

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan salah satu jenis metode penelitian. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.<sup>23</sup>

Sedangkan menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta menggambarkan dan menciptakan produk baru.<sup>24</sup>

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah salah satu jenis metode penelitian yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi produk atau program dengan tujuan tertentu.

---

<sup>23</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute, 2020)

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019), 752.

## B. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology*) istilah media mengacu pada segala bentuk dan sarana yang digunakan individu untuk menyalurkan ide atau informasi.<sup>25</sup>

Menurut Amelia Putri Wulandari, dkk. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik memahami informasi yang berkaitan dengan pembelajarannya.<sup>26</sup> Sedangkan menurut Ina Magdalena dkk. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan proses belajar mengajar sehingga menjadi lebih efisien dan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.<sup>27</sup>

Sementara itu, menurut Talizaro Tafonao media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk merangsang

---

<sup>25</sup> Sapriyah, "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2 No. 1, 2019, 471.

<sup>26</sup> Amelia Putri Wulandari dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Journal on Education*, Vol. 05 No. 02, 2023, 3930.

<sup>27</sup> Ina Magdalena dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi", *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol. 3 No. 2, 2021, 316.

pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.<sup>28</sup>

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat atau benda yang dapat membantu dan memudahkan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi saat kegiatan belajar mengajar dari sumber (pendidik) kepada penerima (peserta didik).

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lenrz mengemukakan bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

### a. Fungsi atensi

Fungsi utama media visual adalah untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik agar berkonsentrasi terhadap isi pelajaran, yang berkaitan dengan makna visual yang disajikan atau yang menyertai teks materi pelajaran.

### b. Fungsi afektif

Fungsi media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang terdapat ilustrasi. Gambar atau simbol visual yang dapat membangkitkan emosi dan sikap peserta didik, seperti informasi mengenai permasalahan sosial atau ras.

### c. Fungsi kognitif

Fungsi media visual yang terlihat dari temuan-temuan penelitian, yang mengungkapkan bahwa simbol visual atau gambar dapat

---

<sup>28</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2, 2018, 105.

memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik yang kesulitan membaca untuk mengorganisasikan dan mengingat informasi tekstual dengan menyediakan konteks untuk memahami teks.<sup>29</sup>

Sedangkan menurut Arif Sadiman dalam Talizo Tafonao mengungkapkan beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Pemilihan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap peserta didik yang pasif.
- d. Dengan sifat peserta didik yang berbeda-beda serta lingkungan dan pengalaman yang berbeda pula, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama bagi setiap peserta didik, maka peserta didik akan mengalami banyak kesulitan jika semua itu harus diatasi sendiri, apalagi bila latar belakang lingkungan guru dan peserta didik juga berbeda. Hal ini dapat diatasi dengan kemampuan dalam:
  - 1) Memberikan rangsangan yang sama
  - 2) Mempersamakan pengalaman

---

<sup>29</sup> Amelia Putri Wulandari dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", 3932.

3) Mengarah pada persepsi yang sama.<sup>30</sup>

Dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam pendidikan.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran secara umum dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dengan demikian, pendidikan akan menjadi lebih efektif dan efisien. Sedangkan manfaat praktis media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga akan mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
- b. Media pembelajaran dapat mengarahkan dan meningkatkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan keinginan serta berdasarkan minat dan bakatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta

---

<sup>30</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", 107.

memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, Masyarakat, dan lingkungannya.

- e. Media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang banyak digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.<sup>31</sup>

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Junaidi, yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar
- h. Merubah peran pendidik kearah yang lebih positif dan produktif
- i. Media dapat membuat materi yang abstrak menjadi konkrit
- j. Media juga dapat mengatasi keterbatasan Indera.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Fifit Firmanda, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industry 4.0", *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0"*, Vol. 1 No. 1, 2018, 95.

<sup>32</sup> Juanidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, Vol. 3 No. 1, 2019, 53-55.

#### 4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana, dalam penggunaan media atau alat peraga hendaknya guru memperhatikan beberapa prinsip tertentu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

- a. Memilih jenis media yang tepat, artinya menentukan terlebih dahulu media yang cocok dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan
- b. Menetapkan atau mempertimbangkan subjek dengan tepat, artinya harus memperhatikan apakah media atau alat yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan peserta didik
- c. Menyajikan media atau alat tersebut dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaannya harus disesuaikan dengan tujuan, materi, metode, waktu, serta sarana dan prasarana yang tersedia
- d. Menempatkan atau mempertimbangkan media atau alat sesuai dengan waktu, tempat, dan situasi yang tepat berarti mengetahui kapan dan dalam kondisi apa media atau alat tersebut harus digunakan

Dalam hal ini, tidak setiap saat atau sepanjang proses pembelajaran harus selalu menampilkan atau menjelaskan materi menggunakan media atau alat pembelajaran.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007), 104

### C. Media Pembelajaran Interaktif

#### 1. Pengertian Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif yaitu jenis media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini dirancang untuk merangsang keterlibatan peserta didik dan mendorong pertukaran informasi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis.

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu perangkat lunak yang tersusun dari penggabungan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio yang disajikan secara interaktif untuk tujuan pengajaran. Secara umum kelebihan dari media pembelajaran interaktif ini yaitu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, pemakaian waktu pembelajaran dipersingkat, kualitas belajar peserta didik meningkat, dan proses belajar mengajar dapat berjalan dimana saja dan kapan saja serta dapat meningkatkan sikap belajar peserta didik.<sup>34</sup>

Menurut Cheng dalam Darmawaty mengatakan bahwa multimedia interaktif dirancang untuk menawarkan pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi dan menciptakan interaksi. Sedangkan menurut Heinich mengemukakan Kumpulan materi pembelajaran yang menyertakan lebih dari satu jenis media yang disusun dalam satu topik yang didalamnya terdapat film strip, slide, video-tape,

---

<sup>34</sup> Melissa Ananda Tambunan dan Pargaulan Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Site) Pada Materi Fungsi Di SMA Negeri 15 Medan", *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, Vol. 2 No. 10, 2022, 1521-1522.



rekaman, gambar, OHP, film pendek, peta, lembar kerja, grafik, bagan, brosur, objek nyata dan model.<sup>35</sup>

Media pembelajaran interaktif ini dapat berupa *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik yang dapat memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan lingkungan pembelajaran.<sup>36</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran yang tersusun dari berbagai elemen seperti teks, video, ataupun audio yang disajikan secara interaktif.

## 2. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari media pembelajaran konvensional. Beberapa karakteristik media pembelajaran interaktif yaitu:

### a. Partisipasi Aktif

Media pembelajaran interaktif mendorong partisipasi aktif dari peserta didik. Mereka tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga terlibat dalam kegiatan belajar, seperti menjawab pertanyaan, memecahkan masalah atau berpartisipasi dalam simulasi.

---

<sup>35</sup> Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi", *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2 No. 2, 2015, 190.

<sup>36</sup> Wigita Rezky Widjayanti dkk, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vo. 13 No. 1, 2019, 103.

b. *Feedback* Langsung

Memberikan *feedback* atau umpan balik langsung kepada peserta didik. Ini dapat membantu dalam memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka dengan segera. *Feedback* ini dapat bersifat otomatis dari sistem atau dapat melibatkan interaksi langsung dengan instruktur.

c. Fleksibilitas

Media pembelajaran interaktif seringkali fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu. Peserta didik dapat memilih cara belajar mereka sendiri atau mengakses materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri.

d. Simulasi dan Visualisasi

Menggunakan elemen simulasi dan visualisasi untuk membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik. Ini dapat mencakup animasi, simulasi interaktif, dan elemen visual lainnya yang memahamkan pemahaman konsep.

e. Keterlibatan Emosional

Menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan memotivasi. Dengan melibatkan peserta didik secara emosional, media pembelajaran interaktif dapat membantu mempertahankan minat mereka selama proses pembelajaran.

f. Akses Sumber Daya Eksternal

Memberikan akses langsung atau terintegrasi ke sumber daya eksternal, seperti tautan web, video atau materi referensi tambahan untuk memperluas pemahaman peserta didik.

g. Kustomisasi dan Personalisasi

Memungkinkan tingkat kustomisasi dan personalisasi untuk memenuhi kebutuhan belajar individu. Sistem ini dapat menyesuaikan tingkat kesulitan, memberikan konten tambahan, atau memberikan bantuan tambahan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

h. Kolaborasi

Mendorong kolaborasi antar peserta didik. Ini dapat melibatkan diskusi *online*, proyek kelompok, atau aktivitas lain yang membangun keterampilan sosial dan kolaboratif.

i. Pemantauan Kemajuan

Memberikan alat untuk memantau kemajuan belajar peserta didik. Dengan menyediakan laporan kemajuan, baik bagi peserta didik maupun instruktur, media pembelajaran interaktif dapat membantu menilai pencapaian dan mengidentifikasi area dimana perbaikan diperlukan.

Karakteristik terpenting pada media pembelajaran interaktif adalah bahwa peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti Pelajaran. Menurut Miarso paling sedikit ada tiga macam interaksi yang dapat diidentifikasi.

Pada tingkat pertama peserta didik dengan sebuah program, misalnya mengisi blanka pada teks yang terprogram. Tingkat berikutnya peserta didik berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa atau terminal komputer. Bentuk ketiga media interaktif adalah mengatur interaksi antar peserta didik secara teratur tetapi tidak terprogram.<sup>37</sup>

### 3. Model-Model Media Pembelajaran Interaktif

Dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam menyampaikan sebuah materi salah satunya media interaktif. Tentunya media interaktif ini dapat membantu memudahkan proses belajar peserta didik dengan gaya belajar visual.

Media interaktif menggunakan sistem pengiriman pembelajaran yang direkam secara visual, suara dan bahan video yang disajikan dibawah *control computer* untuk tinjauan yang tidak hanya melihat dan mendengar gambar dan suara tetapi juga membuat tanggapan aktif.

Oleh karena itu, dengan perkembangan zaman ini ada beberapa model multimedia interaktif yang dapat digunakan diantaranya:

#### a. *Game*

*Game* merupakan suatu alat yang sering digunakan untuk bermain dengan aturan-aturan tertentu. *Game* merupakan permainan menggunakan media elektronik berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin supaya para pemain dapat mendapatkan kepuasan batin saat bermain. Dalam pembuatan *game* tingkat kesulitannya dapat

---

<sup>37</sup> Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi", 190.

bervariasi, mulai dari tingkat kesulitan yang sangat sederhana dan mudah dipahami, tingkat menengah, hingga tingkat mahir.

Dengan adanya tingkatan-tingkatan tersebut, peserta didik tidak akan dapat memasuki level berikutnya yang lebih tinggi apabila tidak dapat menyelesaikan level bawah. Hal ini dapat membantu pendidik menilai sejauh mana peserta didik menangkap materi.

b. CD Interaktif

CD Interaktif merupakan media yang menggunakan *Compact Disk* (CD) untuk menyatukan dan menjalankan animasi yang berupa suara, video, teks dan program. Dengan CD interaktif ini, peserta didik dapat dengan aktif mempelajari materi dan menumbuhkan kemandirian belajar. Selain itu, peserta didik juga lebih termotivasi untuk belajar. Kemasan CD interaktif dengan multimedia juga lebih menarik perhatian peserta didik.

Dalam CD interaktif, tidak hanya kelengkapan materi yang ada di dalamnya. Kuis-kuis untuk latihan pun tersedia di dalam CD. Sehingga peserta didik tidak hanya membaca namun juga berlatih memecahkan masalah dari kuis-kuis tersebut. Selain itu peserta didik juga dapat memutar berulang-ulang sehingga materi yang tersaji dalam CD dapat benar-benar dipahami.

c. Aplikasi Program

Aplikasi program adalah suatu perangkat lunak didalam komputer untuk mengelola data yang menggunakan aturan dan ketentuan bahasa pemrograman. Aplikasi program dibuat untuk

memudahkan suatu pekerjaan. Dengan menggunakan berbagai aplikasi program ini dapat memudahkan peserta didik untuk mengakses berbagai materi. Tampilan aplikasi yang menarik menggunakan gambar-gambar dan grafik menumbuhkan motivasi tersendiri bagi peserta didik untuk terus belajar, terutama bagi peserta didik yang dengan gaya belajar visual.<sup>38</sup>

#### 4. Aspek Penilaian Multimedia Pembelajaran

Walker & Hess dalam buku Azhar Arsyad menetapkan kriteria untuk meninjau perangkat lunak media pembelajaran berdasarkan tiga aspek, yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional, dan kualitas teknis.

- e. Aspek isi dan tujuan meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat atau perhatian, dan keadilan.
- f. Aspek intruksional meliputi memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas intruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi intruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak bagi peserta didik, dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
- g. Aspek kualitas teknis meliputi keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan atau tayangan, kualitas penayangan jawaban, kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas pendokumentasiannya.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Saas Asela dkk, "Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual", *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(7), Desember 2020, 1300.

<sup>39</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 219.

Aspek penilaian inilah yang akan dijadikan pedoman dalam menyusun instrumen validasi media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan.

#### ***D. Articulate Storyline***

*Articulate storyline* merupakan sebuah *software* atau perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai media pendukung pembelajaran. *Software articulate storyline* dapat digunakan dalam mempresentasikan sebuah pembelajaran, dengan berbasis *e-learning software* ini dapat menghadirkan sebuah *storyline project* yang menggabungkan semua alat media baik visual, audio, maupun audio visual, serta dapat memanfaatkan fasilitas publikasi berupa HTML5, CD, .swf, dan *website*.<sup>40</sup>

Menurut Saski dan Sudarwanto, *articulate storyline* ialah perangkat lunak menggunakan sistem *e-learning* yang berfungsi untuk sarana pembantu pembelajaran dengan desain yang interaktif. Perangkat lunak ini diproduksi oleh perusahaan yang berjalan pada bidang *e-learning* yaitu Perusahaan *Articulate*. Terdapat beberapa format publikasi dari perangkat lunak ini yaitu .swf, dan .exe, sehingga mudah disimpan pada laptop atau komputer. *Articulate storyline* mempunyai tampilan seperti *Microsoft powerpoint* dan dapat dirancang secara *offline*, sehingga dapat memudahkan pengguna pemula.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Darnawati dkk, "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline", *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 1 No. 1, 2019, 10.

<sup>41</sup> Nabilah Hamudiana Saski dan Tri Sudarwanto, "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran", *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, Vol. 9 No. 1, 2021, 1119.

*Articulate storyline* merupakan aplikasi untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, *articulate storyline* ini memiliki fungsi sebagai media presentasi. Aplikasi *articulate storyline* ini merupakan aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Aplikasi ini cukup mudah dibuat karena tampilannya hampir mirip dengan *PowerPoint*. *Articulate storyline* dapat dipublikasikan sesuai dengan keinginan pengguna. Aplikasi ini dapat diakses melalui internet karena didukung format HTML5 dan dapat diakses baik melalui komputer maupun *smartphone*.<sup>42</sup>

*Articulate storyline* merupakan *software* yang mempunyai fitur yang hampir mirip dengan *microsoft powerpoint*. Perangkat lunak ini dilengkapi lebih banyak fitur yang dapat menambah interaksi peserta didik. *Slide* yang dapat didesain dengan menarik dapat membantu memberikan rangsangan pemahaman kepada peserta didik.<sup>43</sup>

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *articulate storyline* adalah perangkat lunak yang berfungsi sebagai pendukung pembelajaran yang hampir mirip dengan *Microsoft powerpoint* dengan sistem *e-learning*. Hasil publikasi dari perangkat lunak ini berupa HTML5, CD, .swf, .exe, dan *website*. Selain itu perangkat ini juga memiliki fitur yang mudah dioperasikan dan didesain dengan menggabungkan visual, audio, dan audio visual sebagai media interaktif. Pemanfaatannya dapat meningkatkan interaksi, pemahaman dan aktivitas belajar peserta didik.

---

<sup>42</sup> Cahyani Hadza Nabilah dkk, "Development of Learning Media Based on Articulate Storyline", *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, Vol. 1 No. 2, 2020, 81.

<sup>43</sup> Rianto, "Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3", *Indonesian Language Education and Literature*, Vol. 6 No. 1, 2020, 85.



Keunggulan dari *Articulate Storyline* ini yaitu:

- a. Dapat meningkatkan interaksi aktivitas dan pemahaman peserta didik.
- b. Memberikan kemudahan desain dan pengoprasian ketika pembelajaran.
- c. Dapat menambah pemahaman peserta didik dengan menyisipkan materi dengan memanfaatkan fitur berupa tulisan, suara, dan video mengenai materi yang akan diajarkan.
- d. Mampu menambah kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif.
- e. Dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
- f. Dengan fitur desain yang mirip *Microsoft powerpoint* sehingga dapat mudah digunakan oleh pemula.
- g. Publikasi hasil desain yang telah dibuat dapat diubah menjadi berbasis *website* yang mempermudah guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.<sup>44</sup>

Kelemahan dari *Articulate Storyline* ini yaitu:

- a. Jika *slide* yang didesain sebelumnya melalui *software articulate storyline* terlalu banyak, maka tidak dapat dirubah ke dalam bentuk *website*.
- b. Tidak bisa dipakai di semua komputer. *Articulate storyline* tidak tersedia untuk Mac, dan hanya tersedia untuk sistem operasi Windows.
- c. Di *smartphone* tampilan media yang disajikan tidak bisa sepenuhnya menjadi *full screen*, sehingga terdapat margin atau batas layar dari

---

<sup>44</sup> Juhaeni, Safaruddin, dan Zuha Prisma Salsabila, "Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah", *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 8 No. 2, 2021, 155-156.

*smartphone*. Namun semuanya dapat berfungsi dengan baik dari segi konten media.

- d. *Articulate storyline* dapat menambah *backsound* pada *slide/layer* yang ingin ditambahkan. Namun, jika ingin menjalankan *backsound* terus menerus di seluruh media, maka harus menambahkan *script* tertentu untuk menyiasatinya.<sup>45</sup>

### E. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan sebuah mata Pelajaran yang digunakan di kelas mulai dari tahun pelajaran 2022-2023, bersamaan dengan Kurikulum Merdeka yang sebelumnya memiliki nama PPKN. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan moral dan menunjukkan kepada mereka bagaimana menggunakannya di rumah dan sekolah.<sup>46</sup>

Pendidikan Pancasila ini memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuhkembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Pendidikan Pancasila berisi elemen: Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki kedudukan strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan

---

<sup>45</sup> Siti Vivi Junpahira dan Triesninda Pahlevi, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam Gresik”, *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 11 No. 2, 2023, 155.

<sup>46</sup> Nur Fatimah, Gigit Mujianto dan Kholiq Yudiantoro, “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Siswa Kelas IB SDN 02 Girimoyo Malang Melalui Problem Based Learning”, 77

Pancasila kepada setiap warga negara, dengan menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai bintang penuntun untuk mencapai Indonesia emas.

Tujuan Pendidikan Pancasila bagi peserta didik sekolah dasar yaitu peserta didik sekolah dasar mampu:

1. Berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui sikap mencintai sesama manusia, mencintai negara dan lingkungannya untuk mewujudkan persatuan dan keadilan sosial.
2. Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, serta mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menganalisis konstitusi dan norma yang berlaku, serta menyelaraskan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di tengah-tengah masyarakat global.
4. Memahami jati dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbhineka, serta mampu bersikap adil dan tidak menbeda-bedakan jenis kelamin, SARA (Suku, Agama, Ras, Antargolongan), status sosial ekonomi, dan penyandang disabilitas.
5. Menganalisis karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal masyarakat sekitarnya, dengan kesadaran dan komitmen untuk menjaga lingkungan, mempertahankan keutuhan wilayah NKRI, serta berperan aktif dalam kancah global.

Karakteristik Pendidikan Pancasila yaitu:

1. Wahana pengembangan pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan untuk mewujudkan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka membangun peradaban bangsa Indonesia.
2. Wahana edukatif dalam pengembangan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen NKRI.
3. Wahana untuk mempraktikkan perilaku gotong royong, kekeluargaan, dan keadilan sosial yang dijiwai nilai-nilai Pancasila guna terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika.
4. Berorientasi pada penumbuhkembangan karakter peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas dan baik serta memiliki wawasan kebangsaan yang menekankan harmonisasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
5. Berorientasi pada pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik untuk menjadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan yang amanah, jujur, cerdas, dan bertanggung jawab.<sup>47</sup>

#### **F. Kekayaan Suku Bangsa**

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang besar. Bangsa Indonesia terdiri atas beragam suku, budaya, agama, dan kepercayaan. Namun, bangsa Indonesia memiliki persatuan dan kesatuan yang sangat kuat. Hal tersebut

---

<sup>47</sup> Ni Putu Candra Prastya Dewi, "Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas 1 Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Jenjang Sekolah Dasar", 134.

tercermin dari sifat dan watak bangsa yang Bhinneka Tunggal Ika. Bhinneka Tunggal Ika merupakan semboyan negara Indonesia. Semboyan tersebut menggambarkan kondisi Indonesia yang mempunyai budaya yang beragam tetapi harus tetap bersatu. Bhinneka Tunggal Ika memiliki arti walaupun berbeda-beda tetap satu jua. Perbedaan yang ada di Indonesia meliputi pakaian adat, rumah adat, lagu daerah, suku bangsa dan lain-lain. Nah pada kesempatan kali ini kita akan belajar mengenai keberagaman suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, bahasa daerah dan lagu daerah yang ada di Pulau Jawa.

Pulau Jawa memiliki enam provinsi, yaitu Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, dan Jawa Timur. Terdapat berbagai macam suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, bahasa daerah dan lagu daerah yang ada di Pulau Jawa, diantaranya yaitu:

a. Suku Bangsa

Suku bangsa adalah sekelompok manusia yang memiliki kesatuan dalam budaya dan terikat oleh kesadaran akan identitas. Masing-masing suku bangsa menempati daerah yang berbeda-beda di seluruh Indonesia dengan budaya dan bahasa yang berbeda-beda pula. Hal ini memberikan keberagaman bagi Indonesia. Berikut beberapa nama suku bangsa yang ada di Pulau Jawa:

- 1) Banten: Baduy
- 2) DKI Jakarta: Betawi
- 3) Jawa Barat: Sunda
- 4) Jawa Tengah: Samin

- 5) DI Yogyakarta: Jawa
- 6) Jawa Timur: Madura

b. Pakaian Adat

Keberagaman di Indonesia salah satunya meliputi keberagaman pakaian adat. Pakaian adat menunjukkan ciri khas tertentu yang dimiliki daerah tersebut. Berikut beberapa nama pakaian-pakaian adat yang ada di Pulau Jawa beserta daerah aslinya:

- 1) Banten: Baju Pangsi
- 2) DKI Jakarta: Kebaya Encim, Sadariah
- 3) Jawa Barat: Pakaian Adat Bedahan
- 4) Jawa Tengah: Kebaya Jawa
- 5) DI Yogyakarta: Surjan
- 6) Jawa Timur: Pesa'an

c. Rumah Adat

Rumah adat juga merupakan salah satu keberagaman yang ada di Indonesia. Rumah adat digunakan oleh penduduk setempat sebagai tempat tinggal. Berikut beberapa nama rumah adat yang ada di Pulau Jawa:

- 1) Banten: Sulah Nyanda
- 2) DKI Jakarta: Rumah Kebaya
- 3) Jawa Barat: Jolopong
- 4) Jawa Tengah: Joglo
- 5) DI Yogyakarta: Joglo
- 6) Jawa Timur: Joglo

d. Tarian Daerah

Tarian daerah atau tradisional adalah suatu tarian yang berasal dari Masyarakat suatu daerah yang sudah turun-temurun dan telah menjadi budaya masyarakat setempat. Berikut beberapa nama tarian daerah yang ada di Pulau Jawa:

- 1) Banten: Tari Rampak Bedug
- 2) DKI Jakarta: Tari Topeng Betawi
- 3) Jawa Barat: Tari Jaipong
- 4) Jawa Tengah: Tari Gambyong
- 5) DI Yogyakarta: Tari Bedhaya
- 6) Jawa Timur: Tari Remo

e. Lagu Daerah

Lagu daerah adalah lagu khas yang dimiliki suatu daerah. Perbedaan dari setiap lagu daerah terletak pada syair, nada, dan iramanya. Berikut adalah beberapa nama lagu daerah di Pulau Jawa:

- 1) Banten: Tong Sarakah
- 2) DKI Jakarta: Kicir-Kicir
- 3) Jawa Barat: Es Lilin
- 4) Jawa Tengah: Suwe Ora Jamu
- 5) DI Yogyakarta: Gambang Suling
- 6) Jawa Timur: Rek Ayo Rek

f. Bahasa Daerah

Bahasa daerah digunakan sebagai alat komunikasi yang digunakan di suatu daerah tertentu. Berikut beberapa nama bahasa daerah yang ada di Pulau Jawa:

- 1) Banten: Bahasa Sunda
- 2) DKI Jakarta: Bahasa Betawi
- 3) Jawa Barat: Bahasa Sunda
- 4) Jawa Tengah: Bahasa Jawa
- 5) DI Yogyakarta: Bahasa Jawa
- 6) Jawa Timur: Bahasa Madura

## G. Pemahaman Peserta Didik

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham yang memiliki arti mengerti benar dalam suatu hal. Paham merupakan proses, perbuatan dan cara memahami.<sup>48</sup> Anas Sudjiono mengemukakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat. Dalam kata lain memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai sudut pandang. Pemahaman juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang disertai dengan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan-tujuan pembelajaran.

---

<sup>48</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), 965.



Menurut Djalaali mengemukakan bahwa pemahaman adalah kemampuan untuk menginterpretasikan atau mengulang informasi dengan bahasa sendiri. Astuti & Dasmo mengatakan bahwa pemahaman merupakan bagian ranah kognitif yang tingkatannya lebih tinggi dari pengetahuan, serta merupakan dasar membangun wawasan.<sup>49</sup> Selain itu Kevin Seifert menyatakan pemahaman adalah suatu kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang sudah diingat kurang lebih sama dengan yang sudah di ajarkan dan sesuai dengan maksud penggunaannya.<sup>50</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa apabila peserta didik dikatakan paham jika ia dapat memberikan penjelasan serta uraian terkait dengan materi atau suatu hal dari yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri.

b. Indikator pemahaman

Untuk memperjelas pengertian dari pemahaman maka akan dijelaskan beberapa indikatornya. Berikut beberapa indikator pemahaman:<sup>51</sup>

1) Menjelaskan kembali

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik mampu menjelaskan kembali materi yang dipelajari.

2) Menguraikan dengan kata-kata sendiri

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik mampu menguraikan atau menjelaskan kembali materi Pelajaran yang telah

---

<sup>49</sup> Nukke Deliany, Asep Hidayat, dan Yeti Nurhayati, "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar", *Educare*, 2019, 90-97.

<sup>50</sup> Kelvin Seifert, *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*, (Yogyakarta: Irasod, 2007), Cet 1, 151.

<sup>51</sup> W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran edisi revisi*, (Jakarta: Grasindo, 1999), 246.

disampaikan dengan kata-katanya sendiri yang mempunyai arti atau makna yang sama.

3) Merangkum

Peserta didik mampu meringkas atau meresume uraian materi pelajaran dari guru maupun dari diskusi kelompok dengan kandungan makna yang ada dalam materi.

4) Memberikan contoh

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik mampu memberikan contoh dari suatu peristiwa yang berkaitan dengan materi.

5) Menyimpulkan

Peserta didik mampu menemukan inti dari materi yang telah dipelajari.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman

Pemahaman merupakan salah satu bagian dari hasil belajar sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar juga sama dengan faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman secara rinci, yaitu:

1) Faktor internal

Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik diantaranya faktor psikologi peserta didik meliputi intelegensi, minat dan perhatian, bakat, serta kematangan peserta didik. Adapun penjelasan faktor-faktor diantaranya:

a) Intelegensi

Intelegensi/kecerdasan merupakan salah satu faktor yang berpengaruh pada prestasi belajar peserta didik. Intelegensi ini ada dua tingkatan yakni kecerdasan sebagai kemampuan untuk memahami informasi yang membentuk pengetahuan dan kesadaran. Dan kecerdasan sebagai kemampuan untuk memproses informasi sehingga masalah-masalah dapat dipecahkan dan dengan demikian pengetahuan akan bertambah.<sup>52</sup> Sehingga semakin tinggi intelegensi/IQ maka akan semakin tinggi juga hasil belajarnya.

b) Minat

Minat adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu. Sedangkan perhatian adalah melihat dan mendengarkan dengan baik dan teliti terhadap sesuatu. Perhatian bisa dipupuk dengan memberikan stimulus yang baru, beraneka ragam atau berorientasi tinggi.<sup>53</sup> Dengan demikian jika peserta didik mempunyai minat dan perhatian terhadap materi maka akan memberikan hasil yang positif pada hasil belajarnya.

c) Bakat

Setiap orang pasti mempunyai bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ketinggian tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Maka bakat adalah kemampuan

---

<sup>52</sup> Nur Uyun, Ina Magdalena, dan Zahra Maulida, "Definisi Sejarah Teori Intelegensi," *Jurnal Sosial Teknologi* 1, no. 10 (2021): 1–145.

<sup>53</sup> S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), 180.

potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Sehingga bakat sangat erat kaitannya dengan prestasi belajar.

d) Motif

Motif merupakan dorongan yang membuat seseorang berbuat sesuatu. Motif selalu mendasari dan mempengaruhi setiap usaha serta kegiatan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Motif yang kuat akan mempunyai pengaruh terhadap seberapa besar usaha dan kegiatan untuk mencapai tujuan belajar.

e) Kematangan

Kematangan adalah suatu fase dalam pertumbuhan seseorang anak menjadi baik, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Hal tersebut dapat dilihat dari sudah sempurnanya organ tubuh seperti dengan tangan anak bisa menulis, dengan kaki yang kuat anak bisa berjalan dan dengan otaknya seorang anak bisa berfikir dan lain sebagainya.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri atau faktor yang mendukung hasil belajar pada diri peserta didik diantaranya faktor keluarga, kurikulum, metode mengajar, guru, sarana dan fasilitas, lingkungan. Adapun penjelasan dari faktor tersebut adalah:

a) Faktor keluarga

Keluarga merupakan faktor yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Karena peran orang tua akan mewarnai sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya.

b) Kurikulum

Tanpa kurikulum proses pembelajaran tidak dapat berlangsung karena guru harus menyampaikan materi yang sesuai dengan kurikulum yang ada. Karena muatan kurikulum mempengaruhi intensitas dan frekuensi belajar peserta didik.

c) Metode mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode guru yang kurang baik akan mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didik dan belajar peserta didik. Sehingga dalam proses pembelajaran seorang guru harus kreatif dalam memilih metode mengajar di dalam suatu instansi atau lembaga pendidikan.

d) Guru

Peranan guru dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi hasil belajar karena hampir seluruh aktifitas yang dilakukan oleh peserta didik sangat tergantung pada guru. Adapun peranan guru dalam proses pembelajaran diantaranya: guru sebagai demonstrator, pengelola kelas, fasilitator, mediator, evaluator.

e) Sarana dan fasilitas

Sarana juga menjadi salah satu faktor pendukung, yakni untuk mempermudah pengelola dan meningkatkan kenyamanan suatu lembaga pendidikan untuk penggunaannya. Fasilitas juga sebagai pendukung proses pembelajaran. Sehingga apabila suatu lembaga pendidikan memiliki fasilitas yang memadai, maka proses pembelajaran akan lebih mudah.

f) Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan peserta didik yang tidak dapat dipisahkan. Lingkungan dapat dibedakan menjadi dua yaitu lingkungan alam dan lingkungan sosial.

Lingkungan alam merupakan lingkungan tempat tinggal peserta didik hidup dan berusaha didalamnya yang berkaitan dengan keadaan suhu dan kelembapan udara. Hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar karena dengan adanya udara segar akan menjadikan peserta didik nyaman untuk mengikuti proses pembelajaran.

Sedangkan Lingkungan sosial merupakan lingkungan tempat tinggal peserta didik yang ada dalam masyarakat. Berbagai norma-norma yang ada dalam masyarakat akan berpengaruh terhadap perilaku peserta didik.

## **H. Karakteristik Peserta Didik Kelas III**

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

Karakteristik peserta didik merupakan keseluruhan pola kelakuan atau kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dari lingkungan, sehingga menentukan aktivitasnya dalam mencapai cita-cita atau tujuannya.<sup>54</sup> Informasi terkait karakteristik peserta didik sangat diperlukan untuk kepentingan-kepentingan dalam perancangan pembelajaran. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Ardhana dan Asri Budiningsih dalam Dhea Paramita bahwa karakteristik peserta didik adalah salah satu variabel dalam desain pembelajaran yang biasanya didefinisikan sebagai latar belakang pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik, termasuk aspek-aspek lain yang ada pada diri mereka seperti kemampuan umum, ekspektasi terhadap pembelajaran dan ciri-ciri jasmani serta emosional peserta didik yang memberikan dampak terhadap keefektifan belajar.<sup>55</sup>

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman atas karakteristik peserta didik dimaksudkan untuk mengenali ciri-ciri dari setiap peserta didik yang nantinya akan menghasilkan berbagai data terkait siapa peserta didik dan sebagai informasi penting yang nantinya akan dijadikan pijakan dalam menentukan berbagai metode yang optimal guna mencapai keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Menurut Jean Piaget seorang psikolog menyatakan bahwa anak mampu membangun dunia mereka sendiri karena mereka mampu untuk mengolah informasi berdasarkan lingkungan sekitarnya. Dalam usia 7-11 tahun anak-

---

<sup>54</sup> Hani Hanifah dan Aris Setiawan Adji, "Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran", *Manazhim: Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 2 No. 1, 2020, 10-11.

<sup>55</sup> Dhea Paramita dkk, "Pendampingan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran SMP Istiqomah Sambas Purbalingga", *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, Vol. 9 No. 1, 2022, 122.

anak mulai mampu mengandalkan logikanya untuk mengganti cara berfikirnya yang semula bersifat primitive sekarang harus membutuhkan model yang konkret. Menurut Piaget perkembangan kognitif memiliki empat tahap, yaitu:

a. Tahap Sensori-motor (0-2 tahun)

Pada tahap ini, bayi memahami dunia melalui koordinasi pengalaman sensorik (penglihatan dan pendengaran) dengan Tindakan motorik (meraih menyentuh). Pada tahap perkembangan ini, seorang anak kecil menyadari bahwa peristiwa dan objek terjadi secara alami melalui tindakan mereka sendiri.

b. Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Anak sudah dapat memahami realitas lingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol. Cara berfikir anak pada tahap ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini ditandai dengan ciri-ciri:

- 1) *Transductive reasoning*, yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis
- 2) Ketidak jelasan hubungan sebab akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab-akibat secara tidak logis
- 3) *Animisme*, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya
- 4) *Artificialism*, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia



- 5) *Perceptually bound*, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar
- 6) *Mental experiment*, yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya
- 7) *Centration*, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya
- 8) *Egocentrisme*, yaitu anak melihat dunia lingkungannya menurut kehendak dirinya.

c. Tahap Operasional Konkrit (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap *animism* dan *artificialisme*. *Egocentrisnya* berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.

d. Tahap Operasional Formal (11 tahun keatas)

Pada tahap ini, anak dapat menggunakan pembelajaran konkret mereka untuk menciptakan ide-ide yang lebih maju. Pada tahap ini anak sedang berkembang karena dapat berpikir secara abstrak dan tidak lagi harus menggunakan hal atau peristiwa nyata untuk membimbing pikirannya.

Peserta didik Sekolah Dasar masuk pada tahap ketiga, yaitu tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak mulai mampu mengurutkan,

mengklasifikasikan, mempertimbangkan sesuatu sebagai solusi pemecahan masalah, mengenal hubungan timbal balik dan menerjemahkan konsep yang diketahui ke dalam kehidupan nyata.<sup>56</sup>

Untuk mengembangkan potensi peserta didik maka seorang pendidik harus mengetahui tugas dan perkembangan peserta didik. Terdapat beberapa tugas perkembangan peserta didik, yaitu:

- a. Mengembangkan konsep yang dibutuhkan dalam proses kehidupan sehari-hari
- b. Mengembangkan nilai, moral dan kata hati
- c. Menggapai kebebasan pribadi
- d. Menumbuhkembangkan sikap terhadap kelompok dan institusi sosial.

Pada peserta didik kelas rendah ini akan terjadi perkembangan keterampilan *social-help skills* dan keterampilan *play skill*. *Social-help skills* berfungsi untuk mengembangkan keterampilan membantu peserta didik seperti membantu orang lain. *Social-help skills* akan mampu menciptakan suasana perasaan peserta didik menjadi lebih berharga dan merasa lebih berguna sehingga pada fase ini peserta didik akan lebih menyukai pembelajaran yang bersifat kooperatif. Pada fase ini peserta didik kelas rendah juga telah menampakkan keakuanya seperti jenis kelamin, bersahabat, berbagi, mandiri dan mampu berkompetisi dengan teman sebaya.

Untuk *play skill* berkaitan dengan kemampuan motorik peserta didik seperti berlari, menangkap, melempar dan bermain keseimbangan. Peserta didik yang memiliki keterampilan ini dapat melakukan penyesuaian terhadap

---

<sup>56</sup> Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematika Pada Anak Usia Sekolah Dasar", *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Vol. 13 No. 1, 2020, 121-127.

lingkungannya. Pada fase ini peserta didik mampu untuk melompat, bermain sepatu roda, menangkap bola dan mengkoordinasikan antara gerakan tangan dan mata seperti kegiatan menggunting.

Pada fase ini pertumbuhan fisik peserta didik kelas rendah telah mencapai tingkat kematangan. Peserta didik mampu mengkoordinasikan keseimbangan tubuh. Pada perkembangan emosional, peserta didik kelas rendah mampu untuk mengelola atau mengontrol emosi, berekspresi, mampu menentukan hal yang benar dan yang salah serta mampu untuk dapat berpisah dengan orangtua. Untuk perkembangan kognitif peserta didik kelas rendah dapat dilihat dari kemampuan peserta didik untuk mengelompokkan obyek, melakukan seriasi, banyaknya kosa kata, sudah mulai berminat terhadap tulisan angka, aktif berbicara dan telah mengetahui makna sebab dan akibat.<sup>57</sup>

Dapat disimpulkan bahwa karakter peserta didik kelas 3 yang sedang dalam tahap operasional konkret dimana kemampuan kognitif semakin meningkat, dan sudah bisa memecahkan masalah yang lebih rumit karena anak sudah cukup memiliki banyak pengetahuan, wawasan dan pengalaman dari proses-proses sebelumnya. Pada tahap ini anak sudah mulai memiliki pemikiran yang lebih jauh dalam berkhayal terhadap suatu objek yang digambarkan. Selain itu juga sudah dapat memahami sebab-akibat terjadinya sesuatu dan dapat mencari solusi dalam memecahkan suatu masalah, tetapi masih membutuhkan bantuan dari guru maupun teman sebaya.

---

<sup>57</sup> Riri Zulvira, Neviyari dan Irdamurni, "Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5 No. 1, 2021, 1848.