

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan teknis, konseptual, teoritis, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis pada dunia pendidikan dan pelatihan. Pengembangan merupakan suatu prosedur mendesain pembelajaran secara rasional dan terstruktur dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dan mengajar dengan melihat kompetensi dan kemampuan peserta didik.¹⁶ Pengembangan merupakan suatu proses untuk membuat kemampuan yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang lebih berdaya guna sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era tertentu.¹⁷

Jadi dapat diketahui bahwa pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan baik teknis, teoritis, konseptual, serta moral dengan tujuan untuk melihat seberapa besar potensi yang dimiliki peserta didik dalam suatu proses atau langkah-langkah peneliti untuk mengembangkan suatu produk dalam proses kegiatan belajar mengajar.

¹⁶ Hotmaulina Sihotang, "Buku Materi Pembelajaran Pengembangan Pembelajaran," 2020, Hal. 34.

¹⁷ Ina Magdalena et al., "Analisis Pengembangan Bahan Ajar," *Nusantara* 2, no. 2 (2020): Hal. 18.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan instrumen yang digunakan untuk menunjang proses belajar dan mengajar. Media berfungsi memperjelas materi yang disampaikan sehingga tujuan pada pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Melihat adanya berbagai macam media yang sudah dikembangkan di dunia pendidikan maka pendidik harus bisa memilih dengan cermat media yang cocok digunakan untuk peserta didik dalam suatu materi yang akan disampaikan. Istilah lain yang dipakai untuk menyebut suatu media pembelajaran yakni alat peraga, alat peraga pandang, alat peraga komunikasi pandang-dengar, dan media penjelas.¹⁸ Udi Budi Harsiwi mengungkapkan bahwa media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk kedayagunaan dan efektivitas dalam tata penyelenggaraan sekolah saja, namun juga untuk memudahkan dalam menunjukkan pengetahuan, memberi daya tarik yang baik, dan menjamah keingintahuan peserta didik dengan desain media yang menarik.¹⁹

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media berbentuk menarik sehingga dapat memunculkan rasa keingintahuan dan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari suatu materi. Media

¹⁸ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Prenada Media, 2020), Hal. 7.

¹⁹ Udi Budi Harsiwi and Liss Dyah Dewi Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): Hal. 141.

biasanya dipakai oleh pendidik jika banyak dari peserta didik kurang memahami materi yang dipaparkan pendidik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa anggapan tentang fungsi dari media pembelajaran yang baik. Menurut Sudjana media pembelajaran memiliki fungsi instruksi yaitu dimana informasi yang tercantum didalam media tersebut harus mengaitkan peserta didik baik dalam pemikiran, psikis, maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Materi yang dipakai harus dirancang secara psikologis dan sistematis dilihat dari segi prinsip dalam belajar sehingga dapat menyiapkan ajaran yang efektif.²⁰ Menurut Fadhillah fungsi media pembelajaran yaitu media pembelajaran dapat memperjelas bahan pada suatu pembelajaran, menariknya suasana belajar dengan dukungan media yang kreatif dan inovatif sehingga peserta didik dapat termotivasi, media pembelajaran sebagai penunjang terwujudnya pembelajaran yang baik.²¹

Adapun Menurut McKeown dalam bukunya yang berjudul “*Audio Visual Aids to Instruction*” mengutarakan empat fungsi dari media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut.²²

- a. Mengubah titik berat pendidikan formal, yang mempunyai arti bawa dengan media, pembelajaran yang tadinya hanya sebuah imajinasi

²⁰ Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): Hal. 24.

²¹ Maklonia Meling Moto, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan,” *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019): 20–28.

²² Muhammad Hasan et al., “Media Pembelajaran,” 2021, Hal. 23.

menjadi sebuah hal yang konkret, pembelajaran yang awalnya hanya terpaku kepada teori akan berubah menjadi praktis dan fungsional. Sehingga peserta didik akan dengan mudah mengimplementasikan materi dengan media yang digunakan.

- b. Membangkitkan motivasi belajar, pada hal ini media menjadi kekuatan yang dapat mendorong peserta didik lebih giat belajar dengan adanya rangsangan dari luar. Dikarenakan media pembelajaran disusun dengan menarik dan memusatkan perhatian peserta didik.
- c. Memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal yang kurang dipahami peserta didik.
- d. Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu peserta didik. Perlunya rangsangan daya ingin tahu peserta didik agar selalu datang rasa keingintahuan yang harus disempurnakan menggunakan penyediaan media pembelajaran yang efektif dan efisien.²³

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pada pembelajaran dapat memberikan rangsangan, motivasi belajar yang tinggi, pemahaman materi yang dipaparkan oleh pendidik dengan penunjang media dalam pembelajaran didalam kelas. Fungsi media juga merupakan sebuah alat informasi bagi peserta didik dengan melibatkan pemikiran dan intelektual maupun

²³ Nabila Sayyida, "Pengembangan Media Interaktif Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Bagian Tubuh Hewan Beserta Fungsinya Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 6 (2023): Hal. 29.

bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Haryadi media pembelajaran mempunyai beberapa elemen diantaranya :

a. Media gambar

Media ini dibagi menjadi beberapa kelompok diantaranya yaitu foto, grafik, diagram, dan ilustrasi. Media berbentuk gambar dapat membantu dalam menjelaskan konsep pembelajaran, menyampaikan informasi secara visual, dan memperjelas konsep-konsep yang kompleks.

b. Buku dan materi cetak

Media ini dapat berupa jurnal, buku teks, buku referensi, dan lembar kerja, dan lain sebagainya. media ini merupakan yang pertama sebelum dikembangkannya media lain. Media buku dan materi cetak dapat menyampaikan informasi terstruktur yang dapat diakses secara mudah.

c. Media Audiovisual

Merupakan media yang memanfaatkan teknologi berupa video, audio, dan multimedia. Media audio diantaranya yaitu rekaman suara, podcast, atau ceramah. Sedangkan media berupa visual yakni teks, video, gambar dan lain sebagainya.

d. Media Interaktif

Media ini memanfaatkan perangkat lunak sebagai penggunaannya. Contohnya yaitu aplikasi adukasi, permainan yang digunakan pada pembelajaran, simulasi.²⁴

Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga pokok elemen, yakni visual, suara, gerak. Selain itu media siar dan media rekam juga dibedakan sehingga terbentuk delapan kategori media diantaranya:

- a. Media audio-visual gerak, contohnya pita video, film bersuara
- b. Media audio visual diam
- c. Media audio semi gerak, contohnya tulisan jauh bersuara
- d. Media visual gerak, contohnya film bisu
- e. Media visual diam, contohnya foto, halaman cetak
- f. Media audio, contohnya radio, telepon, pita audio
- g. Media cetak, contohnya buku, modul, bahan ajar.²⁵

4. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media memiliki karakteristik tertentu baik dilihat dari cara pembuatannya, kemampuan medianya, maupun cara penggunaannya. Dengan adanya media pendidik memungkinkan menggunakan berbagai jenis media pengajaran yang bervariasi namun, pendidik harus dapat memilih media dengan baik sesuai dengan karakteristik peserta didik.²⁶

C. Buku Bergambar

1. Pengertian Buku Bergambar

²⁴ Fina Nabilah Layaliya, Haryadi Haryadi, and Nas Haryati Setyaningsih, "Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka)," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua* 6, no. 2 (2021): hal. 82.

²⁵ Rohani Rohani, "Media Pembelajaran," 2020, hal. 31-33.

²⁶ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Di Jenjang SD* (Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak, 2021), Hal. 51.

Buku bergambar menurut istilah yaitu tergolong pada jenis media visual yang didalamnya tersaji gambar-gambar unik dan menarik didalamnya.²⁷ Buku ini dapat menyajikan informasi menggunakan dua cara yaitu narasi dan ilustrasi sebagai suatu kesatuan yang saling melengkapi, serta memiliki gaya bahasa ringan, mengarah pada gaya bahasa dialog dalam percakapan, dan terdapat desain berupa gambar untuk memberikan gagasan makna tertentu ataupun subjek pada cerita hingga dapat dijadikan media pembelajaran yang baik dan efisien.²⁸ Dalam pembelajaran kelas tinggi, buku bergambar sangat membantu guru untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Buku bergambar mampu menarik minat peserta didik karena tampilannya sangat digemari dikalangan anak-anak. Gambar pada buku cerita memiliki fungsi sebagai pendukung dalam pembelajaran dengan tujuan mampu memudahkan proses pemahaman peserta didik terhadap informasi yang disampaikan pada buku tersebut.

2. Jenis-Jenis Buku Bergambar

a. Buku cerita bergambar (*picture story books*)

Merupakan buku cerita yang berisi dongeng, fiksi, fabel, dan lainnya yang dilengkapi dengan gambar-gambar tokoh dalam cerita.

²⁷ Pratama Benny Herlandy and Harun Mukhtar, "Buku Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Kisah Sahabat Nabi Dengan Pemanfaatan Augmented Reality," *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab* 3, no. 1 (2018): Hal. 25.

²⁸ Melina Yuli Krtika, Vt Ardhyantama, and Urip Tisngati, "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana" 13 (January 1, 2023): Hal. 79.

Buku ini bertujuan untuk menghibur, mewariskan budaya, dan menyampaikan ide-ide moral yang baik kepada anak-anak. Selain itu buku cerita bergambar mempunyai peran untuk meningkatkan imajinasi anak dan literasi budaya Indonesia.

b. Buku Informasi (*information books*)

Buku informasi yaitu buku bergambar yang berisi informasi peristiwa dan kondisi dalam masyarakat tertentu. Dikemas dengan gambar-gambar menarik sesuai fakta yang ada dilapangan. Buku ini dapat membuat siswa berfikir bahwa banyak sekali informasi yang terjadi di dalam kehidupan yang perlu diketahui.²⁹

c. Buku konsep (*concept book*)

Buku konsep adalah buku yang mendukung anak untuk mengenal huruf, buah-buahan, sayuran, binatang, tanaman, dan lain sebagainya. Sebagai contoh buku konsep mewarna sayur-sayuran yang mengenalkan berbagai jenis sayuran didalam satu buku tersebut. Siswa juga dapat mewarnai sayur-sayuran sesuai dengan jenis sayur tersebut.

d. Buku berhitung (*Counting book*)

Buku ini dikhususkan untuk materi matematika yang mana terdapat beberapa gambar seperti sepotong kue, beberapa coklat dan perumpamaan lainnya dengan instruksi menghitung seperti perkalian, pembagian, penjumlahan, pengurangan maupun soal

²⁹ Riri Amril and Rismareni Pransiska, "Analisis Buku Cerita Bergambar Â€ œBee Seriesâ€ Sebagai Media Dalam Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak," *Jurnal Golden Age 5*, no. 01 (2021): Hal. 180.

cerita. Buku ini fungsinya agar peserta didik dapat memahami konsep dari operasi hitung bilangan bulat³⁰

e. Buku cerita bergambar dengan teknologi *augmented reality*

Buku cerita ini dilengkapi dengan teknologi *augmented reality*. teknologi ini dapat menciptakan visualisasi dua dimensi hingga tiga dimensi pada layar *smartphone*. Seiring dengan adanya teknologi yang semakin maju maka buku cerita tidak hanya dalam bentuk gambar saja namun anak dapat mengakses buku cerita tersebut dengan layar *smartphone*. Untuk menciptakan semangat belajar yang lebih tinggi.³¹

D. Augmented Reality

1. Pengertian Teknologi *Augmented Reality*

Augmented reality adalah sebuah teknologi visual dengan menggabungkan wujud dalam dunia virtual ke dalam bentuk dunia nyata secara *realtime*. Media dengan basis teknologi *Augmented Reality* mampu menggabungkan objek maya dengan lingkungan nyata secara langsung dengan menggunakan komponen utama dari *augmented reality* yaitu objek berupa tiga dimensi yang akan keluar ketika *marker* di-*scan* oleh *software* atau aplikasi.³²

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media *augmented reality* membuat siswa menjadi tertarik dalam belajar karena terdapat

³⁰ Elisabeth Tantiana Ngura, *Media Buku Cerita Bergambar* (Jejak Pustaka, 2021), Hal. 300.

³¹ Siwi Pawestri Apriliani and Elvira Hoesein Radita, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar" 4 (2020): Hal 995.

³² Sungkono Sugeng, Apiati Vepi, and Santika Satya, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022): Hal. 460.

objek tiga dimensi yang dianimasikan. Terlebih pada pembelajaran bahasa Jawa materi pewayangan yang materinya hanya diangan-angan dan dibayangkan oleh peserta didik.

2. Jenis-Jenis *Augmented Reality*

Terdapat beberapa jenis pengembangan teknologi berbasis *augmented reality*, berikut jenisnya

a. *Marker-based AR*

Augmented reality berbasis *marker* ini menggunakan penanda objek sebagai literatur untuk mempresentasikan objek tiga dimensi. *Marker* biasanya berupa logo, pola, atau gambar yang spesifik. Ketika *marker* dihadapkan dengan kamera perangkat, aplikasi *augmented reality* akan memperlihatkan objek tiga dimensi sesuai dengan rujukan yang disampaikan oleh *marker*. Program ini kebanyakan digunakan pada aplikasi perangkat lunak seperti permainan dan juga dapat digunakan oleh pemandu wisata dimana pengunjung dapat memindai *marker* tertentu untuk mendapatkan informasi seputar tempat wisata tersebut.³³

b. *Markerless AR*

Jenis teknologi ini tidak memerlukan *marker* sebagai literatur melainkan pada teknologi ini memakai teknologi pengenalan citra untuk memperlihatkan objek pada dunia nyata yang berbentuk tiga dimensi. Pengenalan citra ini bisa digunakan melalui kamera perangkat sehingga objek digital dapat dilihat pada objek

³³ Khilda Nistrina, "Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran," *Jurnal Sistem Informasi* 03 (2021).

nyata disekitar pengguna. Dengan menggunakan *markerless AR* ini pengguna tidak perlu memiliki *marker* khusus untuk menggunakannya sehingga program ini memiliki keuntungan yaitu fleksibilitas. Prgram ini biasaya digunakan pada berbagai sektor seperti pemasaran, periklanan, simulasi industri dan masih banyak lagi.

c. *Project-based AR*

Teknologi ini merupakan jenis teknologi yang menggunakan proyektor dalam menampilkan projek tiga dimensi pada permukaan datar seperti meja atau dinding. Jenis program ini menampilkan objek yang lebih besar dari objek sebenarnya dibandingkan dengan layar perangkat. Cara menggunakan teknologi ini yaitu dengan memproyeksikan objek digital pada permukaan benda datar yang dituju maka pengguna dapat melihat objek yang lebih besar dari sudut pandang yang berbeda.

d. *Superimposition-based AR*

Teknologi ini menggunakan deteksi wajah dan sidik jari pada pengenalan pola dalam menggabungkan objek digital. Contohnya seperti *filter* instagram atau tik-tok yang meningkatkan efek tampilan pada wajah seperti kacamata, riasan wajah, topeng, atau hiasan lainnya secara digital. Teknologi ini bisa juga digunakan pada televisi untuk memberi dampak objek tiga dimensi pada tampilan video yang diputar.³⁴

³⁴ Putu Wirayudi Aditama, Nyoman Widhi Adnyana, and Kadek Ayu Ariningsih, "Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran," 2019, Hal. 178.

3. Kegunaan *Augmented Reality*

Pemanfaatan teknologi AR dalam multimedia memiliki pengaruh pada beberapa bidang, yaitu pada bidang pendidikan, kesehatan, hiburan, bisnis, manufaktur, militer, desain rekayasa, robotik, dan sejenisnya. Salam perkembangan yang berkelanjutan, saat ini peran teknologi *augmented reality* sangat tepat diterapkan pada berbagai program multimedia, dengan alasan untuk meningkatkan interaksi dan efektifitas dalam menyampaikan suatu informasi.³⁵ Sedangkan dalam dunia pendidikan teknologi *augmented reality* digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat berfikir kritis terhadap suatu masalah dan kejadian yang terjadi dalam kehidupan nyata baik di lingkungan atau keseharian peserta didik. Media *augmented reality* dapat memberikan pembelajaran secara langsung tidak hanya di dalam kelas namun peserta didik juga bisa mengakses di luar kelas. Teknologi *augmented reality* ini dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek sehingga memungkinkan bahwa media dengan teknologi *augmented reality* ini dapat membuat pembelajaran lebih efektif dengan tujuan yang telah ditetapkan pada sebuah pembelajaran.³⁶

Kesimpulan dari penjelasan di atas ialah teknologi *augmented reality* telah tersedia dengan berbagai macam jenis. Mulai dari yang

³⁵ Yuda Irawan, "Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Dengan Menerapkan Augmented Reality (Studi Kasus: Sdn 005 Makmur Pangkalan Kerinci)," *Jurnal Ilmu Komputer* 9, no. 2 (2020): Hal. 105.

³⁶ Ilmawan Mustaqim, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 2 (2020): Hal. 177.

memakai teknologi dua dimensi hingga tiga dimensi. Pendidik hanya perlu memilih manakah teknologi yang lebih efisien dan cocok untuk peserta didik dalam sebuah pembelajaran.

E. Hasil Belajar Siswa kelas IV

1. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam pendidikan yang ditempuh oleh peserta didik. Peserta didik yang memiliki ketertarikan minat dalam pembelajaran akan berusaha keras dibanding peserta didik yang kurang berminat dalam pembelajaran.³⁷ Hasil belajar siswa mencakup beberapa aspek diantaranya:

- a. Aspek kognitif yang mencakup pengetahuan dan pemahaman meliputi kemampuan dalam mengingat, menganalisis informasi, memahami konsep, dan menerapkan pengetahuan pada situasi tertentu.
- b. Aspek afektif yang mencakup sikap dan emosional peserta didik meliputi nilai-nilai, perubahan sikap, dan kepercayaan peserta didik terhadap suatu subjek.
- c. Aspek psikomotor yang mencakup keterampilan fisik dan motorik pada peserta didik.
- d. Aspek Sosial yang mencakup interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

³⁷ Mutiaramses Mutiaramses, S Neviyarni, and Ida Murni, "Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2021): Hal. 50.

- e. Aspek kreativitas yang mencakup pemecahan masalah dengan tingkat kreativitas pada peserta didik.
- f. Aspek evaluatif yang mencakup kemampuan peserta didik dalam menilai, menganalisis, memberikan argumentasi, dan merencanakan atau melakukan tindakan.³⁸

Dalam kehidupan sehari-hari hasil belajar dapat ditunjang dengan motivasi guru kepada peserta didik, keaktifan siswa didalam kelas, lingkungan yang tenang dan ketersediaan perlengkapan belajar seperti media dalam pembelajaran, papan tulis, buku paket/LKS, spidol, dan lain sebagainya.³⁹ Faktor dan lingkungan juga dapat mempengaruhi tingkat belajar peserta didik, metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran, dan kemauan mereka dalam memahami pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, hasil belajar berdampak besar dan berperan penting pada peserta didik dalam implementasi pembelajaran. Hasil belajar dapat diperoleh dengan usaha pada diri peserta didik secara individu, guru yang memiliki serta kreativitas dalam pembelajaran juga dapat menunjang baiknya pembelajaran.⁴⁰

2. Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga yaitu:

- a. Ranah Kognitif (pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi)

³⁸ Azza Salsabila and Puspitasari Puspitasari, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pandawa* 2, no. 2 (2020): hal. 280.

³⁹ Diar Miftachul Jannah et al., "Pengaruh Kebiasaan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): Hal. 3378.

⁴⁰ Agustin Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Education and Development* 8, no. 2 (2020): Hal. 467.

- b. Ranah efektif (menerima, menjawab, menentukan nilai)
- c. Ranah Psikomotor (*fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*)⁴¹

Menurut Straus indikator hasil belajar yaitu:

- a. Ranah kognitif menfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan secara akademik melalui penyampaian informasi dalam metode pembelajaran
 - b. Ranah afektif yaitu bagaimana peserta didik bersikap, nilai, dan keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.⁴²
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu lingkungan dan keluarga yang mendukung akan memberikan dorongan positif terhadap minat peserta didik dalam belajar.⁴³ Ketika peserta didik melihat keluarga mereka sangat menghormati pendidikan, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar sendiri. Metode pengajaran yang menarik dan interaktif dapat mendorong minat belajar peserta didik. Guru menggunakan pendekatan kreatif seperti permainan, proyek, maupun eksperimen.⁴⁴

⁴¹ Adib Rifqi Setiawan, "Penggunaan Mabadi „Asyroh Dalam Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar," 2019, Hal. 158.

⁴² Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Prosiding Sesiomadika* 2, no. 1c (2020).

⁴³ Abroto Abroto, Maemonah Maemonah, and Nelsa Putri Ayu, "Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 1993–2000.

⁴⁴ Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): Hal. 25.

Kesimpulan dari penjelasan diatas bahwa hasil belajar peserta didik tergantung dengan apa yang ia miliki dilingkungan sekitar serta pemikiran individu akan ketertarikan pembelajaran yang disajikan. Oleh karena itu guru diharapkan mampu dalam menarik peserta didik untuk lebih termotivasi dalam penyampaian pembelajaran yang diberikan guru dengan menyajikan media pembelajaran yang menarik.

F. Pembelajaran Bahasa Jawa MI Kelas IV

Pembelajaran bahasa jawa pada sekolah dasar merupakan studi muatan lokal. Pembelajaran bahasa jawa memiliki tujuan dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik dalam adat istiadat setempat terkhusus bahasa jawa yang materinya terdapat hanya di wilayah Jawa Tengah dan Jawa Timur.⁴⁵ Pembelajaran bahasa jawa mencakup materi sastra jawa, bahasa jawa, serta nilai-nilai budaya jawa terhadap peserta didik.⁴⁶ Mata pelajaran bahasa jawa telah diatur pada kurikulum pendidikan dasar yang memiliki tujuan agar peserta didik dapat mengenal pembelajaran dalam lingkup lingkungan, sosial dan budaya daerah.⁴⁷

Lingkup budaya daerah dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya kelas IV sekolah dasar di MI Miftahunnajah Sumberasri ini mempelajari tentang tokoh pewayangan pandowo lan kurowo. Materi pandowo lan kurowo dalam kelas IV berisi tentang tokoh pewayangan tanah jawa yang

⁴⁵ Atik Masruroh, Nurbiana Dhieni, and Karnadi Karnadi, "Pengaruh Metode Pembelajaran Bahasa Jawa Melalui Bermain Peran Terhadap Perilaku Sopan Santun Anak," *Indonesian Journal of Educational Counseling* 4, no. 1 (2020): Hal. 25.





⁴⁶ Nidha Nur Latifah, "Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 Di SDN Sambiroto 01 Semarang," *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020, Hal. 155.


⁴⁷ Ilham Setyawan, "Sikap Generasi 'Z' Terhadap Bahasa Jawa: Studi Kasus Pada Anak-Anak Usia Sekolah Dasar Di Kota Semarang," *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna* 7, no. 2 (2019): hal. 34.

mempunyai sejarah dan latar belakang disetiap tokohnya yaitu pandowo yang terdiri dari lima tokoh protagonis, dan kurowo yang terdiri dari seratus tokoh antagonis. Namun, pada kelas IV MI Miftahunnajah Sumberasri tokoh kurowo hanya diperkenalkan dengan jumlah delapan tokoh. Berikut merupakan tokoh-tokoh pewayang pandowo lan kurowo yang terdapat dalam materi:

1. Tokoh Pandowo

Tabel 2. 1 Tokoh Pewayangan Pandowo

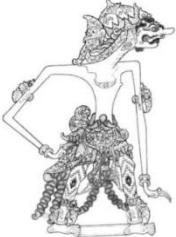





Nama tokoh	Gambar pewayangannya	Karakteristik tokoh
Puntadewa		Merupakan titisan Batara Darma yang memiliki watak ikhlas, sabar, dan percaya atas kekuasaan tuhan. Ia putra pertama dari Pandu Dewanata dan Dewi Kunti. Ia digambarkan sebagai penjelmaan dari Dewa Yama yang memerintah di kerajaan Amarta
Werkudara		Merupakan sosok berhati baik yang setia, jujur, tabah, kuat, dan berani namun menyeramkan karena sering membawa senjata. Ia juga memiliki karakter yang cinta damai, tanggung jawab, serta peduli sosial.
Janaka		Seorang yang gagah berani namun ahli dalam bidang sastra dan weda. Nama lainnya yaitu Arjuna.
Nakula		Tinggal di kesatrian Sawojajar pada negara Amarta, Nakula memiliki sifat yang setia, jujur, dapat menyimpan rahasia, dan balas budi. Dipercaya ia merupakan jelmaan dewa kembar dengan nama Aswin yaitu dewa pengobatan. Pusaknya berupa pedang Tirtamanik dengan kesaktian berupa Ajian Pranawati

Nama tokoh	Gambar pewayangannya	Karakteristik tokoh
Sadewa		Sadewa merupakan saudara kembar dari Nakula yang memiliki sifat dan watak sangat sama sehingga nama dari keduanya sering di sandingkan.

2. Tokoh Kurowo

Tabel 2. 2 Tokoh Pewayangan Kurowo

Nama tokoh	Gambar pewayangannya	Karakteristik tokoh
Dhuryudana		anak pertama dari Destrarata dan Gandari, mempunyai sifat iri kepada pandowo sejak kecil, karena berguru dengan Baladewa ia mempunyai kemampuan gada yang sama seperti Bima. Pertarungannya merupakan penutup dari perang Baratayudha
Dursasana		Sifatnya gemar menggoda wanita, sombong, suka sewenang-wenang dan menghina orang lain. Ia tewas pada perang Baratayuda secara mengenaskan yang dikalahkan oleh Bima.
Kartamarma		Merupakan panglima Astina yang diceritakan masih hidup se usai perang Barathayuda berlangsung. Ia memiliki sifat yang pandai bicara, selalu seenaknya sendiri, keras hati, dan lincah. Ia tewas oleh Bima pada saat menyusup ke markas Pandawa.
Durmagati		Memiliki watak agak bodoh, suka bercanda, ge cul, dan nglawak. Dia hanya pelengkap pada perang karena pasti akan dikalahkan atau mundur terlebih dahulu. Ia suka menyindir dengan telak kepada sengkuni dengan kata-katanya yang lugas.

Citraksi		Citraksi memiliki watak yang tidak beda jauh dengan Durmagati, ia dikenal sebagai tokoh yang gecul dan penakut
Citraksa		Memiliki cacat gagap saat berbicara namun suka menyombongkan diri.
Dursilawati		Merupakan perempuan satu-satunya di kurawa yang suaminya merupakan salah satu panglima Astina bernama Jayadrata. Ia memiliki watak buruk yang suka menggoda pria-pria tampan yang diantaranya sepupunya sendiri yakni Arjuna
Gardapati		Ia merebut negara Buksapta dengan kesaktiannya dan mengangkat diri menjadi raja bergelar prabu gardapati. Adik kesayangannya yakni Gardapura. Ia memiliki watak congkak, cerdas, licik, dan keras hati.
Gardapura		Ia diangkat menjadi senapati perang kurawa saat terjadi perang barathayuda. Namun ia dikalahkan oleh Bima dan tubuhnya hancur karena terhantam gada Rujakpala. Wataknya sombong, cerdas, licik, dan keras kepala.
Wresaya		Memiliki watak yang licik, keras hati, cerdas, pandai, tangkas, dan trengginas. Ia mahir menggunakan senjata diantara gada. Ia berhasil merebut negara Glagahantalang berkat kesaktiannya.

tabel 2. 3 Sebaran Capaian pembelajaran Fase B kelas 4

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan atau didengar) dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi (dongeng anak) yang dibacakan atau dari media audio. Peserta didik mampu memahami lima tokoh pandawa dan 10 tokoh kurawa yang dibacakan atau dari media audio visual. peserta didik mampu memahami dan memaknai basa rinengga
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi (dongeng anak). Peserta didik mampu memahami kosakata baru yang terdapat pada teks bacaan pandowo lan kurowo. peserta didik dapat menyampaikan secara lisan maupun tulis tentang keteladanan tokoh pandowo lan kurowo. Peserta didik
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh'gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai unggah-ungguh basa. Peserta didik mengajukan pertanyaan, penjelasan, dan jawaban dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tatacaranya.
Menulis	Peserta didik mampu menulis teks narasi (dongeng anak), teks deskripsi, teks rekon (diri sendiri), teks prosedur dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik mampu menulis kalimat sederhana dengah aksara jawa beserta sandhangannya.

G. Karakteristik Peserta Didik kelas IV

Karakteristik peserta didik dapat diartikan keseluruhan pola kelakuan atau kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari pembawaan lingkungan, sehingga menentukan aktivitasnya dalam mencapai cita-cita peserta didik kelas IV sekolah dasar yang rata-rata usianya diantara 7 sampai 11 tahun. Berdasarkan hasil perkembangan yang diungkapkan Jean Piaget anak berusia 7-11 tahun yakni anak ditahap operasional konkret yang mana anak telah mampu berpikir secara logika namun hanya kepada benda

atau objek yang memiliki fisik.⁴⁸ Pada aspek kemampuan, maka anak yang mempunyai rentang usia 7 sampai 11 tahun mampu berfikir secara logis, mengobservasi, memiliki inisiatif sendiri, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta dapat belajar dengan cara bekerja. Hal ini juga menunjukkan karakteristik peserta didik siswa kelas IV sekolah dasar yang meningkat.⁴⁹

Beberapa cara agar guru dapat memahami karakteristik peserta didik adalah dengan mengenal peserta didik lebih dekat melalui pendekatan psikologis kepada anak, wawancara, melakukan pengisian angket yang dilakukan peserta didik, serta menyajikan media berbentuk fisik sesuai dengan materi yang diajarkan bisa dengan visual dua dimensi maupun tiga dimensi.⁵⁰ Guru juga dapat menggunakan media yang berbasis teknologi *augmented reality* untuk memperkuat level kognitif menurut taksonomi bloom yaitu daya ingat atau pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4) dan evaluasi (C6) pada peserta didik. Kasih sayang perlu ditunjukkan guru kepada peserta didiknya tanpa memandang jenis kelamin serta aspek sosial dari peserta didik. Guru dapat membantu peserta didik untuk melakukan sesuatu seperti bertanya jika ada materi yang kurang dipahami, serta memfasilitasi peserta didik sesuai dengan bakat dan minat yang mereka kuasai.⁵¹

⁴⁸ Aan Hasanah, "Implementasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan* 9, no. 1 (2021): 22–32.

⁴⁹ Wahyu Titis Kholifah, "Upaya Guru Mengembangkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Ramah Anak," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (2020): 115–20.

⁵⁰ Andriani Safitri et al., "Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 9333–39.

⁵¹ Arsyad Arsyad, Wahyu Bagja Sulfemi, and Tia Fajartriani, "Penguatan Motivasi Shalat Dan Karakter Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 6, no. 2 (2020): Hal. 190.