

## **BAB II**

### **KAJIAN LITERATUR**

#### **2.1 Media Pembelajaran**

(Ginting et al., 2020) kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi yang visual atau verbal. Sedangkan pengertian pembelajaran dalam penelitian (Hidayah, 2015) pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan bermasyarakat, berbangsa serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Jadi dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran adalah cara atau alat untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam segala aspek yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan dan aspek sikap.

Sebanding dengan penelitian (Maghfiroh & Suryana, 2021) media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. (Ayu & Manuaba, 2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan ajar dari guru ke siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat siswa.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat komunikasi dalam sebuah proses pembelajaran yang dimana pada proses penyampaian pesan dari tenaga pendidik untuk peserta didik, dan membantu mengembangkan potensi pada aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan oleh peserta didik untuk hidup dan bermasyarakat, berbangsa serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia.

### **2.1.1 Jenis-Jenis dan Manfaat Media Pembelajaran**

Jenis-jenis media pembelajaran dalam penelitian (Zahwa & Syafi'i, 2022) adalah media audio, media visual dan media audio visual.

- 1) Media Audiktif adalah media yang menggunakan alat indera pendengar sebagai perantara untuk menyajikan pesan atau materi. Seperti radio, rekaman suara, dan sebagainya.
- 2) Media Visual adalah media yang menggunakan alat indera penglihat sebagai perantara untuk menyampaikan materi atau pesan. Media dengan visual ini memiliki dua macam yaitu 2 dimensi dan 3 dimensi. Media 2 dimensi merupakan media yang hanya memiliki ukuran panjang, lebar dan hanya bias dilihat saja. Contohnya peta, poster, dan sebagainya. Sedangkan 3 dimensi merupakan media yang tidak hanya dilihat saja melainkan nyata dan memiliki ruang. Contohnya globe, hewan, tumbuhan dan sebagainya.
- 3) Media Audio visual adalah media yang menggabungkan indera penglihat dan pendengar. Contohnya adalah televisise, video, film dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran ada 3 yaitu media audiktif contohnya radio dan rekaman suara, media visual 2 dimensi contohnya peta, poster. Sedangkan media visual 3 dimensi contohnya globe, hewan, tumbuhan. Media audio visual contohnya televisi, video, film dan sebagainya.

Menurut Nasution, (Nurrita, 2018b) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motiVB si belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik. 3) Metode pembelajaran berVB riasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajaran saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

Jenis media dadu misteri dalam penelitian ini yaitu termasuk dalam media visual, karena media dadu misteri merupakan media 3 dimensi. Media yang tidak hanya dilihat saja melainkan nyata dan memiliki ruang.

### **2.1.2 Kriteria Media Pembelajaran**

Dalam penggunaan media pembelajaran ada kiat dan kriteria tertentu yang perlu diperhatikan agar media pembelajaran dapat memberikan manfaat yang maksimal guna tercapainya tujuan pembelajaran. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut (Batubara & Ariani, 2019) yaitu :1) Kesesuaian jenis media dengan materi pelajaran. 2) tingkat keamanan pengguna media pembelajarab. 3) keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran. 4) tersedia waktu untuk menggunakan media pembelajaran. 5) sesuai dengan taraf berfikir anak.

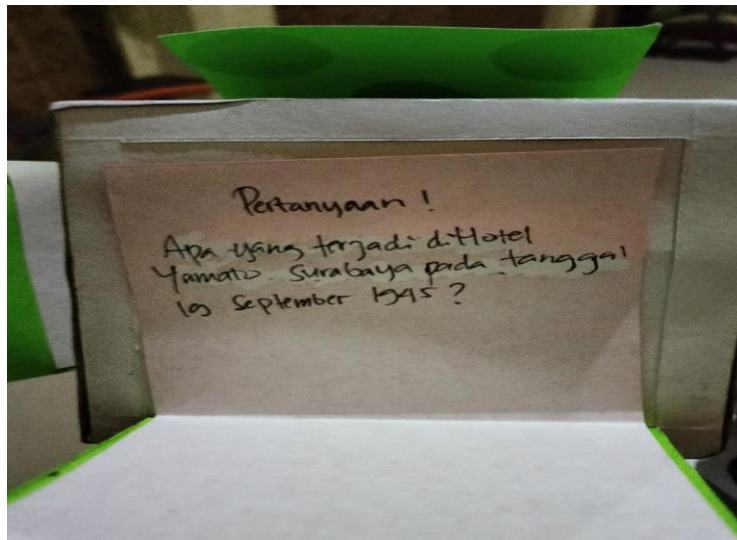
Penelitian ini sudah sesuai dengan memilih kriteria media pembelajaran yaitu 1) kesesuaian jenis media dadu misteri dengan materi IPS. 2) tingkat keamanan pengguna media dadu misteri aman digunakan untuk siswa. 3) keterampilan guru dalam menggunakan media dadu misteri. 4) akan memakan waktu yang cukup lama dalam menggunakan media dadu misteri. 5) media dadu misteri sudah sesuai dengan taraf berfikir anak.

### **2.1.3 Media Pembelajaran Dadu Misteri**

Media dadu misteri dapat dikatakan sebagai salah satu jenis media gambar, media yang didalamnya terdapat beberapa gambar dan pertanyaan yang memiliki keterkaitan dengan mata pelajaran IPS. Sehingga siswa dapat menjawab gambar dan pertanyaan pada dadu misteri tersebut. Selain itu media dadu misteri dapat memberikan gambaran yang lebih menarik, menyenangkan serta mempengaruhi hasil kemampuan analisis siswa dalam pelajaran IPS. Diperkuat oleh (Agustini, 2020) dadu berasal dari bahasa latin yaitu *datum* yang memiliki arti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Dadu ini berbentuk sebuah kubus, dimana setiap sisinya terdapat simbol berupa angka dan memiliki ukuran yang sama di setiap sisinya. Jadi ketika dadu dilempar, maka salah satu sisinya akan menunjukkan sebuah angka atau titik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.1 media dadu misteri pada bagian luar dan gambar 2.2 media dadu misteri pada bagian dalam.



**Gambar. 2.1** Media Dadu Misteri Bagian Luar



**Gambar. 2.2** Media Dadu Misteri Bagian Dalam

Langkah-langkah proses pembuatan Media dadu misteri sebagai berikut :

- 1) Siapkan kertas karton yang sudah dibentuk jaring-jaring kubus yang disetiap sisinya ada lebih kertas.
- 2) Kemudian lipat dan tempel sisi kertas disetiap sisi kertas karton hingga berbentuk kubus.
- 3) Selanjutnya, siapkan dua lembar kertas buffalo warna hitam dan gunting menjadi lingkaran.
- 4) Lakukanlah hal tersebut hingga terkumpul menjadi 21 lingkaran.
- 5) Siapkan enam lembar gambar jenis usaha dengan mengolah sumber daya alam, kemudian tempelkan disetiap sisi kubus.
- 6) Siapkan lingkaran yang sudah digunting dan tempelkan disetiap sisi kubus

seperti angka pada dadu.

Cara pelaksanaan permainan dadu misteri sebagai berikut :

- 1) Tiap kelompok beranggotakan 5-6 orang.
- 2) Setiap perwakilan kelompok siswa melakukan lempar dadu kecil, jika menunjukkan angka misal 2 maka siswa akan membuka dadu misteri dengan angka 2.
- 3) Didalam dadu misteri terdapat gambar dan pertanyaan, apabila siswa mendapatkan gambar atau pertanyaan maka siswa akan menjawab dan menjelaskan gambar atau pertanyaan tersebut.
- 4) Apabila siswa menjawab dengan benar maka tiap kelompok akan mendapatkan poin.
- 5) Setiap perwakilan kelompok akan mempresentasikan hasil dari jawaban.

Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi siswa dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain guru yang memahami secara utuh hakekat, sifat dan karakteristik siswa, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan siswa. Dalam proses kegiatan belajar mengajar anak usia dini menggunakan media dadu untuk membantu peningkatan kemampuan kognitif terdiri dari 3 tahap (Meuthia & Suyadi, 2021), yaitu: 1) membuat perencanaan yang tepat terkait media dan materi yang akan diberikan oleh siswa, pendidik membuat (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) RPP sesuai tema pada saat itu, serta menyiapkan permainan media dadu. 2) Pelaksanaan, pendidik memberi instruksi agar siswa duduk melingkar, kemudian pendidik mempresentasikan media permainan dadu, menceritakan materi, menjelaskan aturan bermain, cara bermain yaitu setiap anak akan melempar dadu, kemudian menyebutkan gambar atau angka yang tertera pada dadu. 3) EVB luasi, terkait dengan hasil observasi di sekolah dasar. Pada akhir kegiatan pembelajaran bertujuan mengkaji kembali pelaksanaan proses pembelajaran.

## **2.2 Pemahaman Konsep IPS**

Pemahaman adalah kemampuan mengerti, menafsirkan dan mengungkapkan kembali makna ilmu atau informasi yang telah diperoleh. Pemahaman konsep dalam penelitian (Dewi, 2016) menjelaskan bahwa

pemahaman konsep merupakan sebuah proses berpikir materi dari bahan yang diolah sehingga menjadi bermakna. Sedangkan dalam penelitian (Tsabit et al., 2020) pemahaman konsep merupakan kemampuan untuk menyerap, memahami, menerima, mengolah suatu gagasan, ide maupun hasil pemikiran yang didapat dari pengalaman belajar yang Relevan.

Berdasarkan pengertian tersebut maka pemahaman konsep dapat dikatakan sebuah kemampuan berpikir mengolah materi yang telah diterima dengan beberapa tahapan diantaranya menyerap, memahami, dan menerima suatu gagasan kemudian diolah berdasarkan pengalaman belajar sehingga lebih bermakna.

Indikator pemahaman konsep menurut Anderson dan Karthwohl, 2010 dalam penelitian (Lyesmaya & Wardana, 2019) menjelaskan bahwa indikator pemahaman konsep terdiri dari 1) menafsirkan, yaitu siswa mampu mengubah bentuk informasi ke bentuk informasi lainnya. Misalnya dari kata-kata ke grafik atau gambar dan sebaliknya. 2) mencontohkan, memberikan contoh dari konsep atau prinsip yang bersifat umum. Memberikan contoh menuntut kemampuan mengidentifikasi ciri khas suatu konsep dan selanjutnya menggunakan ciri tersebut untuk mencontohkan. 3) mengklasifikasi, mengenali peserta didik bahwa sesuatu (benda atau fenomena) masuk dalam kategori tertentu. 4) merangkum, yaitu merangkum terjadi ketika peserta didik mengemukakan satu kalimat yang mempresentasikan informasi yang sudah diterimanya. 5) menarik inferensi/menyimpulkan, mengambil kesimpulan atau memprediksi informasi yang telah disajikan. 6) membandingkan, proses membandingkan melibatkan proses mendeteksi persamaan dan perbedaan yang dimiliki dua objek, peristiwa, ide, bahkan masalah atau situasi. 7) menjelaskan. proses menjelaskan berlangsung ketika peserta didik mampu membuat model sebab-akibat dalam sebuah sistem.

Dalam penelitian ini, menggunakan indikator pemahaman dari penelitian Anderson dan Karthwohl, 2010) yaitu terdiri dari 1) menafsirkan, 2) memberi contoh, 3) mengklasifikasi, 4) meringkas, 5) menduga, 6) membandingkan 7) menjelaskan. Dapat dilihat pada table 2 indikator pemahaman serta penerapan pada materi IPS.

**Table 2. Indikator Pemahaman IPS**

<b>Indikator pemahaman</b>	<b>Dimensi</b>	<b>Penerapan materi IPS Peristiwa Kebangsaan seputar Proklamasi Kemerdekaan</b>
Menafsirkan	menggambarkan ulang dengan mengubah dari satu bentuk ke bentuk lain.	siswa diberikan materi pelajaran yaitu peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dan siswa diminta untuk mengubah dari kalimat ke gambar dan dari gambar ke kalimat tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan yang telah disediakan pada dadu misteri.
Memberi Contoh	menemukan contoh yang sesuai untuk mengilustrasikan suatu konsep	siswa diminta untuk memberikan contoh-contoh cerita peristiwa kemerdekaan Indonesia.
Mengklasifikasikan atau Mengelompokkan	mengklasifikasikan atau mengelompokkan konsep yang ada pada suatu materi.	siswa dapat mengklasifikasi nama-nama tokoh heroik dalam peristiwa heroik setelah pembacaan teks proklamasi
Meringkas	meringkas yaitu meringkas sesuatu yang umum menjadi lebih ringkas.	siswa diminta untuk menjelaskan secara singkat biografi Soekarno.
Menduga	menduga atau mengambil kesimpulan atau memprediksi dari informasi yang disajikan	siswa diminta untuk menyimpulkan sejarah kemerdekaan proklamasi
Membandingkan	mencocokkan antara dua ide, objek dan hal-hal yang serupa.	siswa diminta untuk menjodohkan kalimat-kalimat tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.
Menjelaskan	menjelaskan yaitu membangun hubungan sebab-akibat dari suatu sistem.	siswa diminta untuk menjelaskan bagaimana Indonesia dapat merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945.

### **2.2.1 Pembelajaran IPS**

(Marhayani, 2018) Pembelajaran IPS adalah suatu sistem pendidikan yang terdiri dari peserta didik, media belajar, fasilitas belajar dan sumber belajar yang bertujuan untuk membuat peserta didik memahami berbagai integritas dari berbagai ilmu sosial. Pembelajaran IPS melibatkan peserta didik untuk aktif. Disini peran guru sangat penting untuk memilih media belajar, memfasilitasi peserta didik, serta memanfaatkan sumber-sumber belajar yang beragam di dalam lingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Pembelajaran IPS mengutamakan peserta didik untuk menempatkan diri pada situasi yang mampu mengkonstruksi pemikirannya dan mampu mengekspresikan dirinya secara tepat di lingkungan peserta didik. Sementara itu, materi IPS juga dikaitkan dengan masalah-masalah sosial yang disesuaikan dengan perkembangan masyarakat. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan peserta didik agar memiliki kepekaan terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari. (Rahmad, 2016) pada pembelajaran IPS ini ditegaskan bahwa pembelajaran IPS bukan bertujuan untuk memenuhi ingatan pengetahuan para peserta didik dengan berbagai fakta dan materi yang harus dihafalnya, melainkan untuk membina mental yang sabar serta tanggungjawab terhadap hak dirinya sendiri dan kewajiban kepada masyarakat, bangsa dan negara.

### **2.2.2 Hakikat IPS**

(Karima & Ramadhani, 2018) Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan terjemahan dari *sosial studies*. Istilah ini digunakan di sekolah-sekolah Amerika. IPS dapat diartikan dengan “Penelaahan atau kajian tentang masyarakat.” Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik-pemerintahan dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan

penelitian (Fahyuni & Psi, n.d.) IPS adalah ilmu-ilmu social yang dipilih dengan penyederhanaan yang baik agar sesuai di pendidikan sekolah untuk tujuan pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Atas dasar pendapat-pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa IPS merupakan *social studies*. IPS dilakukan mengkaji masyarakat dari berbagai pespektif social seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik-pemerintahan dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.2.3 Karakteristik Pembelajaran IPS**

Karakteristik pembelajaran IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan terhadap lingkungan sosial yang fakta untuk menelaah dalam masalah-masalah kehidupan bermasyarakat sesuai pengalaman permasalahan di kehidupan sehari-hari baik berupa perbedaan pendapat, kebutuhan ekonomi, budaya dan lain sebagainya. (Talitha & Sari, 2016) karakteristik pembelajaran IPS merupakan tentang konsep bagaimana membina kecerdasan sosial yang mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, berwatak serta berkepribadian luhur, bersikap ilmiah, menganalisa serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya. Berdasarkan penelitian (Maharani & Wandini, 2023) Adapun karakteristik mata pelajaran IPS antara lain: (1) IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi bahkan juga bidang humaniora (seperti jurnalisme, penelitian, kebudayaan, pariwisata dan kesejahteraan), pendidikan dan agama. (2) Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi materi atau topik (tema/subtema) tertentu. (3) Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi berbagai dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah social serta perjuangan hidup agar Upaya-upaya survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan. (4) Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena social serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

#### **2.2.4 Pembelajaran IPS SD**

Pembelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep inti ilmu sosial untuk membentuk peserta didik menjadi masyarakat yang baik. (Hilmi, 2017) pembelajaran IPS merupakan implementasi dari pendidikan IPS di sekolah dasar yang harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan IPS itu sendiri. Sehingga pembelajaran IPS diajarkan oleh guru-guru yang mampu menguasai dalam bidang IPS yaitu dengan latarbelakang pendidikan IPS, agar tercapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Diperkuat oleh penelitian (Setiawati et al., 2019) Salah satu aspek untuk mengakomodasi kebutuhan pengetahuan dan pemahaman pada pembelajaran IPS SD adalah aspek intelektualitas, sehingga siswa memerlukan sumber belajar yang dapat memudahkan menerima materi.

Berdasarkan dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD sangat penting karena mengajarkan konsep-konsep inti ilmu sosial untuk membentuk peserta didik menjadi lebih baik. Serta pembelajaran IPS juga dilaksanakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan IPS itu sendiri. Selain itu aspek untuk mengakomodasi kebutuhan pengetahuan dan pemahaman dalam pembelajaran IPS yaitu aspek intelektualitas, sehingga siswa memerlukan sumber belajar yang dapat memudahkan menerima materi.

Kompetensi Inti akan diuraikan melalui Kompetensi Dasar. Kompetensi-kompetensi dasar yang telah ditetapkan kemudian diuraikan kembali oleh guru kedalam indikator-indikator yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa dikelas. Adapun penjelasan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas VB sekolah dasar adalah pada tabel 3 sebagai berikut.

**Tabel 3. Penjabaran Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Kelas VB Semester 1 SDN Bima Kota Cirebon**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. (kompetensi inti aspek spiritual/keagamaan)	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara. (kompetensi inti aspek sosial)	4.4Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, procedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. (kompetensi inti aspek kognitif/pengetahuan)	
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan Tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya. (kompetensi inti aspek keterampilan/psikomotor)	

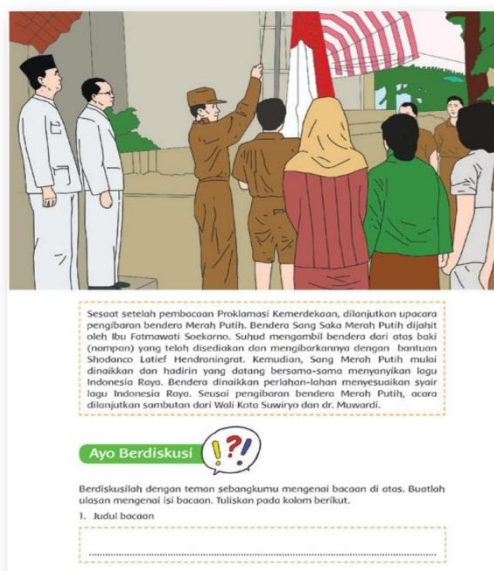
Sesuai dengan pembelajaran IPS yang mengajarkan beberapa konsep-konsep inti sosial. Dalam penelitian ini peneliti memilih tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan subtema 2 Peristiwa Kebangsaan seputar Proklamasi Kemerdekaan, pembelajaran 1 dan pembelajaran 3. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara

kepada guru wali kelas VB yaitu Ibu Puji, beliau menuturkan bahwa langsung menggunakan buku guru dan buku siswa saat pembelajaran dan materi pelajaran sudah sesuai dengan buku guru dan buku siswa. Peneliti telah memilih tema untuk dijadikan penelitian yaitu tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan, subtema 2 Peristiwa Kebangsaan seputar Proklamasi Kemerdekaan, pembelajaran ke-1 dan pembelajaran ke-3 muatan IPS KI dan KD.

Berdasarkan kondisi dan kebutuhan siswa, maka peneliti membatasi penelitian hanya pada Kompetensi Dasar yaitu menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Pemilihan KD ini berdasarkan pertimbangan peneliti bahwa peneliti mengganggu rencana program semester II sehingga materi disesuaikan dengan pencapaian materi pada saat itu. Berikut adalah materi IPS pembelajaran 1 dan pembelajaran 3.

### 1. Muatan IPS Pembelajaran 1

Materi pembelajaran IPS yang termuat pada tema 7 subtema 2 berisikan materi menjelaskan tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi. Gambar dibawah ini siswa mengulas isi teks tentang peristiwa pembacaan teks proklamasi.



**Gambar 2.3** Pengibaran Bendera Merah Putih  
(buku guru kelas 5 SD Tema 7 edisi revisi 2017)

Siswa secara mandiri menjawab pertanyaan dengan mengisi kolom peta pikiran pada buku siswa. Gambar yang akan diamati dijelaskan sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut ini :



**Gambar 2.4** Pertanyaan Seputar Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi (buku guru kelas 5 SD Tema 7 edisi revisi 2017)

## 2. Muatan IPS Pembelajaran 3

Materi pembelajaran IPS yang termuat pada tema 7 subtema 2 berisikan materi menjelaskan tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi. Pada Gambar 2.5 siswa mengulas isi teks tentang peristiwa pembacaan teks proklamasi. Pada gambar dibawah ini siswa menulis biografi sederhana mengenai bapak proklamator kemerdekaan Indonesia.



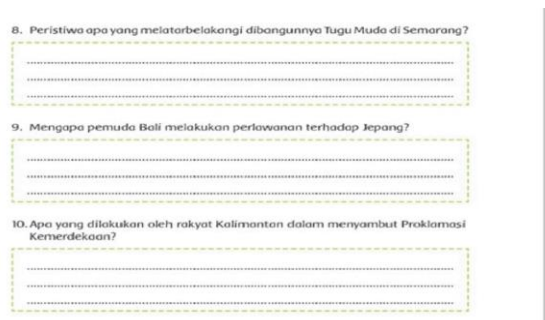
**Gambar 2.5** Biografi Soekarno dan M. Hatta (buku guru kelas 5 SD Tema 7 edisi revisi 2017)

Pada Gambar 2.6 dan Gambar 2.7 Siswa secara mandiri menjawab

pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan bacaan tentang peristiwa-peristiwa heroik yang mendukung proklamasi kemerdekaan.



**Gambar 2.6** Pertanyaan Tentang Peristiwa Heroik Setelah Pembacaan Teks Proklamasi (Buku Guru Kelas 5 SD Tema 7 edisi revisi 2017)



**Gambar 2.7** Pertanyaan Tentang Peristiwa Heroik Setelah Pembacaan Teks Proklamasi (Buku Guru Kelas 5 SD Tema 7 edisi revisi 2017)

### 2.3 Analisis Kelayakan

Uji kelayakan sangat penting dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Hal tersebut untuk mengetahui layak atau tidaknya media, media yang telah dibuat yaitu media dadu misteri. Uji kelayakan dapat diperoleh melalui uji VB lidasi dari penilaian VB lidator ahli. VB lidator terdiri dari ahli media pembelajaran yaitu Dr. H. Iin Wariin Basyari, M.Pd. Media belajar dapat diartikan sebagai alat untuk merangsang semangat pembelajaran siswa, termasuk

media dadu misteri. Berdasarkan penelitian (Kurniati, 2022) media dadu adalah termasuk kedalam media pembelajaran tiga dimensi yang berbentuk kubus dengan setiap sisinya terdapat gambar titik dengan jumlah yang berbeda kemudian dalam penelitian (Amin et al., 2019) media dadu adalah media media kotak yang berbentuk kubus kecil yang terdiri dari 6 sisi dan setiap sisinya di beri angka, huruf atau gambar yang dapat digunakan permainan. Sementara pada penelitian (Tauriska & Christiana, n.d.) dadu adalah sebuah objek yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan media dadu misteri untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS pada kelas VB.

Melalui media dadu misteri guru dapat mengenalkan peristiwa sejarah proklamasi dadu misteri digunakan sebagai media pembelajaran, dadu misteri digunakan pembelajaran pada siswa sekolah dasar agar anak tidak cepat bosan dan pembelajaran dapat menyenangkan. Menurut (Nawafilaty, 2020) media dadu ialah media yang bisa dimanfaatkan pendidik ataupun orangtua dalam hal membantu dan mempermudah anak dalam kaitannya dengan memahami konsep IPS, dikarenakan cara menggunakan media dadu misteri sambil bermain sehingga membuat anak merasa lebih senang dan nyaman dengan hal itu anak tidak merasa bahwasannya mereka sedang melakukan aktivitas belajar.

Analisis kelayakan sebagaimana dalam penelitian (Sugiarti & Khodari, 2022) analisis kelayakan dapat dilihat dari 4 aspek yaitu 1) Aspek kelayakan substansi/isi, kelayakan substansi juga terdiri dari beberapa materi, keakuratan materi, kemutakhiran materi, wawasan kebhinekaan dan wawasan kontekstual. Kelayakan isi meliputi Teknik penyajian, pendukung penyajian materi dan penyajian pembelajaran. 2) Aspek kelayakan bahasa meliputi kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, lugas, koherensi dan sesuai dalam kaidah bahasa serta penggunaan istilah dan simbol/lambang. 3) Aspek kelayakan penyajian meliputi teknik penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi dan keruntutan alur pikir. 4) Aspek kelayakan kegrafikan yaitu meliputi ukuran font, penggunaan tata letak yang menarik, desain dan gambar/ilustrasi. Berdasarkan BSNP (Sugiarti & Khodari, 2022) meliputi kelayakan substansi, kelayakan Bahasa, kelayakan penyajian yang akan diuji oleh

ahli substansi. Sedangkan kelayakan kegrafikan diuji oleh ahli media.

Berdasarkan aspek-aspek kelayakan media diatas dalam penelitian ini adalah 1) Aspek kelayakan substansi/isi, kelayakan substansi juga terdiri dari beberapa materi, subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. 2) Aspek kelayakan bahasa meliputi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, lugas. 3) Aspek kelayakan penyajian meliputi penyajian materi pembelajaran. 4) Aspek kelayakan kegrafikan yaitu meliputi desain media dadu dan gambar materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Kelayakan dalam penelitian ini adalah kelayakan media dadu misteri sebagai media pembelajaran pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan kelas VB di SDN Bima Kota Cirebon. Kriteria penilaian kelayakan media dadu misteri dilakukan oleh 2 ahli yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi. Setelah dilakukan VB lidasi oleh para ahli kemudian media dadu misteri diujicobakan pada siswa.

### 2.3.1 Kajian Penelitian Relevan

Penulis menguraikan beberapa penelitian yang Relevan tentang media pembelajaran pada IPS SD telah ditunjukkan oleh penelitian :

1. (Basit & Maryani, 2020) “Model Pembelajaran Active Learning Tipe Snowball Throwing dan Tipe Media dadu misteri (ICM) terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Media dadu misteri* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa mengenai materi rumah ada dan pakaian adat Indonsesia dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing*.
2. (Ramadhani, 2019) “Pengaruh Model Pembelajaran Make A terhadap Pemahaman Konsep IPS SD”. Dalam penelitian tersebut pengaruh dilihat dari besarnya efek yang ditimbulkan pada pemahaman konsep IPS dan indikator pemahaman konsep IPS yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar dari masing-masing model pembelajaran. Adapun indikator pemahaman konsep IPS dalam penelitian tersebut adalah 1) menerjemahkan, 2) menafsirkan, 3) menyimpulkan suatu konsep berdasarkan pembentukan pengetahuan, penanaman konsep, kemampuan serta pembentukan sikap.

3. (Khoirudin et al., 2022) “Pengembangan Modul dalam PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. berdasarkan hasil kajian serta pengembangan dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa modul dalam problem based learning mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan motivasi belajar, siswa kelas IV sekolah dasar.
4. (Meuthia & Suyadi, 2021) “Penggunaan Media Permainan Dadu untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”. Berdasarkan hasil penelitian permainan dadu untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak berhasil diterapkan untuk anak berusia 4 sampai 5 tahun terdapat tiga indikator yaitu anak mampu menyebutkan angka yang tertera pada dadu, anak mampu menyebutkan gambar yang tertera pada dadu, anak mampu berhitung menyebutkan angka dengan jari tangan 1-10. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan dadu, anak terlihat lebih tertarik, mudah diikuti oleh anak, mudah dipahami. Permainan ini mampu mendorong anak ikut aktif sehingga mampu meningkatkan aspek kognitif anak usia dini.
5. (Ikbal, n.d.) “Meningkatkan Kreatifitas Gerak Berirama Melalui Media Permainan Dadu”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan setelah diberi tindakan melalui media permainan dadu berbantu aplikasi zoom yang diterapkan pada pembelajaran aktivitas gerak berirama.
6. (Lubis et al., 2022) “Pelaksanaan Teknik Permainan Dadu Dalam Pembelajaran Vocabulary”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) kemampuan mengenal kata anak dalam menyebutkan kata meningkat pada kategori mampu melalui permainan dadu. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pada masing-masing pernyataan meningkat setiap pertemuannya. Hal ini telah membuktikan bahwa permainan dadu dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan kata. 2) kemampuan mengenal kata anak dalam menghubungkan kata meningkat pada kategori mampu melalui pertemuannya. Hal ini membuktikan bahwa melalui permainan dadu dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata anak.

Berdasarkan pernyataan pada penelitian-penelitian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media dadu dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS.