

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengembangan

Kata Pengembangan berasal dari bahasa Inggris, yaitu *development* yang berarti pengembangan, pembangunan, perkembangan, pembinaan, atau eksploitasi. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), definisi pengembangan adalah proses, cara, atau perbuatan pengembangan.

Pengembangan adalah mengembangkan suatu produk yang disusun sebaik mungkin sehingga menjadi lebih efektif yang ditunjukkan untuk pembelajaran. Jika dilihat dari banyaknya manfaat yang dihasilkan dari sebuah pengembangan media, dapat dikatakan bahwa pengembangan dapat membantu setiap kegiatan yang dibutuhkan oleh manusia terutama pada dunia pendidikan<sup>20</sup>. Pengembangan adalah salah satu upaya yang dilakukan oleh seorang guru dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dengan adanya media membantu memudahkan guru untuk menyampaikan pembelajaran sehingga peserta didik mudah untuk memahami materi. Karena usaha untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas perlu dilakukan pengembangan media yang baik dan tepat<sup>21</sup>.

Secara umum pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan dalam penyampaian pesan-pesan atau materi pelajaran

---

<sup>20</sup> Aulia Putry dkk., "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 (April 2023): hlm. 804-805.

<sup>21</sup> Utari Akhir Gusti, Rismawati, dan Hufa Weno Artha, "Pengembangan Smart Backgammon Berbasis Literasi Lingkungan untuk Peserta Didik SD/MI," *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa* 12, no. 1 (Mei 2022): hlm. 8.

kepada peserta didik dengan lebih mudah difahami, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik. Namun, secara khusus penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar, menumbuhkan sikap dan ketrampilan peserta didik, memberikan motivasi belajar kepada peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar<sup>22</sup>.

## **B. Media Pembelajaran**

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

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah atau perantara. sedangkan dalam bahasa arab Media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan<sup>23</sup>. Dapat diartikan juga sebagai alat atau saluran yang digunakan dalam proses pembelajaran dan mencakup berbagai macam perangkat yang digunakan oleh guru untuk mengajar, serta sarana yang mengantarkan informasi dari sumber belajar ke peserta didik. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat meningkatkan proses pengajaran dengan memperjelas pesan yang telah

---

<sup>22</sup> “Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran - Pendidikan Untuk Semua (P.U.S),” diakses 2 Oktober 2023, <https://sites.google.com/a/students.unnes.ac.id/pus/page-1/tujuan-penggunaan-media-pembelajaran>.

<sup>23</sup> Yogi Agung Prasetyo, *Pengembangan Media Pembelajaran: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web* (Yogi Agung Prasetyo, 2020), Hlm.16.

disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai lebih efektif dan efisien<sup>24</sup>.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi dalam konteks pembelajaran, dimana pembelajaran tersebut merujuk pada proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan materi pembelajaran. Salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan efektif, sehingga dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan lebih baik dan lebih efisien. Media pembelajaran juga memiliki peran yang penting dalam menginspirasi minat belajar peserta didik, mengubah konsep yang abstrak mejadi lebih konkret, serta dapat menggunakan peserta didik untuk memiliki motivasi belajar dengan baik sehingga peserta akan terangsang untuk melaksanakan proses pembelajaran<sup>25</sup>.

Menurut *National Education Assocation* (NEA) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah perangkat yang dapat didengar, dilihat, dibaca, beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Pendapat kedua dikemukakan oleh Heinich media pembelajaran merupakan alat saluran komunikasi seperti film, televisi, diagram, media cetak (printed material), komputer, dan instruktur. Sedangkan Daryanto mengemukakan bahwa media

---

<sup>24</sup> Cecep Kustandi M.Pd dan Dr Daddy Darmawan M.Si, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Prenada Media, 2020), Hlm.6.

<sup>25</sup> Cepy Riyana, *MEDIA PEMBELAJARAN* (KEMENAG RI, t.t.), Hlm.9.

pembelajaran merupakan segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan<sup>26</sup>.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas mengenai media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagi saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menemukan informasi baru pada diri peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dapat diciptakan dengan baik. Dan termasuk salah satu aspek yang harus di kuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya.

## 2. Prinsip Media Pembelajaran

Dalam buku Marlina, M.Pd., Menurut sanjaya Prinsip media yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran di SD/MI terdiri atas prinsip pemilihan media pembelajaran dan prinsip penggunaan media pembelajaran.

### a. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran di SD/MI, diantaranya sebagai berikut:

---

<sup>26</sup> Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik," *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8, no. 1 (2011): Hlm.20, <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.

- 1) Tentukan media berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 2) Pemilihan media konsepnya harus terdefinisi dengan baik dan jelas.
- 3) Pemilihan media sesuaikan dengan karakteristik peserta didik,.
- 4) Pemilihan media harus disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik dan kemampuan guru, serta pertimbangkan kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu yang tersedia untuk keperluan pembelajaran.

Selain prinsip yang telah di paparkan diatas, ada beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran di SD/MI yang tepat, yaitu dirumuskan dengan kata *ACTION* (*Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, dan Novelty*).

#### 1) *Access*

Pertimbangan utama dalam pemilihan media adalah kesediaan akses. Kita perlu memastikan bahwa media yang ingin kita gunakan dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik. Contohnya: jika kita ingin memanfaatkan media internet kita harus terlebih dahulu memeriksa apakah ada infrastruktur yang memungkinkan koneksi internet. Aspek akses juga melibatkan pertimbangan kebijakan seperti apakah peserta didik diizinkan untuk menggunakannya.

## 2) *Cost*

Ketika pembuatan media pembelajaran Biaya juga harus dipertimbangkan. Terdapat berbagai jenis media yang dapat kita pilih, dan yang lebih canggih biasanya memiliki harga yang lebih tinggi. Namun, kita perlu mengatur tingkat keuntungan yang diperoleh sehubungan dengan biaya yang dikeluarkan. Karena Semakin banyak orang yang menggunakan media tersebut, maka biaya per unit dari media tersebut akan semakin rendah.

## 3) *Technology*

Ketika kita memilih minat terhadap suatu jenis media, penting untuk mempertimbangkan ketersediaan dan kemudahan penggunaan teknologi yang terkait. Karena jika kita ingin memanfaatkan media kita harus memperhatikan apakah teknologi yang dibutuhkan tersedia dan dapat digunakan dengan mudah dan memadai.

## 4) *Interactivity*

Media yang efektif adalah yang memungkinkan komunikasi dua arah atau interaksi. Setiap jenis pembelajaran yang dirancang tentu memerlukan media yang cocok sesuai dengan tujuannya.

## 5) *Organization*

Hal yang perlu dipertimbangkan adalah bagaimana dukungan organisasi terhadap hal ini. Apakah pimpinan sekolah memberi dukungan dan bagaimana struktur organisasinya.

6) *Novelty*

Pertimbangan penting dalam memilih media adalah seberapa baru dan menariknya media tersebut, karena media yang lebih baru cenderung lebih baik dan menarik bagi peserta didik.

b. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip utama yang harus diperhatikan saat menggunakan media pembelajaran di SD/MI dalam setiap kegiatan pembelajaran adalah bahwa media digunakan dan diarahkan dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebuatuhan peserta didik. Agar media pembelajaran ingin benar-benar efektif dalam pengajaran peserta didik, maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan diantaranya yaitu:

- 1) Guru harus memilih dengan cermat media yang sesuai dan mengarahkannya secara tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media bukan hanya untuk hiburan atau sebagai alat bantu pengajaran semata, tetapi untuk mendukung proses pembelajaran sesuai dengan saran yang ingin dicapai.
- 2) Media yang dipilih harus relevan dengan pembelajaran yang disampaikan setiap materi pembelajaran memiliki karakteristik dan tingkat kompleksitasnya sendiri. Oleh karena itu, pemilihan media harus disesuaikan dengan tingkat kompleksitas materi.

- 3) Media pembelajaran harus mempertimbangkan minat, kebutuhan, dan kondisi individual peserta didik.
- 4) Pemilihan media harus mempertimbangkan efektivitas dan efisiensi.
- 5) Guru harus memilih media yang sesuai dengan kemampuan mereka dalam mengoperasikannya. Beberapa media terutama yang teknologinya canggih seperti komputer atau perangkat elektronik memerlukan keterampilan khusus dalam penggunaannya. Oleh karena itu harus memastikan bahwa mereka memiliki kemampuan dan pengetahuan yang cukup untuk mengoperasikan media yang dipilih<sup>27</sup>.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya bertujuan membantu proses belajar mengajar dengan memberikan pengalaman visual kepada peserta didik. Fungsinya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, menjelaskan konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana dan mudah untuk difahami. Selain itu, media juga mempengaruhi lingkungan, kondisi dan lingkungan belajar yang dibuat oleh guru. Menurut Arsyad Azhar beliau mengatakan bahwa penggunaan materi pendidikan dalam mendukung proses pembelajaran, efektivitas pendidikan, dan untuk meningkatkan motivasi peserta didik. media memiliki peran penting

---

<sup>27</sup> Marlina M.Pd dkk., "Pengembangan media pembelajaran" *SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), Hal.12-16.

dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyerap dan mengingat materi pembelajaran.

#### 4. Fungsi Media Pembelajaran

Media Pembelajaran memiliki fungsi yang lebih luas dan beragam diantaranya yaitu:

- a. Membantu memudahkan belajar peserta didik dan memudahkan guru ketika mengajar
- b. Membuat suasana kelas lebih menarik dan Membuat pelajaran lebih mudah
- c. Pembelajaran menjadi lebih aktif dengan menerapkan teori belajar yang diterima dan prinsip-prinsip psikologis terkait interaksi, umpan balik.
- d. Kebanyakan media dapat menyampaikan pesan dan isi dalam berbagai cara dalam waktu singkat, sehingga memungkinkan peserta didik menyerap dan mengurangi waktu kelas.
- e. Kualitas pembelajaran peserta didik dapat ditingkatkan apabila cara penyampaian materi disampaikan secara teratur dan deskriptif
- f. Apabila media pembelajaran dapat disampaikan secara tertib, jelas, konkrit maka dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Dan dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun<sup>28</sup>.

#### 5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media dalam konteks sistem pembelajaran adalah komponen sistem pembelajaran. Sebagai bagian dari sistem ini, media harus

---

<sup>28</sup> Maisarah dkk., *Media Pembelajaran* (Sada Kurnia Pustaka, 2023), Hlm.19-20.

terintegrasi secara holistik dengan proses pembelajaran. Pemilihan media akhirnya berujung pada penggunaannya dalam aktivitas pembelajaran dan memungkinkan interaksi peserta didik dengan media yang telah dipilih oleh guru. Pemilihan media pembelajaran sangat penting untuk mempertimbangkan dengan cermat agar media yang dipilih dapat sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Jika pemilihan media tidak tepat, maka media tersebut tidak akan efektif dalam mendukung jalannya pembelajaran<sup>29</sup>. Menurut Ely dalam Khuloqo terdapat beberapa kriteria umum yang harus diperhatikan saat memilih media pembelajaran yaitu;

- a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (*Instructional Goals*)
- b. Kesesuaian dengan materi (*Instructional Content*)
- c. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
- d. Kesesuaian dengan teori
- e. Kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik
- f. Kesesuaian dengan situasi dan kondisi lingkungan, fasilitas yang mendukung, dan ketersediaan waktu.

Menurut Suryani, dalam buku Amilatul Masrifa juga mengatakan bahwasanya Kriteria pemilihan pembelajaran yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut<sup>30</sup>.

---

<sup>29</sup> Indah Wahyuni, "Pemilihan Media Pembelajaran," t.t., Hlm.8-9.

<sup>30</sup> Amilatul Masrifa dkk., *Media Interaktif Pembelajaran IPAS* (Cahaya Ghani Recovery, 2023), Hlm.31-32.

- a. Media tersebut harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik
- b. Media harus dipilih dengan tepat dan cocok dengan materi yang diajarkan
- c. Pemilihan media harus memperhatikan kondisi peserta didik, termasuk aspek psikologi, psikologis, dan sosial. Agar pengalaman belajar mereka dapat ditingkatkan dan pola pikir peserta didik dapat berkembang.
- d. Media yang digunakan harus tersedia disekolah atau mudah ditemukan
- e. Biaya pengadaan media sebaiknya seimbang dengan kualitas dan kegunaan media tersebut.
- f. Keterampilan guru dalam mengaplikasikan media tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ketika memilih media pembelajaran harus memperhatikan kriteria-kriteria yang harus dipenuhi dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, serta situasi dan kondisi. Semua ini bertujuan agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan efektif kepada peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran dengan sukses.

#### 6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Suharsimi Arikunto efektifitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan yang telah ditemukan. Bahwa pengetahuan yang efektif

ialah apabila pengetahuan itu dilakukan dengan kriteria sebagai berikut<sup>31</sup>:

- a. Membuat pekerjaan yang benar
- b. Mengkreasi alternatif alternatif
- c. Mengoptimalkan sumber-sumber pendidikan
- d. Memperoleh hasil pendidikan
- e. Menunjukkan keuntungan pendidikan

### C. E-modul Interaktif

#### 1. Pengertian E-modul Interaktif

*E-modul* secara etimologis merupakan gabungan dari kata “e” yang singkatan dari “Elektronik” dan “Module”. Menurut Simarmata modul adalah suatu alat pembelajaran terencana yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan-tujuan tertentu dengan mengatur materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu, sehingga meningkatkan potensi intelektual mereka. modul dapat dibagi menjadi dua yaitu modul cetak dan modul elektronik. Modul elektronik yang biasa disebut dengan e-modul, yang mana materi ajar digital yang sesuai dengan konten pembelajaran dari Modul ini dibuat dengan cermat sesuai dengan kecepatan pemahaman masing-masing peserta didik, mendorong mereka untuk belajar sesuai dengan kemampuan mereka

---

<sup>31</sup> Zainal Abidin dan Sugeng Purbawanto, “PEMAHAMAN SISWA TERHADAP PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LIVEWIRE PADA MATA PELAJARAN TEKNIK LISTRIK KELAS X JURUSAN AUDIO VIDEO DI SMK NEGERI 4 SEMARANG,” 2015.

serta peserta didik tidak merasa bosan terhadap materi yang diajarkan oleh guru<sup>32</sup>.

Perkembangan teknologi semakin pesat dan sebagian besar modul dibuat dalam bentuk cetak (*e-modul*), maka dari itu terjadilah transisi dari media cetak menjadi media digital. dan salah satu cara agar modul dapat dinikmati oleh peserta didik adalah dengan menciptakan modul dalam bentuk elektronik yang dapat dijadikan suatu media interaktif. karena dengan adanya media interaktif dapat disisipi dengan media seperti gambar, video, animasi, backsound didalam medianya serta yang lain, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran yang optimal, dengan itu guru perlu menciptakan interaksi yang efektif dengan menggabungkan aspek pendidikan dan hiburan. Salah satu caranya adalah menggunakan media pembelajaran interaktif. Seperti *e-modu* yang memungkinkan materi ajar untuk menjadi lebih menarik<sup>33</sup>.

Menurut suryadie, beliau mengatakan bahwa modul interaktif dianggap sebagai sarana inovatif yang dapat merangsang minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, perlu adanya *learning guide* yang sesuai, Karena dengan adanya *learning guide* mampu mengaktifkan peserta didik dalam belajar. Salah satu yang memungkinkan untuk meningkatkan hasil peserta didik

---

<sup>32</sup> “View of Pengembangan e-modul interaktif IPA dasar sebagai media pembelajaran,” Hlm.187, diakses 28 September 2023, <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/azkiya/article/view/5536/2425>.

<sup>33</sup> Made Sri Astika Dewi dan Nyoman Ayu Putri Lestari, “E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (8 September 2020): Hlm.435, <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28035>.

dan mendorong kemandirian peserta didik adalah modul interaktif (*e-modul*)<sup>34</sup>.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan, bahwa e-modul adalah materi ajar digital yang dikembangkan dengan menggunakan alat elektronik yang didalamnya berisi tentang materi pembelajaran, video, animasi, maupun audio yang didesain semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan tidak bosan ketika pembelajaran.

## 2. Manfaat E-modul Interaktif

Manfaat e-modul interaktif dapat digunakan secara fleksibel tanpa ada batas ruang dan waktu. Dengan menggunakan e-modul, peserta didik dapat mengakses website atau aplikasi yang telah diberikan oleh guru kapan saja dan dimana saja. Mereka juga bisa membuka e-modul tanpa harus terhubung dengan jaringan, namun sebelumnya mereka harus mengunduhnya terlebih dahulu. Sehingga pembelajaran tetap bisa berlangsung meskipun peserta didik dan guru berada di lokasi yang berbeda. Penggunaan e-modul interaktif bertujuan untuk meningkatkan kemandirian peserta didik dan kemampuan untuk berfikir kritis, Karena e-modul dirancang agar peserta didik dapat belajar secara mandiri serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam konsep pembelajaran. Dalam e-modul dirancang secara ringkas, tidak bertele-tele, dan lebih membahas ke inti pembahasan serta disesuaikan dengan

---

<sup>34</sup> Nita Sunarya Herawati dan Ali Muhtadi, "Pengembangan Modul Elektronik (e-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5, no. 2 (30 Oktober 2018): Hlm.182, <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>.

kemampuan peserta didik sehingga peserta didik tidak menyebabkan bosan ketika membacanya<sup>35</sup>.

Oleh Karena itu e-modul memiliki manfaat yang besar bagi peserta didik salah satunya yaitu mudah diakses, dan tahan lama. Dengan adanya e-modul ini guru tidak susah-susah mencari informasi dari berbagai tempat, hal inilah yang menjadi salah satu manfaat e-modul dalam konteks perkembangan zaman yang sekarang apalagi dengan adanya pergantian kurikulum yang lebih fleksibel seperti kurikulum merdeka.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan media E-modul Interaktif

#### a. Kelebihan

E-modul mempunyai kelebihan sebuah materi pembelajaran yang dapat dioperasikan melalui perangkat komputer atau bahkan dapat diakses melalui *smartphone*. E-modul ini memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar, teks, website, video pembelajaran dari youtube, backsound melalui elektronik yang berupa komputer atau *handphone*. Dan kelebihan lainnya e-modul juga mempunyai kemampuan untuk mengurangi penggunaan kertas dalam proses pembelajaran, setiap e-modul dirancang dengan tata bahasa yang sistematis agar dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik, dan dapat di buat oleh guru semenarik mungkin dan sesuai dengan materi yang di ajarkan.

---

<sup>35</sup> Fatika Wulandari, Relsas Yogica, dan Rahmawati Darussyamsu, "Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19," *Khazanah Pendidikan* 15, no. 2 (30 September 2021): Hlm.142-143, <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>.

Keunggulan lain dari e-modul adalah mampu menumbuhkan motivasi peserta didik, memungkinkan guru dan peserta didik menilai tingkat pemahaman secara lebih jelas, bahan ajar dapat dipecah agar lebih merata selama satu semester, penyusunan bahan ajar yang sesuai dengan tingkat akademik, membuat e-modul menjadi lebih interaktif dan dinamis dibandingkan modul cetak yang cenderung statis, dapat menggunakan multimedia seperti video, audio, dan animasi untuk mengurangi kecenderungan<sup>36</sup>.

b. Kekurangan

Dalam media pembelajaran e-modul memiliki kekurangan, sebagai materi pembelajaran yang bisa digunakan melalui komputer atau bahkan diakses melalui *smartphone*. E-modul ini memiliki kekurangan yang mana pembuatannya memakan waktu yang lama, dan bagi peserta didik yang baru mengenal perangkat lunak juga memerlukan waktu yang lama, dengan menggunakan e-modul biasanya dilakukan secara mandiri oleh peserta didik sehingga mengurangi aspek kolaboratif dalam pembelajaran, e-modul dapat menjadi hambatan bagi peserta didik yang tidak memiliki akses atau keterampilan teknologi yang cukup<sup>37</sup>.

---

<sup>36</sup> Ismi Laili, "Efektifitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik" 3 (2019): Hlm. 308-309.

<sup>37</sup> Lidia Aprileny Hutahacan, "Pemanfaatan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital," t.t., Hlm.303.

## D. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Para ahli memiliki pandangan yang berbeda-beda tentang arti belajar. Menurut Hamalik, belajar adalah suatu proses dimana seseorang mengalami pertumbuhan atau perubahan dalam perilaku mereka, yang muncul melalui pengalaman dan latihan. Perubahan perilaku ini bisa berupa pemahaman baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, kemampuan untuk menghargai, perkembangan, serta aspek-aspek sosial dan emosional. Menurut Wina Sanjaya, belajar tidak hanya berarti mengumpulkan pengetahuan, melainkan merupakan sebuah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Proses belajar ini berbeda dengan proses kematangan, yang merupakan perubahan dalam perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pertumbuhan dan perkembangan struktur dan fungsi-fungsi jasmani<sup>38</sup>.

Menurut Rusman, beliau juga mengatakan bahwa belajar pada dasarnya adalah interaksi dengan berbagai situasi disekitar individu<sup>39</sup>. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku individu sehingga menghasilkan peningkatan dalam ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sebagai bagian dari upaya menuju perkembangan pribadi manusia. Dalam konteks ini, contoh dari perubahan

---

<sup>38</sup> Dirgantara Wicaksono, Iswan. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kleas IV Sekolah Dasar Muhamadiyah 12 Pamulang Banten" *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*, III No.2 (2 November 2019):Hlm. 113, Web-site : [jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika)

<sup>39</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *Jurnal misykat* 3, no. 1 (2018): Hlm.174.

perilaku adalah ketika seseorang yang awalnya tidak mengetahui sesuatu menjadi tahu tentangnya.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono beliau mengatakan bahwa hasil belajar adalah presentase yang dapat diukur dalam bentuk angka atau skor setelah peserta didik mengikuti tes penilaian pada akhir proses pembelajaran. Skor yang diperoleh oleh peserta didik digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran yang telah diajarkan. Dan menurut pendapat Djamarah dan Zain beliau juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah apa yang peserta didik peroleh setelah mereka terlibat dalam pembelajaran<sup>40</sup>. Sedangkan menurut Anderson dan Krathwohl, hasil belajar mencakup perubahan dalam perilaku yang dapat dikelompokkan secara umum menjadi tiga kategori, yaitu ranah kognitif, efektif, dan psikomotor. Dimensi proses kognitif pada taksonomi bloom yang telah direvisi yang mencakup: mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta<sup>41</sup>. Dengan adanya taksonomi bloom sehingga guru dapat menjadikan acuan bagi seorang guru untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti suatu proses pembelajaran atau pendidikan, yang dapat berupa pemahaman tentang suatu konsep, keterampilan baru, peningkatan dalam kemampuan, ataupun

---

<sup>40</sup> Haryanto, *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay Two Stray* (Penerbit P4I, 2022), Hlm.27.

<sup>41</sup> I W. Subagia Ni L. Sudewi, "Studi Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Taksonomi Bloom | . | Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia," Hlm.02, diakses 29 September 2023, [https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_ipa/article/view/1112/858](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/1112/858).

perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari pembelajaran, dan dapat diukur dengan berbagai cara seperti: ujian, tugas, atau penilaian lainnya tergantung pada tujuan pembelajaran dan metode yang digunakan dalam proses pendidikan.

## 2. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar peserta didik

Hasil belajar bisa dipengaruhi oleh beragam faktor, baik dari faktor internal ataupun faktor eksternal, secara keseluruhan ada tiga faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah;

### a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber atau berasal dari dalam diri seseorang. Faktor internal meliputi:

#### 1) Fisiologis

Faktor ini terkait dengan kondisi fisik peserta didik termasuk kesehatan yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran. Karena jika kondisi tubuh peserta didik sehat maka dapat mendukung pembelajaran yang efektif, dan jika peserta didik belajar dalam keadaan sakit maka dapat menyulitkan peserta didik untuk memahami materi yang telah diajarkan sehingga tidak bisa menerima pembelajaran secara baik dan berjalan dengan lancar. banyak kasus dimana peserta didik prestasinya menurun dikarenakan mereka mengalami masalah fisik, yang bisa disebabkan oleh kurangnya asupan makanan yang bergisi atau penurunan kondisi kesehatannya.

## 2) Psikologis

Psikologi juga memiliki pengaruh signifikan. Faktor ini terdiri dari kecerdasan, sikap, minat, bakat, kepribadian, dan motivasi. Aspek psikologi ini berperan penting dalam hasil belajar peserta didik, karena kecerdasan dapat ditingkatkan, tetapi sikap, motivasi, minat dan kepribadian cenderung dipengaruhi oleh faktor internal individu.

### b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber atau berasal dari luar. Beberapa faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil peserta didik diantaranya yaitu;

#### 1) Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama dan yang paling penting bagi peserta didik dalam memperoleh pendidikan dan membentuk karakter peserta didik sejak lahir. Oleh karena itu keluarga memiliki peran besar dan tanggung jawab yang signifikan dalam pendidikan anak. Pola asuh orang tua, hubungan antar anggota keluarga, lingkungan rumah, dan situasi ekonomi merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Orang tua memiliki tanggung jawab besar kepada anak dalam memenuhi kebutuhannya, seperti memberikan fasilitas belajar yang memadai, memberikan motivasi, dan perhatian yang akan mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat.

## 2) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah merupakan tempat belajar yang mempengaruhi pada prestasi belajar anak. Dalam tempat ini keberhasilan anak akan dinilai dari kualitas guru, cara pengajarannya, relevansi kurikulum dengan kemampuan peserta didik, serta fasilitas yang ada disekolah, dan semua yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

## 3) Lingkungan Masyarakat

Kondisi sosial masyarakat juga memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Jika lingkungan di sekitar memiliki tingkat pendidikan yang tinggi, terutama dikalangan anak-anak, dan menunjukkan nilai-nilai moral yang baik, maka akan memberikan dorongan positif kepada anak-anak untuk semangat dalam belajar.

## 4) Lingkungan Sekitar

Di sekitar tempat tinggal memiliki dampak besar pada prestasi belajar peserta didik. Salah satunya faktor-faktor seperti suasana keadaan lingkungan sekitar, bangunan rumah dan sebagainya akan mempengaruhi motivasi dalam proses belajar peserta didik<sup>42</sup>.

## 3. Bentuk dan Tipe Hasil Belajar Peserta Didik

Penting bagi seseorang guru untuk memahami jenis-jenis pencapaian yang dapat diperoleh oleh peserta didik, sehingga pengajaran dapat dilakukan dengan akurat dan bermakna. Dalam setiap tahap belajar

---

<sup>42</sup> Aliyah Ravena, "Factors Affecting Student Learning Outcomes," 2022, Hlm.382-384.

keberhasilan dapat diukur melalui sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tipe hasil belajar peserta didik harus tampak dalam tujuan pengajaran (tujuan instruksional), karena tujuan tersebut yang akan dicapai selama proses belajar mengajar.

Tipe hasil belajar dibagi menjadi tiga bidang, diantaranya yaitu kognitif, bidang afektif, dan bidang psikomotor.

a. Bidang kognitif

Menurut Benjamin S. Bloom dkk, semua aktivitas yang melibatkan pikiran dianggap sebagai bagian dari ranah kognitif. Ranah kognitif ini berkaitan dengan kemampuan berfikir, termasuk kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi informasi. Kemampuan mengevaluasi menurut Bloom, dkk, aspek kognitif ini terdiri dari enam jenjang atau tingkat yaitu: empat pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah sementara keempat aspek berikutnya dianggap sebagai kognitif tingkat tinggi<sup>43</sup>.

b. Bidang afektif

Ranah afektif ini melibatkan sikap yang mencakup lima aspek, yaitu bagaimana seseorang menerima informasi, jawaban atau reaksi, menilai, menorganisasikan dan menginternalisasikan.

---

<sup>43</sup> Hellin Putri dkk., "Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (31 Juli 2022): Hlm. 142, <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2649>.

c. Bidang psikomotor

Sedangkan dalam konteks psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak ada enam aspek yakni, gerakan refleks, keterampilan dasar bergerak, kemampuan perseptual, keakuratan dalam melakukan tindakan, keterampilan bergerak yang kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif<sup>44</sup>.

Dari ketiga ranah tersebut, ranah kognitif merupakan yang paling sering dievaluasi oleh para guru di sekolah karena berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar ini digunakan guru untuk dijadikan ukuran dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Dan tujuan ini dapat dicapai apabila proses dari usaha individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif tepat.

## E. Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)

### 1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS)

Pada saat ini pemerintah menetapkan kurikulum merdeka yang mana pada kurikulum tersebut memadukan antara pelajaran IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran yang disebut dengan IPAS. Yang mana pelajaran IPA mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Sementara samatowo mengatakan

---

<sup>44</sup> Nina Trisna dan Tri Ariani, "Model Direct Instruction dengan Teknik Probing Prompting: Dampak Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2018/2019," *SILAMPARI JURNAL PENDIDIKAN ILMU FISIKA* 1, no. 1 (28 Juni 2019): Hlm.28, <https://doi.org/10.31540/sjpif.v1i1.310>.

bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bidang studi yang secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA berfokus pada alam, tersusun secara teratur dan terdiri dari observasi dan eksperimen. Sementara itu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) menurut Brophy & Alleman Merupakan mata pelajaran yang fokus pada pemahman tentang kehidupan sosial. Ini melibatkan eksplorasi materi dari berbagai disiplin ilmu seperti geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara dan sejarah. Sedangkan menurut Aslam IPAS juga berperan dalam mengkaji, menganalisis dan memahami berbagai fenomena dan permasalahan sosial yang ada dalam masyarakat dengan mempertimbangkan berbagai aspek kehidupan dan hubungan antar mereka. dengan demikian IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan antara pemahaman tentang alam semesta, makhluk hidup, benda mati, serta sebagai individu maupun sebagian dari masyarakatan yang berinteraksi dengan lingkungannya<sup>45</sup>. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial pada kelas IV semester 2 mencakup berbagai tema diantaranya yaitu, kenampakan alam dan pemanfaatannya, pemahaman tentang peta, keragaman sosial dan budaya di indonesia, kegiatan ekonomi di indonesia dan sejarah hindu, budha, dan islam di indonesia.

---

<sup>45</sup> Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati,dkk. “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)” Yayasan Kita Menulis, 2023, Hlm. 30-33

Jadi dapat disimpulkan bahwa Keseluruhan pelajaran IPAS ini adalah upaya untuk menyajikan ilmu-ilmu sosial secara komprehensif namun disederhanakan untuk pemahaman di tingkat sekolah. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat menginternalisasi nilai-nilai yang baik sebagai warga negara yang berpartisipasi dalam masyarakat. Hal ini berlandaskan pada pengalaman masa lalu yang relevan untuk masa sekarang, dan antisipasi untuk masa yang akan datang.

## 2. Materi IPAS Kelas IV

### a. Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya

Kenampakan alam merupakan bentuk muka bumi. Kenampakan alam disebut juga dengan istilah bentang alam. Setiap daerah mempunyai kenampakan alam yang berbeda-beda. Terdapat beberapa jenis kenampakan alam dapat di temukan di darat dan perairan, pemanfaatan setiap alam berbeda-beda. karena Setiap daerah memiliki beragam potensi alam yang unik, yang dipengaruhi oleh ciri-ciri alam di sekitarnya. Selain memengaruhi potensi alam, ciri-ciri alam juga berperan dalam membentuk kearifan lokal di suatu wilayah.

1. Kenampakan alam daratan merupakan kenampakan alam yang berupa daratan. Terdapat kenampakan alam daratan diantaranya yaitu: Gunung dan pegunungan, Bukit dan perbukitan, Dataran Tinggi, Dataran rendah, Delta, Lembah, Pantai

2. Kenampakan alam perairan merupakan kenampakan permukaan bumi yang digenangi air. Terdapat kenampakan alam perairan diantaranya yaitu: Danau, Rawa, Sungai, Laut.

b. Peta

Peta adalah gambaran permukaan bumi dengan skala tertentu, digambar pada bidang datar melalui sistem proyeksi tertentu. Peta pertama kali dibuat oleh Babilonia pada sekitar tahun 2300 sebelum masehi, di tulis pada lempeng tanah liat. peta tersebut dibuat oleh masyarakat Babilonia. Peta yang terbuat dari tanah liat Pada abad ke-2 SM, orang Tiongkok membuat peta pada kain sutra. Di Kepulauan Marshal, Samudra Pasifik, peta digambar pada serabut tumbuhan. Peta adalah gambar permukaan bumi yang dibuat pada bidang datar dengan menggunakan skala tertentu. Peta digital adalah representasi bumi yang dapat diakses dan dimodifikasi melalui komputer, memungkinkan kartografer untuk melakukan perubahan dengan lebih mudah.

1. Fungsi peta

- a) Merupakan representasi keseluruhan wilayah dalam skala yang lebih kecil
- b) Menyediakan data yang diperlukan untuk pembangunan suatu daerah
- c) Memberikan jarak antar kota dan luas wilayah di bumi
- d) Menggambarkan fitur-fitur alam seperti gunung dan sungai di bumi.

## 2. Jenis Peta

a) Peta umum

b) Peta khusus

## 3. Unsur-unsur peta

a) Judul peta

b) Skala peta

c) Simbol

## c. Keragaman Sosial Budaya di Indonesia

1. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia  
Setiap wilayah di Indonesia memiliki bentang alam dan sumber daya alam yang beragam. Keragaman ini memengaruhi aspek-aspek kehidupan masyarakat. Salah satunya menyebabkan munculnya keragaman sosial budaya di Indonesia. Kesamaan ciri khas yang membedakan antar suku dilihat dari: ciri fisik, Bahasa, adat istiadat dan kesenian. Karena Suku Jawa merupakan suku yang mayoritas di Indonesia, yang tersebar di pulau Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Bali. Meskipun bangsa Indonesia memiliki beragam suku bangsa, hal itu tidak memecah belah mereka. Ini sesuai dengan semboyan *Bhinneka Tunggal Ika* yang menekankan persatuan dalam keberagaman. Sikap menghargai dan menghormati perlu ditanamkan untuk memperkuat persatuan bangsa Indonesia.

## 2. Keragaman Agama di Indonesia

Masyarakat Indonesia adalah bangsa yang memiliki keberagaman agama dan mempercayai adanya tuha, sejalan dengan Pancasila yang menegaskan ketuhanan yang maha esa. Negara Indonesia secara resmi mengakui enam agama dan aliran kepercayaan, termasuk Islam, Kristen, Katolik, Buddha dan Konghucu.

## 3. Keragaman Budaya di Indonesia

Keragaman budaya di Indonesia disebabkan oleh kondisi lingkungan alam yang berbeda di setiap wilayah. Keragaman budaya di Indonesia meliputi bahasa daerah, lagu daerah, alat musik tradisional, pakaian adat, senjata tradisional, tari tradisional, rumah adat, makanan daerah, tradisi masyarakat dan petujukan tradisional.

## 3. Tujuan dan Manfaat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS)

Tujuan pengajaran ilmu pengetahuan sosial (IPAS) Menurut Fento (1967) adalah mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berfikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa. Sedangkan menurut Clark dalam bukunya *Social Studies in Secondary School. A Hand Book* mengatakan bahwa studi sosial menitik beratkan pada perkembangan individu yang dapat memahami lingkungan sosialnya, manusia beserta aktivitas dan interaksi mereka. Dalam konteks ini, harapannya adalah agar para peserta didik dapat menjadi individu yang berkontribusi secara positif, aktif berpartisipasi dalam masyarakat yang bebas, memiliki

kesadaran akan tanggung jawab, bersedia membantu sesama, serta mampu mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai serta gagasan yang berasal dari komunikasi mereka sendiri. Disisi lain manfaat mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial adalah; 1) Memberikan pemahaman tentang lingkungan sekitar kita karena dapat membantu kita dalam melindungi dan melestarikan alam, 2) Memahami tentang peta, karena penting untuk navigasi dan perencanaan dalam kehidupan sehari-hari serta dalam bidang pekerjaan seperti perencanaan kota dan perjalanan, 3) memahami studi keragaman sosial budaya di indonesia, membantu kita menghargai perbedaan dan toleransi dengan agama yang lain, 4) memahami bagaimana negara ini berkembang ekonominya dan dampaknya pada masyarakat, 5) agar dapat menghargai agama satu sama lain yang berada di indonesia<sup>46</sup>.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pengajaran *Social Studies* (IPAS) adalah untuk memperkaya dan memajukan pengalaman hidup peserta didik dengan mengembangkan ketrampilan mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan membantu peserta didik belajar bagaimana menjadi anggota yang berkontribusi dalam masyarakat yang menganut prinsip-prinsip demokrasi, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

---

<sup>46</sup> Modul 2 “Pengertian IPS, Tujuan, Ruang Lingkup, Kedudukan dan Hubungan IPS dengan Ilmu Sosial Lainnya” *Konsep dasar IPS*.Hal 27-29

#### 4. Karakteristik Pelajaran IPAS

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Begitu juga dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPAS). Soemantri mengatakan bahwa pembaharuan pengajaran IPAS sebenarnya masih dalam proses yang penuh berisi berbagai eksperimen. Dalam konteks ini, beberapa ciri-ciri khusus yang dapat diidentifikasi dalam mata pelajaran IPAS sebagai berikut:

- a. Bahan pelajaran akan lebih memperhatikan minat peserta didik, masalah-masalah sosial, kemampuan berfikir, dan pelestarian lingkungan alam dalam materi pembelajaran.
- b. Mencerminkan berbagai kegiatan dasar dari manusia
- c. Rancangan kurikulum IPAS akan bervariasi, mulai dari yang terintegrasi, berhubungan, hingga terpisah
- d. Materi pembelajaran akan disusun dengan berbagai pendekatan, termasuk kewarganegaraan, fungsional, humanistik, dan struktural
- e. Evaluasi pembelajaran tidak hanya akan mencakup aspek kognitif, emosional, dan keterampilan motorik, tetapi juga akan mencoba mengembangkan *democratic quotient* (kecerdasan demokratis) dan *citizenship quotient* (kecerdasan sipil)
- f. Unsur-unsur sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya akan melengkapi program pembelajaran IPAS, demikian pula unsur-unsur science, teknologi, matematika, dan agama akan ikut memperkaya bahan pembelajara<sup>47</sup>.

---

<sup>47</sup> Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI* (Garudhawaca, 2016), Hlm.13-14.

## F. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV

Karakteristik berasal dari kata “karakter” dengan makna watak, pembawaan, atau kebiasaan yang cenderung tetap pada individu, dapat dijelaskan berdasarkan berbagai pandangan ahli. Moh. Uzer Usman mengatakan bahwa karakteristik sebagai gambaran mengenai karakter, gaya hidup, dan lain-lain yang berkembang secara teratur dalam seseorang sehingga perilaku mereka menjadi lebih konsisten dan mudah diamati. Sedangkan Sudirman menjelaskan karakteristik peserta didik sebagai keseluruhan pola perilaku dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial mereka dan menentukan cara mereka beraktivitas dalam mencapai tujuan mereka. Selain itu, menurut Hamzah B. Uno mendefinisikan bahwa karakteristik peserta didik mencakup aspek-aspek atau kualitas individu peserta didik, seperti minat, sikap, motivasi belajar, kemampuan berfikir, gaya belajar serta kemampuan awal yang mereka miliki. Peserta didik atau anak didik adalah individu yang menerima pengaruh dari seseorang atau kelompok orang yang memberikan pendidikan kepada mereka<sup>48</sup>. Dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik menuju pada ciri-ciri atau atribut yang membedakan satu individu peserta didik dengan individu yang lain dalam konteks pendidikan.

Menurut Jean Piaget perkembangan kognitif memiliki empat tahap yaitu sebagai berikut:

---

<sup>48</sup> Hani Hanifa, Susi Susanti, Aris Setiawan Adji. “Perilaku dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran”, *Manazhim : Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, Volume 2, Nomor 1, Februari 2020, Hlm.107

a. Tahap Sensorimotor (0-1,5 tahun)

Pada tahap ini, bayi mulai mengenal dunia sekitarnya dengan menggabungkan pengalaman sensorik seperti penglihatan dan pendengaran dengan tindakan motorik seperti menyentuh dan meraih. Mereka menyadari bahwa tindakan mereka sendiri berkontribusi pada peristiwa dan objek di sekitar mereka.

b. Tahap Pra-Operasional (1,5-6 tahun)

Pada tahap ini anak-anak memperlihatkan pemahaman kognitif yang berkembang, meskipun proses berfikir mereka belum terstruktur dengan baik. Mereka mulai memahami lingkungan mereka melalui konsep dan simbol. Pemikiran mereka pada tahap ini cenderung disadarkan pada simbol, dan seringkali bersifat tidak logis, tidak relevan dan tidak rasional.

c. Tahap Operasional Konkret (6-12 tahun)

Pada tahap ini anak-anak sudah mampu menggunakan pemikiran logis atau manipulatif, tetapi hanya dalam konteks objek yang konkret dan nyata. Mereka masih mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah logis ketika tidak ada objek konkret yang dapat digunakan sebagai panduan.

d. Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas)

Pada tahap ini anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berfikir abstrak dan tidak lagi terpaku pada objek atau peristiwa nyata. Mereka dapat menggunakan pengalaman konkret sebelumnya untuk menciptakan ide-ide yang lebih kompleks dan maju dalam pemikiran

mereka<sup>49</sup>. Dari uraian diatas Menurut Jean Piaget, seorang psikologi terkenal dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas IV MI yaitu memiliki kemampuan untuk membangun pemahaman tentang dunia mereka sendiri melalui pengolahan informasi yang mereka peroleh dari lingkungan sekitarnya. Dalam usia 6-12 tahun, usia ini termasuk dalam fase operasional kongkret. Pada tahap ini gaya belajar anak-anak sudah mulai menggunakan logika mereka untuk berfikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang kongkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Kemampuan mengklasifikasikan sudah ada namun peserta didik masih belum bisa memecahkan masalah yang bersifat abstrak. Oleh karena itu peserta didik mampu membutuhkan suatu peristiwa-peristiwa yang bersifat konkret dan nyata.<sup>50</sup>

## **G. Kelayakan Media**

### **1. Pengertian Kelayakan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "kelayakan" berasal dari kata "layak" yang berarti pantas dan patut. Berdasarkan definisi ini, analisis kelayakan adalah proses menggolongkan sesuatu ke dalam kategori tertentu dan kemudian menafsirkan maknanya untuk menentukan apakah sesuatu tersebut pantas atau layak digunakan. Menurut pendapat pendapat Mualdin dan Edi menyatakan bahwa salah

---

<sup>49</sup> Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget | Ibda | Intelektualita," Hlm.32-34, diakses 30 September 2023, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>.

<sup>50</sup> Nur Asiah, "Pembelajaran Calistung Pendidikan Anak Usia Dini dan Ujian Masuk Calistung Sekolah Dasar di Bandar Lampung," *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 5, no. 1 (24 Oktober 2018): Hlm.26-27, <https://doi.org/10.24042/terampil.v5i1.2746>.

satu kriteria media yang layak dipilih adalah media yang selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran. Selain itu, dikatakan media layak dipakai jika mendukung isi materi pembelajaran.<sup>51</sup>

## 2. Aspek Kelayakan

Menurut safrudinaspek kelayakan media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu:

- a. Kelayakan praktis didasarkan pada kemudahan penggunaan bahan ajar dengan media seperti:
  - 1) Media yang telah lama dikenal, sehingga pengoperasiannya dapat dilakukan dengan mudah dan lancar
  - 2) Mudah digunakan tanpa memerlukan alat khusus
  - 3) Mudah didapatkan dari lingkungan sekitar sehingga tidak memerlukan biaya tinggi
  - 4) Mudah dibawa atau dipindahkan
  - 5) mudah dikelola.
- b. Kelayakan teknis berkaitan dengan potensi media dalam hal kualitasnya. Unsur-unsur yang menentukan kualitas ini meliputi relevansi media dengan tujuan pembelajaran, kemampuannya memberikan kejelasan informasi, kemudahan pemahaman, serta susunannya yang sistematis, masuk akal, dan tidak membingungkan. Kualitas suatu media terutama terkait dengan atribut-atributnya. Media dianggap berkualitas jika tidak berlebihan dan tidak kekurangan informasi.

---

<sup>51</sup> Annisa Dwi Fitria, PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERBASIS POTENSI LOKAL PADA PEMBELAJARAN MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI DI KELAS X DI SMA 1 PITU RIASE KAB. SIDRAP, AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol. 4 No. 2, Desember 2017, pp. 14-28. DOI: <https://doi.org/10.24252/auladuna.v4i2a2.2017>

- c. Kelayakan biaya mengacu pada pandangan bahwa pendidikan modern ditandai oleh efisiensi dan efektivitas dalam proses belajar mengajar. Salah satu strategi untuk menekan biaya adalah dengan menyederhanakan dan memanipulasi media atau alat bantu serta bahan pengajaran.

## H. Keefektifan Media

### 1. Pengertian efektivitas

Efektivitas media pembelajaran merupakan suatu aspek penting dalam proses pendidikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara yang memungkinkan pendidik menyampaikan informasi kepada peserta didik secara efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, diharapkan peserta didik dapat menerima pesan yang disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Prihartono menyebutkan bahwa efektivitas diartikan sebagai tingkat keberhasilan mencapai tujuan. Sasaran diartikan sebagai keadaan atau kondisi yang diinginkan. Sedangkan efisiensi adalah perbandingan terbaik antara input dan output, atau sering disebut rasio input dan output<sup>52</sup>.

### 2. Efektifitas Pembelajaran

Menurut Sinambela efektivitas pembelajaran adalah keaktifan siswa yang dilibatkan dalam pengorganisasian dan penemuan informasi

---

<sup>52</sup> Kurniawan Tjakradiningrat, Efektivitas Kebijakan Pemerintah Dalam Penegakan Protokol Kesehatan Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Manado, *JURNAL GOVERNANCE* Vol.1, No. 2, 2021, Hlm.3

(pengetahuan) serta keterkaitan informasi yang diberikan. Ada empat indikator efektivitas pembelajaran menurut Sinambela yaitu<sup>53</sup>:

- a. Ketercapaian ketuntasan belajar
- b. Ketercapaian efektivitas aktivitas siswa adalah pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa dalam melaksanakan setiap kegiatan yang ada dalam rencana pembelajaran
- c. Ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran.
- d. Respon positif siswa terhadap pembelajaran.

Jadi dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan dan untuk tingkat pencapaian suatu tujuan yang telah ditentukan. Yang mana diartiksn sebagai keadaan atau kondisi yang diinginkan. Sementara itu, efisiensi adalah perbandingan terbaik antara input dan output, atau sering disebut rasio input-output.

---

<sup>53</sup> Kiki Permana Putry, "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA DARING DI MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR | Jurnal Serunai Matematika," diakses 13 Juni 2024, <https://ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/jf/article/view/353>.