

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Pada ini akan membahas sepuluh hal pokok, antara lain (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (8) definisi istilah.

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses yang dilalui manusia untuk mengembangkan dan meningkatkan segala potensi yang ada di dalam dirinya dengan tujuan mencapai mutu pendidikan yang diinginkan. Berdasarkan pandangan Ki Hajar Dewantara, pendidikan tidak hanya transfer ilmu pengetahuan, tetapi berperan dalam membentuk karakter dan kepribadian anak (Rukmi & Khosiyono, 2023). Melalui pendidikan peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam era yang terus berubah sistem pendidikan dituntut untuk lebih adaptif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah melalui menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada kompetensi, pembelajaran kontekstual, serta penguatan karakter peserta didik.

Penerapan kurikulum merdeka yang saat ini, mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di jenjang sekolah dasar menjadi salah satu bentuk integrasi pembelajaran untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada peserta didik sejak dini. IPAS menggabungkan aspek keilmuan dari ilmu alam dan ilmu

sosial agar siswa mampu melihat keterkaitan antara fenomena alam dan sosial di lingkungan mereka. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada hafalan konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, mengamati, bertanya, serta melakukan eksplorasi terhadap masalah nyata di sekitarnya. Tujuan dari pembelajaran IPAS yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran (Nuryani dkk., 2023). Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Pada proses pembelajaran sangat diperlukan adanya asesmen siswa. Menurut Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (2022) asesmen digunakan sebagai untuk mengukur hasil belajar yang merujuk pada standar tertentu yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran. Terdapat dua asesmen yang digunakan yaitu sumatif dan formatif. Penyusunan asesmen mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka menggunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP disusun oleh guru pada awal semester dengan memperhatikan tiga komponen utama. Komponen penyusunan KKTP terdiri dari karakteristik mata pelajaran (kompleksitas), karakteristik siswa (intake), dan kondisi satuan pendidikan (daya dukung). Siswa harus sangat diharapkan bisa mencapai minimal nilai dari KKTP agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Untuk mengetahui proses pembelajaran disekolah maka dilakukan observasi dan wawancara. Pada tanggal 16 April 2025 dilaksanakan wawancara dengan ibu

Ni Ketut Ayu Laspriani, S.Pd yang merupakan guru kelas IV di SD No. 2 Tuban yang membahas tentang pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara guru masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk menjelaskan materi kehidupan masyarakat daerahku yang menyebabkan rendahnya hasil belajar pada ranah kognitif siswa. Hasil evaluasi ulangan harian menunjukkan nilai rata-rata siswa yaitu 65, sedangkan KKTP yang ditetapkan guru adalah 75. Terdapat 18 siswa yang belum memenuhi KKTP, 4 siswa mendapatkan nilai setara dengan KKTP dan 6 siswa mendapatkan nilai melampaui KKTP.

Banyaknya jumlah siswa belum dapat memenuhi KKTP menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas tersebut belum mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penyebab dari hal tersebut bisa terjadi karena adanya miskonsepsi. Siswa memahami bahwa dataran tinggi lebih rendah dari gunung dan bukit. Miskonsepsi juga terjadi saat siswa memahami profesi di setiap bentang alam di lembah tidak memiliki kegiatan yang dilakukan. Guru menyampaikan pemahaman siswa tersebut keliru karena tidak sesuai dengan buku yang digunakan pedoman dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru telah melakukan strategi pembelajaran dengan mengulang penyampaian materi menggunakan metode ceramah serta menampilkan gambar visual melalui media proyektor. Meskipun demikian, pendekatan yang telah dilakukan belum mampu secara signifikan memperbaiki pemahaman siswa maupun menghilangkan miskonsepsi yang terjadi. Guru sangat berharap adanya media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Media tersebut diharapkan dapat

memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih tepat. Dengan adanya media pembelajaran yang relevan diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi Kehidupan Masyarakat Daerahku dan mencapai KKTP yang telah ditetapkan. Upaya ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada ranah kognitif.

Adanya miskonsepsi disebabkan dari dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal disebabkan oleh siswa yang memiliki minat baca rendah terhadap materi dan minimnya pengalaman dalam mengunjungi daerah selain tempat tinggalnya. Penyebab ini didukung oleh Verawati ddk. (2020) menyatakan siswa akan memiliki pemahaman yang dangkal jika hanya mengandalkan pembelajaran dari mendengarkan penjelasan guru tanpa membaca sumber lain. Faktor eksternalnya disebabkan oleh guru yang kesulitan dalam memilih metode yang tepat dalam mengajar materi tersebut, sehingga guru hanya menggunakan metode ceramah saja. Metode yang monoton akan menurunkan hasil belajar akademik siswa (Mertayasa, 2022). Media pembelajaran di sekolah hanya menggunakan bantuan layar proyektor untuk menampilkan gambar dan kurang bisa memberikan gambaran karakteristik dari gunung, sungai, lembah, bukit, danau, laut dataran tinggi dan dataran rendah.

Miskonsepsi yang berkelanjutan menyebabkan dampak yang sangat luas. Pemahaman yang salah akan menghambat pemahaman dan wawasan siswa pada materi selanjutnya. Prestasi akademik akan terus mengalami penurunan, sehingga menyebabkan kurang motivasi dan minat dalam proses pembelajaran (Nilayuniarti & Putra, 2020). Keterbatasan pengalaman belajar akan mengurangi perkembangan

berpikir kritis yang sangat dibutuhkan pada era perkembangan zaman saat ini. Permasalahan ini merupakan masalah yang sangat urgen sehingga harus segera diatasi dengan baik dan tepat.

Pemilihan solusi dari masalah yang ditemui harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman. Menurut teori kognitif Jean Piaget siswa kelas IV memiliki rentang usia 7-11, sehingga berada pada tahap operasional konkret. Pada fase ini siswa sudah dapat menggunakan logika, sehingga siswa sangat senang bermain, senang bergerak, menyukai pekerjaan berkelompok, dan menyukai peragaan langsung. Menurut Imanulhaq & Ichsan (2022) pada tahap operasional konkret sangat membutuhkan adanya media konkret yang digunakan untuk membantu siswa agar dapat berpikir yang teratur dan kontinu. Bentuk media konkret atau nyata akan mempermudah pendidik dan siswa guna mengerti materi yang sedang dibahas (Istiqomah & Maemonah, 2021). Motivasi dan hasil belajar akan meningkat apabila pembelajaran disesuaikan pada karakteristik dan proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dan pemaparan tersebut, maka perlu adanya media konkret untuk meningkatkan hasil akademik siswa. Karakteristik harus diperhatikan dalam melakukan pengembangan media konkret dalam pembelajaran. Siswa kelas IV memiliki potensi menggunakan logika dengan baik, sehingga media konkret tepat dipergunakan. Media pembelajaran dalam bentuk konkret akan meningkatkan keaktifan siswa yang akan berpengaruh pada hasil belajarnya pada proses pembelajaran (Aliah & Agustiana, 2022). Penerapan media berlandaskan pembelajaran kurikulum merdeka yaitu pembelajaran diferensiasi.

Implementasi pembelajaran diferensiasi harus memperhatikan salah satu strategi penerapan pada proses pembelajaran di sekolah dasar.

Media konkret yang dikembangkan yaitu dengan konsep diorama interaktif berupa tiga dimensi (3D) dengan ukuran yang kecil. Diorama merupakan media pembelajaran dengan menerapkan miniatur tiga dimensi yang menggambarkan suatu adegan secara real (Dewi ddk., 2023). Pembuatan media ini dibuat sesuai dengan keadaan nyata dengan menambahkan efek kabut dan air mengalir. Media diorama digunakan sebagai media alternatif yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan media untuk mendukung peningkatan hasil akademik siswa, sehingga dapat memenuhi tujuan pendidikan (Hanifah & Setyasto, 2024). Media diorama dinyatakan interaktif karena dilengkapi dengan *Augmented Reality* (AR) dan audio pada setiap penampakan alam. Kehadiran media interaktif akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, menarik minat belajar siswa serta menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih aktif (Wirawan dkk., 2022).

Kombinasi antara diorama 3D, *Augmented Reality* (AR) dan audio merupakan suatu inovasi dalam implementasi diferensiasi konten berdasarkan gaya belajar. Menurut Wikantari & Suranata (2024) penggunaan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa visual, auditori, dan kinestetik, sehingga lebih inklusif dan efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar yang beragam. Pada gaya belajar auditori siswa disiapkan audio yang berisi dengan karakteristik di setiap penampakan alam. Gaya belajar visual disiapkan *Augmented Reality* (AR) yang berfungsi untuk memberi penjelasan melalui teks dan gambaran lebih detail pada setiap bentang alam. Gaya belajar kinestetik disiapkan media

konkret 3D yang bisa disentuh, sehingga siswa memahami karakteristik setiap bentang alam melalui sentuhan. Kombinasi antara media interaktif dengan proses pembelajaran yang benar sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS terutama IPS (Kristanti & Sujana, 2022).

Media diorama interaktif memerlukan proses pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif siswa. Pada ranah kognitif acuan Taksonomi Bloom yang sudah direvisi oleh Anderson dan Krathwoh siswa kelas 4 berada pada tingkatan menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*) dan mencipta (*creating*) (Nafiati, 2021). Untuk dapat mengakomodasi tingkatan pada ranah kognitif maka siswa harus bisa melakukan kegiatan yang memberi pengalaman langsung kepada siswa. Proses pembelajaran akan efektif apabila dikombinasikan antara media pembelajaran dan metode yang sesuai (Puspita & Indarti, 2023).

Pendekatan yang dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa yaitu pembelajaran diferensiasi. Pendekatan ini bertujuan untuk menyesuaikan proses belajar dengan keragaman siswa dengan mempertimbangkan bakat dan keunggulan masing-masing individu (Kusumaningpuri, 2024). Pembelajaran diferensiasi memberi keleluasaan dan kemampuan mengakomodasi kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan potensi dirinya sesuai dengan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar peserta didik yang berbeda-beda (Purnawanto, 2023). Keberagaman dari setiap individu murid harus selalu diperhatikan karena setiap peserta didik tumbuh di lingkungan dan budaya yang berbeda. Adanya pembelajaran diferensiasi akan mengemas pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Pembelajaran diferensiasi dilaksanakan melalui berbagai metode mencakup cara memperoleh materi, mengolah serta mengembangkan gagasan, hingga menciptakan produk pembelajaran dan bentuk evaluasi (Amalia dkk., 2023). Adapun aspek pembelajaran berdiferensiasi yaitu diferensiasi konten, diferensiasi proses, dan diferensiasi produk (Wahyuni, 2022). Diferensiasi konten yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk memodifikasi kurikulum dan materi pelajaran sesuai dengan gaya belajar dan profil belajar siswa. Diferensiasi proses dengan memperhatikan kesiapan dan gaya belajar, membantu siswa mengolah ide, informasi dan berinteraksi dengan materi dalam pembelajaran IPAS. Diferensiasi produk yang diberikan oleh guru mampu membantu siswa dalam menunjukkan apa yang sudah dipelajari. Siswa mendapat kesempatan mendemonstrasikan pemahaman sesuai dengan yang disukai melalui poster, tulisan, lagu, puisi atau video.

Metode pembelajaran diferensiasi dalam penggunaan media diorama interaktif yang mengkombinasikan antara diorama 3D, *Augmented Reality* (AR) dan audio menciptakan adanya kolaborasi siswa dengan gaya belajar auditori, visual dan kinestetik dalam memahami materi kehidupan masyarakat daerahku dan terhindar miskonsepsi. Media diorama interaktif berbasis pembelajaran diferensiasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran. Kombinasi ini sebagai jawaban tepat untuk membantu proses pembelajaran agar lebih menarik, bermakna dan efektif. Dengan demikian, perlu dikembangkan media diorama interaktif berbasis pembelajaran diferensiasi pada materi kehidupan masyarakat daerahku muatan IPAS kelas IV di SD No 2 Tuban.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak dapat memenuhi KKTP dengan rata-rata nilai 65.
- 2) Adanya miskonsepsi dalam memahami materi kehidupan masyarakat daerahku.
- 3) Minimnya pengalaman siswa belajar secara langsung.
- 4) Guru kesulitan dalam memilih metode serta media pembelajaran yang tepat.
- 5) Rendahnya penerapan pembelajaran diferensiasi pada proses pembelajaran.
- 6) Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat memenuhi gaya belajar masing-masing siswa
- 7) Tidak optimalnya penerapan teknologi pada proses pembelajaran.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah terdapat pembatasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Kurangnya media pembelajaran pada materi kehidupan masyarakat daerahku
- 2) Rendahnya hasil belajar ranah kognitif pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No. 2 Tuban

Maka peneliti difokuskan pada pengembangan diorama interaktif berbasis pembelajaran diferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV di SDN 2 Tuban.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, laporan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media diorama interaktif berbasis pembelajaran diferensiasi pada materi kehidupan masyarakat daerahku untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPAS siswa kelas IV di SD No. 2 Tuban?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media diorama interaktif berbasis pembelajaran diferensiasi pada materi kehidupan masyarakat daerahku untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPAS siswa kelas IV di SD No. 2 Tuban?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media diorama interaktif berbasis pembelajaran diferensiasi pada materi kehidupan masyarakat daerahku untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPAS siswa kelas IV di SD No. 2 Tuban?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media diorama interaktif berbasis pembelajaran diferensiasi pada materi kehidupan masyarakat daerahku untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPAS siswa kelas IV di SD No. 2 Tuban.
- 2) Untuk mendeskripsikan kelayakan media diorama interaktif berbasis pembelajaran diferensiasi pada materi kehidupan masyarakat daerahku untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPAS siswa kelas IV di SD No. 2 Tuban.

- 3) Untuk menganalisis efektivitas media diorama interaktif berbasis pembelajaran diferensiasi pada materi kehidupan masyarakat daerahku untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPAS siswa kelas IV di SD No. 2 Tuban

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Terdapat dua manfaat secara umum yang diperoleh dari penelitian ini yakni secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan memberi manfaat positif pada lingkungan pendidikan, dan penelitian bermanfaat untuk menambah pengetahuan, konsep-konsep, dan teori-teori dalam mengembangkan media diorama interaktif berbasis pembelajaran diferensiasi untuk dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif mata pelajaran IPAS kelas IV.

#### 2) Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik, guru, kepala sekolah dan peneliti lainnya.

##### a) Bagi Peserta didik

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa untuk memenuhi gaya belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar, memberi pengalaman langsung serta dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa sehingga, dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif siswa.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini sangat diharapkan dapat membantu guru agar lebih mudah untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai motivasi dan referensi dalam merancang atau mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

c) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi kepala sekolah dalam merancang arah kebijakan yang mendorong para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Media tersebut disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa, sebagai bagian dari upaya strategis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pendidikan.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian pengembangan ini bermanfaat bagi peneliti lain sebagai referensi dalam melakukan penelitian dan menciptakan media yang mengintegrasikan teknologi dengan lebih baik untuk kedepannya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk dari pengembangan media diorama interaktif berbasis pembelajaran diferensiasi ini sebagai berikut.

- 1) Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berupa diorama interaktif. Media diorama interaktif akan memuat bentuk bentang

alam secara 3 dimensi yang dikombinasikan dengan audio, *Augmented Reality* (AR), efek kabut dan air mengalir.

- 2) Media pembelajaran diorama interaktif akan membahas materi kehidupan masyarakat daerahku. Pada media pembelajaran akan memuat setiap bentang alam yang terdiri dari gunung, bukit, dataran rendah, dataran tinggi, danau, sungai dan laut.
- 3) Media diorama interaktif memadukan bahan pembuatan media konkret, elektronik dan aplikasi. Pembuatan media diorama konkret akan menggunakan bahan kawat, triplek, serat *fiber*, katalis, resin, rumput tabur, lem dan cat minyak. Penggunaan media elektronik yang akan digunakan yaitu *mist maker*, pompa air, *arduino*, *push button*, kabel *jumper*, *adaptor 12V*, *memory SD*, *dfplayer mini mp3*, kabel *jack*, dan *stop kontak* dan pengeras suara. Aplikasi juga perlu untuk membuat *Augmented Reality* (AR) yang memerlukan *web studio.assemblrworld* sebagai pembuatan desain.
- 4) Produk media pembelajaran diorama interaktif yang dirancang yang disajikan berupa benda konkret, namun untuk *Augmented Reality* (AR) dapat diakses melalui gawai.

### 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan media pembelajaran diorama berbasis pembelajaran diferensiasi yang didasari pada asumsi dan keterbatasan sebagai berikut.

### 1.7.1 Asumsi Pengembangan

- (a) Adanya fasilitas sekolah yang dapat dijadikan perangkat pendukung pada pengembangan produk. Perangkat pendukung yang sudah tersedia yaitu pengeras suara dan proyektor.
- (b) Materi kehidupan masyarakat daerahku yang dimuat dalam media diorama interaktif merupakan materi yang akan diajarkan pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No. 2 Tuban.

### 1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

- (a) Pengembangan media diorama interaktif hanya pada materi kehidupan masyarakat daerahku bagi siswa sekolah dasar yang menerapkan kurikulum merdeka, terutama pada mata pelajaran IPAS.
- (b) Pengembangan ini berupa media diorama interaktif terbatas digunakan untuk siswa kelas IV pada jenjang sekolah dasar.
- (c) Media akan memuat *Augmented Reality* (AR) yang hanya dapat diakses melalui gawai dan memerlukan koneksi internet.
- (d) Uji coba hanya dilakukan pada satu sekolah yaitu di SD No. 2 Tuban.
- (e) Produk yang dikembangkan hanya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV.

## 1.9 Definisi Istilah

Berdasarkan pemaparan di atas terdapat istilah yang digunakan yang bisa menyebabkan adanya kesalahpahaman. Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman, maka definisi dari beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian antara lain.

- 1) Penelitian pengembangan salah satu penelitian untuk menghadirkan suatu produk yang didasari dengan perbaikan tahapan pada penelitian sebelumnya. Model penelitian menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: (1) mendefinisikan (*define*), (2) desain (*design*), (3) mengembangkan (*develop*), dan (4) menyebarluaskan (*disseminate*). Produk yang dihadirkan perlu diuji kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan.
- 2) Media diorama interaktif adalah media pembelajaran berupa miniatur tiga dimensi yang berisi suatu adegan pada kehidupan nyata. Media dikembangkan dengan menyerupai bentuk nyata yang didukung efek embun dan air mengalir. Diorama ini juga dilengkapi dengan teknologi audio dan *Augmented Reality* (AR) sebagai pemenuhan pembelajaran diferensiasi konten berdasarkan gaya belajar siswa. Kehadiran media ini dapat membuat interaksi siswa dengan materi dengan lebih kreatif, efisien, menyenangkan dan bermakna.
- 3) Pembelajaran diferensiasi adalah pendekatan dalam pembelajaran yang mendorong guru untuk merancang berbagai strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.
- 4) Kehidupan masyarakat daerahku adalah materi kelas IV pada sekolah dasar. Materi ini secara umum, membahas bentang alam dan aktivitas yang ada di Indonesia.
- 5) Hasil belajar mata pelajaran IPAS pada ranah kognitif adalah hasil akhir yang digunakan untuk mengukur keberhasilan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS