

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori Penelitian & Pengembangan

1. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

IPAS singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pemahaman terhadap lingkungan hidup, termasuk fenomena alam beserta sosial, menjadi tujuan mata pelajaran IPAS. Meskipun demikian, kedua mata pelajaran dalam kurikulum merdeka tersebut diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam sejumlah tema pembelajaran. Yang dilakukan secara terpisah hanyalah penilaiannya. Berdasarkan modifikasi tersebut, IPS dan IPA bisa diajarkan secara bersamaan. Jika dicermati mata pelajaran tersebut, terlihat jelas bahwa keduanya berkaitan dengan lingkungan, yakni untuk menyelidiki fenomena alam, namun IPS mencakup konteks sosial (masyarakat global). IPS dan IPA digabungkan menjadi satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka, yang disebut IPAS. IPA adalah studi tentang pengetahuan dan metode untuk memperoleh sekaligus menggunakannya. Tiga keterampilan sains produk, prosedur, dan sikap tak bisa dapat dipisahkan. IPS merupakan pengetahuan yang mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial. (Meylovia & Julianto, 2023)

Pada pembelajaran IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka di SDN Junrejo 02 semester 1 ini membahas materi wujud zat benda dan perubahannya. Dalam materi ini ada beberapa peserta didik mengalami kurangnya minat belajar dan sebagian dari mereka belum bisa membedakan antara masa benda dan volume benda. Dari sini peneliti mengkat penelitian ini dengan baharap dapat membuat

peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran IPAS kelas IV kurikulum merdeka.

Manfaat Pembelajaran IPAS untuk peserta didik :

1. Peserta didik mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu untuk memahami alam semesta, mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Dapat berperan aktif dalam menjaga, melestarikan lingkungan, memelihara alam, mengelola lingkungan dan sumber daya alam dengan bijak.
3. Keterampilan inkuiri dapat dikembangkan untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga dapat menyelesaikan masalah.
4. Mampu bagaimana memahami lingkungan sosial dia berada, mengerti siapa dirinya, mmemaknai lalu bagaimanakah kehidupan masyarakat dan manusia berubah dari waktu ke waktu.
5. Peserta didik diperlukan pemahaman persyaratan untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan juga dapat memahami arti menjadi anggota masyarakat, bangsa dan dunia. Sehingga mampu berkontribusi pada penyelesaian permasalahan berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitar.
6. Memahami dan mengembangkan pengetahuan konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bahan yang digunakan oleh instruktur ataupun pendidik untuk menunjangnya ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Segala jenis bahan yang digunakan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran di kelas dianggap sebagai bahan ajar, menurut Pusat Pelatihan Berbasis Kompetensi Nasional. Sudut pandang yang berbeda berpendapat bahwa bahan ajar adalah teks dan alat yang digunakan pendidik ataupun guru untuk merancang dan melaksanakan kegiatan pengajaran dan informasi. Bahan ajar adalah bahan ataupun sumber belajar, yang disusun secara sistematis sekaligus dimanfaatkan baik oleh guru ataupun peserta didik selama proses pembelajaran.

(Doni Sanjaya et al., n.d.)

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang di susun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan di rancang sesuai kurikulum yang berlaku. Di SDN Junrejo 02 pembelajaran IPAS menggunakan bahan ajar cetak dan non cetak (elektronik). Untuk bahan ajar cetak berupa buku pendidik untuk guru, buku ajar peserta didik (materi ajar) dan artikel. Sedangkan untuk bahan ajar non cetak (elektronik) berupa *power point*. Untuk media pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Junrejo 02 menggunakan media visual berupa *power point* dan media audio visual video pembelajaran yang telah dibuat oleh guru untuk peserta didiknya.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat di simpulkan bahwa bahan ajar adalah sumber informasi ataupun materi yang disusun secara sistematis dalam

bentuk teks yang menunjukkan produk akhir dari kompetensi yang telah diperoleh siswa disertai dengan kegiatan pembelajaran yang mendorong partisipasi siswa yang menarik dan aktif. Dengan demikian, bahan pembelajaran mendorong pembelajaran siswa dalam melakukan (*Learning to do*), menjadi (*Learning to be*), dan hidup bersama (*Learning Together*) di samping pengetahuan (*Learning to know*).

b. Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar perlu mencakup berbagai aspek mendasar pembelajaran. Dengan demikian, ada empat kategori aspek bahan ajar: menarik, holistik, aktif, autentik dan menyenangkan.

Dalam konteks ini, “aktif” mengacu pada materi bahan ajar yang menekankan pada pengalaman belajar dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pendidikannya di semua tingkatan yakni mental, intelektual, fisik, beserta emosional. Hal ini memungkinkan tercapainya hasil belajar yang sebaik-baiknya dengan tetap memperhatikan minat, kemampuan, beserta keinginan peserta didik, yang pada akhirnya memotivasi mereka untuk terus menerus mempelajari hal-hal baru. (Amirudin & Widiati, 2017)

c. Prinsip Penyusunan Bahan Ajar

Dalam buku Panduan Pengembangan Bahan Ajar diungkapkan bahwa untuk penyusunan bahan ajar ada enam prinsip pembelajaran yang perlu diperhatikan diantaranya yaitu

Dalam membuat bahan ajar, prinsip yang pertama adalah menata materi sedemikian rupa sehingga yang konkrit dapat dipahami sebelum beralih ke yang abstrak, dari yang mudah lantas ke yang sulit. Peserta didik bisa lebih mudah memahami suatu konsep jika dijelaskan dalam bentuk yang konkret, mudah, sekaligus terdapat di dunia nyata. Prinsip ke dua akan memperkuat pemahaman melalui cara pengulangan. Dalam pembelajaran, pengulangan sangat dibutuhkan agar peserta didik lebih memahami suatu konsep. Artinya, meskipun sama sama, suatu informasi yang diulang-ulang akan lebih berbekas pada ingatan peserta didik. (Magdalena et al., 2020b)

Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik pada penyusunan bahan ajar, sebaliknya, respon negatif akan mematahkan semangat peserta didik. Maka dari itu, jangan lupa memberikan umpan balik positif terhadap hasil kerja peserta didik. Faktor keberhasilan belajar yaitu dari motivasi belajar yang tinggi. Seorang peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang kuat akan berhasil dalam studinya. Oleh karena itu, mendorong (atau memotivasi) peserta didik supaya mempunyai keinginan untuk belajar merupakan salah satu tugas yang dilakukan pendidik dalam kegiatan pembelajaran. (Sofyatiningrum et al., 2019)

Proses pembelajaran bertahap sekaligus berkelanjutan. Untuk mencapai kompetensi tingkat tinggi diperlukan perwujudan tujuan pembelajaran supaya guru dapat menciptakan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Pemahaman terhadap hasil bahan ajar akan memotivasi siswa untuk mencapai tujuan belajarnya. Saat belajar, setiap anak akan mencapai tujuan dengan kecepatannya masing-masing, meskipun mereka akan tiba dalam waktu

yang berbeda. Ini adalah salah satu prinsip pembelajaran komprehensif. (Sofyatiningrum et al., 2019)

Pendapat di atas mengarah pada kesimpulan bahwa ketika membuat bahan ajar, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor seperti pengulangan materi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang peserta didik, mengatur materi dalam urutan yang mudah ke yang sulit, dan memberikan umpan balik positif untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar sehingga memenuhi tujuan pembelajaran. (Nurdyansyah, 2018)

d. Manfaat Pengembangan Bahan Ajar

Mengembangkan bahan ajar memiliki manfaat bagi guru sekaligus peserta didik. Manfaat pengembangan bahan ajar bagi guru, mencakup: memiliki bahan ajar yang memenuhi persyaratan kurikulum dan kebutuhan siswa, tak bergantung pada bahan ajar cetak yang sulit ditemukan seperti buku teks, memiliki bahan ajar dengan banyak referensi untuk meningkatkan kegunaannya, memperluas perspektif guru, dan memiliki bahan ajar yang dapat digunakan untuk melaksanakan proses belajar mengajar di kelas.

Pengembangan bahan ajar bermanfaat bagi guru dan juga peserta didik. Misalnya, peserta didik akan lebih mudah belajar mandiri dengan bimbingan guru, kegiatan pembelajaran bisa lebih menarik, sekaligus peserta didik akan lebih mudah menguasai kompetensi. (Risma et al., 2019b)

e. Jenis Jenis Bahan Ajar

Menyebutkan ada tiga kategori bahan ajar ditinjau dari format atau bentuknya: bahan cetak, bahan non-cetak, dan gabungan bahan cetak dan non-cetak. Kategori bahan ajar yang dapat dibuat berdasarkan cara pengemasannya: buku teks pembelajaran, modul pembelajaran, diktat, LKPD, petunjuk praktikum, dan *handout*. (Dewi et al., 2023) Membedakan dua jenis bahan ajar: cetak dan non-cetak. Lembar kerja peserta didik, buku, modul, *handout*, dan brosur merupakan contoh bahan ajar cetak. Berikut contoh bahan ajar non cetak: 1) bahan ajar audio dalam bentuk kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disc audio*; 2) bahan ajar audio visual berupa video *compact disc* dan film; dan 3) multimedia interaktif dalam bentuk CD, bahan ajar berbasis web, dan CAI (*Computer Assisted Instruction*). (Rafi'y et al., 2023)

Bahan ajar bentuknya dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif. Bahan ajar dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori. Kategori ini mencakup bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, beserta bahan ajar interaktif. (Sanjaya, 2015)

- a. Bahan ajar cetak juga dapat didefinisikan sebagai materi pelajaran yang disimpan dalam beberapa format cetak atau sebagai bahan ajar berupa kertas untuk tujuan pengajaran atau informasi.
- b. Bahan ajar dengar atau program audio ialah sistem pembelajaran yang menggunakan sinyal radio secara langsung dan dapat diputar ataupun

didengarkan oleh individu atau berkelompok. Contohnya *compact disk audio*, radio, beserta kaset.

- c. Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) ialah sinyal audio dan gambar bergerak digabungkan secara sekuensial. Film beserta video *compact disk* termasuk dua contohnya.
- d. Bahan ajar interaktif mencakup dua ataupun lebih media yang berbeda, seperti teks, audio, grafik, gambar, animasi, beserta video, yang bisa diedit, digabungkan, ataupun diolah oleh pengguna untuk mempengaruhi presentasi. Contohnya *compact disk interactive*.

3. *Web Articulate Storyline*

Sebuah program bernama *Web articulate storyline* digunakan untuk membuat presentasi yang menyerupai *Microsoft Power Points*. Perangkat lunak yang mengintegrasikan teks, animasi, video, beserta suara untuk menyampaikan informasi dengan visual yang menarik dikenal sebagai *web articulate storyline*. Fitur perangkat lunak yang mudah digunakan, seperti *timeline*, *character*, *picture*, dan *movie*, inilah yang membuatnya berbeda. *Multimedia authoring tools*, yakni *web articulate storyline*, digunakan untuk mengembangkan program multimedia interaktif yang berisi teks, gambar, suara, grafik, video, animasi, beserta simulasi. Output dari publikasi *articulates storyline3* tersedia dalam bentuk application file (.exe) ataupun halaman web (html5) yang dapat digunakan di berbagai gadget, mencakup laptop, tablet, sekaligus *smartphone*. Pendidik bisa mengeluarkan kreativitasnya lebih luas lagi dengan menggunakan aplikasi ini. Pendidik juga bisa memvisualisasikan cerita yang mereka ceritakan ke peserta didiknya dalam bentuk *storyline* dengan mudah. (Febrianto et al., 2022).

Adapun kelebihan *web articulate storyline* ini adalah sebagai berikut:

1. Mendukung pembelajaran berbasis *web articulate storyline*
2. Karena bersifatnya yang interaktif dapat berupa konten gabungan dari teks, gambar, grafik, video, suara, dan animasi.
3. Hasil publikasi dapat dijalankan melalui, *desktop*, berupa file aplikasi *web browser*, berupa file *HTML5*, *smartphone android*, dengan mengkonversinya menjadi *APK*, *LMS (learning management system)* seperti *Moodle*, berupa file *SCORM*.
4. Ukuran file yang dihasilkan dari publikasi ataupun konversi *APK* yang relatif kecil.
5. Dokumentasinya yang melimpah dari komunitas pengguna *Web Articulate Storyline* bisa memfasilitasi proses pemecahan masalah.



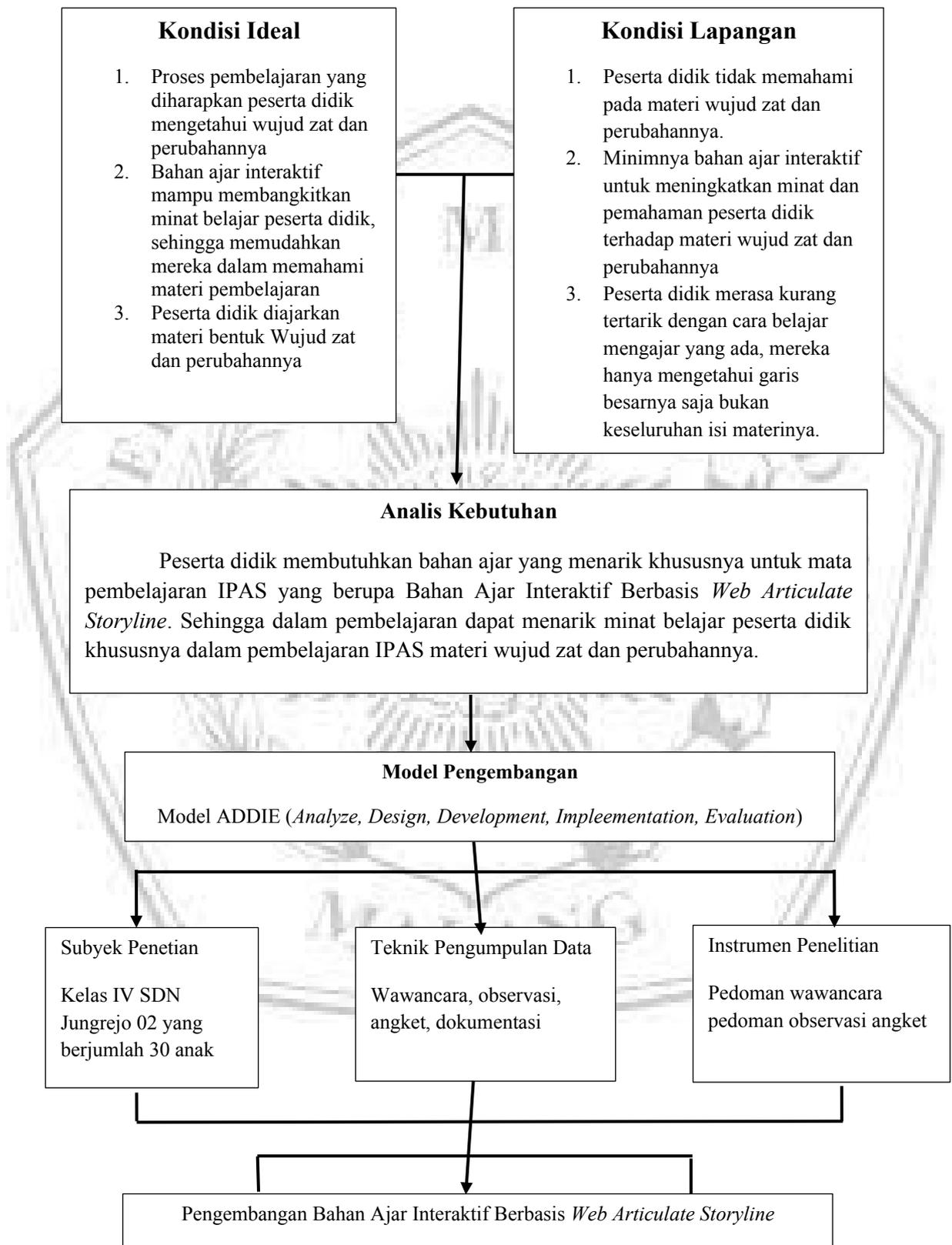
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian relevan adalah deskripsi tentang kajian penelitian yang sudah pernah dilakukan seputar masalah yang diteliti. Adapun penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No	Judul Penelitian	Nama Penulis	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Bahan Ajar <i>E-Book</i> Interaktif berbasis <i>Canva</i> dengan Model <i>Radec</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari	Dwinandar Pramudita	Sama-sama menggunakan bahan ajar interaktif untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar (SD). Metode penelitiannya sama sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan model ADDIE.	Bahan ajarnya dalam bentuk <i>E-Books</i> interaktif berbasis <i>Canva</i> untuk pelajaran IPA sedangkan peneliti Bahan Ajarnya dalam bentuk <i>web story line</i> untuk pembelajaran IPAS.
2.	Pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Manfaat Energi Kelas IV di SD Negeri Sampak 1	Diana Rossa, dkk	Sama-sama menggunakan bahan ajar interaktif untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitiannya jenis penelitian dan pengembangan model ADDIE .	Bahan ajar dalam bentuk <i>Flipbook</i> untuk pelajaran IPA sedangkan peneliti menggunakan Bahan Ajar dalam bentuk <i>web story line</i> untuk pembelajaran IPAS.
3.	Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis <i>Microsoft Sway</i> untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar.	Munflikatun Santoso & Erik Aditia Ismaya	Sama-sama menggunakan media pembelajran untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar (SD). Metode penelitiannya sama sama menggunakan jenis penelitian pengembangan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.	Bahan Ajar dalam bentuk <i>Miscrosoft Sway</i> untuk pelajaran IPA sedangkan peneliti menggunakan Bahan Ajar dalam bentuk <i>web story line</i> untuk pembelajaran IPAS.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir