

BAB II

KAJIAN DAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam Bahasa arab, media merupakan (perantara) pesan. Media adalah alat bantu atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif.

Pembelajaran pada dasarnya memiliki arti pendampingan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dalam lingkungan belajar dalam lingkungan belajar yang mampu membantu peserta didik untuk belajar dan memahami materi. Selama proses pembelajaran berlangsung, pendidik harus mengetahui kemampuan dasar, motivasi dan latar belakang ekonomi yang dimiliki peserta didik.¹⁷

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah proses digunakan untuk mengembangkan produk dengan memberikan stimulus kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan informasi dalam bentuk

¹⁷ Ramen A. Purba, dkk., *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan KitaMenulis, 2020), 26

materi pembelajaran. Dengan menggunakan media siswa dapat termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien.

Agar proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan, media pembelajaran dapat menjadi solusi digunakan untuk memfasilitasi peserta didik untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Pembelajaran menggunakan media dapat meningkatkan pemahaman siswa, memudahkan penafsiran dan memadatkan informasi.

2. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran ada banyak jenis dan format media, tetapi pada dasarnya dapat dikategorikan dalam 4 kategori berikut:

a. Media visual

Jenis media ini hanya memanfaatkan indra penglihatan peserta didik, sehingga memberikan pengalaman belajar mengajar yang diterima peserta didik sangat bergantung pada kemampuan penglihatannya. Contoh media visual termasuk poster, buku, peta, foto alam sekitar dan lainya.

b. Media audio

Media ini digunakan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan mereka terima bergantung pada indera pendengaran peserta didik. Contoh media audio ini seperti radio, *tape recorder* dan lain sebagainya.

c. Media audio visual

Selama kegiatan pembelajaran media ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui

media ini berupa pesan verbal dan non-verbal yang bergantung pada penglihatan dan pendengaran peserta didik.

d. Media multimedia

Yaitu media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Multimedia lebih menekankan pada penggunaan berbagai media yang berbasis teknologi informasi dan computer (TIK).

3. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Diharapkan bahwa dengan bantuan media pembelajaran, peserta didik akan menggunakan alat inderanya sebanyak mungkin untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, dan menghayati. Pada akhirnya sebagai hasil belajar, peserta didik akan memperoleh sejumlah pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Menurut Umar beberapa peran media antara lain:

- a. Mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan peserta didik selama kegiatan pembelajaran.
- b. Merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan peserta didik untuk mendorong kegiatan pembelajaran sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.
- c. Menumbuhkan keinginan dan minat peserta didik untuk belajar sehingga mereka dapat mencurahkan perhatian mereka pada materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

- d. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk membuat pembelajaran lebih lama untuk diingat peserta didik.¹⁸

Adapun fungsi dari media pembelajaran, yaitu:

- a. Membantu memudahkan belajar peserta didik, dan memudahkan proses penyampaian materi pembelajaran oleh guru.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang bersifat abstrak menjadi konkret)
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (proses penyampaian materi tidak membosankan atau monoton)
- d. Dapat mengkaitkan antara teori dengan realitanya.¹⁹

4. Tujuan Media Pembelajaran

Pada dasarnya tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik untuk memahami konsep prinsip, dan ketrampilan tertentu dengan lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran yang paling sesuai dengan bahan ajar. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, dapat meningkatkan semangat belajar, membantu konsentrasi peserta didik, memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan dalam pembelajaran, meningkatkan kualitas belajar mengajar, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran.

5. Urgensi/Pentingnya Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting untuk guru gunakan supaya mempermudah pembelajaran. Jika guru tidak menggunakannya, proses belajar

¹⁸ Ramen A. Purba, dkk., *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan KitaMenulis, 2020),34

¹⁹ Sutiah, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*,(Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), 29

di kelas tidak akan berjalan dengan baik. Untuk itu, media pembelajaran sangat penting sebagai bagian dari system pengajaran. Media pembelajaran lebih dari sekedar alat bantu yang dapat digunakan saat dibutuhkan. Media juga berfungsi sebagai pendukung tercapainya tujuan pembelajaran, dan akan meningkatkan semangat dan keinginan peserta didik untuk belajar.

Kemp dan Dayton mengemukakan hasil penelitian mereka yang menunjukkan bahwa dampak positif menggunakan media pembelajaran sebagai komponen penting dari pembelajaran di kelas, antara lain: penyampaian pembelajaran tidak kaku, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menciptakan pembelajaran yang interaktif karena adanya partisipasi peserta didik umpan balik dan penguatan.²⁰

6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan menyesuaikan bahan yang dapat mencuri perhatian peserta didik. Setiap media memiliki fitur yang harus dipahami oleh penggunanya. Salah satu factor penting dalam menentukan atau memilih media adalah mengetahui jenis media dan karakteristiknya. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang tepat. Rusman berpendapat bahwa guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip untuk mengoptimalkan pembelajaran Ketika mereka memilih media pembelajaran, seperti;

a. Efektivitas

²⁰ Ramen A. Purba, dkk., *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan KitaMenulis, 2020), 32.

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan yang ingin dicapai.

b. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi pembelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta alokasi waktu yang tersedia.

c. Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah dan hemat biaya, tetapi juga dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud.

d. Berguna

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran,

Berdasarkan uraian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media adalah bagian dari pembelajaran yang manfaat dan fungsinya sangat dirasakan oleh peserta didik maupun guru. Kesuksesan media dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik ditentukan oleh kemampuan guru untuk memilih media apa yang harus digunakan. Dalam memilih media pembelajaran, guru harus mempertimbangkan hal-hal berikut:

- a. Materi
- b. Guru harus menentukan kompetensi yang diharapkan dari peserta didik sebagai hasil pembelajaran. Sebelum memilih pembelajaran, disarankan untuk menentukan jenis stimulus yang diinginkan.
- c. Peserta Didik
Walaupun belum ada kesepakatan tentang karakteristik mana yang paling penting, karakteristik peserta didik disini harus dipertimbangkan saat memilih media. Guru sadar bahwa peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda.
- d. Lingkungan belajar
Pertimbangan disini lebih bersifat administrative. Berbagai hal yang termasuk didalamnya adalah ukuran ruang kelas, kemampuan mengembangkan materi, ketersediaan perlengkapan lainnya, ketersediaan bahan ajar untuk pembelajaran dan lain lain,

B. Hakikat Media Diorama (Diorama Siklus Air)

1. Pengertian Diorama

Untuk membuat pemandangan realistis, diorama adalah pajangan statis dengan latar belakang rata dan latar depan tiga dimensi. Latar depan biasanya terdiri dari landscape dengan model manusia, hewan, mobil, perlengkapan, atau bangunan. Gambar atau lukisan dapat digunakan sebagai latar belakang alamiah. Biasanya diorama disimpan dalam kotak yang memiliki latar belakang di sisi. Diorama biasanya dirancang untuk

menggambarkan peristiwa dan pemandangan masa lalu dan sekarang atau untuk menggambarkan pemandangan.²¹

Baik suatu peristiwa itu bernilai sejarah atau tidak, diorama adalah media pembelajaran tiga dimensi. Kebanyakan media tiga dimensi adalah miniature objek atau media sesungguhnya. Menurut Rayandra Asyhar, “media tiga dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi Panjang, lebar dan tebal”. Media miniature juga disebut media serba aneka, termasuk dalam diorama ini.

Diorama adalah pemandangan satu dimensi yang dirancang untuk menggambarkan dunia nyata. Diorama biasanya menggambarkan bentuk-bentuk sosok atau objek yang ditempatkan di pentas yang disesuaikan dengan penyajian dalam lukisan. Apabila digunakan sebagai media pembelajaran, diorama terutama berguna untuk ilmu bumi, ilmu hayat dan sejarah, tetapi juga dapat digunakan untuk berbagai topik dalam berbagai mata pelajaran.²²

2. Tujuan dan Fungsi Media Diorama

Tujuan dari penggunaan media diorama adalah sebagai berikut:

- a. Mengatasi kesulitan yang muncul Ketika mempelajari objek yang besar
- b. Untuk mempelajari objek yang telah terjadi dimasa lalu.
- c. Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau fisik.

²¹ Sharon E. Smaldino, dkk, *Instructional Technology & Media For Learning*, (Jakarta:Kencana Pernada Media Group, 2011), 305.

²² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo, 2011), 170

- d. Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai (seperti mata manusia, telinga)
- e. Untuk mempelajari konstruksi yang abstrak.
- f. Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas.

Dapat disimpulkan bahwa media diorama memiliki tujuan untuk mengatasi kesulitan dalam memperlihatkan proses dari objek-objek yang luas, yang tidak dapat dijangkau oleh manusia.

3. Membuat Model Diorama

Pertama, proses perencanaan model adalah mengumpulkan gambar/gambaran lengkap dari objek asli atau melakukan penelitian tentang objek aslinya. Kemudian, membuat sketsa model yang akan dibuat. Gambarnya biasanya digambarkan dari tiga sudut pandang, depan, samping, dan atas. Dengan kertas, kardus, lem, gunting, dapat membuat berbagai jenis model, seperti miniature rumah, pohon dan lain sebagainya.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Media pembelajaran diorama memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang dapat mempengaruhi seberapa baik atau buruk media digunakan untuk mengajar. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan media pembelajaran diorama.

- Kelebihan media diorama
 1. Dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung
 2. Penyajian secara konkret

3. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya
 4. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas
 5. Dapat menunjukan alur suatu proses secara jelas
 6. Dapat menambah keindahan dan daya Tarik
 7. Dapat memotivasi pengguna untuk mendapatkan pengalaman belajar yang baru
- Kekurangan media diorama
 1. Dalam pembuatannya, diorama sebaiknya tidak terlalu ramai tetapi jelas sasaranya atau tujuanya dan memiliki daya Tarik.
 2. Diorama harus sesuai dengan materi yang diajarkan
 3. Media diorama terkadang terlalu kecil dan hanya dapat digunakan untuk mengajarkan konsep atau fenomena yang sederhana.

Dalam penggunaan media pembelajaran diorama, perlu diperhatikan kelbihan dan kekurangan ini agar dapat memaksimalkan potensi media diorama dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah komponen penting yang membuat seseorang bertindak, berbuat, bersikap dan berperilaku secara permanen dan potensial sebagai hasil dari praktek atau penguatan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah unsur penggerak dalam diri peserta didik yang mampu

mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan cara yang terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.²³

Motivasi belajar setiap individu berbeda-beda karena banyak faktor yang mempengaruhinya, termasuk guru, metode belajar, dukungan orang tua, system Pendidikan, dan pemahaman materi antar individu. Oleh karena itu, salah satu pengaruh terhadap motivasi peserta didik adalah kesulitan dan kurangnya semangat. Adanya motivasi setiap individu diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.²⁴ Kriteria motivasi belajar terdiri dari:

- a. Penyesuaian tugas dan minat dari peserta didik
- b. Perencanaan yang penuh variasi atau umpan balik dari peserta didik
- c. Kesempatan peserta didik yang aktif
- d. Kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugasnya
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Dari beberapa kriteria diatas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dapat terbentuk pada diri peserta didik ketika merasa dirinya mulai tumbuh rasa keinginan yang besar dalam mencapai kesuksesan dalam belajar. Dibutuhkan dorongan dari diri sendiri yang kuat untuk mencapai prestasi dalam hal apapun yang paling utama adalah semangat. Jika seseorang berhasil memperoleh sesuatu yang anda inginkan, anda akan lebih termotivasi untuk

²³ Olivia Nova Khoiriah dan Haryono, *peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar kelas 6 SD Paramont Palembang Dimasa Pandemi di Masa Pandemi Covid -19*, Prosiding seminar nasional pendidikan program pasca sarjana, 2021. Hal. 318.

²⁴ Ida Fiteriani, *Membudayakan iklim motivasi belajar pada siswa sekolah dasar*, *Jurnal pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 2 no.1 halaman 121.

melakukannya apalagi dengan mendapatkan hadiah atau reward buat diri sendiri. Tiga komponen penting motivasi adalah kebutuhan, dorongan dan tujuan.

Jika seseorang merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang mereka miliki dan apa yang mereka inginkan, mereka akan merasa memiliki kebutuhan. Sebagai contoh, jika ia ingin mendapatkan hasil belajar yang diinginkan, ia akan mencari cara untuk merubah pola belajarnya agar hasilnya sesuai keinginan. Dorongan adalah sebuah kekuatan mental yang mendorong seseorang untuk bertindak untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Sedangkan tujuan adalah suatu hal yang ingin dicapai oleh seseorang. Dengan tujuan yang sudah ditargetkan oleh seseorang tersebut, maka ia akan berusaha untuk mencapainya.

Penggunaan media pembelajaran juga sangat mempengaruhi keinginan peserta didik untuk belajar di kelas. Media pembelajaran dapat membuat materi pembelajaran yang abstrak menjadi nyata atau lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Karena media mungkin masih asing bagi peserta didik, mereka akan mulai tertarik padanya.²⁵ Sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai mendorong peserta didik untuk selalu termotivasi untuk belajar. Lingkungan belajar fisik yang baik, seperti bangunan yang memadai, bersih, dan berbagai fasilitas yang diatur dengan rapi, akan membuat peserta didik betah dan senang dalam belajar. Peserta didik akan merasa senang dan lebih mudah mempelajari hal-hal baru.

²⁵ Erwin Widiasworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015).35.

Menurut Hamzah Uno ada beberapa indikator untuk mengukur motivasi belajar, yaitu: (1) Adanya Hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam belajar, dan (5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.²⁶

2. Macam-Macam Motivasi

Motivasi sebagai suatu dorongan dalam diri individu untuk melakukan sesuatu oleh para ahli dikategorikan menjadi 2 yaitu:

a. Motivasi instrinsik

Motivasi instrinsik adalah jenis motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang tanpa rangsangan dari luar. Hal ini dikarenakan dalam diri setiap orang sebenarnya ada dorongan untuk melakukan sesuatu, dan motivasi instrinsik ini lebih menekankan pada hal tersebut. Jika seseorang merasa bahwa sesuatu itu penting atau memiliki hubungan dengan bidang yang mereka pelajari, mereka memiliki motivasi instrinsik untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh, seorang siswa belajar bukan karena ingin dipuji, melainkan karena dia benar-benar ingin memperoleh ketrampilan, pengetahuan, atau nilai tertentu yang dapat megubah tingkah lakunya.²⁷

²⁶ Hamzah B. Uno. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

²⁷ Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar* (Ponorogo: Wade Group, 2015), 158

b. Motivasi Ekstrinsik

Aktifnya keinginan seseorang untuk melakukan Tindakan karena rangsangan dari luar dirinya disebut motivasi ekstrinsik. Hal ini berarti bahwa dorongan untuk melakukan sesuatu Tindakan tidak berasal dari diri sendiri peserta didik, misalnya, belajar karena dia harus lulus ujian untuk mendapatkan nilai yang diinginkannya. Meskipun demikian, motivasi ekstrinsik ini penting dikarenakan kondisi siswa dapat berubah-ubah, dan karena terkadang proses pembelajaran yang kurang menarik.²⁸

D. Siklus Air

1. Pengertian Siklus Air

Siklus air sering disebut siklus hidrologi. Siklus air adalah air yang menguap ke udara dari permukaan tanah dan laut, berubah menjadi awan, setelah melalui beberapa proses kemudian jatuh sebagai hujan atau salju ke permukaan laut atau daratan. Siklus air dapat diartikan sebagai proses perputaran air secara berulang, akibat panas matahari, air dipermukaan bumi menguap dan kemudia membentuk awan, dari awan air jatuh ke bumi dalam bentuk hujan.

2. Tahap siklus air

Siklus air terjadi melalui tahap-tahap berikut;

²⁸ Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar*, 159.

a. Evaporasi / penguapan

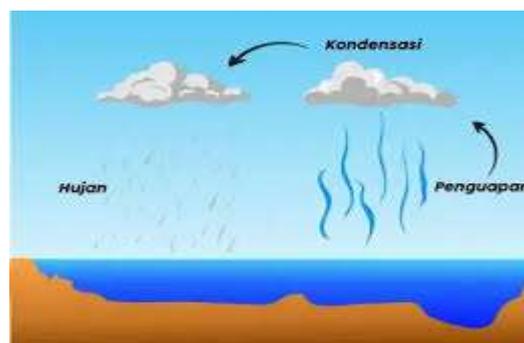
Gambar 2.1 Gambar Tahap Evaporasi dan Transpitasi



Penguapan ada dua macam, yaitu evaporasi dan transpitasi. Evaporasi adalah peristiwa penguapan air dari permukaan bumi, misalnya, penguapan dari laut, danau sungai dan tanah basah. Sedangkan transpitasi merupakan peristiwa penguapan air dari tumbuhan. didalam tahapan ini terjadi proses perubahan zat cair menjadi zat gas yang akan berkumpul di atmosfer.

b. Tahap kondensasi / pengembunan

Gambar 2.2 Gambar Tahap Kondensasi



Kondensasi merupakan proses perubahan air dari gas menjadi cair atau kita kenal dengan istilah pengembunan. Proses ini merupakan kebalikan dari proses evaporasi atau penguapan. Pada siklus hidrologi, kondensasi terjadi di atmosfer akibat perubahan suhu dan tekanan. Akibat adanya kondensasi, air akan berkumpul

membentuk awan hitam yang siap turun sebagai hujan ketika mencapai titik jenuh.

c. Tahap Presipitasi

Gambar 2.3 Gambar Tahap Presipitasi



Presipitasi adalah turunya air dari atmosfer ke permukaan bumi, dapat berupa salju, kabut, embun dan hujan es. Hujan berasal dari uap air dari atmosfer, sehingga berbentuk dan jumlahnya dipengaruhi oleh klimatologi, seperti angin, temperature dan tekanan atmosfer. Uap air tersebut akan naik ke atmosfer sehingga mendingin dan terjadi kondensasi menjadi butir-butir atau kristal-kristal es yang akhirnya jatuh sebagai hujan.

d. Tahap Infiltrasi

Gambar 2.4 Gambar Tahap Infiltrasi



Infiltrasi adalah aliran air yang masuk ke dalam permukaan tanah. Ketika air dalam tanah sudah jenuh, air tersebut dapat

bergerak antar lapisan dalam proses yang dikemal sebagai perkolasi. Masuknya air hujan kedalam tanah ini disebabkan oleh gaya gravitasi dan gaya kapiler tanah.

E. Karakteristik Siswa

Perkembangan biologis seperti pertumbuhan tulang, otot, dan otak dapat termasuk dalam perkembangan fisik siswa sekolah dasar. Anak laki laki dan perempuan akan mengalami penambahan berat badan sekitar 3,5 kilogram ketika mereka berusia sepuluh tahun. Namun, anak perempuan akan lebih cepat berkembang dari pada anak laki-laki, setelah anak mengalami masa remaja, yang biasanya dimulai pada usia 12-13 tahun.

Perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar dapat meliputi perubahan yang terjadi dalam pola pikir peserta didik sekolah dasar. Ahli kognitif, piaget (1964), menyatakan bahwa ada empat fase kognitif yang dialami oleh manusia yaitu;

1. Fase sensomotorik

Fase ini berada pada rentang usia 0-2 tahun. Pada fase ini bayi yang baru lahir dengan sejumlah refleks bawaan yang mendorong untuk mengeksplorasi dunianya.

2. Fase praoperasional

Fase ini berada pada rentang usdia 2-7 tahun. Pada fase ini peserta didik belajar untuk dapat merepresentasikan dan menggunakan objek melalui kata-kata maupun gambaran sesuatu.

3. Fase operasional kongkrit

Fase ini berada pada rentang usia 7-11 tahun. Pada fase ini peserta didik sudah dapat menggunakan logika. Tahapan ini peserta didik belajar untuk dapat memahami sesuatu secara logis menggunakan bantuan benda konkret. Pada fase inilah peserta didik sekolah dasar berada. Sehingga diperlukan proses pembelajaran dengan peningkatan melalui benda-benda konkret.

4. Fase operasional formal

Fase ini berada pada rentang usia 12-15 tahun. Pada fase ini kemampuan berfikir sudah dapat dilakukan secara abstrak. Selain itu peserta didik pada masa ini sudah dapat melakukan penalaran secara logis dan dapat menarik kesimpulan dari informasi yang disajikan.

Secara rentang usia sekolah dasar berada pada fase operasional konkrit. Fase ini menuntut guru untuk dapat mengembangkan penalaran peserta didik melalui benda-benda konkret maupun pengalaman langsung siswa.

Perkembangan psikososial berhubungan erat dengan perkembangan dan perubahan emosi peserta didik. J. Havighurst (1953) menyatakan bahwa harus menunjukkan perkembangan siswa dari segi psikis, sosial, dan moral. Sebelum masuk sekolah, siswa telah belajar tentang pengaruh sosial dan cara berpikir. Pada awal sekolah, siswa masih egosentris terhadap diri sendiri dan lingkungannya, yang berarti mereka berkonsentrasi pada diri mereka sendiri dan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan mereka, seperti keluarga, rumah, dan teman kanak-kanak mereka.

Setelah masuk ke kelas rendah di sekolah dasar, siswa mulai merasa lebih percaya diri, dan beberapa telah berhasil menahan rasa rendah diri mereka. Pada tahap ini, siswa akan menunjukkan bahwa mereka adalah individu yang dewasa. Siswa akan merasa yakin dapat menyelesaikan tugas-tugasnya sendiri. Maka tahapan ini juga dikenal dengan tahapan "*I can do it my self*".

Siswa yang berada dikelas tinggi akan memiliki daya konsentrasi yang tinggi. Siswa akan memiliki kemampuan untuk menyisihkan waktu lebih banyak untuk tugas yang mereka senangi dan mengerjakannya dengan penuh semangat. Pada tahap ini, siswa akan lebih mampu bekerja sama dalam kelompok, menjadi lebih mandiri, dan berusaha berperilaku secara sosial. Pada tahap ini, siswa juga sudah memiliki kemampuan untuk bermain permainan dengan jujur.²⁹

Dalam penelitian ini, karakteristik siswa yang diteliti tergolong dalam fase operasional konkrit yang memiliki rentang usia 10-11 tahun. Pada fase ini peserta didik sudah dapat menggunakan logika. Tahapan ini peserta didik belajar untuk dapat memahami sesuatu secara logis menggunakan bantuan benda konkret. Sehingga diperlukan proses pembelajaran dengan penglogikaan melalui benda-benda konkret.

²⁹ Fitri dkk. *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021