

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pengembangan**

Pengembangan adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan tindakan, prosedur, atau hasil dari mengembangkan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Kamus Umum Bahasa Indonesia, WJS Poerwadarminta mengartikan pengembangan sebagai proses pemurnian sesuatu (pikiran, pengetahuan dan sebagainya). Penelitian dan pengembangan, di sisi lain, mengacu pada prosedur atau serangkaian tindakan yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan mudah disesuaikan.<sup>1</sup>

Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian ilmiah yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk, metode, teknik atau model baru yang dapat digunakan atau diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan, teknologi, kedokteran dan bidang lainnya. Penelitian ini berfokus pada menciptakan atau meningkatkan sesuatu dengan tujuan meningkatkan efisiensi, kinerja, atau kualitas dalam konteks tertentu. Tujuan utama penelitian pengembangan adalah untuk menciptakan solusi baru atau mengembangkan produk, metode atau model yang dapat membantu memecahkan masalah tertentu atau meningkatkan kinerja di suatu bidang misalnya di bidang pendidikan.

---

<sup>1</sup> Imam Mahfud and Eko Bagus Fahrizqi, "Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar," *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL* 1, no. 1 (February 28, 2020): 34, <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>.

Jadi, dapat diketahui bahwa pengembangan merupakan suatu cara yang dilakukan seseorang untuk menyempurnakan apa yang telah ada. Dalam penelitian maka pengembangan ialah suatu cara atau tahapan yang digunakan peneliti untuk mengembangkan produk yang ada.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

“Media” berasal dari istilah Latin “medium”, yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Dengan kata lain, media adalah sejenis umpan balik atau bahan ajar yang memudahkan pemberi umpan balik untuk berkomunikasi dengan penerima umpan balik. Berbagai media, baik ilmu pengetahuan maupun teknologi, dapat membantu guru mengkomunikasikan isi pelajaran secara efektif kepada siswa, yang akan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>2</sup> Sehingga, secara garis besar media pembelajaran merupakan suatu alat dan sarana yang dapat digunakan guru untuk menyalurkan informasi atau mempermudah kegiatan pembelajaran yang diberikan ke peserta didik.

Media pembelajaran secara umumnya digunakan untuk mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas.<sup>3</sup> Suatu media pembelajaran dapat dikatakan baik jika dapat membantu guru dan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pemahaman mereka dan kemampuan hasil belajar mereka. Karena,

---

<sup>2</sup> Lina Novita, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama, “Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD,” *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (December 21, 2019): 66, <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>.

<sup>3</sup> Doni Tri Putra Yanto, “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik,” *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, no. 1 (April 1, 2019): 77, <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.

dengan adanya hal tersebut seorang pendidik dapat melihat apakah media yang digunakan sudah efektif atau belum.

## **2. Hal yang Perlu Dipertimbangkan dalam Pemilihan Media Pembelajaran**

Adapun hal-hal yang dapat dipertimbangkan seorang pendidik dalam memilih media pembelajaran apa yang cocok ialah sebagai berikut:<sup>4</sup>

### a. Tujuan penggunaan

Dalam memilih media pembelajaran, seorang pendidik harus melihat dari segi tujuan digunakan media tersebut.

### b. Sasaran pengguna media

Sasaran pengguna media adalah siapakah yang akan menggunakan media. Yang meliputi, untuk siapa media ini dibuat.

### c. Karakteristik media

Saat akan menggunakan media yang akan dipakai, seorang pendidik harus bisa mengetahui bagaimana ciri khas atau karakter dari media yang dipilih.

### d. Waktu

Ketika memilih media, waktu yang dihabiskan dalam tahap persiapan media, pengadaan media, dan penerapan media juga harus diperhatikan. Hal ini untuk mengantisipasi jika media yang diterapkan nantinya tidak akan menghabiskan banyak waktu ketika diterapkan.

---

<sup>4</sup> Fatikh Inayahtur Rahma, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)," *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (December 2019): 93–94.

e. Biaya

Selain waktu, biaya juga perlu diperhatikan. Jangan sampai media yang kita buat akan menghabiskan biaya yang di luar nalar.

f. Ketersediaan

Hal ini juga penting, jika media yang kita terapkan tidak ada di sekitar kita maka kita juga akan kesusahan dalam penerapannya. Maka, dari segi bahan dan alat yang paling dasar dibutuhkan ketika pembuatan media ini harus diperhatikan dengan betul.

### 3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Adapun macam-macam media pembelajaran diantaranya:<sup>5</sup>

a. Media audio

Media pembelajaran audio ini digunakan untuk berfungsi untuk mencurahkan pesan audio dari sumber pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran audio ini panca indra untuk mendengarkan. Media ini bisa menyampaikan pesan verbal maupun nonverbal dengan alat seperti radio, telepon, laboratorium bahasa, *type recorder*, dan lain sebagainya. Kesimpulannya media audio adalah media yang digunakan untuk menyalurkan audio dari pemberi informasi ke penerima informasi melalui suara di dalam dunia pendidikan.

---

<sup>5</sup> Moh Zaiful Rosyid, Halimatus Sa'diyah, and Nanda Septiana, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: CV Literasi Nusantara Abadi, 2021), 61–65.

## b. Media visual

Media pembelajaran visual ini mengedepankan indera penglihatan. Media visual ini berfungsi untuk memikat perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan fakta yang mungkin dengan mudah dapat dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media visual ialah media yang lebih mengedepankan sisi penglihatan. Karena, media ini berfungsi untuk menarik perhatian ketika dilakukannya pembelajaran.

## c. Media audio visual

Media pembelajaran audio visual ini menyajikan dua kelebihan yakni menampilkan suara dan gambar. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media audio visual adalah media yang menggabungkan suara dan gambar dalam penerapannya.

## C. Media E-Book

### 1. Pengertian Media *E-Book*

Buku yang dapat dibaca di layar komputer disebut sebagai buku elektronik, kadang disebut buku digital atau *e-book*. Buku elektronik ini memuat data digital yang dapat ditampilkan dalam bentuk teks maupun gambar. Buku digital merupakan salinan elektronik dari buku cetak dengan fitur tambahan yang memudahkan membaca dan dapat digunakan sebagai sumber pengajaran oleh banyak siswa. Bukti nyata bahwa zaman semakin berkembang adalah dengan mudahnya akses ke sumber-sumber belajar secara digital.<sup>6</sup> *Digital book* dirasa

---

<sup>6</sup> Resi Yulia Aftiani, Khairinal Khairinal, And Suratno Suratno, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh," *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL* 2, no. 1 (2020): 460, <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.583>.

sangat efisien untuk pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi saat ini. Kemajuan teknologi sehingga memudahkan setiap orang untuk mengakses buku secara digital baik melalui *smartphone* ataupun komputer.

Apabila media e-book sudah tersedia maka dapat dijadikan sebagai panduan untuk lebih memahami materi yang dijelaskan. Sampul *e-book* mungkin memberikan gambaran kepada pembaca tentang konten yang akan disajikan kepada mereka. Hal-hal yang mungkin sulit dijelaskan oleh guru dengan menggunakan kata-kata atau statistik yang tepat dapat diungkapkan melalui media *e-book*.<sup>7</sup>

Buku elektronik (*e-book*) merupakan kumpulan bahan bacaan dengan unsur visual atau bahkan interaktif untuk membantu menggugah minat membaca siswa. Terlepas dari bahasa, panjang, atau kompleksitasnya, *e-book* adalah salinan digital dari sebuah buku yang berisi semua informasi relevan dalam format yang mudah dibaca. Buku digital, juga disebut sebagai buku elektronik atau *e-book* adalah salinan digital dari buku cetak yang dapat menyertakan teks atau gambar.<sup>8</sup>

Dari beberapa pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *e-book* ialah suatu sumber bacaan secara digital yang memudahkan pembaca dalam memahami suatu informasi yang dapat diakses secara mudah dimanapun dan kapanpun dengan disajikan secara menarik.

---

<sup>7</sup> Novita Agnes Putrislia and Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 2, 2021): 2038, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1032>.

<sup>8</sup> Dwi Nur Ngaini and Innany Mukhlisina, "Pengembangan Media E-Book Cerita Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 3 (July 22, 2023): 1785, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5574>.

## 2. Manfaat *e-book*

*E-book* dapat disimpan di *flash disk*. Karena *e-book* dirilis dalam format digital yang tidak dapat diubah, *e-book* juga kurang mudah dibaca dibandingkan buku tradisional. *E-book* juga merupakan media pembelajaran interaktif karena menyampaikan informasi dalam bentuk ilustrasi multimedia yang dapat ditampilkan. *E-book* memberikan dampak yang sangat besar terhadap kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Bagi seorang pendidik, *e-book* sangat bermanfaat. Pendidik akan lebih mudah menemukan sumber pengajaran dan menghasilkan referensi. Dengan tersedianya *e-book* di *website*, pendidik tidak perlu membuang waktu dan tenaga untuk menempuh jarak yang jauh untuk mencapai tujuan. Yang dia butuhkan hanyalah komputer dan akses internet. *E-book* dapat menjadi solusi keberhasilan pengajaran bagi para pendidik karena efektif dan efisien. Dilihat dari efektivitasnya, *e-book* juga sangat bermanfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran di luar kelas maupun di rumah.<sup>9</sup>

Karena, mudah diakses dan ukurannya kecil serta tahan lama, *e-book* memiliki manfaat yang sangat memudahkan pendidik. Karena, pendidik tidak perlu repot-repot untuk mencari sumber-sumber informasi dari tempat satu ke tempat lainnya. Hal inilah yang menjadi salah satu manfaat *e-book* jika ditinjau dari perspektif kemajuan zaman apalagi dengan diterapkannya kurikulum merdeka ini.

---

<sup>9</sup> C. Rudy Prihantoro, "Pengaruh E-Readiness, E-Learning Dan E-Book Pada Implementasi Kurikulum Program Studi D3 Teknologi Mesin Terhadap Prestasi Lulusan Program Diploma," *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 20, no. 2 (August 30, 2018): 112, <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8619>.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Media *E-Book*

#### a. Kelebihan

*E-book* mempunyai kelebihan seperti lebih mudah memindahkan banyak file, guru tidak pernah kehabisan bahan ajar bagi siswa, *e-book* dapat mengurangi beban guru dalam menyediakan data, informasi yang diberikan lebih spesifik dan memerlukan pembelajaran individual karena tidak bergantung pada informasi yang disediakan oleh guru.<sup>10</sup> Keunggulan *e-book* antara lain dokumen dapat disertai dengan audio-video, animasi atau *link* ke halaman *web* untuk memvisualisasikan tujuan dokumen.

Keuntungan lain dari *e-book* adalah mengatasi beberapa keterbatasan buku cetak. Dibandingkan buku cetak, *e-book* lebih tahan lama dan tidak sobek seperti buku cetak. *E-book* memiliki ukuran yang lebih nyaman dan dapat digunakan kapan saja, dimana saja karena disimpan di gadget sebagai file. Bagi pengguna pelajar, ukuran yang nyaman ini akan meringankan beban membawa buku bacaan yang berat. *E-book* juga dapat membantu siswa memahami informasi yang mereka pelajari. Penelitian Daniel & Woody (2013) menemukan bahwa siswa yang menggunakan buku teks elektronik dibandingkan buku cetak biasanya mempunyai waktu yang lebih sedikit untuk mempelajari materi tersebut. Hal ini menunjukkan bagaimana penggunaan *e-book* dapat meningkatkan kecepatan membaca dan rentang perhatian siswa..<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Cicik Kristiana, Haning Hasbiyati, and Benny Afandi, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media E-Book Berbasis Smartphone Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa," *LENZA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 12, no. 1 (May 20, 2022): 72, <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i1.195>.

<sup>11</sup> Ervhy Indra Puspita, Tin Rustini, and Dinie Anggraeni Dewi, "Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar," *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)* 1, no. 2 (September 11, 2021): 67, <https://doi.org/10.46229/elia.v1i2.307>.

b. Kekurangan

1) Tidak dapat dipegang

Faktanya, kebanyakan orang lebih menyukai sesuatu yang pendek. Namun, ada orang yang lebih memilih memegang buku daripada memegang *smartphone*, dan hal itu bukanlah perasaan yang tidak bisa dicapai dengan penggunaan *e-book*.

2) Ukuran huruf lebih kecil

Secara umum, ukuran *font e-book* seringkali lebih kecil dibandingkan dengan buku cetak, apalagi jika dibuka melalui *smartphone*. Hal ini menjadi kendala *e-book*, apalagi jika ditunjukkan untuk tingkatan kelas rendah yang lebih membutuhkan ukuran huruf sedang agar dapat terbaca dengan baik.

3) Membuat kualitas mata berkurang

Saat membaca *e-book*, cahaya dari ponsel atau perangkat genggam lainnya dengan cepat membuat mata kita tegang. Penggunaan jangka panjang dapat menyebabkan kerusakan mata. Maka, hendaknya setiap pendidik dan orang tua mendampingi proses belajar peserta didik dengan signifikan. Khususnya, dalam pembelajaran era kurikulum merdeka setiap komponen ini berperan penting bagi siswa, meskipun hanya sebagai fasilitator tetapi tetap saja perlu pengarahan kepada siswa.

**4. E-Book berbasis *Flipbook***

*Flipbook* adalah salah satu jenis buku elektronik dengan gerakan membalikkan buku. *Flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena ciri khasnya dan perpustakaan materi yang luas. Saat ini, cara penggunaan

teknologi untuk melaksanakan proses pendidikan semakin dipengaruhi oleh kemajuan informasi dan teknologi.<sup>12</sup>

Jadi, *e-book* berbasis *flipbook* merupakan suatu buku digital yang memanfaatkan fitur membalik dalam pengaplikasiannya. Tidak seperti buku teks biasanya jika ditampilkan secara digital hanya akan bergulir ke bawah, namun *e-book* berbasis *flipbook* ini akan tampak membalik seperti buku di dunia nyata yang disertai dengan gambar-gambar yang seakan-akan tampak bergerak. Pengaplikasian *e-book* berbasis *flipbook* ini dapat menggunakan suatu aplikasi pendukung agar tampak lebih ilustratif di mata peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Damayanti<sup>13</sup> yang mengemukakan bahwa dengan adanya *e-book* ini dapat digunakan guru sebagai alat mengembangkan dan memotivasi anak dengan memanfaatkan teknologi yakni *flipbook* sebagai media pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks dan gambar dengan tampilan yang menarik peserta didik.

## **D. Hasil Belajar**

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

Memahami dua istilah “hasil” dan “belajar” yang sama artinya dapat membantu menjelaskan hasil belajar. Menganalisis hasil mengarah pada aktivitas atau prosedur yang memastikan masukan digunakan secara fungsional. Hal ini juga berlaku dalam kegiatan mengajar, dimana perkembangan belajar siswa lebih lambat

---

<sup>12</sup> Erfiani Humairah, “Penggunaan Buku Ajar Elektronik (E-Book) Berbasis Flipbook Guna Mendukung Pembelajaran Daring Di Era Digital | Prosiding Amal Insani Foundation,” *Prosiding Amal Insani Foundation* 1, no. 1 (September 6, 2023): 68, <http://prosiding.amalinsani.org/index.php/semnas/article/view/8>.

<sup>13</sup> Yunita Damayanti, Teti Rostikawati, and Yuli Mulyawati, “Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook Pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan,” *Jurnal Sains Dan Teknologi* 5, no. 2 (December 6, 2023): 626–34.

dibandingkan sebelumnya.<sup>14</sup> Belajar berlangsung sebagai usaha untuk mengubah tingkah laku individu yang sedang belajar, dan belajar juga merupakan suatu proses baru yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri ketika berinteraksi dengan lingkungannya.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang secara nyata setelah setelah pembelajaran.<sup>15</sup> Penilaian hasil belajar merupakan langkah dalam memberikan penilaian terhadap prestasi yang dicapai oleh siswa berdasarkan standar kriteria tertentu. Ini mengindikasikan bahwa yang dinilai adalah pencapaian hasil belajar siswa. Secara esensial, hasil belajar siswa mencakup perubahan dalam perilaku mereka yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam konteks pembelajaran yang luas. Pengalaman siswa terhadap pergeseran intelektual setelah selesainya tugas dan kegiatan belajar disebut dengan hasil belajar. Ini juga mencakup kumpulan informasi yang diperoleh individu melalui penerapan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotoriknya, yang diwakili oleh simbol, angka, dan bentuk lainnya.<sup>16</sup> Ini berarti bahwa siswa tidak hanya menguasai pengetahuan atau keterampilan, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks yang lebih luas dan menyeluruh. Dengan kata lain, hasil belajar mencakup pemahaman, sikap, dan kemampuan tindakan yang lebih mendalam.

---

<sup>14</sup> T. B. Endayani, Cut Rina, and Maya Agustina, "Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD* 5, no. 2 (December 1, 2020): 151, <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v5i2.2155>.

<sup>15</sup> Sugian Noor, "Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin," *Jurnal Pendidikan Hayati* 6, no. 1 (March 25, 2020): 4, <https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>.

<sup>16</sup> Asep Suratman, Dadi Afyaman, and Rifa Rakhmasari, "Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Analisa* 5, no. 1 (June 27, 2019): 44, <https://doi.org/10.15575/ja.v5i1.4828>.

## 2. Indikator Hasil Belajar

Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S. Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik.<sup>17</sup> Ranah kognitif berkaitan dengan perubahan pada pengetahuan dan pemahaman siswa, dengan tingkatan hasil belajar yang beragam. Ranah afektif melibatkan perubahan dalam nilai-nilai, sikap, dan perilaku siswa. Ranah psikomotorik mencakup perubahan dalam perilaku fisik dan keterampilan motorik. Indikator hasil belajar dalam ketiga ranah ini membantu mengukur pencapaian siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang spesifik dalam konteks pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Indikator hasil belajar adalah tanda-tanda yang dapat diamati dan diukur yang menunjukkan bahwa ada perubahan dalam pengetahuan atau keterampilan seseorang. Hal itu merupakan komponen dasar dari kompetensi, yang berarti bahwa indikator hasil belajar mencakup sejumlah kemampuan kecil atau tugas-tugas yang membentuk suatu kompetensi dasar. Ada beberapa hal yang menjadi indikator keberhasilan siswa dalam belajar adalah sebagai berikut:<sup>18</sup>

- a. Antusias siswa mengerjakan tugas.
- b. Keaktifan siswa mengemukakan pendapat.
- c. Keberanian siswa bertanya.
- d. Keberanian siswa menjawab pertanyaan.

---

<sup>17</sup> Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, "FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA," *Prosiding Sesiomadika* 2, no. 1c (2020): 660, <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>.

<sup>18</sup> Midya Botty, "Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Ma'had Islamy Palembang," *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)* 4, no. 1 (2019): 47–48.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar dapat dilihat dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik dari siswa tersebut. Selain itu, dapat dilihat dari segi keterserapan siswa dalam memahami materi yang diajarkan yang dapat diperlihatkan dengan perilaku mereka. Karena, hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan dalam pembelajaran untuk melihat apakah pembelajaran yang dilakukan dapat dikatakan berhasil atau tidak. Pada penelitian ini, peneliti lebih condong ke arah hasil belajar dari segi kognitif untuk melihat sejauh mana pengetahuan dari peserta didik.

### **3. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar diasumsikan juga mempengaruhi hasil belajar. Ada dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor dari dalam diri (intern) dan faktor dari luar (ekstern).<sup>19</sup> Faktor dari dalam dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu faktor fisiologis yang mencakup kondisi kesehatan dan kondisi tubuh, dan faktor psikologis yang mencakup perhatian, minat, bakat, dan kesiapan. Sedangkan, faktor dari luar (eksternal) adalah faktor-faktor sekolah seperti kurikulum, metode pengajaran, hubungan antara anggota sekolah, kedisiplinan di sekolah, peralatan pembelajaran, kondisi gedung sekolah, dan fasilitas perpustakaan.

Jadi, faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik ini terbagi menjadi dua macam. Pertama, karena faktor internal (dari dalam diri peserta didiknya) yakni bersangkutan dengan daya pikir atau intelegensi mereka. Kedua,

---

<sup>19</sup> Azza Salsabila and Puspitasari Puspitasari, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *PANDAWA* 2, no. 2 (May 30, 2020): 281.

faktor dari luar yang berkaitan dengan bagaimana cara guru menyampaikan agar peserta didik dapat menyerap pembelajaran.

## **E. Matematika SD/MI**

### **1. Pengertian Pembelajaran Matematika SD/MI**

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>20</sup> Matematika adalah salah satu cabang pengetahuan yang bersifat pasti dan terorganisasi, ilmu deduktif tentang keluasan atau pengukuran dan letak, tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubungannya, ide-ide, struktur-struktur dan hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis, tentang struktur logika mengenai bentuk yang terorganisasi atas susunan besaran dan konsep-konsep mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, dan terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Salah satu mata pelajaran pendidikan dasar yang diajarkan di sekolah dasar, menengah, dan menengah atas adalah matematika. Matematika merupakan sekumpulan informasi yang relevan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Kehidupan sehari-hari manusia melibatkan banyak situasi yang memerlukan ide-

---

<sup>20</sup> Merienta Nainggolan, Darinda Sofia Tanjung, and Ester Julinda Simarmata, "Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (August 12, 2021): 2619, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1235>.

ide matematika, seperti menghitung jumlah uang.<sup>21</sup> Oleh karena itu, penting untuk memiliki pemahaman dan penguasaan yang kuat dalam ilmu matematika. Namun, sering kali matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sukar. Dengan pandangan ini, minat peserta didik terhadap topik-topik yang terkait dengan matematika dapat menurun, dan ini dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka yang mungkin tidak mencapai potensi maksimal.

Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang bersifat pasti. Dimana aturan atau konsep dalam matematika ini tidak dapat berubah-ubah karena telah disesuaikan dengan aturan yang ada. Pembelajaran matematika di SD lebih menekankan pada konsep dasar matematika, berhitung, dan memecahkan masalah yang sering dilakukan di kehidupan sehari-hari.

## **2. Tujuan Pembelajaran Matematika SD/MI**

Menurut Kemendikbud dalam Andani dkk. tujuan mata pelajaran matematika diantaranya:<sup>22</sup>

- a. Meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Hal ini berarti pembelajaran matematika tidak hanya diharuskan untuk menghafalkan rumus tetapi juga mengembangkan pemikiran dari peserta didik. Karena, dalam pembelajaran matematika, peserta didik diajarkan untuk memecahkan masalah dan membuat argumen berdasarkan bukti.

---

<sup>21</sup> Nasrin Nabila, "Konsep Pembelajaran Matematika Sd Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget," *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 6, no. 1 (February 20, 2021): 70, <https://doi.org/10.26618/jkpd.v6i1.3574>.

<sup>22</sup> Mia Andani, Oyon Haki Pranata, and Ghullam Hamdu, "Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (June 21, 2021): 405, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35391>.

- b. Membantu peserta didik dalam memecahkan masalah.

Hal ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, menentukan solusi, dan mengujinya secara logis.

- c. Meningkatkan hasil belajar peserta didik

Hal ini bertujuan untuk melihat dari segi manahasil belajar peserta didik. Yang melibatkan peningkatan pemahaman konsep matematika, kemampuan mengerjakan soal-soal matematika, dan pencapaian hasil evaluasi yang baik.

Secara keseluruhan, mata pelajaran matematika memiliki tujuan yang sangat penting dalam pengembangan peserta didik secara holistik, tidak hanya dalam hal pengetahuan matematika itu sendiri, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan kognitif, kemampuan pemecahan masalah, komunikasi, dan karakter. Tujuan-tujuan ini membantu menciptakan peserta didik yang kompeten dan siap menghadapi tantangan dalam kehidupan mereka.

### **3. Karakteristik Pembelajaran Matematika SD/MI**

Karena tahap awal pendidikan berlangsung dalam konteks sosial, proses pengajaran matematika di sekolah dasar harus bersifat interaktif baik bagi guru maupun siswa. Bagi sebagian besar siswa dasar, interaksi antara teman sekelas dan guru masih menjadi ciri khas utama.<sup>23</sup>

Selain itu, karakteristik pembelajaran matematika di SD/MI meliputi:

- a. Harus dimulai dengan konsep yang mudah dipahami oleh peserta didik.

---

<sup>23</sup> Nina Agustyaningrum, Paskalia Pradanti, and Yuliana, "Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? | Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika," *JURNAL ABSIS: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 5, no. 1 (2022): 578, <https://journal.upp.ac.id/index.php/absis/article/view/1440>.

Guru menggunakan benda nyata, gambar, dan manipulatif matematika (seperti blok matematika) untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika.

b. Berkaitan dengan kehidupan sehari-hari

Guru mengaitkan pelajaran matematika dengan situasi dunia nyata dan mengajarkan siswa cara mengaplikasikan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Ini membantu siswa melihat relevansi matematika dalam kehidupan mereka.

c. Penggunaan Teknologi

Di era modern, penggunaan teknologi seperti komputer, tablet, dan perangkat lunak pembelajaran matematika menjadi bagian penting dari pembelajaran di SD.

Pada intinya, karakteristik pembelajaran matematika di SD/MI dirancang agar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan emosional siswa, memotivasi mereka untuk belajar, dan membantu mereka membangun fondasi yang kuat untuk memahami matematika di tingkat yang lebih tinggi.

## **F. Bangun Datar**

### **1. Pengertian Bangun Datar**

Adapun materi geometri itu mencakup mengenai bangun datar. Karena kombinasi titik, garis, dan bidang, datar terbagi menjadi dua bagian yang berbeda. Bangun datar terdiri dari lingkaran bangun datar, segitiga, dan segiempat. Segiempat terdiri dari definisi dan konsep geometri abstrak yang penting untuk memahami permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan geometri dalam

kehidupan sehari-hari. Bangun datar merupakan salah satu lingkup geometri.<sup>24</sup> Sebenarnya, anak-anak sudah mengetahui konsep dan konsep bangun datar sejak kecil, melalui pengenalan titik dan garis.

Bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal.<sup>25</sup> Jika dilihat dari sisi, bangun datar termasuk dalam dua kategori: segiempat (atau empat sisi) dan segitiga (atau tiga sisi). Sebaliknya, segitiga terdiri dari segitiga yang sama kaki, sama sisi, siku-siku, dan segitiga sembarang. Sedangkan, segiempat terdiri dari segitiga persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium.

Dapat disimpulkan bahwa bangun datar adalah bentuk-bentuk geometri dua dimensi yang terdiri dari titik-titik, garis-garis, dan sudut-sudut. Yang terdiri dari segitiga dan segi empat. Melalui bangun datar akan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pemikiran logis, dan penerapan konsep geometri dalam kehidupan sehari-hari.

---

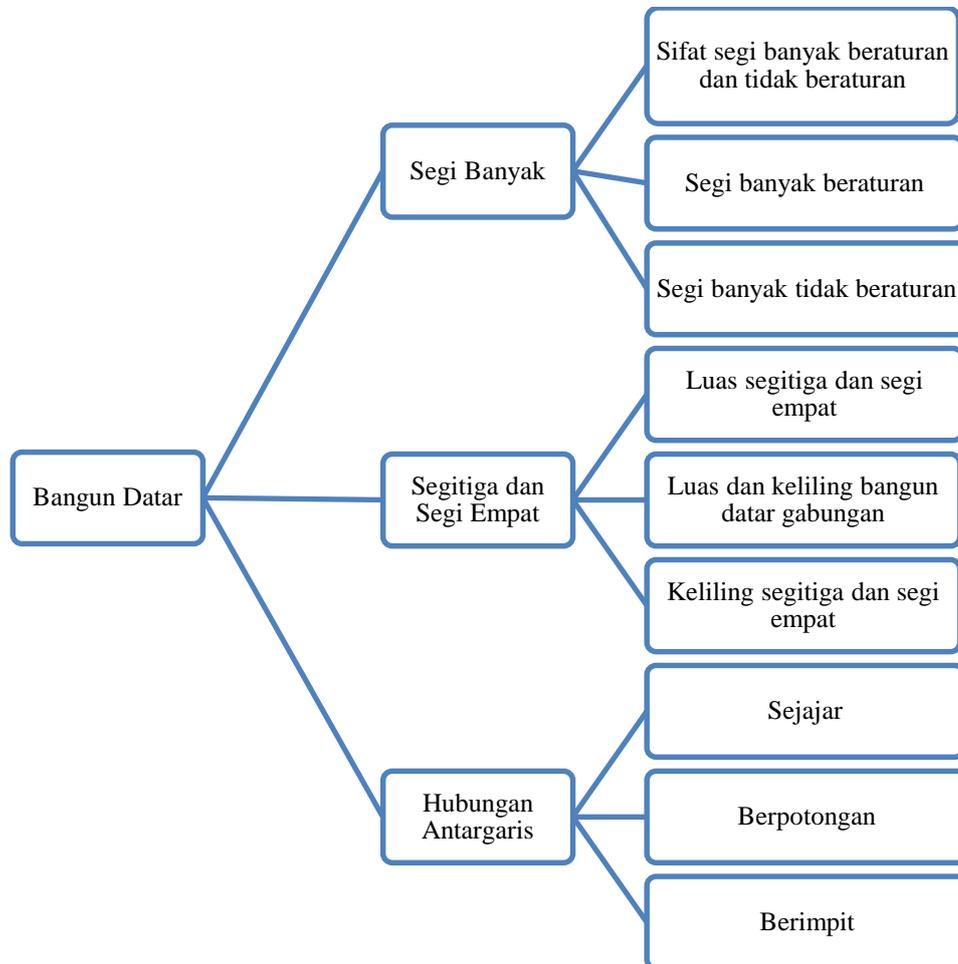
<sup>24</sup> Lisnani Lisnani et al., "Etnomatematika: Pengenalan Bangun Datar Melalui Konteks Museum Negeri Sumatera Selatan Balaputera Dewa," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 3 (October 1, 2020): 370, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i3.754>.

<sup>25</sup> Een Unaenah et al., "Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar," *NUSANTARA* 2, no. 2 (July 30, 2020): 328.

## 2. Materi Bangun Datar Kelas IV

Adapun materi bangun datar kelas IV akan membahas mengenai:<sup>26</sup>

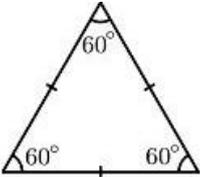
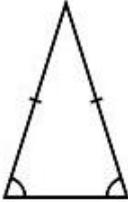
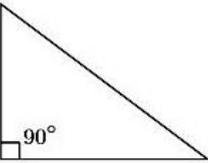
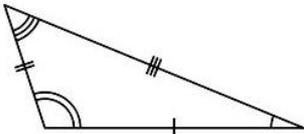
**Tabel 2.1: Sebaran Materi Bangun Datar Kelas IV**



<sup>26</sup> Wono Setya Budhi, *MATEMATIKA 4 Untuk SD/MI Kelas IV (K-MERDEKA)* (Jakarta Timur: Erlangga, 2022).

a. Pengenalan bangun datar

**Tabel 2.2: Bangun Datar dan Sifatnya**

No	Nama dan Bentuk Bangun Datar	Sifat
1.	Persegi <sup>27</sup> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Terdiri dari empat sisi sama panjang</li> <li>b. Terdiri dari empat sudut sama besar</li> <li>c. Memiliki 2 diagonal sama panjang</li> </ul>
2.	Persegi panjang <sup>28</sup> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memiliki 2 pasang sisi sama panjang</li> <li>b. Memiliki 4 sudut sama besar</li> <li>c. Memiliki 2 diagonal sama panjang</li> </ul>
3.	Segitiga sama sisi <sup>29</sup> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memiliki 3 sisi sama panjang</li> <li>b. Memiliki 3 sudut sama besar (60°)</li> <li>c. Memiliki 3 sumbu simetri</li> </ul>
4.	Segitiga sama kaki <sup>30</sup> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memiliki 1 pasang sisi sama panjang</li> <li>b. Memiliki 2 sudut sama besar</li> <li>c. Memiliki 1 sumbu simetri</li> </ul>
5.	Segitiga siku-siku <sup>31</sup> 	Memiliki 1 sudut besarnya 90°
6.	Segitiga sembarang <sup>32</sup> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memiliki 3 sisi tidak sama panjang</li> <li>b. Memiliki 3 sudut tidak sama besar</li> <li>c. Tidak memiliki sumbu simetri</li> </ul>

<sup>27</sup> “Persegi,” in *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, November 6, 2023, <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Persegi&oldid=24744236>.

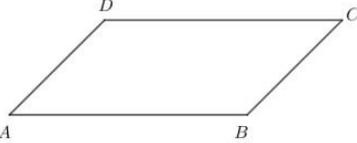
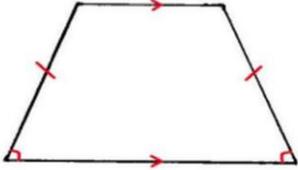
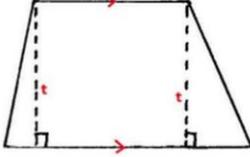
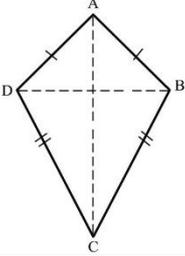
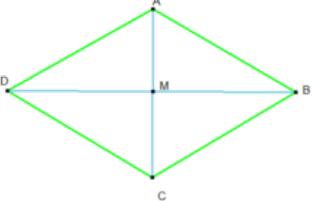
<sup>28</sup> “Persegi panjang,” in *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, September 25, 2023, [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Persegi\\_panjang&oldid=24299401](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Persegi_panjang&oldid=24299401).

<sup>29</sup> “Segitiga,” in *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, October 31, 2023, <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Segitiga&oldid=24712156>.

<sup>30</sup> “Segitiga.”

<sup>31</sup> “Segitiga.”

<sup>32</sup> “Segitiga.”

7.	Jajar genjang <sup>33</sup> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memiliki 2 pasang sisi sama panjang</li> <li>b. Memiliki 2 pasang sudut sama besar</li> <li>c. Memiliki 2 diagonal tidak sama panjang</li> </ul>
8.	Trapezium sama kaki <sup>34</sup> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memiliki 1 pasang sisi sama panjang</li> <li>b. Memiliki 2 pasang sudut sama besar</li> <li>c. Memiliki 2 diagonal sama panjang</li> </ul>
9.	Trapezium siku-siku <sup>35</sup> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memiliki 2 sudut sama besar 90°</li> <li>b. Memiliki diagonal tidak sama panjang</li> </ul>
10.	Trapezium sembarang <sup>36</sup> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memiliki 4 sudut tidak sama besar.</li> <li>b. Memiliki diagonal tidak sama panjang</li> </ul>
11.	Layang-layang <sup>37</sup> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memiliki 2 pasang sisi sama panjang</li> <li>b. Memiliki 2 diagonal tidak sama panjang</li> <li>c. Diagonalnya saling tegak lurus</li> </ul>
12.	Belah ketupat <sup>38</sup> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memiliki 4 sisi sama panjang</li> <li>b. Memiliki 2 pasang sudut sama besar</li> <li>c. Memiliki diagonal saling tegak lurus</li> </ul>

<sup>33</sup> “Jajar genjang,” in *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, February 7, 2023, [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Jajar\\_genjang&oldid=22886039](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Jajar_genjang&oldid=22886039).

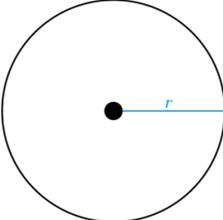
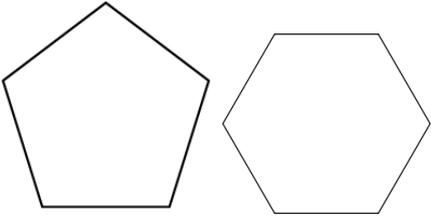
<sup>34</sup> “Trapezium (geometri),” in *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, May 24, 2022, [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Trapezium\\_\(geometri\)&oldid=21143813](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Trapezium_(geometri)&oldid=21143813).

<sup>35</sup> “Trapezium (geometri).”

<sup>36</sup> “Trapezium (geometri).”

<sup>37</sup> “Layang-layang (geometri),” in *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, May 18, 2022, [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Layang-layang\\_\(geometri\)&oldid=21117680](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Layang-layang_(geometri)&oldid=21117680).

<sup>38</sup> “Belah ketupat,” in *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, October 15, 2023, [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Belah\\_ketupat&oldid=24549072](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Belah_ketupat&oldid=24549072).

13.	Lingkaran <sup>39</sup> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memiliki 1 sisi</li> <li>b. Tidak memiliki titik sudut</li> <li>c. Memiliki simetri lipat tak terhingga</li> </ul>
14.	Segi lima beraturan <sup>40</sup> dan segi enam beraturan <sup>41</sup> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memiliki sisi yang sama panjang</li> <li>b. Memiliki sisi sama besar</li> </ul>

#### d. Segi banyak

Istilah umum yang merujuk kepada bangun datar yang memiliki lebih dari empat sisi. Segi banyak terbagi menjadi 3 kategori yakni sifat segi banyak, segi banyak beraturan, dan segi banyak tidak beraturan.

##### 1) Sifat segi banyak beraturan dan tidak beraturan

Sifat-sifat utama yang membedakan segi banyak beraturan dan tidak beraturan adalah kesamaan panjang sisi, kesamaan besar sudut, dan tingkat simetri. Segi banyak beraturan memiliki sisi dan sudut yang sama, simetri, dan luas yang lebih mudah dihitung, sementara segi banyak tidak beraturan tidak memiliki kesamaan tersebut.

<sup>39</sup> “Lingkaran,” in *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, October 24, 2023, <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Lingkaran&oldid=24640559>.

<sup>40</sup> “Segi lima,” in *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, October 22, 2023, [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Segi\\_lima&oldid=24623242](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Segi_lima&oldid=24623242).

<sup>41</sup> “Segienem,” in *Wikipédia*, October 9, 2023, <https://jv.wikipedia.org/w/index.php?title=Segienem&oldid=1659756>.

2) Segi banyak beraturan

Segi banyak beraturan memiliki semua sisi dan sudut yang sama panjang dan sama besar. Contoh segi banyak beraturan yang paling umum adalah segiempat (persegi) dan segienam (hexagon) beraturan. Setiap sisi dan sudut pada segi banyak beraturan memiliki simetri yang sama.

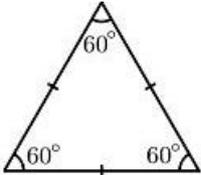
3) Segi banyak tidak beraturan

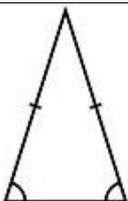
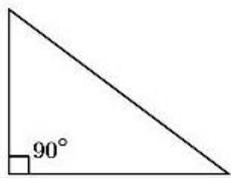
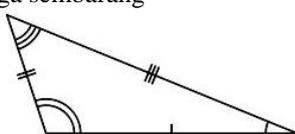
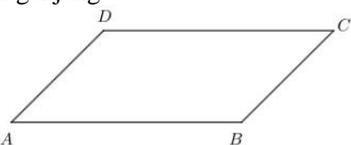
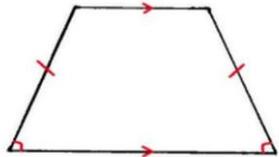
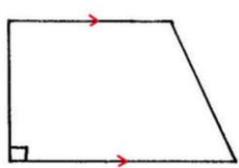
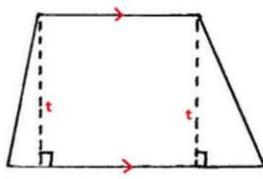
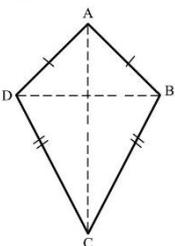
Segi banyak tidak beraturan, seperti namanya, tidak memiliki semua sisi dan sudut yang sama panjang atau sama besar. Contoh segi banyak tidak beraturan adalah segi lima (pentagon) yang sisi-sisinya memiliki panjang yang berbeda atau segi banyak dengan sudut-sudut yang berbeda.

e. Segitiga dan segi empat

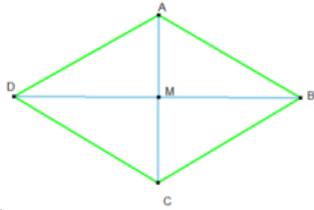
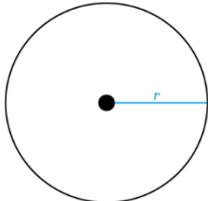
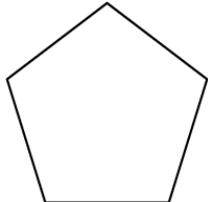
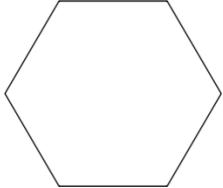
1) Luas serta keliling segitiga dan segi empat

**Tabel 2.3: Rumus Luas dan Keliling Bangun Datar**

No.	Nama Bangun	Luas	Keliling
1.	Persegi 	$l = s \times s$	$k = 4 \times s$
2.	Persegi panjang 	$l = p \times l$	$k = 2 \times (p + l)$
3.	Segitiga sama sisi 	$l = \frac{1}{2} \times a \times t$	$k = 3 \times s$
4.	Segitiga sama kaki		

			
5.	Segitiga siku-siku 		
6.	Segitiga sembarang 		
7.	Jajar genjang <sup>42</sup> 	$l = a \times t$	$k = 2 \times (a + b)$
8.	Trapesium sama kaki 		
9.	Trapesium siku-siku 	$l = \frac{1}{2} \times \text{jumlah sisi sejajar} \times t$	$k = a + b + c + d$
10.	Trapesium sembarang 		
11.	Layang-layang 	$l = \frac{1}{2} \times \text{diagonal 1} \times \text{diagonal 2}$	$k = 2 \times (a + b)$

<sup>42</sup> "Jajar genjang."

12.	Belah ketupat 	$l = \frac{1}{2} \times$ diagonal 1 x diagonal 2	$k = 4 \times s$
13.	Lingkaran 	$l = \pi r^2$	$k = 2 \times \pi \times r$
14.	Segi lima beraturan 	$l = \frac{1}{4} \times$ $\sqrt{5 \times (5 + 2\sqrt{5})}$ $\times s^2$	$k = 5 \times s$
15.	Segi enam beraturan 	$l = (32\sqrt{3}) s^2$	$k = 6 \times s$

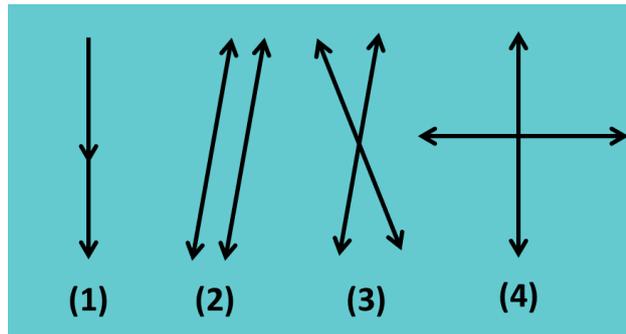
## 2) Luas dan keliling bangun datar gabungan

Untuk menghitung luas dan keliling gabungan bangun datar yang terdiri dari segitiga dan segi empat, maka perlu menghitung luas dan keliling masing-masing bangun datar terlebih dahulu, lalu menambahnya atau menggabungkannya sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

### f. Hubungan antargaris

Dalam matematika, garis-garis memiliki beberapa hubungan yang dapat didefinisikan berdasarkan posisi relatif mereka satu sama lain. Tiga hubungan utama antara garis-garis tersebut adalah sejajar, berpotongan, dan berimpit. Berikut penjelasan singkat tentang masing-masing hubungan ini:

**Gambar 2.1: Hubungan Antargaris**



(Sumber: <https://www.diaryguru.com/2021/11/materi-hubungan-antar-garis-kelas-4.html>)

### 1) Sejajar

Garis-garis dikatakan sejajar jika mereka memiliki arah yang sama dan tidak pernah bertemu, bahkan jika diperpanjang ke luar batasnya. Artinya, jika dua garis sejajar ditarik, mereka tidak akan pernah berpotongan, meskipun diperpanjang sejauh yang diinginkan. Garis sejajar memiliki kemiringan yang sama atau gradien yang sama.

### 2) Berpotongan

Garis-garis dikatakan berpotongan jika mereka bertemu di satu titik tertentu. Poin tempat garis-garis ini bertemu disebut titik potong. Terdapat dua kemungkinan dalam hubungan berpotongan:

- a) Potongan Tunggal: Garis-garis tersebut bertemu hanya pada satu titik.
- b) Potongan Berlebih: Garis-garis tersebut bertemu pada seluruh panjangnya.

### 3) Berimpit

Garis-garis dikatakan berimpit jika saling tumpang tindih atau berada dalam posisi yang sama. Ini berarti memiliki kesamaan lintasan dan benar-benar bersama-sama.

Berikut merupakan pemaparan mengenai Capaian Pembelajaran Matematika materi bangun datar pada fase B kelas IV:

**Tabel 2.4: Sebaran Capaian Pembelajaran Fase B**

Elemen	Capaian Pembelajaran
Geometri	Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.

Berdasarkan pemaparan dari materi dan capaian pembelajaran diatas maka peneliti akan membuat produk berupa media *e-book* berbasis *flipbook* untuk proses pembelajaran peserta didik kelas IV SD/MI. Peneliti membuat media ini sesuai dengan pokok bahasan materi dan capaian pembelajaran yang telah ditentukan agar media yang digunakan peserta didik yang peneliti buat terdapat adanya keselarasan.

### G. Karakteristik Kelas IV

Dalam kamus lengkap psikologi karya Chaplin dijelaskan bahwa karakteristik merupakan sinonim dari kata karakter, watak dan sifat. yang memiliki pengertian “suatu sifat yang tetap terus menerus dan kekal yang dapat dijadikan ciri untuk mengidentifikasi seseorang pribadi, suatu objek dan suatu kejadian”. Karakteristik adalah suatu sifat yang khas, yang melekat pada seseorang atau suatu objek.<sup>43</sup>

<sup>43</sup> Dayat IKhsan Hajati, Dwi Wahyu Artiningsih, and Hj Nurul Wahyuni, “Pengaruh Karakteristik Individu, Karakteristik Pekerjaan dan Karakteristik Organisasi terhadap Kinerja Pegawai (Studi pada Politeknik Kotabaru),” *Jurnal Bisnis dan Pembangunan* 7, no. 1 (February 5, 2020): 2, <https://doi.org/10.20527/jbp.v7i1.4739>.

Karakteristik pertama anak SD adalah senang bermain. Karakteristik ini mengharuskan guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih – lebih untuk kelas rendah. Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk ebbas perpindah Karakteristik yang ketiga dari anak usia SD adalah anak senang bekerja dalam kelompok. Karakteristik yang keempat anak SD adalah senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Mereka belajar menghubungkan konsep-konsep baru dan lama berdasarkan apa yang diajarkan di sekolah.<sup>44</sup>

Sedangkan, berdasarkan tahap perkembangan yang diungkapkan oleh Piaget siswa kelas IV SD berusia antara 9-10 tahun berada dalam tahap operasional konkret, yang mana anak telah mampu berpikir secara logis, fleksibel mengorganisasi dalam aplikasi terhadap benda konkret. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Siswa kelas IV SD menunjukkan ciri-ciri sebagai berikut: mempunyai motivasi belajar yang tinggi, senang bermain game dan mengikuti aktivitas yang menstimulasi, mempunyai kemampuan antisipatif yang kuat sehingga tidak mudah bosan, belajar paling baik jika bersemangat. situasi yang mereka alami, dan mereka bersemangat untuk menjelaskan apa yang dapat mereka lakukan untuk guru mereka.

---

<sup>44</sup> Mutia, "Characteristics Of Children Age Of Basic Education," *FITRAH* 3, no. 1 (2021): 118–19.