.

Menurut Sardiman (2013:47) menyatakan bahwa “mengajar menyampaikan pengetahuan pada anak didik dan menanamkan pengetahuan itu kepada anak didik dengan suatu harapan terjadi proses pemahaman”.

### **3. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung. Dengan kata lain, pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap.

Menurut Winkel (1991) “pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di alami siswa”.

Menurut Gagne (1985) “pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil”. Menurut Winkel (1991) “pembelajaran sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi eksternal sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan yang diperoleh siswa setelah melalui tahap-tahap, proses belajar sekolah dimana hasil belajar tersebut dapat dilihat dari tingkat perkembangan pengetahuan, keterampilan, pemahaman dan ingatan siswa terhadap materi belajar yang telah dipelajarinya.

### **4. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar, pada dasarnya hasil belajar itu dibentuk dari hasil interaksi yang mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung secara keseluruhan. Adanya hasil belajar karena adanya proses belajar mengajar dan karena adanya evaluasi. Berdasarkan uraian tentang konsep belajar di atas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-

perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek Kognitif, Efektif, dan Psikomotor sebagai hasil belajar dari kegiatan belajar.

Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang diperoleh di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

## 5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku, baik berbentuk kecakapan berfikir, sikap, maupun keterampilan melakukan suatu kegiatan tertentu. Terjadinya perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan dipengaruhi oleh dua faktor, baik yang berada pada diri individu siswa itu sendiri (*intern*), maupun faktor yang datang dari luar diri sendiri (*ekstern*).

Menurut Slameto (2015:15), secara garis besar faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah:

- 1) Faktor *Intern*, yaitu yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri: faktor jasmaniah yang terbagi atas dua faktor yaitu faktor kesehatan (kondisi fisik yang normal dan kondisi kesehatan fisik sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang) dan cacat tubuh.
- 2) faktor *psikologis* Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif kematangan dan kelelahan.
- 3) Faktor *Ekstern*, yaitu faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri:
  - i. faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berpacara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga,
  - ii. faktor sekolah, yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah dan
  - iii. faktor masyarakat, yang mempengaruhi masyarakat, kegiatan siswa dalam masyarakat, Masa media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisis bahwa hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, baik dari segi intelegensi atau tingkat kecerdasan pelajaran sesuai dengan bakat, minat dan perhatian, motivasi dan cara belajar, maupun dari strategi pembelajaran yang dikembangkan guru, suasana keluarga juga sangat mempengaruhi hasil belajar anak, cara orang tua mendidik dan mengasuh anak-anaknya juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak dimana keluarga adalah orang pertama dan utama bagi kelanjutan pendidikan anak-anaknya, pola asuh orang tua dalam keluarga yang terlalu keras dapat membuat anak berprestasi baik dan sebaliknya juga dapat membuat anak berprestasi buruk.

## **6. Pembelajaran IPS**

### **1) Pengertian IPS**

Ilmu pengetahuan Sosial atau IPS diambil dari kata latin *Scientia* yang berarti *knowledge* (ilmu). Dalam bahasa latin "*Scientia*" yang berarti mengetahui atau belajar sedangkan dalam terjemahan bahasa Indonesia berarti ilmu pengetahuan.

Sesuai dengan sebutannya sebagai ilmu, ilmu sosial itu tekanannya kepada keilmuan yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial. Oleh karena itu, ilmu sosial ini secara khusus dipelajari dan dikembangkan. Berkenaan dengan ilmu sosial ini, norma mackenzie (1975) ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

### **2) Fungsi dan Tujuan IPS**

Secara khusus fungsi dan tujuan IPS adalah:

- a) Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b) Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai sosial.
- c) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek IPS dan teknologi.
- d) Menguasai konsep IPS untuk bekal hidup di masyarakat.

Dari tujuan mata pelajaran IPS di atas semakin jelas bahwa hakikat IPS semata-mata tidaklah pada dimensi pengetahuan (keilmuan), tetapi lebih dari itu IPS juga menekankan pada nilai keagamaan. Sedangkan secara umum IPS juga dapat dipahami sebagai ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep.

## **7. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**

### **1) Pengertian PTK**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan didalam kelas. Penelitian tindakan kelas dapat dijadikan sarana bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara efektif. Menurut Imas Kurniasih & Berlin Sani, penelitian tindakan kelas juga merupakan kebutuhan bagi guru dalam meningkatkan profesionalitasnya sebagai guru.

Kemmis (1988) mengemukakan bahwa penelitian tidnkan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial.

Tujuan tindakan kelas secara umum dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan-pemasalahan yang terjadi didalam kelas sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Disamping itu penelitian tindakan kelas dapat menumbuhkan sikap mandiri dan kritis guru terhadap situasi dan keadaan didalam kelas yang diajarnya.

Adapun tujuan lain dari penelitian tindakan kelas menurut Sukanti (2008) dan Ani W(2008) yaitu:

- 1.1 Memperbaiki mutu dan praktik pembelajaran yang dilaksanakan guru tercapinya tujuan pembelajaran
- 1.2 Memperbaiki dan meningkatkan kinerja-kinerja pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.
- 1.3 Mengidentifikasi, menemukan solusi dan mengatasi masalah pembelajaran dikelas agar pembelajaran bermutu.
- 1.4 Meningkatkan dan memperkuat kemampuan guru dalam memecahkan masalah-masalah pembelajaran dan membuat keputusan yang tepat bagi siswa dan kelas yang diajarnya.
- 1.5 Mengeksplorasi dan membuah kreasi-kreasi dan inovasi-inovasi pembelajaran (misalnya pendekatan, strategi metode, media pembelajaran).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan didalam kelas dengan tujuan memperbaiki /meningkatkan mutu praktik pembelajaran.



## **8. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas secara umum dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi didalam kelas sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Disamping itu Penelitian Tindakan Kelas dapat menumbuhkan sikap mandiri dan kritis guru terhadap situasi dan keadaan didalam kelas yang diajarnya.

Adapun tujuan lain dari penelitian tindakan kelas menurut sukanti dan Ani W dalam Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2014:03-04) yaitu:

- 1) Memperbaiki mutu dan praktik pembelajaran yang dilaksanakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran.
- 2) Memperbaiki dan meningkatkan kinerja-kinerja pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.
- 3) Mengidentifikasi, menemukan solusi dan mengatasi masalah pembelajaran dikelas agar pembelajaran bermutu.
- 4) Meningkatkan dan memperkuat kemampuan guru dalam memecahkan masalah-masalah pembelajaran dan membuat keputusan yang tepat bagi siswa dan kelas yang diajarnya.
- 5) Mengeksplorasi dan membuahkan kreasi-kreasi dan inovasi-inovasi pembelajaran (misalnya pendekatan, strategi, metode, media pembelajaran).
- 6) Mencobakan gagasan, pikiran kiat, cara dan strategi baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran selain kemampuan inovatif guru.
- 7) Mengeksplorasi pembelajaran yang selalu berwawasan atau berbasis penelitian agar pembelajaran bertumpu pada realitas empiris kelas, bukan semata-mata berumpu pada kesan umum dan asumsi.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran dikelas sehingga tercipta perbaikan dan peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran.

## **9. Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**

Manfaat penelitian tindakan kelas berdampak pada tumbuhnya budaya meneliti pada guru sehingga wawasan dan pengetahuan yang berasal dari pengalaman dalam penelitiannya semakin meningkat. Bahkan pengalaman yang diperoleh guru dalam melakukan penelitian tindakan kelas memungkinkan guru untuk menyusun kurikulum sesuai dengan kebutuhan.

Manfaat lain dari Penelitian Tindakan Kelas Menurut Ani W dan Sukanti dalam Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2014:04-05) yaitu:

- 1) Menghasilkan Laporan-laporan penelitian tindakan kelas yang dapat dijadikan panduan dalam meningkatkan pembelajaran.
- 2) Menumbuhkembangkan kebiasaan, budaya dan tradisi meneliti dan menulis artikel dikalangan guru. Hal ini telah ikut mendukung profesionalisme dan karir guru.
- 3) Mampu mewujudkan kerjasama, kolaborasi, dan sinergi antara guru dalam satu sekolah atau beberapa sekolah untuk bersama-sama memecahkan masalah pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran,
- 4) Mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menjabarkan kurikulum atau program pembelajaran sesuai dengan tuntutan dan konteks lokal, sekolah dan kelas.
- 5) Dapat memupuk dan meningkatkan keterlibatan, ketertarikan, kenyamanan dan kesenangan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas yang dilaksanakan guru. Hasil belajar siswapun dapat ditingkatkan.
- 6) Dapat mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang menarik, menantang, nyaman, menyenangkan dan melibatkan siswa karena strategi, metode, teknik dan atau media yang digunakan dalam pembelajaran demikian bervariasi dan dipilih secara sungguh-sungguh.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat penelitian tindakan kelas adalah untuk mewujudkan kerjasama antar guru satu sekolah atau beberapa sekolah untuk bersama-sama memecahkan masalah yang ada di sekolah dan meningkatkan mutu pembelajaran.

## **10. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk Jamak dari kata "Medius", yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar". Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Gerlach dan Ely 2011:1 mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977) dalam Azhar Arsyad (2013:3) memberi

batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Rusman (2013:161) menyatakan bahwa “Media Pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras”.

### **11. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat strategis dalam pembelajaran. Seringkali terjadi banyaknya yang tidak atau kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru atau pembentukan kompetensi yang diberikan pada siswa dikarenakan ketiadaan atau kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Sudjana & Rivai (1992:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Sedangkan Kemp & Dayton dalam Azhar Arsyad (2013:25) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media



sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baik.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 3) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- 4) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 5) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 6) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

Dari uraian dan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi, yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya.

## 12. Multimedia

adalah komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan tautan (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika. Selain dari dunia informatika, multimedia juga diadopsi oleh dunia gim, dan juga pembuatan situs web. Pemanfaatan multimedia termasuk juga dalam bidang pendidikan dan bisnis. Di bidang pendidikan, multimedia dimanfaatkan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara mandiri atau otodidak.

### 1) Kelebihan multimedia

**menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 10 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif. Sehingga multimedia menjadi tool yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan.**

## 2) KEKURANGAN MULTIMEDIA

Design yang buruk akan menyebabkan kebingungan dan kebosanan atau pesan yang tidak tersampaikan dengan baik.

Kendala bagi orang yang memiliki terbatas seperti cacar fisik.

Tuntunan terhadap spesifikasi komputer yang memadai.

Kelebihan dan kekurangan dari multimedia sendiri ada karena faktor dari manusianya sendiri, seperti halnya pembuatan multimedia sendiri dikarenakan kekurangan manusia sendiri ketika mendapatkan sesuatu.

### 13. Materi pembelajaran

#### Tema 1 indanya kebersamaan subtema 2 dalam keberagaman

Keberagaman Budaya Bangsaaku

**Tema 1**  
**Indahnyanya Kebersamaan**

**Belajar di Rumah**

Kami akan mulai belajar keanekaragaman suku bangsa Indonesia. Pemahaman berbagai ragam budaya, upacara adat, dan kesenian akan menambah kecintaan kami pada tanah air Indonesia.

**Belajar dari Lingkungan**

Saat bertemu orang di sekitar rumah, ajaklah mereka untuk bercerita tentang keunikan makanan khas, rumah adat, kesenian, atau yang lainnya yang menjadi ciri khas daerahnya.

**Kerja Sama dengan Orang Tua**

Ceritakan latar belakang budaya ayah bunda, lalu diskusikan apa yang menarik dan menjadi ciri khasnya.

vi Buku Siswa SD/MI Kelas IV

Amati peta budaya berikut ini!



## B. Kerangka Berpikir

Dalam proses belajar, jika guru masih menggunakan pembelajaran *teacher centered* siswa akan mengalami kebosanan dan kesalahan persepsi makna yang disampaikan oleh guru. Tidak hanya itu saja siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas, siswa hanya menunggu informasi materi yang diberikan guru. Oleh karena itu perlu adanya solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan, sehingga siswa tidak bosan. Karena media tersebut memberikan kemungkinan kepada siswa untuk belajar menyenangkan.

Sehubungan dengan karakteristik siswa SD yang suka bermain, masih pada tahap berpikir operasional konkret, penggunaan media dalam pembelajaran IPS sangat tepat dalam belajar siswa. Dengan penggunaan MULTIMEDIA siswa tidak akan merasa bosan dengan pembelajaran di kelas dan dapat memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dalam tindakan ini adalah: “penggunaan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar IPS Tema 1 Indahnya kebersamaan Subtema 2 Dalam Keberagaman Pelajaran 1 Di Kelas IV SD Negeri 047163 Ajijulu Tahun Ajaran 2021/2022?”

### **D. Defenisi Operasional**

- 1) Belajar adalah kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa dengan menggunakan media gambar.
- 2) Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh dari hasil tes yang dicapai oleh siswa setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media gambar sehingga dapat membawa perubahan perilaku dalam diri siswa baik.
- 3) Pembelajaran adalah komunikasi yang dilakukan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- 4) Multimedia berupa video atau gambar alat / gambar yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih konkrit.
- 5) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.
- 6) Penelitian tindakan kelas adalah tindakan yang dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah yang ada didalam kelas.