

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

###### **a. Definisi Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, pertama pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran,

materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi kelas, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Kedua, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang

menandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Menurut Rusman (2014:1) pembelajaran merupakan suatu system, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Sedangkan menurut UU NO 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen :

1) Siswa

Seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.

2) Guru

Menurut UU NO 14 tahun 2005 pasal 1 ayat 1, guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

3) Tujuan

Pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotor, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

4) Isi pelajaran

Segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

5) Metode pembelajaran

Menurut Tukiran Taniredja (2011:1) metode pembelajaran adalah Seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran.

6) Media

Menurut Criticos dalam Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

7) Evaluasi

Menurut Mehrens & Lehmann dalam Ngalim Purwanto (2009:3) evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternative-alternatif keputusan.

Adapun ciri-ciri pembelajaran yang menganut unsur-unsur dinamis dalam proses belajar siswa sebagai berikut :

1) Motivasi belajar

Menurut Koeswara, dkk dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006:80) motivasi yaitu adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.

2) Bahan Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:33) bahan belajar yaitu, bahan belajar dapat berwujud benda dan isi pendidikan. Isi pendidikan tersebut dapat berupa pengetahuan, perilaku, sikap, nilai, dan metode pemerolehan. Bahan belajar harus menarik perhatian siswa. Seperti bentuk buku, ukuran buku, gambar sampul, dan lain-lain sehingga dapat menarik perhatian pembaca.

3) Suasana Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:35) suasana belajar yaitu, kondisi gedung sekolah, tata ruang kelas, alat-alat belajar mempunyai pengaruh pada kegiatan belajar. Disamping kondisi fisik tersebut, suasana pergaulan disekolah juga berpengaruh pada kegiatan belajar. Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa.

## **b. Hakikat Belajar**

Belajar pada Hakikatnya adalah suatu proses interaksi terhadap situasi yang ada disekitar individu. Berjalan dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Menurut Sudjana dalam Rusman (2014:1) “Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu”. Menurut Gagne dalam Kokom Komalasari (2011:2) mendefinisikan “belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecendrungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja)”. Sedangkan menurut Mohamad Surya dalam Kosasih (2014:2) mengartikan “belajar sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sabagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”.

Sumber lain, yakni Crow & Crow dalam Kosasih (2014:2) mengartikan belajar sebagai kondisi diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap baru. Sedangkan Hiligard dalam Kosasih (2014:2) mengartikan “belajar sebagai proses atau kemunculan perilaku baru sebagai akibat adanya respon terhadap situasi tertentu”.

Dari beberapa kutipan diatas dapat disimpulkan beberapa hal yang menyangkut pengertian belajar sebagai berikut :

- 1) Belajar merupakan suatu proses, yaitu kegiatan yang berkesinambungan yang dimulai sejak lahir dan terus berlangsung seumur hidup.
- 2) Dalam belajar terjadi adanya perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen.
- 3) Hasil belajar ditunjukan dengan aktivitas-aktivitas tingkah laku secara keseluruhan
- 4) Adanya peranan kepribadian dalam proses belajar antara lain aspek motivasi, emosional, sikap dan sebagainya.

Dari uraian di atas dapat diidentifikasi ciri-ciri belajar yaitu:

- 1) Belajar adalah aktivitas yang dapat menghasilkan perubahan dari dalam diri seseorang, baik secara aktual maupun potensial.
- 2) Perubahan yang didapat sesungguhnya adalah kemampuan yang baru dan ditempuh dalam jangka waktu yang lama.
- 3) Perubahan terjadi karena ada usaha dari dalam diri setiap individu.

### **c. Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar**

Menurut Sapriya (2007:3) pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial, yaitu :

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “Social Studi” dalam kurikulum persekolahan di Negara lain, khususnya di Negara-negara barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan.

Dalam dunia pengetahuan kemasyarakatan atau pengetahuan sosial kita mengenal beberapa istilah seperti ilmu sosial, studi sosial dan ilmu pengetahuan sosial. Ilmu sosial tekanannya kepada keilmuan yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial. Studi sosial adalah bidang pengetahuan dan penelaahan gejala dan masalah sosial di masyarakat yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan sosial, dalam usaha mencari jalan ke luar dari masalah-masalah tersebut. Ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisa gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang pada dasarnya mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui pendidikan berbasis nilai. IPS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas dan bertanggung jawab.



Proses pembelajaran dan penilaian dalam mata pelajaran IPS perlu memperhatikan tidak hanya menekankan pada dampak instruksional yang terbatas pada pengembangan aspek-aspek afektif dan psikomotorik serta memperoleh dampak pengiringnya saja, tetapi pembelajaran dan pengelolaan kelas harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan produktif untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui keterlibatannya secara proaktif dan interaktif. Keterlibatan tersebut akan mendorong siswa memiliki pengalaman belajar yang bermakna untuk mengembangkan kehidupan dan prilakunya.

Untuk membelajarkan IPS di sekolah dasar diperlukan pendekatan yang membuat proses belajar mengajar yang efektif dan bermakna bagi siswa, dalam setiap pokok bahasan guru seharusnya menggunakan berbagai pendekatan atau model yang sesuai untuk pokok bahasan yang akan diajarkan, agar pembelajaran tidak menjenuhkan dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa.

**d. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS SD/MI :**

- 1) Sistem sosial dan budaya.
- 2) Manusia, tempat, dan lingkungan.
- 3) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.
- 4) Waktu, berkelanjutan, dan perubahan.
- 5) Sistem berbangsa dan bernegara.

**e. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Menurut Depdiknas (2006:103), mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan siswa dapat menjadi warga negara yang baik dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokrasi.
- 2) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 3) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 4) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 5) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

## **2. Hasil Belajar**

Menurut Aronson dan Briggs dalam Etin Solihatin (2012:6) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang.

Hasil belajar ialah perubahan perilaku individu. Perilaku hasil belajar secara keseluruhan mencakup aspek kognitif, afektif, konatif, dan motorik.

Bloom dalam Mohamad Surya (2014:120) mengemukakan tiga ranah hasil belajar siswa yaitu :

### **a. Kawasan Kognitif**

Perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual. Seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Beberapa kemampuan kognitif tersebut, antara lain :

1) Pengetahuan

Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan lain-lain.

2) Pemahaman

Kemampuan untuk memahami atau mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya.

3) Aplikasi

Kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya.

4) Analisis

Kemampuan menganalisis informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah scenario yang rumit.

5) Sintesis

Kemampuan menjelaskan struktur atau pola dari sebuah scenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.

6) Evaluasi

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dan sebagainya dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

**b. Kawasan Afektif**

Perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi. Seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Kawasan afektif menurut David Krathwohl, Bloom dalam

Mohamad Surya (2014:122) Kawasan ini dibagi menjadi lima jenjang tujuan, yaitu sebagai berikut :

- 1) Penerimaan (*receiving*) merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulasi secara pasif yang meningkat secara aktif.
- 2) Pemberian respon (*responding*), menanggapi stimulan dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan.
- 3) Pemberian nilai atau penghargaan (*valuing*) kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi.
- 4) Pengorganisasian (*organization*) meliputi memilah dan menghimpun sistem nilai yang akan digunakan.
- 5) Karakterisasi (*characterization*) karakteristik meliputi perilaku terus menerus sesuai dengan sistem nilai yang telah diorganisasikannya.

### c. Kawasan Psikomotor

Menurut Mohamad Surya (2014:123) Rincian dalam ranah psikomotor terdiri atas

- 1) Persepsi (*Perception*) yaitu, penggunaan alat indera untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan.
- 2) Kesiapan (*Set*) yaitu, kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan.
- 3) Respon Terpimpin (*Guided Response*) yaitu, tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.
- 4) Mekanisme (*Mechanism*) yaitu, membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap.
- 5) Respon Tampak yang Kompleks (*Complex Overt Response*) yaitu, gerakan motoris yang terampil yang di dalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks.
- 6) Penyesuaian (*Adaptation*) yaitu, keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi.

- 7) Penciptaan (*origination*) yaitu, membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu.

### **3. Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning***

#### **a. Pengertian *Contextual Teaching and Learning***

Menurut Blanchard, dkk dalam Kokom Komalasari (2011:6) *Contextual Teaching and Learning* merupakan konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga Negara, dan pekerja.

Hull's dan Sounders dalam Kokom Komalasari (2010:3) pembelajaran kontekstual yaitu siswa menemukan hubungan penuh makna antara ide-ide abstrak dengan penerapan praktis di dalam konteks dunia nyata.

Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran kontekstual tersebut dapat disimpulkan bahawa pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga Negara

dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya.

Menurut Tukiran Taniredja (2011:51) prinsip dasar dalam model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* adalah sebagai berikut :

- 1) Belajar menghasilkan perubahan perilaku anak didik yang relatif permanen, artinya peran penggiat pendidikan khususnya guru dosen adalah sebagai pelaku perubahan (*agent of change*)
- 2) Anak didik memiliki potensi, gandrung dan kemampuan yang merupakan benih kodrati untuk di tumbuhkan tanpa henti.
- 3) Perubahan atau pencapaian kualitas ideal itu tidak tumbuh alami linier sejalan proses kehidupan. Artinya, proses belajar mengajar memang merupakan bagian dari kehidupan itu sendiri, tetapi ia di desain secara khusus, dan diniati demi tercapainya kondisi atau kualitas ideal seperti di sebut di atas

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual**

Pembelajaran kontekstual memiliki beberapa karakteristik yang khas yang membedakannya dengan pendekatan pembelajaran lain. Johnson dalam Kokom Komalasari (2011:7) mengidentifikasi delapan karakteristik contextual teaching and learning), yaitu :

- 1) *Making meaningful connections* (membuat hubungan penuh makna)
- 2) *Doing significant work* (melakukan pekerjaan penting)
- 3) *Self-regulated learning* (belajar mengatur sendiri)
- 4) *Collaborating* (kerja sama)

- 5) *Critical and creative thinking* (berpikir kritis dan kreatif)
- 6) *Nurturing the individual* (memelihara individu)
- 7) *Reaching high standards* (mencapai standar tinggi)
- 8) *Using authentic assessment* (penggunaan penilaian sebenarnya)

**c. Langkah-langkah dalam Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menurut (Rusman, 2014:192) adalah sebagai berikut :**

- 1) Mengembangkan pikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang harus di milikinya.
- 2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua topik yang diajarkan.
- 3) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan memunculkan pertanyaan-pertanyaan.
- 4) Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok, berdiskusi, tanya jawab dan sebagainya.
- 5) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model bahkan media yang sebenarnya.
- 6) Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 7) Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa.

**d. Kelebihan model *Contextual Teaching and Learning*:**

- 1) Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan rill
- 2) Pembelajaran lebih produktif dan dapat menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa

- 3) Materi pelajaran dapat ditemukan sendiri oleh siswa, bukan hasil pemberian dari guru
- 4) Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna

**e. Kelemahan Model *Contextual Teaching and Learning*:**

- 1) Diperlukan waktu yang cukup lama saat proses pembelajaran kontekstual berlangsung
- 2) Situasi belajar yang kurang kondusif jika guru tidak bisa mengelola kelas
- 3) Guru lebih intensif dalam membimbing
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide.

**4. Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi**

**a. Pengertian**

**1) Teknologi**

Teknologi berarti keseluruhan sarana atau alat yang digunakan manusia untuk menghasilkan barang dan jasa yang diperlukan manusia.



Menurut Everett Rogers dalam Hamzah B. Uno (2010:22) teknologi adalah suatu rancangan langkah instrumental untuk memperkecil keraguan mengenai hubungan sebab akibat dalam mencapai hasil yang diharapkan. Teknologi mempunyai dua komponen : aspek perangkat keras yang berupa peralatan dan aspek perangkat lunak yang berupa informasi.

Teknologi di ciptakan oleh manusia, banyak berhubungan dengan kegiatan praktis yang dilakukan manusia sehari-hari. Penciptaan dan juga pengembangan dari sebuah teknologi adalah untuk tujuan pengembangan diri manusia, dimana teknologi memang sengaja diciptakan untuk membantu mempermudah pekerjaan dan aktivitas manusia. Setiap teknologi dapat bisa diciptakan dan juga dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan juga kemampuan yang dimiliki manusia

## **2) Produksi**

Menurut Murti Sumarti dan Jhon Soeprihanto tersedia online [www.sarjanaku.com/2012/12/pengertian-produksi-luas-menurut-para.html?m=1](http://www.sarjanaku.com/2012/12/pengertian-produksi-luas-menurut-para.html?m=1). Produksi adalah semua kegiatan dalam menciptakan atau menambah kegunaan barang atau jasa, dimana untuk kegiatan tersebut diperlukan fakto-faktor produksi.

## **4) Komunikasi**

Komunikasi merupakan kegiatan mengirim dan menerima pesan Menurut Wiryawan & Noorhadi dalam Etin Solihatin (2012 : 35) Komunikasi dapat dipandang sebagai proses penyampaian informasi. Komunikasi adalah proses penyampaian gagasan dari seseorang ke orang lain. Komunikasi diartikan sebagai proses penciptaan arti terhadap gagasan atau ide yang disampaikan..

### **5) Transportasi**

Transportasi adalah sarana perhubungan. Sarana ini mempermudah untuk sampai ke tempat tujuan. Baik mengangkut orang maupun barang.

Menurut Budi Sutrisno (2009:143) transportasi adalah Suatu usaha membawa, mengantar, memindahkan barang atau orang dari satu tempat ke tempat lain.

Menurut kesimpulan penulis bahwa teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi adalah alat yang sangat dibutuhkan oleh setiap orang pada masa lalu maupun masa sekarang.

#### **b. Kekurangan dan Kelebihan Teknologi**

Teknologi masa lalu maupun masa kini memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain :

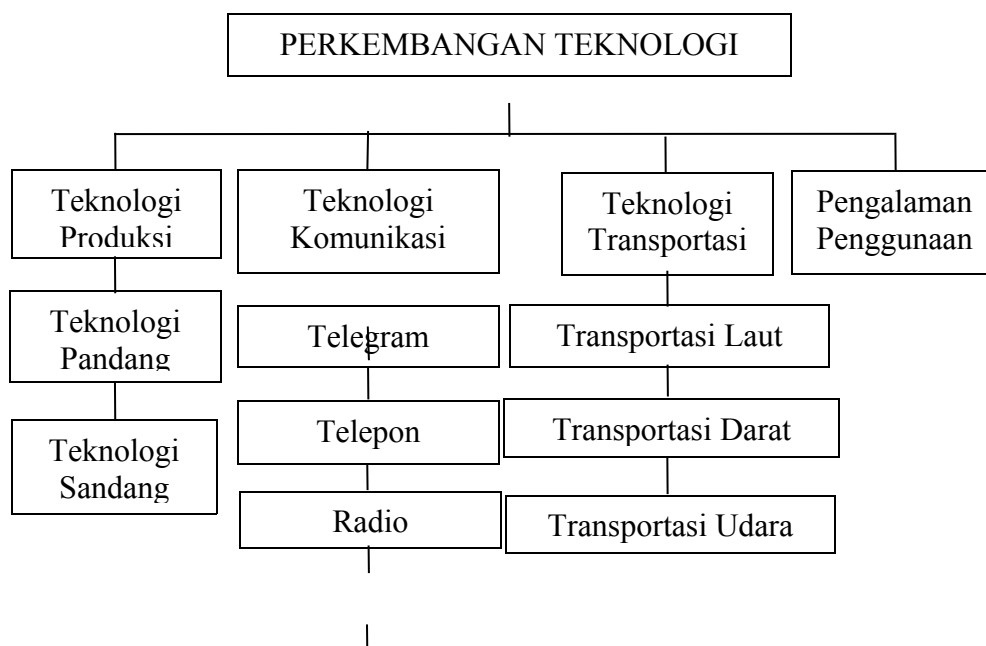
- 1) Teknologi masa lalu lebih lambat sedangkan teknologi masa kini lebih cepat.

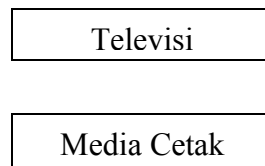
- 2) Pada umumnya masa lalu hampir semua bebas polusi. Baik polusi udara, polusi suara maupun polusi lainnya. Sedangkan teknologi masa kini memiliki kelemahan yakni menimbulkan polusi. Seperti polusi udara, tanah, air, dan suara. Polusi udara menyebabkan napas menjadi sesak.
- 3) Teknologi transportasi masa lalu lebih aman. Teknologi masa kini rawan menimbulkan kecelakaan. Hal ini disebabkan oleh faktor manusia yang lalai dan ceroboh.

## B. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti

### 1. Keluasan dan Kedalaman Materi

Keluasan materi pada kelas IV sekolah dasar mencakup seberapa luas materi yang akan siswa pelajari. Kedalaman materi meliputi konsep-konsep yang harus dipelajari siswa dalam pembelajaran.





**Gambar 2.1**

**Peta Konsep Perkembangan Teknologi**

**Sumber : Nurul Hannisa Azhar (2016:36)**

**a. Perkembangan Teknologi Produksi**

Teknologi adalah kemampuan berlandaskan ilmu pengetahuan. Adapun produksi adalah kegiatan menghasilkan barang. Jadi, teknologi produksi adalah kegiatan menghasilkan barang berlandaskan pengetahuan. Teknologi produksi mengalami perkembangan. Teknologi produksi pada masa kini jauh lebih baik. Apabila dibandingkan dengan teknologi masa lalu. Teknologi produksi masa lalu bersifat sederhana. Hasilnya pun sangat terbatas. Teknologi produksi masa kini bersifat modern. Selain itu, banyak memberi kemudahan. Salah satu kemudahan itu adalah hasil produksi yang melimpah. Pengolahannya menggunakan teknologi. Teknologi produksi dalam pemanfaatannya menggunakan alat. Adanya teknologi produksi kebutuhan hidup dapat terpenuhi. Kebutuhan hidup itu,

seperti pangan, sandang, dan sebagainya. Berikut akan dibahas mengenai teknologi produksi. Di antaranya teknologi produksi pangan dan sandang.

#### 1) Teknologi Pangan

Teknologi produksi pangan membantu pemenuhan kebutuhan pangan. Kebutuhan pangan berkaitan dengan pertanian. Kegiatan pertanian pada masa lalu masih tradisional. Contohnya merontokkan gabah dengan cara tradisional. Caranya gabah diinjak-injak menggunakan kaki. Setelah cara tersebut ditemukan cara lain, yaitu gabah ditumbuk dengan lesung. Selain itu, merontokkan padi dengan dipukul-pukul. Namun, setelah teknologi produksi ditemukan. Cara produksi tradisional mulai ditinggalkan. Beralih menggunakan tenaga mesin. Adanya teknologi mesin memperingan pekerjaan. Selain itu, penggunaan mesin dalam pertanian menguntungkan. Keuntungan itu berupa menghemat waktu dan hasil melimpah.

#### 2) Teknologi Produksi Sandang

Pakaian merupakan kebutuhan sandang. Kebutuhan sandang pada masa lalu dan masa kini berbeda. Pada masa lalu kebutuhan sandang bersifat sederhana. Pengolahannya pun bersifat sederhana, yaitu dibuat sendiri. Caranya dengan menenun. Menggunakan alat tenun yang terbuat dari kayu. Pada cara ini hasil yang diperoleh sedikit.

Kebutuhan sandang pada masa kini lebih modern. Ini karena banyak menggunakan alat-alat berteknologi modern. Pada masa kini kebutuhan sandang tidak dilakukan sendiri. Akan tetapi, dikerjakan oleh pabrik. Kita langsung dapat membelinya.

#### **b. Perkembangan Teknologi Komunikasi**

Komunikasi adalah penerimaan pesan, baik langsung atau tidak langsung. Komunikasi langsung berupa menanyakan langsung tanpa alat. Komunikasi tidak langsung menggunakan alat. Alat komunikasi mengalami perkembangan. Alat komunikasi memudahkan manusia dalam berhubungan. Alat komunikasi mempercepat penyampaian pesan. Alat komunikasi dapat berupa elektronik dan media cetak. Teknologi komunikasi dapat mengatasi jarak dan waktu. Jarak yang jauh terasa dekat. Waktu yang dibutuhkan cepat. Alat komunikasi sekarang ini sangat banyak. Baik yang tradisional maupun modern. Contohnya, berupa surat, telepon, telegram, radio, dan sebagainya.

##### 1) Surat

Surat termasuk alat komunikasi tidak langsung. Perkembangan tentang surat-menyurat sangat pesat. Pada masa lalu orang menulis surat di atas kertas. Lalu surat itu dimasukkan amplop dan diberi alamat yang dituju. Setelah itu dilengkapi perangko. Selanjutnya, menggunakan jasa pos untuk mengirim surat tersebut. Pada masa kini mengirim surat dapat dengan cepat.

Caranya dengan email. Selain itu, dengan SMS (*Short Message Service*) melalui telepon selular

## 2) Telegram

Telegram sering disebut surat kawat. Alat pengirim telegram disebut telegraf. Telegraf adalah pesawat untuk mengirim berita. Telegram mempergunakan kekuatan listrik. Pesawat telegraf diciptakan oleh Samuel F.B. Morse tahun 1840. Orang berkebangsaan Amerika. Huruf.

## 3) Telepon

Telepon merupakan alat yang sering digunakan. Adanya telepon, komunikasi menjadi sangat mudah dan cepat. Jenis telepon ada dua, yaitu telepon kabel dan telepon selular. Adanya telepon selular memudahkan dalam berkomunikasi. Baik dengan suara langsung atau dengan pesan tertulis (SMS).

## 4) Radio

Radio dapat memberikan informasi dan hiburan. Informasi dapat berupa berita. Adapun hiburan berupa musik.

## 5) Televisi

Televisi merupakan alat komunikasi yang sering digunakan. Televisi sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Adanya

televisi dapat melihat peristiwa penting. Selain itu, televisi menjadi media hiburan yang ada di rumah.

#### 6) Media Cetak

Selain media elektronik ada pula media cetak. Seperti, koran, majalah, tabloid, dan buku.)

### **c. Perkembangan Teknologi Transportasi**

Transportasi adalah sarana perhubungan. Sarana ini mempermudah untuk sampai ke tempat tujuan. Baik mengangkut orang maupun barang. Perkembangan sarana transportasi mengalami kemajuan. Dahulu daya angkut terbatas. Selain itu, kecepatannya juga sangat terbatas. Akan tetapi, sekarang mengalami peningkatan dan perubahan. Negara kita negara kepulauan. Pulau-pulaunya disatukan dengan laut. Hal ini membutuhkan suatu transportasi. Baik transportasi darat, laut, dan udara. Berdasarkan jenisnya ada transportasi darat, laut, dan udara.

#### 1) Transportasi Darat

Sarana angkutan melalui jalan darat disebut transportasi darat. Angkutan darat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu bermesin dan tidak bermesin. Angkutan tidak bermesin bersifat tradisional. Berlangsung sejak dahulu. Misalnya, sepeda, becak, delman, gerobak, dan sebagainya. Transportasi yang tidak menggunakan



mesin umumnya menggunakan hewan. Hewan-hewan itu biasanya hewan besar, seperti kuda, sapi, unta dan sebagainya

Angkutan darat yang menggunakan mesin bersifat modern. Harganya lebih mahal. Daya angkut lebih cepat. Contohnya, sepeda motor, mobil, bus, kereta api, dan sebagainya. Kereta api merupakan angkutan darat. Kereta dapat mengangkut penumpang dan barang dalam jumlah besar.

## 2) Transportasi Laut

Transportasi laut ada yang bermesin dan tidak bermesin. Contoh tidak bermesin, seperti perahu dayung, kapal layar, dan sebagainya. Adapun yang bermesin adalah kapal laut. Kapal laut ada yang berukuran besar dan kecil. Kapal yang besar dapat mengangkut bus, truk, dan sebagainya.

## 3) Transportasi Udara

Pelabuhan udara (bandara) terdapat di kota-kota besar. Transportasi udara di Indonesia telah berkembang. Perkembangannya itu ke arah kemajuan. Angkutan udara lebih mahal dibandingkan angkutan lainnya. Waktu tempuh angkutan udara lebih cepat. Selain pesawat alat transportasi udara lainnya

adalah helikopter. Helikopter daya angkutnya lebih kecil. Helikopter dapat menjangkau daerah terpencil yang sulit ditempuh jalan darat. Oleh karena itu, adanya angkutan udara dapat mempermudah komunikasi dalam kehidupan manusia.

#### **d. Pengalaman Penggunaan Alat Transportasi**

Dapatkah kalian naik sepeda? Berapa rodanya? Sebelum dapat bersepeda dengan sempurna, ada roda pembantu. Roda itu terletak di bagian belakang. Roda itu berguna untuk penyeimbang agar tidak roboh. Setelah lancar bersepeda. Kalian akan merasa senang. Itulah salah satu pengalaman menggunakan alat transportasi. Alat transportasi apa yang pernah kalian naiki? Bagaimana kesanmu ketika menaikinya?

## **2. Karakteristik Materi**

### **a. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator**

#### **1) Standar Kompetensi**

Menurut permendiknas No. 41 Tahun 2007 yaitu standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran.

Standar kompetensi pada materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi telah tercantum pada KTSP (2006),

yaitu mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Standar kompetensi tersebut menjelaskan dasar pengembangan program pembelajaran.

## **2) Kompetensi Dasar**

Menurut Permendiknas No. 41 Tahun 2007 Kompetensi Dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi suatu pelajaran.

Kompetensi Dasar yang digunakan dalam materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi ini sesuai dengan yang tercantum di dalam KTSP (2006), yaitu mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Kompetensi dasar ini merupakan penjabaran lebih lanjut dari Standar Kompetensi, selain itu dalam Kompetensi Dasar tersebut juga merupakan pengetahuan minimal yang harus dimiliki oleh siswa.

## **3) Indikator**

Menurut permendiknas No. 41 Tahun 2007 Indikator Kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau observasi

untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Indikator pada materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi merupakan penjabaran dari kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (2006) yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, satuan pendidikan, dan potensi daerah yang diteliti. Indikator dalam materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi digunakan untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran dan juga dijadikan tolak ukur sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS yang diambil dalam penelitian ini yaitu Kelas IV Semester II sesuai KTSP 2006:

**Tabel 2.1**

**Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator pencapaian  
kompetensi Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
3. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.	2.3.Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian Teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi</li> <li>2. Menyebutkan macam-macam teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi</li> <li>3. Membandingkan jenis perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi</li> <li>4. Membandingkan cara menggunakan teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini</li> <li>5. Menjelaskan kelebihan dan kekurangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi</li> <li>6. Menceritakan pengalaman penggunaan teknologi transportasi</li> <li>7. Menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi</li> </ol>

**Sumber : Nurul Hannisa Azhar (2016:45)**

Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator pencapaian kompetensi merupakan komponen-komponen yang

sangat berpengaruh dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, dalam merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan standar proses dan standar penilaian.

### **3. Bahan dan Media Pembelajaran**

Menurut Criticos dalam Daryanto (2011 : 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media juga mempunyai manfaat bagi pembelajaran sebagaimana yang dijelaskan oleh (Daryanto, 2011 : 5) antara lain :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat,

pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi, atau bahan, alat, teknik yang digunakan dalam kegiatan ngajar mengajar yang dijadikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima dengan maksud agar proses interaksi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat, dan menimbulkan gairah belajar pada diri siswa.

Materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi ada yang bersifat abstrak dan kongkrit. Pada materi yang bersifat abstrak guru membutuhkan media untuk mempermudah guru dalam menyajikan konsep-konsep yang dipelajari, melalui media suatu konsep yang abstrak dapat disajikan secara kongkrit sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep tersebut.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa media gambar dengan melihat standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pencapaian. Media gambar adalah media yang sederhana tetapi jika disajikan dengan menarik dalam proses belajar mengajar, media gambar tersebut akan menarik perhatian siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Gambar yang diperlihatkan yaitu gambar tentang teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi, karena dengan media gambar siswa secara tidak langsung dapat melihat objek sebenarnya.

Dengan media juga dapat menghindari kebosanan dan kejenuhan pada siswa dalam belajar teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

Penggunaan media gambar dalam penelitian ini bertujuan untuk memperjelas proses pembelajaran IPS pada materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi menjadi efektif, karena dengan media gambar dapat membantu siswa mengenal teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Jadi disini media di sinkronkan dengan materi yang akan disampaikan.

#### **4. Strategi Pembelajaran**

Menurut Kemp dalam Kokom Komalasari (2011:55) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sedangkan menurut Konza dalam B. Uno Hamzah (2012:1) secara umum menjelaskan bahwa “strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajarn tertentu”.

Strategi pembelajaran digunakan untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membuat siswa merasa bosan atau jenuh dengan materi yang akan disampaikan guru. Strategi yang akan



digunakan disesuaikan dengan keadaan siswa dan kesiapan guru itu sendiri.

Strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS terutama pada materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi, diantaranya metode inquiri, strategi pengalaman (*experiential learning*), tanya jawab, dan pemberian tugas. Dengan metode inquiri tersebut guru memberi kesempatan atau mendorong siswa untuk menemukan sendiri informasi yang akan dipelajari dan menumbuhkan kemampuan berpikir peserta didik untuk menemukan serta mengolah informasi yang mereka peroleh dengan cara membaca, mengamati, ataupun dengan pengalaman yang mereka alami.

Strategi Pengalaman (*experiential learning*) yaitu, strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuensi induktif, berpusat pada peserta didik, dan berorientasi pada aktivitas. Penekanan dalam strategi melalui pengalaman adalah pada proses belajar, dan bukan hasil belajar. Proses pelaksanaannya diterapkan dengan peserta didik mengamati secara langsung perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi sesuai dunia nyata di sekitarnya yang berkembang pada saat ini. Kemudian peserta didik menyimpulkan pemahamannya tentang materi yang diamati dalam proses pembelajaran.

Sedangkan tanya jawab sering digunakan dalam pembelajaran IPS untuk melengkapi metode ceramah. Setelah kegiatan mengajar dengan

bertutur maka seringkali diikuti dengan tanya jawab atau sering digunakan diantara pelaksanaan metode ceramah atau digunakan juga dalam berbagai tujuan. Sementara pemberian tugas di gunakan dengan tujuan agar peserta didik memiliki hasil belajar yang lebih baik karena peserta didik melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas, sehingga pengalaman peserta didik dalam mempelajari materi dapat lebih terintegrasi.

## **5. Sistem Evaluasi Pembelajaran**

Menurut Bloom et. al dalam Daryanto (2012:1), evaluasi adalah pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataannya terjadi perubahan dalam diri siswa dan menetapkan sejauh mana tingkat perubahan dalam pribadi siswa. Sedangkan menurut Menurut Mehrens & Lehmann dalam Ngalim Purwanto (2009:3) “evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternative-alternatif keputusan”.

Penilaian hasil pembelajaran menurut Permendikbud No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu:

Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan konsisten, sistematis, dan

terprogram dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas dan penilaian diri.

Pada saat melakukan evaluasi seorang guru harus terlebih dahulu mengadakan telaah yang rinci dan tepat terhadap tujuan yang telah ditentukan sebelumnya yang tercantum dalam indikator maupun tujuan pembelajaran. Artinya guru harus secara tepat menentukan tujuan yang telah ditentukan. Ketepatan penentuan kemampuan yang diharapkan ini akan berpengaruh terhadap instrument yang dibuat untuk mengukur pemahaman siswa.

Tujuan melakukan evaluasi pembelajaran yaitu :

- a. Untuk mengetahui taraf efisiensi metode yang di gunakan oleh pendidik.
- b. Mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai dalam proses pembelajaran.
- c. Mengetahui apakah materi yang di pelajari dapat dilanjutkan dengan bahan yang baru/diulangi.
- d. Untuk mengetahui efektifitas proses pembelajaran yang dilaksanakan
- e. Untuk mengetahui kesesuaian persepsi dan pemikiran peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

- f. Untuk mengetahui apakah komponen-komponen dalam proses pembelajaran sudah memberikan kontribusi positif bagi proses pembelajaran.

Adapun tujuan utama melakukan evaluasi pembelajaran (Daryanto, 2012:11) yaitu, “untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan intruksional oleh siswa sehingga dapat diupayakan tidak lanjutnya”.

Pelaksanaan evaluasi pada materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi berupa tanya jawab dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung, serta di setiap akhir pembelajaran dilakukan tes tertulis. Keseluruhan sistem evaluasi tersebut menunjang pada peningkatan pemahaman siswa dalam materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Jadi alat penilaian yang dapat digunakan pada materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi yaitu Lembar Kerja Siswa, Tes Uraian (essay). Tes uraian adalah tes yang menuntut siswa mengingat, memahami, mengorganisir gagasannya (jawaban soal tes) yang selanjutnya diekspresikan dalam bentuk uraian tertulis sesuai dengan pemahaman sendiri.

Menurut Depdiknas (2004:18) Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. LKS biasanya berupa petunjuk, langkah untuk menyelesaikan suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi dasar yang

akan dicapainya Lembar Kerja Siswa adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan dan pemecahan masalah. Menurut pengetahuan diatas maka LKS berwujud lembaran berisi tugas-tugas guru kepada siswa yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Atau dikatakan juga bahwa LKS adalah panduan kerja siswa untuk mempermudah siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Menurut Achmadi (1996 : 35) tersedia *online* (<http://lenterakecil.com/pengertian-lembar-kerja-siswa-lks/> diakses 1 mei 2016 pukul 13.31. Lembar Kerja Siswa bertujuan untuk:

- a. Mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.
- b. Membantu siswa mengembangkan konsep.
- c. Melatih siswa untuk menemukan dan mengembangkan keterampilan proses.
- d. Sebagai pedoman guru dan siswa dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran.
- e. Membantu siswa dalam memperoleh informasi tentang konsep yang dipelajari melalui proses pembelajaran secara sistematis.
- f. Membantu siswa dalam memperoleh catatan materi yang dipelajari melalui kegiatan pembelajaran.

Penggunaan alat evaluasi ini guru bisa mengetahui pemahaman siswa terhadap materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Selain itu seperti tujuan evaluasi pembelajaran sebagaimana telah dijelaskan diatas evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi proses

pembelajaran yang telah berlangsung dan diisi dengan menggunakan tanya jawab, instrument untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan, serta adanya sistem evaluasi pretes dan postes agar diketahui seberapa jauh peningkatan kemampuan siswa pada materi yang telah disampaikan.