

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) menurut Sugiyono merupakan suatu metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan untuk diuji keefektivannya.¹ Sejalan dengan pernyataan tersebut, Borg and Gall juga mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang dipakai dengan beberapa proses untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.² Ditegaskan kembali dengan pendapat dari Sudaryono yang menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang bertujuan untuk menghasilkan produk serta menguji efektivitas produk yang dikembangkan.³ Sedangkan menurut Setyosari, penelitian dan pengembangan merupakan suatu kegiatan yang sistematis dalam merancang, mengembangkan serta mengevaluasi program, proses dan hasil pembelajaran yang telah memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan informal.⁴

¹ Tiara Arisanti dan Ulhaq Zuhdi, "Pengembangan Media Game Edukasi Vocalish (Vocabulary of English) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV SDN Gedangan 2", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 9 No. 1 (2021), hlm. 3618-3629.

² Febry Dwi Cahyo, "Model Permainan Kasvol Dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas V Sekolah Dasar", *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, Vol. 3 No. 10 (2014), hlm. 1340-1345.

³ Fellyson Titting dkk, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Android Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA", *Jornal of Physical Education and Sports*, Vol. 5 No. 2 (2016), hlm. 120-126.

⁴ Putunda Al Arif Hidayatullah dkk, "Pengembangan Media JESSTAR Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema 9 Kelas IV SD", *JP2SP: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, Vol. 10 No. 1 (April, 2022), hlm. 74-87.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah penelitian pada pengembangan sebuah produk yang telah dihasilkan atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya melalui beberapa proses untuk memenuhi standar kriteria kevalidan dari suatu produk.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang memiliki arti perantara atau pengantar. Media pada umumnya berfungsi sebagai alat untuk menyalurkan sebuah pesan berupa informasi yang disampaikan oleh sumber kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.⁵ Black dan Horalsen berpendapat bahwa media adalah saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, di mana medium ini sebagai perantara dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan).⁶

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Assocition of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika mengartikan media sebagai segala bentuk yang di gunakan seseorang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Asosiasi pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) juga berpendapat bahwa media adalah bentuk komunikasi yang tercetak

⁵ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2 (Juli, 2018), hlm. 103 - 114.

⁶ M. Miftah, "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1 No. 2, (Desember, 2013), hlm. 95 – 105.

maupun tidak seperti audio visual. Sehingga media sebaiknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, ataupun dibaca.⁷

Sedangkan jika dikaitkan ke dalam pembelajaran, Sumiati memberikan pernyataan bahwa media pembelajaran adalah bagian dalam pada sistem pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk dapat terdorong ke dalam proses belajar yang aktif.⁸ Sadiman juga berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan jenis komponen yang saling terikat pada sistem pembelajaran antara metode, model, dan strategi yang bertujuan untuk merangsang siswa ke dalam pembelajaran secara aktif dan efektif dalam mencapai hasil yang diinginkan.⁹

Dari pemaparan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara komunikasi pada kegiatan belajar untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu, kualitas serta sebagai penunjang dalam ketercapaian suatu pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik bahwa dengan pemakaian media pembelajaran

⁷ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2 No. 1 (2019), hlm. 470 - 477.

⁸ Darwaty Tarigan dan Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi", *Jurnal Teknologi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2 No. 2 (Desember, 2015), hlm. 187 – 200.

⁹ Mia Saksia dan Rini Setianingsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Materi Dimensi Tiga Sub Materi Proyeksi Untuk Siswa SMA Kelas X", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 1 No. 5, (2016), hlm. 38 – 45.

mampu membangkitkan motivasi, semangat dan minat belajar serta dapat membawa pengaruh psikologis yang positif terhadap peserta didik.¹⁰ Menurut Abdul Wahab Rosyidi, penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi melalui penyajian data yang menarik. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu untuk menafsirkan data dan memadatkan informasi dengan lebih mudah.¹¹

Levie dan Lentz menyatakan terdapat empat (4) fungsi dari media pembelajaran media antara lain:

- a. Fungsi atensi artinya media yang dapat menarik atau mengarahkan peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang terkandung dalam media.
- b. Fungsi afektif artinya media yang dapat menciptakan perasaan senang terhadap isi pelajaran.
- c. Fungsi kognitif artinya media yang dapat mempermudah dalam memahami pesan atau informasi yang ingin disampaikan.
- d. Fungsi kompensatoris artinya media yang dapat mengakomodasi peserta didik yang sulit dalam menerima materi.¹²

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana yang menarik untuk menyalurkan pesan atau

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, vol. 1 (Jakarta: PT. Rajarafindo Persada, 2013), h. 10.

¹¹ Lina Widiastuti dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *SWAY* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi", *Jurnal Teknodik*, Vol. 23 No. 2 (Desember, 2019), hlm. 163 – 174.

¹² Lina Widiastuti dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *SWAY* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi", *Jurnal Teknodik*, Vol. 23 No. 2 (Desember, 2019), hlm. 163 – 174.

materi oleh guru kepada peserta didik dengan mudah. Serta dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar peserta didik dalam menerima dan memahami materi pelajaran dengan baik.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran tentunya memberikan manfaat yang besar bagi seorang guru dan peserta didik. Seperti yang disampaikan oleh Kemp dan Dayton ada lima menurutnya manfaat media pembelajaran antara lain:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Dapat menciptakan pembelajaran yang lebih sistematis, interaktif, efisiensi dan menarik.
- c. Dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.
- d. Dapat digunakan dalam proses belajar yang dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- e. Dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses belajar.
- f. Dapat melatih guru untuk lebih berperan positif dan produktif.¹³

Menurut Sudjana dan Rivai , manfaat media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Mampu menumbuhkan perhatian dan motivasi belajar siswa.

¹³ Abdul Istiqlal, "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi", *Jurnal Kepemimpinan dan Kepengurusan Sekolah*, Vol. 3 No. 2, (2018), hlm. 139 – 144.

- b. Penyajian materi yang lebih jelas maknanya untuk mudah dipahami peserta didik.
- c. Penggunaan media dapat diaplikasikan dengan metode mengajar yang lebih bervariasi.
- d. Peserta didik dapat lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.¹⁴

Sedangkan menurut Sadiman menyatakan bahwa manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran diantaranya:

- a. Memperjelas penyajian suatu pesan yang bersifat verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Dapat mengatasi sikap pasif siswa.¹⁵

Dari beberapa pemaparan diatas dapat diberikan kesimpulan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran diantaranya:

- a. Manfaat media pembelajaran bagi pendidik adalah untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menjadi suatu strategi yang berbeda dalam menyampaikan materi pelajaran.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah untuk menumbuhkan motivasi belajar, sehingga lebih mengaktifkan konsentrasi peserta didik dalam kegiatan belajar.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 28.

¹⁵ Fauzan Alfiani dkk, "Pengembangan *Webtoon* Untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) Di SMP", *Jurnal EcoGen*, Vol. 1 No. 2 (Juni, 2018), hlm. 439 – 449.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting ada dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran perlu dipilih oleh guru dengan mempertimbangkan beberapa hal untuk dapat berfungsi secara efektif. Pertimbangan-pertimbangan tersebut ialah telah mengenali media yang akan digunakan dengan baik, memilih media yang dapat menggambarkan materi dengan lebih jelas dan dapat menarik minat serta perhatian peserta didik. Dengan mempertimbangan beberapa hal tersebut guru diharapkan dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah direncanakan.¹⁶

Hilman dan Dewi menyebutkan ada tujuh kriteria yang perlu dipertimbangkan oleh pendidik dalam memilih media pembelajaran yaitu: (1) tujuan yang ingin dicapai, (2) karakteristik siswa, (3) jenis rangsangan belajar dan keadaan lingkungan, (4) ketersediaan sumber belajar, (5) memastikan media yang digunakan telah siap pakai atau belum (rancang), (6) kepraktisan dan ketahanan media, (7) efektivitas biaya dalam jangka waktu panjang.¹⁷ Sejalan dengan pendapat tersebut, Basuki Wibawa dan Farida Mukti menyatakan enam kriteria yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan media, yaitu: (1) tujuan, (2) karakteristik siswa, (3) alokasi waktu, (4) ketersediaan, (5) efektivitas, dan (6) kompatibilitas.¹⁸

¹⁶ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, vol. 1, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), h. 47.

¹⁷ Muhammad Hasan dkk, *Media Pembelajaran*, vol. 1 (Klaten: Tahta Media Group, 2021), h. 112 – 113.

¹⁸ Mohamad Miftah Syamsurijal, “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa”, *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 3 No. 1 (April, 2023), hlm. 59-71.

Dalam pemilihan media, seorang guru juga perlu untuk memperhatikan beberapa kemampuan yang seharusnya dimiliki, antara lain: (1) memahami materi pelajaran yang akan disampaikan, (2) faham mengenai peranan media serta pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran, (3) dapat mengidentifikasi dan menentukan jenis media pembelajaran yang akan digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi.¹⁹

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas mengenai kriteria pemilihan media maka penulis menyimpulkan terdapat 6 hal yang perlu menjadi perhatian bagi guru/pendidik dalam memilih media untuk kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas yaitu (1) tujuan pembelajaran, artinya menentukan atau merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (2) konten, artinya mengacu pada informasi, materi, atau isi yang disediakan dalam media pembelajaran dan dirancang untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, atau konsep kepada peserta didik. (3) ketersediaan media, artinya mengacu pada sejauh mana materi atau media pembelajaran tersebut tersedia dan dapat diakses oleh peserta didik. (4) faktor fleksibilitas, artinya mengacu pada kemampuan media tersebut dalam menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan preferensi pembelajar. (5) daya tahan, artinya memilih media yang dapat digunakan untuk jangka waktu yang lama, dan (6) efektivitas biaya, artinya

¹⁹ Mohamad Miftah dan Nur Rokhman, "Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik", *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 1 No. 4 (April, 2022), hlm. 412-420.

mempertimbangkan sejauh mana hasil atau tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan sumber daya finansial yang tersedia.

5. Validitas Media Pembelajaran

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti keabsahan atau kebenaran.²⁰

Validitas merupakan aspek penting dalam menilai keabsahan suatu penelitian. Menurut Ghoo uji validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuisioner. Kuisioner merupakan rancangan dari beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk mengumpulkan informasi atau pendapat dari responden. Suatu kuisioner dapat dikatakan valid apabila pertanyaan atau pernyataan yang ada telah mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur pada kuisioner tersebut.²¹ Validitas berkaitan dengan sejauh mana ketepatan alat ukur dalam mengukur apa yang hendak di ukur. Konsep validitas ini mengacu pada kelayakan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan sebuah simpulan yang dibuat berdasarkan skor hasil tes.²²

Berdasarkan dari beberapa pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa validitas adalah alat ukur untuk menilai suatu keabsahan, kelayakan,

²⁰ Sugiono, "Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation", *Jurnal Keterampilan Fisik*, Vol. 5 No. 1 (Mei, 2020), hlm. 55-61.

²¹ Musrifah Mardiani Sanaky, "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah", *Jurnal Simetrik*, Vol. 11 No. 1 (Juni, 2021), hlm. 432-438.

²² Purwanto, *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas untuk Penelitian Ekonomi Syariah*, vol. 1 (Magelang: StaiaPress, 2018), h. 56.

kebermaknaan, dan kebermanfaatan dari suatu yang diukur dalam bidang studi atau penelitian dan didasarkan pada kuisioner/ skor hasil tes.

Uji validitas pada media pembelajaran berarti suatu proses pengukuran yang digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan media pembelajaran dalam mencerminkan, mengungkapkan, mengemukakan konsep yang seharusnya diajarkan. Uji validitas dalam media pembelajaran bertujuan untuk memastikan efektivitas media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, validitas pada media pembelajaran digunakan untuk mengetahui bahwa sejauh mana materi pelajaran dapat tersampaikan secara efektif dalam proses pendidikan.

Menurut Husein I.M. dan Rusimamto, media pembelajaran dapat dikatakan layak / valid apabila telah memenuhi tiga aspek kriteria yaitu validitas (*validity*), kepraktisan (*practically*), dan efektivitas (*effectiveness*). Sugiyono menyatakan bahwa penilaian validitas (*validity*) dilakukan kepada pakar atau ahli yang berkompeten / berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang dan hasil uji validitas harus menunjukkan kriteria tinggi atau sangat tinggi.

Nieveen menyatakan bahwa kepraktisan (*practically*) produk / media ditentukan dari pendapat guru yang menyatakan produk / media yang dihasilkan oleh peneliti dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan peserta didik. Data kepraktisan diperoleh dari respon peserta didik dan guru terhadap produk / media. Sebuah media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikatakan

praktis apabila hasil respon peserta didik dan guru menunjukkan kriteria minimal berada pada kategori praktis / positif.

Nieveen juga menyatakan bahwa efektivitas (*effectiveness*) produk / media ditinjau dari konsistensi antara tujuan dan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Keefektivan media pembelajaran diperoleh dari analisis tes hasil belajar peserta didik.²³

C. *Flipchart*

1. Pengertian *Flipchart*

Flipchart merupakan media cetak berbentuk visual yang tersusun dari beberapa gambar yang digantung pada tiang gantungan kecil, yang penggunaannya dilakukan dengan cara membalik halamannya satu per satu.²⁴ Media *flipchart* dinilai sebagai media yang sederhana namun efektif digunakan dalam proses pembelajaran.²⁵

Pratiwi Eka mengemukakan media *flipchart* merupakan lembaran-lembaran yang sama ukurannya kemudian di jilid menjadi satu dan runtut. Informasi yang disajikan di dalamnya dapat berupa gambar, huruf, diagram maupun angka. Pendesaian media *flipchart* dapat dirancang dengan memanfaatkan aplikasi edit

²³ Andi Ichsan Mahardika dkk, "The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model", *Kasuari: Physics Educational Journal*, Vol. 5 No. 1, (2022), hlm. 1 – 18.

²⁴ Dalifati Ziliwu, "Pembelajaran Biologi Dengan Metode *Flipchart*", *Jurnal Warta Edisi*, Vol. 13 No. 1, (Januari, 2019), hlm. 1829-7463.

²⁵ Eriawati dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipchart* Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Di SMAN 1 Teupah Tengah Kabupaten Simeulue", *Jurnal Ar-Raniry*, Vol. 5 No. 1 (Juni, 2023), hlm. 120-131.

yang telah ada seperti *canva*, *photoshop*, atau *coreldraw*.²⁶ Tiora juga berpendapat bahwa *flipchart* merupakan lembaran-lembaran yang menyerupai sebuah album berbentuk kalender yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya.²⁷ Pendapat tersebut di pertegas oleh Susilana dan Riyana bahwa *flipchart* adalah lembaran- lembaran kertas yang menyerupai album atau kalender yang berukuran 50 x 75 cm atau ukuran yang lebih kecil yaitu 21 x 28 cm sebagai *flipbook* yang disusun dalam urutan dan diikat pada bagian atasnya atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Berdasarkan dari beberapa definisi diatas tentang *flipchart* yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa *flipchart* adalah media cetak sederhana dan efektif dari lembaran-lembaran kertas yang menyerupai sebuah album berbentuk kalender berukuran 50 x 75 cm atau 21 x 28 cm yang disusun dalam urutan kemudian digantung pada tiang gantungan kecil dan cara menunjukkannya dengan membalik gambar satu per satu. Berikut adalah contoh dari pengembangan media *flipchart*.²⁸

²⁶ Nurul Zahriani Jf dan Sukiman, "Pengembangan Media *Flipchart* Tema Kelestarian Alam Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Naturalistik Anak di TK IT Zia Salsabila Medan", *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.6 No. 1 (Maret, 2020), hlm. 88-109.

²⁷ Cipto Aji Darmawan dkk., "Pengembangan Media *Flipchart* Berbasis Komik Pada Pembelajaran PKN Materi Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 1 (Februari, 2021), hlm. 36-44.

²⁸ Muhammad Ullil Fahri, "Pemanfaatan Media Display Pada Proses Pembelajaran", (November, 2020), hlm. 1-7.



Gambar 2.1

Contoh Pengembangan Media Flipchart

(Sumber: Muhammad Ullil Fahri, 2020.)

2. Langkah-Langkah Membuat Media *Flipchart*

Langkah-langkah membuat *flipchart* menurut Susilana adalah sebagai berikut:²⁹

- a. Menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Menentukan bentuk *flipchart*.
- c. Membuat ringkasan materi.
- d. Merancang draf kasar (*sketsa*).
- e. Memilih warna yang sesuai.
- f. Menentukan ukuran dan bentuk huruf yang sesuai.

²⁹ Rachmad Himawan Surya Negara, "Penggunaan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Deskripsi Kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2 No. 2, (2014), hlm. 1 – 11.

3. Kelebihan *Flipchart*

Kelebihan pada *flipchart* sebagai media pembelajaran menurut Sanaki adalah sebagai berikut:³⁰

- a. Mampu menyajikan materi secara ringkas dan praktis.
- b. Media dapat disimpan dengan baik untuk dapat digunakan pada tahun ajaran berikutnya.
- c. Lebih dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.

4. Kekurangan *Flipchart*

Kekurangan pada *flipchart* sebagai media pembelajaran menurut Sadiman dan Arief S adalah sebagai berikut:³¹

- a. Sukar dibaca karena keterbatasan tulisan.
- b. Biasanya kertas *flipchart* hanya dapat digunakan untuk satu kali saja.
- c. Kurang cocok untuk pembelajaran di kelompok besar.

D. QR Code

QR merupakan singkatan dari *quick response* atau respon cepat yang memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respon yang cepat. QR *code* adalah suatu jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang telah dikembangkan oleh devisa *Denso Corporation* bernama *Denso Wave* yang merupakan sebuah perusahaan Jepang dan dipublikasikan pada tahun 1944

³⁰ Ahmad Yulianto dkk., "Penggunaan Media Flip Chart terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong", *Jurnal Papeda*, Vol. 4 No. 1 (Januari, 2022), hlm. 41-46.

³¹ Suminah, "*Flipchart Learning Media at TK Muyang Mersa Takengon Regency*", *Jurnal Pendidikan Intelektium*, Vol. 3 No.1 (Maret, 2022), hlm. 56-64.

dengan fungsionalitas utama yaitu memudahkan untuk dapat dibaca oleh pemindai. *QR code* mampu untuk menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal sehingga *QR code* secara otomatis dapat menampung informasi yang lebih banyak dari pada *Barcode*. Selain itu *QR code* dapat juga digunakan untuk menyimpan informasi-informasi lainnya seperti untuk menyimpan beberapa ID lain yang mungkin saja masih digunakan bersama-sama.³²

QR code adalah perubahan dari *barcode* yang berawal dari kode satu dimensi menjadi dua dimensi. *QR code* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan jenis-jenis *barcode* lainnya yaitu: 1) kapasitas besar, 2) mudah dibaca, 3) kemampuan menyimpan huruf dan angka, 4) dapat dibaca dari berbagai arah, 5) ukurannya kecil, dan 6) tahan terhadap kotor dan rusak.³³

Jangkauan penggunaan *QR code* sudah sangat luas yang tidak hanya digunakan untuk kepentingan dunia industri melainkan dapat digunakan pada dunia pendidikan sebagai bentuk media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Dalam penggunaannya, *QR code* membutuhkan alat pembaca/ pemindai *barcode* yang disebut *QR code reader/scanner*. Alat tersebut merupakan sebuah aplikasi yang dapat diunduh di *playstore* dan diinstal pada *smartphone* atau *android*.

Adapun langkah pemindaian *QR code* berupa: 1) membuka aplikasi pembaca/pemindai *QR code*, 2) arahkan pada *QR code* yang akan dipindai.

³² Hendra Gunawan, "Pemanfaatan Teknologi *QR Code* Dalam Pengembangan Sistem Pendaftaran Calon Mahasiswa Baru di Universitas Islam Riau", *Jurnal Teknologi Terapan*, Vol. 1 No. 1 (November, 2015), hlm. 49-55.

³³ Rastri Prathivi, "Analisa Sistem *QR Code* Untuk Identifikasi Buku Perpustakaan", *Jurnal Pengembangan Rekayasa dan Teknologi*", Vol. 14 No. 2 (Desember 2018), hlm. 37-40.

Kemudian aplikasi tersebut akan membaca kode dan otomatis akan terkoneksi dengan internet dan membuka browser situs, web, link video, maupun gambar.³⁴

Adapun contoh sebuah QR Code dapat dilihat pada gambar 2.2 berikut ini:



Gambar 2.2
Contoh QR Code

(Sumber: web: http://www.i_nigma.com/barcodes.html.)

E. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan minat sebagai kecenderungan hati yang besar atau tinggi terhadap suatu objek.³⁵ Hidayat dan Djamilah mendefinisikan minat belajar sebagai suatu keadaan yang mampu menumbuhkan perasaan senang dan semangat diri peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Guilford juga menyatakan bahwa minat belajar adalah dorongan dalam diri peserta didik secara psikis untuk mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran,

³⁴ Susi Agustini, "Penerapan Media Pembelajaran QR Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi", *Jurnal Nalar Pendidikan*, Vol. 9 No. 1 (2021), 1-10.

³⁵ Sheilla Fallerina Meydi dkk, "Peran E-book Sains Terhadap Minat Belajar Siswa", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 9 No. 2 (Januari, 2023), hlm. 550-555.

ketenangan dan kedisiplinan.³⁶ Sementara itu menurut Suparman minat belajar merupakan suatu kombinasi cara belajar yang efisien dan efektif dalam menyerap kemampuan, mengatur, dan mengolah informasi berupa materi pelajaran.³⁷

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan atau ketertarikan hati yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan untuk dapat menyerap kemampuan, mengatur, dan mengolah informasi dalam belajar.

2. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto terdapat empat indikator minat belajar yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa. Berikut adalah perincian dari empat indikator minat belajar tersebut, antara lain:

- a. Perasaan senang. Artinya, kecenderungan perasaan senang pada diri peserta didik terhadap pembelajaran yang menjadikan ia tidak merasa bosan atau terpaksa untuk belajar.
- b. Keterlibatan siswa. Artinya, kecenderungan terhadap suatu objek yang menjadikan peserta didik berpartisipasi secara aktif untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

³⁶ Rizki Nurhana Friantini dan Rahmat Winata, "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika", *JPMI: Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, Vol. 4 No. 1 (Maret, 2019), hlm. 6-11.

³⁷ Dr. Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*, vol. 1 (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), h. 25.

Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

- c. Ketertarikan. Artinya, kecenderungan rasa tertarik pada suatu benda, orang, atau kegiatan berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

- d. Perhatian siswa. Artinya kecenderungan untuk senantiasa fokus atau konsentrasi terhadap kegiatan belajar yang dilakukan.

Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.³⁸

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik terbagi menjadi dua macam yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi minat belajar peserta didik diantaranya yaitu:

- a. Sikap Peserta Didik

Sikap peserta didik merupakan suatu gejala internal yang terlihat dari kecenderungannya dalam merespon sesuatu seperti benda, orang, atau sebagainya dengan cara yang relatif tetap atau sama.

- b. Motivasi dalam Kegiatan Pembelajaran

Minat belajar merupakan perpaduan antara keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi. Minat belajar seseorang akan

³⁸ Ega Tria Karisma ddk, "Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas IV SDN Jleper 01", *Jurnal Prasasti Ilmu*, Vol. 2 No. 3 (2023), hlm. 121-126.

semakin tinggi apabila disertai dengan motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Karena motivasi merupakan faktor pendorong akan adanya minat belajar.

c. Bakat

Seseorang akan mudah mempelajari sesuatu apabila hal tersebut sesuai dengan bakatnya. Jika anak harus mempelajari sesuatu yang bukan dari bakatnya, ia cenderung akan mudah bosan, putus asa, dan tidak senang. Karena melalui bakat seseorang anak dapat memiliki minat belajar yang tinggi.

d. Hobi

Hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat belajar. Sebagai contoh, seorang peserta didik yang memiliki hobi terhadap matematika secara tidak langsung dalam dirinya timbul minat belajar untuk menekuni ilmu matematika, begitupun dengan hobi yang lainnya.

Selanjutnya faktor eksternal yang merupakan faktor dari luar diri seseorang, Adapun faktor eksternal yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik diantaranya adalah:

a. Lingkungan yang berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak.

Lingkungan tersebut ialah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak tergantung pada keadaan lingkungan anak itu sendiri serta jasmani dan rohaninya.

- b. Guru dan strategi pembelajarannya. Seorang guru memiliki tanggung jawab yang sangat berat, karena bukan hanya mengemban kewajiban di dalam kelas melainkan juga memegang peran penting di sekolah dan masyarakat. Guru merupakan ujung tombak dari pendidikan di sekolah. Dengan tanpa adanya guru, maka tidak akan mungkin terjadi proses belajar mengajar di instansi pendidikan.
- c. Keluarga. Keluarga merupakan pendidikan informal yang diakui dalam dunia pendidikan karena ia menjadi pondasi awal yang membentuk pribadi anak yang berpengaruh pada pola pikir serta proses belajar di sekolah. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberikan dampak terhadap aktivitas belajar anak. Dengan demikian keluarga memiliki pengaruh yang besar dalam kegiatan belajar anak.

Dari pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwasanya tinggi rendahnya minat peserta didik tergantung pada faktor-faktor tersebut baik faktor internal atau yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri maupun faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik.³⁹

³⁹ Hidayatu Munawaroh dkk, "Peningkatan Minat Belajar Anak Melalui Kegiatan Sanggar Belajar "Telaga Ilmu" Berbasis Naturalis", *Bernas Kids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Agustus, 2023), hlm. 7-13.

F. Pembelajaran IPA SD/MI

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari mengenai fenomena atau peristiwa yang terjadi di alam secara analisis, cermat, lengkap, serta dapat menghubungkan antara fenomena hingga membentuk suatu perspektif baru.⁴⁰ Darmodjo dan Kaligis mendefinisikan IPA sebagai “ilmu” tentang “pengetahuan alam” yang mana “ilmu” berarti suatu pengetahuan yang benar dan dibenarkan secara rasional dan objektif. Sedangkan, “pengetahuan alam” berarti pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.⁴¹

2. Tujuan Pembelajaran IPA SD/MI

Pembelajaran IPA pada lingkup sekolah dasar memiliki tujuan yaitu: a) membentuk keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa, dengan melihat segala keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya, b) mengembangkan konsep pemahaman IPA dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, c) membentuk sikap berpikir kritis terhadap adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, d) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam

⁴⁰ Kuku Gotriansyah dkk, “Analisis Buku Tematik Siswa Muatan IPA Ditinjau Dari Dimensi Pengetahuan Faktual, Konseptual, Prosedural dan Metakognisi (Studi Deskriptif Materi IPA Tema 6 Dan 7 Kelas VI SD), *Jurnal Juridikdas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 4 No. 3 (Desember, 2021), hlm. 349 - 362.

⁴¹ Binti Muakhirin, “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD”, *Jurnal Ilmiah Guru “COPE”*, No. 1 (Mei, 2014), hlm. 52 – 53.

sekitar guna memecahkan masalah dan membuat keputusan, e) meningkatkan kesadaran untuk menghargai, memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam sebagai salah satu ciptaan Tuhan, dan f) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan mengenai ilmu pengetahuan alam (IPA).⁴²

3. Fungsi Pembelajaran IPA SD/MI

Pembelajaran IPA memiliki 4 fungsi yang disebutkan dalam Depdiknas diantaranya:

- a. Meningkatkan rasa ingin tahu dan kesadaran mengenai berbagai jenis lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam hubungannya dengan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari bagi manusia.
- b. Mengembangkan keterampilan proses siswa agar mampu memecahkan masalah melalui “*doing science*”.
- c. Mengembangkan kemampuan untuk menerapkan IPA, teknologi dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.
- d. Mengembangkan wawasan, sikap dan nilai yang berguna serta keterkaitannya dengan kemajuan IPTEK terhadap keadaan lingkungan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari dan pelestariannya.⁴³

⁴² Irjan, “Optimalisasi Proses dan Hasil Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Pada Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Madrasah*, Vol. 1 No. 1 (Desember, 2008), hlm. 1 – 10.

⁴³ Putu Yulia Angga Dewi dkk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 6 – 7.

4. Ruang Lingkup IPAS di SD

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di bidang Pendidikan di Indonesia pada kurikulum merdeka. Integrasi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang holistik, multidisiplin, dan kontekstual. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan.⁴⁴ Kedua mata pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah, melainkan dihubungkan satu sama lain supaya siswa dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 dalam Trianto tentang standar isi, ruang lingkup materi IPA SD/MI mencakup:

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan yang mencakup manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
- b. Benda, materi, sifat-sifat, dan kegunaannya yang meliputi benda padat, cair dan gas.
- c. Energi dan perubahannya, yang mencakup gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.

⁴⁴David Septian Sumanto Marpaung dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, vol. 1, (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023), h. 4.

- d. Bumi dan alam semesta yang mencakup tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya.

Bahan kajian IPA SD/MI tersebut disajikan secara spiral, yang artinya setiap bahan kajian disajikan di semua tingkatan kelas tetapi dengan tingkat kedalaman materi yang berbeda-beda, semakin tinggi tingkat kelas, maka semakin tinggi pula cakupan bahasannya.

Sedangkan ruang lingkup pembelajaran IPS menurut E. Mulyasa, mencakup:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.⁴⁵

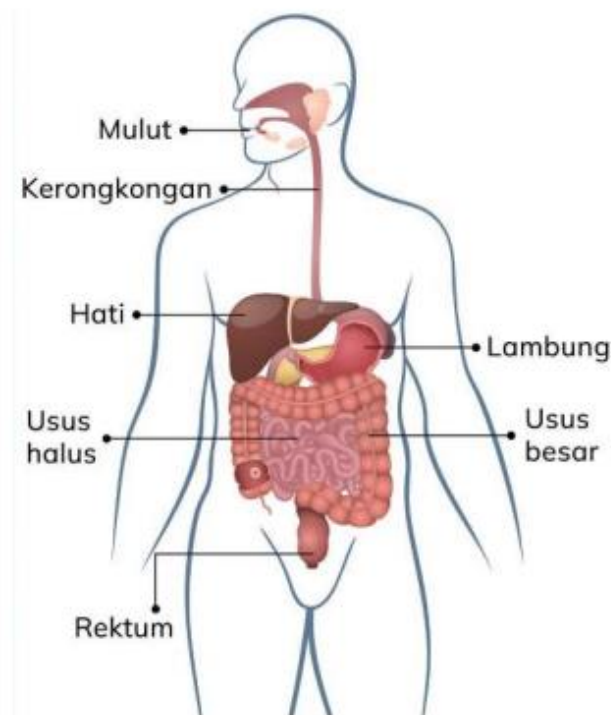
G. Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan manusia adalah sebuah sistem yang membantu manusia dalam mencerna makanan dan minuman yang dikonsumsi menjadi zat yang lebih mudah dicerna oleh tubuh dan diambil berbagai kandungan di dalamnya yang berguna untuk organ dalam dan bagian tubuh secara keseluruhan. Dalam pengertian lain, sistem pencernaan adalah proses perubahan makanan dan penyerapan sari makanan yang berupa nutrisi-nutrisi yang dibutuhkan tubuh

⁴⁵ David Septian Sumanto Marpaung dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, h. 22.

dengan bantuan enzim yang memecah molekul makanan kompleks menjadi sederhana sehingga mudah dicerna tubuh.⁴⁶

Proses pencernaan manusia dibantu dengan organ-organ yang berperan dalam sistem pencernaan. Adapun organ-organ pencernaan manusia dapat dilihat pada gambar 2.3 sebagai berikut:



Gambar 2.3
Organ Pencernaan Manusia
(Sumber: Amalia Fitri Ghaniem dkk, 2021.)

Pada setiap organ pencernaan manusia memiliki peran atau tugasnya yang berbeda-beda antara satu organ dengan organ lainnya. Berikut adalah deskripsi

⁴⁶ Sucizah Nur Rohmah dan Evi Roviati, "Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Menggunakan Aplikasi Youtube", *Jurnal Bio Educatio*, Vol. 6 No. 1 (April, 2021), hlm. 44-50.

peran atau tugas dari masing-masing organ dalam sistem pencernaan manusia, antara lain:

1. Mulut, merupakan organ pencernaan pertama yang berfungsi untuk mengunyah, menelan, mencerna makanan dan minuman sebelum menuju organ lambung.
2. Kerongkongan, berfungsi sebagai saluran untuk memindahkan makanan dari mulut ke lambung dengan gerakan peristaltik.
3. Lambung, berfungsi untuk mencerna protein, menyimpan makanan dan mematikan mikroorganisme berbahaya yang ada di lambung.
4. Usus halus, berfungsi untuk menyerap nutrisi dari makanan yang telah dicerna sebelumnya pada organ lambung.
5. Usus besar, berfungsi untuk menyerap cairan, vitamin, dan mineral dari sisa-sisa makanan yang telah diserap sebelumnya.
6. Rektum, berfungsi sebagai tempat menyimpan feses sementara sebelum dikeluarkan oleh anus.
7. Anus, merupakan organ terakhir dalam proses pencernaan yang berfungsi untuk tempat keluarnya feses (kotoran).⁴⁷

H. Karakteristik Peserta Didik SD/MI

Karakteristik berasal dari kata karakter yang berarti tabiat, watak, pembawaan atau kebiasaan yang telah dimiliki oleh setiap individu dan sifatnya relatif tetap.

⁴⁷ Rujianto Eko Saputro dan Dhanar Intan Surya Saputra, "Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*", *Jurnal Buana Informatika*, Vol. 6 No. 2 (April, 2015), hlm. 153 – 162.

Karakteristik mengacu pada karakter, gaya hidup, dan nilai-nilai dari seseorang yang berkembang hingga melahirkan tingkah laku yang lebih konsisten dan mudah di perhatikan.⁴⁸ Adapun karakteristik peserta didik adalah suatu sifat-sifat tertentu yang dimiliki oleh peserta didik dalam mempengaruhi tingkat keberhasilannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nursidik, karakteristik peserta didik SD antara lain: (1) senang bermain, (2) senang bergerak, (3) senang bekerja dalam kelompok, dan (4) senang merasakan, melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung.⁴⁹ Karakteristik tersebut perlu diketahui oleh pendidik, karena menjadi acuan dalam membuat strategi pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan teori perkembangan, peserta didik untuk anak usia sekolah dasar terdiri dari perkembangan usia psikomotorik, fisik dan kognitif. Karakteristik perkembangan fisik terjadi pada masa kanak-kanak yang berusia 5 – 8 tahun, dimana perkembangannya lebih lambat karena otot-otot kecilnya masih belum berkembang, serta kesehatan anak yang masih belum stabil dan mudah sakit. Selanjutnya pada saat anak berusia 8 – 9 tahun, koordinasi dan daya tahan tubuhnya meningkat sehingga menjadikan anak-anak pada usia tersebut mulai menyukai aktivitas fisik, namun untuk sistem peredaran darah dan koordinasi otot saraf masih belum bagus. Dan pada usia 10 – 11 tahun, terdapat perbedaan pada anak laki – laki dan perempuan yaitu terletak pada kekuatan laki – laki yang lebih

⁴⁸ Hani Hanifah, “Perilaku dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran”, *Jurnal Manazhim : Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 2 No. 1, (Februari, 2020), hlm. 165 – 117.

⁴⁹ Dias Septi Indriani, “Keefektifan Model *Think Pair Share* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS”, *Journal of Elementary Education*, Vol. 3 No. 2, (Juni, 2014), hlm. 21 – 27.

kuat dibandingkan anak perempuan, serta mengalami peningkatan pada tekanan darah dan metabolisme tubuh.

Adapun perkembangan kognitifnya yakni pada peserta didik usia 7 – 11 tahun ia sudah bisa menggunakan logikanya dalam menalar suatu hal. Tahap inilah yang biasa disebut dengan tahap operasional kongkrit yaitu dimana peserta didik belajar untuk berfikir dengan menggunakan bantuan benda kongkrit. Kemudian pada usia 12 – 15 peserta didik berada pada fase operasional formal yang berarti peserta didik sudah bisa untuk berfikir secara abstrak, logis, dan mampu untuk menyimpulkan informasi yang didapatkan.⁵⁰

Berdasarkan teori perkembangan diatas, usia peserta didik kelas V di MI Miftahul Astar berkisar sekitar 12 – 15 tahun. Usia tersebut diketahui bahwa peserta didik telah mampu untuk diajak berfikir secara lebih kritis, logis, dan kongkrit. Dengan demikian peneliti akan mendesain kegiatan pembelajaran yang dapat melatih pemikiran peserta didik untuk lebih berkembang lebih baik yaitu dengan menggunakan model *discovery learning* yang berarti suatu proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk menemukan sendiri suatu pengetahuannya melalui percobaan atau dapat mengamati sendiri sehingga kegiatan pembelajaran menjadi aktif dan kreatif.⁵¹

⁵⁰ Andriani Safitri dkk, “Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6 No. 2, (2022), hlm. 9333 – 9339.

⁵¹ Endah Cahyaningsih dan Gallant Karunia Assidik, “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Teks Berita”, *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, Vol. 3 No. 1, (Juli, 2021), hlm. 1 – 7.