

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian yang menghasilkan produk pada bidang keahlian tertentu, diikuti oleh produk sampingan dan mempunyai efektifitas dari sebuah produk tersebut.²¹

Penelitian dan pengembangan mengedepankan uji coba produk yang dikembangkan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan lebih efektif, efisien dan menarik jika dibandingkan dengan produk lama yang sudah ada.²² Para ahli menyebutkan pengertian penelitian pengembangan yaitu :

Menurut Borg and Gall, penelitian pengembangan merupakan proses penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Akker & Plomp, mendefinisikan penelitian dan pengembangan menjadi dua tujuan yaitu penelitian pengembangan yang didasarkan oleh tujuan untuk pengembangan prototipe produk, dan berdasarkan tujuan dalam perumusan saran-saran metodologis guna pendesainan serta pengevaluasian prototipe produk. Seels & Richey, berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengkaji tentang desain, pengembangan dan evaluasi yang mengkaji tentang desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran secara sistematis dengan memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas.

Dari pengertian di atas bisa ditarik kesimpulan bahwasannya penelitian pengembangan merupakan proses penelitian yang menciptakan sebuah produk

²¹ Budiyo Saputro, *Manajemen Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), hlm. 8.

²² Ahmad Noer Fatirul dan Djoko Adi Walujo, *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*, (Tangerang: Pascal Books, 2021), hlm. 8.

baru ataupun meningkatkan sebuah produk yang sudah ada di bidang tertentu dengan tujuan agar tahu produk yang diciptakan valid, efektif, dan efisien sesuai dengan kebutuhannya.

Berikut beberapa model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) :

1. Model penelitian dan pengembangan Borg and Gall

Menurut Borg & Gall, model pengembangan ini mengikuti pendekatan alur air terjun (waterfall) dalam prosesnya. Model ini mempunyai sejumlah tahapan yang cukup panjang sebab mencakup 10 langkah pelaksanaan, di antaranya: (1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draft produk (develop preliminary form of product), (4) uji coba lapangan (*preliminary field testing*), (5) penyempurnaan produk awal (*main product revision*), (6) uji coba lapangan (*main field testing*), (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), (8) uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), (9) penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan (10) diseminasi dan implementasi (*disemination and implementation*).

Model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall mempunyai beberapa kelebihan serta kekurangan. Di antaranya, keunggulannya adalah kemampuannya untuk menciptakan produk dengan tingkat validitas tinggi serta mendorong inovasi yang berkelanjutan.

Namun, kelemahannya terletak pada kebutuhan waktu yang cukup lama, serta prosedur yang kompleks serta membutuhkan dana yang relatif besar.²³

2. Model pengembangan 4D

Menurut Thiagarajan model 4D mencakup empat tahap pengembangan. Tahap pertama yaitu *Define* atau dikenal dengan tahap analisis kebutuhan. Tahap kedua yaitu *Design*, yang berfokus pada penyusunan kerangka konseptual model serta perangkat pembelajaran. Tahap ketiga yaitu *Develop*, yang merupakan tahap pengembangan yang melibatkan uji validasi untuk menilai kelayakan sebuah media. Tahap keempat yaitu *Disseminate*, yang melibatkan implementasi pada target sebenarnya, yakni subjek penelitian.²⁴

Keunggulan dari model 4D adalah tidak memerlukan waktu lama, sebab prosesnya tidak begitu rumit atau tahapannya lebih singkat. Namun, kelemahan dari model 4D adalah hanya mencakup tahap penyebaran saja, tanpa ada evaluasi. Evaluasi di sini adalah pengukuran kualitas produk yang sudah diuji, baik sebelum maupun sesudah penggunaan produk.

3. Model pengembangan ADDIE

Model ADDIE adalah pendekatan yang menekankan analisis terhadap bagaimana setiap komponen saling berinteraksi dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.²⁵ Ada lima tahap pengembangan model ADDIE di antaranya :

²³ Andi Ika Prasati Abrar, *Model Pembelajaran E-Split Classroom untuk Melatih Keterampilan berpikir Tingkat Tinggi*, (Pekalongan: PT.Nasya ExpandingManagement, 2022), hlm. 76.

²⁴ Tatik Sutarti dan Edi Irawan, *Kiat Sukses Hibah Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 12-15.

²⁵ Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2:Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), hlm. 29-33.

a. *Analysis*

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisa perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru serta menganalisa kelayakan dan syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan ini sering kali diawali dari adanya *problem* pada produk yang telah ada atau yang sedang digunakan. *Problem* ini bisa timbul karena produk yang saat ini tersedia sudah tidak sesuai dengan kebutuhan target, lingkungan belajar, karakteristik siswa, teknologi, dan faktor lainnya.

b. *Design*

Proses desain dalam model ini adalah langkah sistematis yang diawali dengan merancang konsep dan konten produk. Desain dibuat bagi tiap elemen produk, dengan panduan pelaksanaan pembuatan produk yang ditulis dengan jelas dan rinci. Dalam tahap ini, desain produk masih bersifat konseptual dan akan menjadi dasar untuk proses pengembangan berikutnya.

c. *Development*

Tahap *Development* dalam model ini adalah pembuatan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Kerangka konseptual yang telah dibuat sebelumnya diubah menjadi produk yang siap digunakan. Pada tahap ini, penting juga membuat alat ukur yang hendak menilai kinerja produk

d. *Implementation*

Pelaksanaan uji coba produk pada model ini memiliki tujuan untuk memperoleh umpan balik mengenai produk yang telah diciptakan. Umpan balik awal bisa didapatkan dengan menanyakan hal-hal tentang tujuan pengembangan produk. Pelaksanaan dilaksanakan berdasarkan rancangan produk yang sudah ditetapkan.

e. Evaluation

Pada tahap evaluasi, umpan balik dikumpulkan dari pengguna produk untuk melakukan revisi yang sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana tujuan pengembangan telah tercapai.

Kelebihan model penelitian dan pengembangan ini merupakan langkah desainnya yang sederhana, mudah dipelajari, mempunyai struktur yang sistematis, serta memberikan petunjuk proses penyusunan bahan ajar. Sedangkan kekurangan model penelitian dan pengembangan ini adalah setiap komponen model tidak memerlukan adanya perbaikan atau revisi.²⁶

4. Model pengembangan ASSURE

Model pengembangan ASSURE merupakan model desain pembelajaran yang memfokuskan terhadap penggunaan media serta bahan ajar yang dirancang secara matang, sehingga mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, serta menarik. Desain pembelajaran model ASSURE ini merupakan desain pembelajaran yang sederhana dan mudah diaplikasikan. Model ini

²⁶ Andi Ika Prasati Abrar, *Model Pembelajaran E-Split Classroom untuk Melatih Ketrampilan Berpikir Tingkat Tinggi*, hlm.77.

menitikberatkan pada perencanaan teknologi yang membantu guru dalam merancang serta melakukan penyesuaian terhadap lingkungan pendidikan yang akan mendukung peserta didik.²⁷

Menurut Smaldino, kata ASSURE tersusun dari kata yang menjadi tahapan pengembangannya. A bermakna *Analyze learners*, S bermakna *State standard and objectives*, S kedua bermakna *Select strategi, technology, media, and materials*, U bermakna *Utilize technology, media and materials*, R bermakna *Require learner participation*, dan E bermakna *Evaluated and Revise*.

Keunggulan dari model pengembangan ini yaitu memiliki lebih banyak komponen jika dibanding dengan model materi ajar. Komponen-komponennya meliputi analisis pembelajaran, rumusan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, sistem penyampaian, penilaian proses belajar, dan penilaian hasil belajar. Namun, kelemahannya adalah meskipun komponen yang ada cukup banyak, tidak semua elemen desain pembelajaran tercakup di dalamnya

Model penelitian dan pengembangan yang akan peneliti gunakan yaitu model ADDIE, di mana memiliki lima tahapan penelitian yakni *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Peneliti memilih model penelitian ini dikarenakan model ADDIE yang sederhana tetapi implementasinya tetap sistematis.

²⁷ Hermawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Medan : CV. Merdeka Kreasi Group, 2022), hlm. 86-87.

B. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Sebelum melakukan proses pembelajaran seorang pendidik pastinya akan menyiapkan sebuah perangkat pembelajaran seperti menentukan strategi pembelajaran, metode pembelajaran, bahan ajar, dan pastinya membutuhkan media pembelajaran guna membantu pendidik dalam memberikan kejelasan di tiap materi yang hendak diajarkan oleh pendidik, serta dengan adanya media dapat mendukung pembelajaran agar lebih terarah. Dalam melaksanakan pembelajaran, seorang pendidik tentu membutuhkan media pembelajaran supaya dalam menyampaikan informasi dapat lebih jelas dan efektif.

Kata ‘media’ berasal dari bahasa latin, yang merupakan jamak dari kata “Medium” yang mempunyai makna secara harifiah yakni perantara atau pengantar.²⁸ Menurut Yaumi, media pembelajaran merupakan seluruh jenis instrumen fisik yang dirancang dengan khusus guna memberikan informasi serta membentuk interaksi.²⁹ Media pembelajaran dipahami sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik guna menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.³⁰ Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang menunjang kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna.³¹

²⁸ Rudi Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2018), hlm. 3.

²⁹ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm. 8.

³⁰ Septy Nur Fadhila dkk, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV. Jejak, 2021), hlm. 8.

³¹ Hamdan Husain Batu Bara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatwa Publishing, 2022), hlm.9.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya, media pembelajaran merupakan alat yang mendukung kegiatan pembelajaran. Media ini berperan memberi kejelasan terkait pesan yang dituturkan, sehingga tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif dan efisien.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media secara umum diantaranya:

a. Media Visual

Merupakan media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan. Seperti: media gambar, foto, komik, gambar tempel, buku, majalah, alat peraga, miniatur, dan lainnya.

b. Media Audio

Merupakan media yang dapat didengar melalui indra pendengaran sebagai salurannya. Seperti: suara, lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara, dan lainnya.

c. Media Audio Visual

Merupakan media yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan melalui indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Seperti: media drama, film, pementasan, televisi, serta VCD.

d. Media Multimedia

Merupakan seluruh jenis media yang terangkum menjadi satu. Misalnya: internet, belajar menggunakan media internet berarti

memnfaatkan seluruh media yang ada, termasuk pembelajaran daring.³²

Berdasarkan pemaparan tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasannya jenis-jenis media pembelajaran dibagi dalam empat jenis, yakni media visual (berupa gambar), media audio (berupa suara), media audio visual (berupa gambar dan suara), dan media multimedia (yang berisi semua jenis media).

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Beragam jenis media pembelajaran tidak digunakan sekaligus pada suatu proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, penting untuk memilih media yang tepat. Agar pemilihan media pembelajaran dapat tepat atau sesuai yang diinginkan, perlu dipertimbangkan kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran. Terdapat beberapa kriteria pada pemilihan media diantaranya:

- a. Sesuai tujuan yang akan dicapai. Media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang sudah ditentukan, yang umumnya mencakup salah satu atau kombinasi dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- b. Media tepat untuk mendukung isi pelajaran. Media harus dipilih sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran, apakah itu fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, serta disesuaikan dengan kemampuan siswa.
- c. Praktis, fleksibel, dan tahan lama. Pendidik sebaiknya memilih media yang mudah diakses atau bisa dibuat sendiri dan dapat

³² Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 9-10.

digunakan kapan saja dan di mana saja dengan peralatan yang mudah ditemukan di sekitar dan mudah dibawa.

- d. Guru terampil menggunakan media, Kemampuan guru dalam menggunakan media begitu penting untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar. Serta tanpa adanya keterampilan ini maka penggunaan media menjadi kurang efektif.
- e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar mungkin tidak akan seefektif apabila digunakan untuk individu atau kelompok. Oleh sebab itu, pengelompokan sasaran sangat perlu diperhatikan untuk memastikan efektivitas media.
- f. Mutu teknis yang harus memenuhi syarat teknis tertentu yakni efisien, relevan, dan produktif.³³

Berdasarkan pemaparan tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasannya pada pemilihan media harus diperhatikan kriteria pemilihan media agar media yang terpilih bisa menunjang tujuan dalam proses belajar mengajar. Kriteria pemilihan media yang paling utama yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran diantaranya :

- a. Membangkitkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih termotivasi agar berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

³³ Marlina dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 60-61.

- b. Membantu meningkatkan pemahaman. Melalui media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari.
- c. Menyediakan berbagai pengalaman belajar. Penggunaan media pembelajaran, memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih beragam.
- d. Memperkuat proses belajar. Media seperti gambar jenis kegiatan ekonomi dapat membantu memperjelas dan menunjukkan secara nyata jenis kegiatan ekonomi ada.
- e. Memenuhi minat yang bervariasi. Pemanfaatan berbagai jenis media bisa membantu mengembangkan minat siswa.
- f. Mendorong siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menyediakan bahan dan alat yang dibawa oleh guru atau siswa sendiri untuk menjelaskan konsep keterampilan, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga berpartisipasi aktif dengan media yang tersedia.
- g. Mengubah dan membentuk sikap. Misalnya, menggunakan bermacam gambar yang menggambarkan peristiwa seperti kerusakan akibat gempa, lingkungan yang tidak sehat, atau jebolnya bendungan dapat membantu mengilustrasikan dan meningkatkan dampak emosional dari konsep-konsep abstrak yang sedang dipelajari, misalnya kemiskinan, polusi, atau penyebaran penyakit. Melalui cara ini, diharapkan siswa akan mengembangkan kepekaan dan sikap peduli terhadap lingkungan sekitar.³⁴

³⁴ Asep Hery Hernawan dkk, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*, (Banten: Universitas Terbuka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), hlm. 123-124.

Fungsi lain dari media pembelajaran terkhusus dalam media pembelajaran visual ada empat diantaranya:

- a. Fungsi atensi, pada fungsi ini media visual dapat menarik perhatian dan memfokuskan peserta didik dan membantu mereka agar lebih konsentrasi pada materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, dalam fungsi ini media visual berperan dalam meningkatkan kenikmatan saat membaca teks bergambar. Simbol visual atau gambar bisa memengaruhi emosi dan sikap peserta didik.
- c. Fungsi kognitif, pada media visual yang berupa gambar atau simbol, bisa mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran dengan membantu siswa mencerna serta mengingat pesan yang terdapat pada gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk peserta didik yang kesulitan ketika mengorganisir dan mengingat informasi dari teks. Media ini dapat membantu siswa yang mendapati kesulitan ketika memahami serta menerima materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks.³⁵

Dari pemaparan tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses belajar mengajar. Fungsi media pembelajaran yaitu untuk sumber belajar yang disediakan oleh pendidik supaya materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh

³⁵ Nizwardi Jalius dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm 6.

peserta didik serta meningkatkan dan menghasilkan pengetahuan bagi peserta didik.

5. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran

Kata 'kelayakan' berasal dari kata layak. Kata kelayakan menurut KBBI memiliki makna perihal layak (patut, pantas) dan kepatutan. Media pembelajaran sebelum dikembangkan dan dimanfaatkan pada proses pembelajaran hendaknya dianalisa sesuai dengan kriteria pemilihan media supaya layak untuk dimanfaatkan. Media pembelajaran yang baik akan efektif apabila media memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan melakukan berbagai aktivitas secara luas. Kelayakan media itu apabila media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan, selaras dengan isi materi, dan mampu memberikan kesempatan belajar yang optimal bagi peserta didik.³⁶

Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting untuk menunjang proses belajar mengajar, dengan media pembelajaran bisa membantu terwujudnya tujuan pembelajaran yang dibuat. Terdapat kriteria kelayakan pada pemilihan media pembelajaran. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan, kriteria kelayakan media pembelajaran yang baik bisa diamati dari kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian.³⁷

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelayakan media terdiri dari kelayakan isi yang mengacu pada materi yang relevan atau

³⁶ Annisa Dwi Fitriani, Khalifah Mustami, dan Ainul Uyuni Taufiq, "Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap", *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 4 (Desember 2017), hlm. 14-28.

³⁷ Amilatul Masrifah dkk, *Media Interaktif Pembelajaran IPS*, (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), hlm. 28.

sesuai dengan materi yang akan disampaikan, kemudian kelayakan bahasa berkaitan dengan penggunaan bahasa yang jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik peserta, dan juga kelayakan penyajian itu desain media mudah dipahami dan tidak menyulitkan peserta didik dan pendidik dalam mengaplikasikan media.

C. Media PALKOM (Papan Alur Ekonomi)

Papan kayu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dimaknai dengan kayu yang lebar dan tipis, alur merupakan jalan, sedangkan ekonomi adalah cabang ilmu yang tertuju pada asas-asas produksi, distribusi, dan konsumsi. Bisa ditarik kesimpulan bahwa papan alur ekonomi merupakan kayu yang lebar dan tipis yang di atasnya terdapat jalannya kegiatan ekonomi yang tertuju pada alur kegiatan ekonomi yaitu produksi distribusi, dan konsumsi. Media ini berupa media alat peraga, alat peraga adalah seperangkat alat benda konkret yang dirancang, dibuat, dan disusun, dengan sengaja yang dimanfaatkan guna membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep dalam pembelajaran.³⁸

Media papan alur ekonomi ini merupakan media alat peraga yang berisi tentang materi alur kegiatan ekonomi. Dengan media ini pendidik dapat mencontohkan secara konkrit alur kegiatan ekonomi dengan menggunakan beberapa gambar yang ada. Dalam media ini alur kegiatan ekonomi terdiri dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Media ini berbentuk papan persegi panjang dari papan kayu triplek, di atasnya terdapat tiga alur kegiatan ekonomi yakni produksi, distribusi dan konsumsi, dan beberapa gambar yang sesuai dengan

³⁸ Muhammad Anas, *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*, (Bandung: Bumi Aaksara, 2018), hlm. 2.

kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi yang nantinya akan dikelompokkan sendiri oleh peserta didik. Penggunaan media ini bisa meningkatkan pengetahuan kognitif peserta didik dan juga meningkatkan kreativitas peserta didik.

Kelebihan media pembelajaran PALKOM (Papan Alur Ekonomi) ini diantaranya:

1. Media ini dapat diilustrasikan secara visual dengan menggunakan gambar-gambar yang ada.
2. Kuat dan efisien digunakan dalam jangka panjang
3. Didesain secara menarik sehingga dapat menarik semangat belajar siswa.
4. Materi yang ada pada media ini berupa contoh alur kegiatan ekonomi yang konkrit.

Kekurangan media pembelajaran PALKOM ini diantaranya:

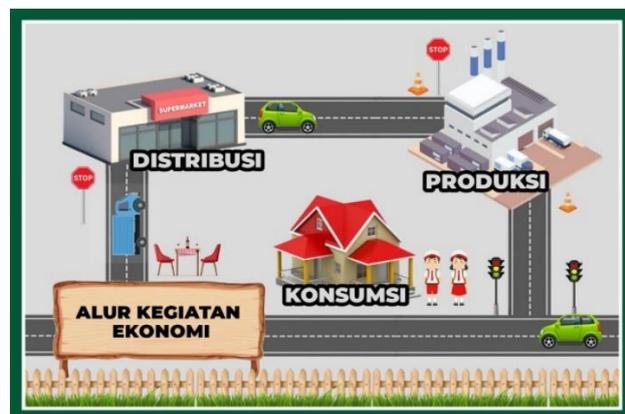
1. Media hanya berisi materi alur kegiatan ekonomi dan tidak terlalu kompleks.
2. Memerlukan waktu yang lebih banyak
3. Media ini lebih menekankan pada indera penglihatan (visual)

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan media papan alur ekonomi itu materi yang disajikan berupa materi yang lebih konkrit. Dan kekurangan dari media ini membutuhkan waktu yang lebih banyak sebab peserta didik harus memahami dahulu alur kegiatan ekonomi kemudian mencari beberapa jenis kegiatan ekonomi yang ada pada gambar dan disesuaikan dengan alur kegiatan ekonomi.

Langkah-langkah media papan alur ekonomi diantaranya:

1. Guru menerangkan terlebih dahulu terkait materi kegiatan ekonomi kepada peserta didik
2. Guru membentuk beberapa kelompok, disetiap kelompok berisi 4-5 peserta didik
3. Guru meminta setiap kelompok secara bergantian untuk mengelompokkan beberapa gambar yang ada sesuai dengan alur kegiatan ekonomi.
4. Setiap kelompok mengambil 2 kartu kuis kemudian didiskusikan bersama kelompoknya masing-masing
5. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi bersama kelompoknya didepan teman-teman lainnya

Berikut contoh gambar media PALKOM (Papan Alur Ekonomi) yang hendak dikembangkan:



Gambar 2. 1 Contoh Desain Media

D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD/MI

Pada jenjang pendidikan SD/MI, dalam kurikulum merdeka mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), hal ini dijadikan sebagai landasan sebelum anak belajar IPA dan IPS dijenjang SMP. IPAS dalam Kurikulum Merdeka Belajar memiliki tujuan guna mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual. Mata pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah, namun juga dihubungkan satu sama lain agar peserta didik mampu memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial pada kehidupan sehari-hari.³⁹ Integrasi dua pengetahuan ini membuat peserta didik tingkat dasar dan menengah tidak distorsi nilai, karena kedua ilmu pengetahuan ini sama-sama penting dan berkaitan langsung dengan lingkungan sekitar. Jika peserta didik lebih cenderung ke alam saja, maka akan kurang pengetahuan mereka mengenai nilai sosial yang ada dimasyarakat, dan sebaliknya jika peserta didik lebih cenderung ke ilmu sosial, mereka juga kurang mengetahui mengenai alam, hukum alam, dan konsep alam yang ada, dan membuat analisis peserta didik kurang tajam dalam mengupas suatu fenomena.⁴⁰

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa dua mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang SD/MI diintegrasikan menjadi IPAS. Dua mata pelajaran yang dihubungkan satu sama lain dengan tujuan peserta didik dapat memahami dua ilmu sains dan sosial secara seimbang yang sesuai dengan lingkungan peserta didik.

³⁹ Suhelayanti dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, (Yayasan Kita Menulis, 2023), hal 16.

⁴⁰ Yenin Nadhifah dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, (Global Eksekutif Teknologi, 2023), hal 5.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala serta masalah sosial di masyarakat dengan berbagai aspek kehidupan. Sifat IPS sama dengan studi sosial yaitu praktis, interdisipliner dan diajarkan mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.⁴¹ Menurut Susanto Ilmu pengetahuan sosial merupakan kolaborasi dari berbagai sumber ilmu sosial dan humaniora diantaranya adalah sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial yang mewujudkan suatu cara interdisipliner dari berbagai cabang-cabang sosial tersebut.⁴²

Dari beberapa definisi tentang Ilmu Pengetahuan Sosial bisa ditarik kesimpulan bahwasannya ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran wajib disekolah dasar, ilmu pengetahuan sosial berisi berbagai ilmu kedisipliner salah satunya disiplin ilmu sosial, ilmu sosial diajarkan disekolah dasar dengan tujuan guna melatih dan mengembangkan karakter peserta didik yang baik dan berjiwa sosial yang tinggi. Pendidikan IPS sebaiknya dikembangkan berdasar pada kondisi sosial dan budaya di lingkungan peserta didik, sehingga bisa membentuk warga negara yang baik, serta dapat berpartisipasi dengan aktif dalam masyarakat, negara, dan dunia.

Tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk mendidik peserta didik selaku warga negara yang baik yang bisa membantu diri sendiri serta orang lain dengan memberikan pengetahuan dan kesadaran sosial. Pendidikan IPS mencoba guna menghasilkan warga negara yang reflektif, yang terampil dan peduli. Maksud dari

⁴¹ Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), hlm. 26.

⁴² Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 7.

reflektif merupakan kemampuan guna berpikir secara mendalam serta menyelesaikan persoalan dengan mempertimbangkan pandangan pribadi serta nilai dan norma yang dipengaruhi oleh diri dan lingkungan. Terampil berarti dapat membuat keputusan yang tepat dalam mengatasi masalah. Sementara itu, peduli berarti memiliki kepedulian terhadap aspek sosial dan melaksanakan tanggung jawab dalam masyarakat.⁴³

Karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial disekolah Dasar sebagai berikut:

1. IPS mempelajari seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berhubungan dengan isu sosial. Di tingkat SD/MI, IPS mencakup materi geografi, sejarah, dan ekonomi. Lewat mata pelajaran ini, siswa dibimbing agar menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab..
2. IPS disusun guna mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menelaah keadaan sosial masyarakat ketika bergabung dengan kehidupan bermasyarakat yang dinamis
3. IPS dirancang dengan sistematis, komprehensif, dan terpadu pada kegiatan belajar mengajar menuju kedewasaan serta keberhasilan pada kehidupan bermasyarakat.⁴⁴

Berdasarkan pemaparan tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasannya karakteristik pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu IPS berfokus pada kajian peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang terkait dengan isu-isu sosial. Mata

⁴³ Rega Agustina dkk, "Pendidikan Karakter Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPS di SD/MI", *Journal Of Development and Research in Education*, Vol. 3 (Juli, 2023), hlm 35-40.

⁴⁴ Riska Aulia dan Rora Riski Wandini, "Karakteristik Mata Pelajaran IPS", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 5 (April, 2023), hlm. 4034-4040.

pelajaran ini didesain untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat, mempersiapkan siswa untuk kehidupan dalam masyarakat yang selalu berubah. IPS disusun dengan cara yang sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran, membantu siswa mencapai kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat.

Pada pembelajaran IPAS SD/MI kelas IV ada banyak materi IPS yang dipelajari di kelas IV, salah satu materi yang dipelajari adalah materi kegiatan ekonomi. Materi kegiatan ekonomi terdapat pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dalam kurikulum merdeka Bab 7 topik jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan. Kegiatan ekonomi merupakan kegiatan yang dilakukan manusia guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia itu termasuk makhluk sosial sehingga tidak bisa hidup dan memenuhi kebutuhannya sendiri. Kegiatan ekonomi untuk memenuhi kehidupan manusia sangatlah beragam, kegiatan ekonomi tersebut diantaranya:

1. Kegiatan produksi

Produksi merupakan kegiatan yang menghasilkan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup. Contoh kegiatan produksi adalah pabrik sepatu, pengrajin anyaman, penjahit pakian. Kegiatan petani mulai dari menanam, memanen, sampai mengolah gabah jadi beras merupakan kegiatan ekonomi. Produksi tidak hanya menghasilkan barang saja tetapi juga menghasilkan jasa seperti guru, jaksa, dosen. Orang yang melakukan kegiatan produksi dinamakan produsen.

2. Kegiatan distribusi

Kegiatan distribusi merupakan kegiatan menyalurkan barang dari produksi ke konsumen. Orang yang melakukan kegiatan distribusi merupakan distributor. Contoh lembaga yang menjadi pelaku distribusi adalah agen, pedagang besar atau grosir, dan pengecer.

3. Kegiatan konsumsi

Kegiatan konsumsi adalah proses pemanfaatan barang atau jasa untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Misalnya, ketika kita membeli tahu dari pasar dan mengolahnya menjadi makanan, kita sudah terlibat dalam kegiatan konsumsi. Selain makan dan minum, aktivitas konsumsi juga meliputi penggunaan telepon, pembelian pakaian, alat tulis, serta peralatan elektronik. Individu yang terlibat dalam kegiatan konsumsi disebut konsumen.⁴⁵

E. Hasil Belajar

Hasil belajar akan diperoleh setelah kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah segala sesuatu yang didapatkan individu setelah proses pembelajaran, hal ini bisa ditinjau dari sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki pelajar setelah melalui kegiatan pembelajaran.⁴⁶ Hasil belajar yaitu berupa perubahan tingkah laku peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran, seluruh perubahan dari proses pembelajaran adalah hasil dan akibatnya berupa perubahan tingkah laku dan sikapnya.⁴⁷ Oemar Hamalik berpendapat bahwa hasil belajar merupakan terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang setelah ia

⁴⁵ Amalia Fitri dkk, *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*, (Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021), hlm. 199.

⁴⁶ Ahmad Rifai dan Chatarina, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: UPT MKU UNNES, 2012), hlm. 85.

⁴⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung; PT. Remaja Rosdakara, 2011), hlm. 406.

belajar.⁴⁸ Kemudian Winkel berpendapat bahwasannya hasil belajar yaitu kemampuan internal yang dimiliki individu dan memungkinkan individu tersebut melaksanakan sesuatu berdasarkan kemampuan yang dimiliki.⁴⁹

Dari beberapa pengertian hasil belajar tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasannya hasil belajar merupakan segala pencapaian seseorang setelah kegiatan belajar mengajar yang meliputi perubahan dalam sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik. Hasil belajar mencerminkan perubahan dalam tingkah laku seseorang yang telah belajar, sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik dan Winkel, yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan internal yang dimiliki individu dan memungkinkannya untuk mengerjakan sesuatu berdasarkan kemampuan yang dimilikinya. Untuk menentukan apakah hasil belajar telah mencapai tujuan yang diinginkan, diperlukan evaluasi. Evaluasi merupakan proses penilaian terhadap berbagai aspek, seperti tujuan, gagasan, metode kerja, pemecahan masalah, dan lainnya, untuk memberikan keputusan tentang nilai atau kualitas hasil tersebut.

Hasil belajar menurut Jean Piaget terdiri atas tiga ranah yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tiga ranah tersebut di antaranya:

1. Ranah kognitif

Berkaitan dengan hasil belajar yang terdiri atas enam aspek yaitu pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2. Ranah afektif

⁴⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2006), hlm. 56.

⁴⁹ Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Aalgesindo, 2011), hlm. 78.

Ranah afektif berkaitan dengan nilai dan sikap. Contoh hasil belajar afektif terlihat pada siswa di berbagai tingkah laku, contohnya perhatian siswa dalam pembelajaran.

3. Ranah psikomotor

Hasil belajar psikomotor ditinjau pada bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak. Terdapat enam tingkat keterampilan yakni gerakan refleks, ketrampilan dalam gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan dibidang fisik, gerakan-gerakan skill, kemampuan yang berkenan dengan komunikasi.⁵⁰

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor internal dan eksternal.

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor-faktor ini meliputi kondisi fisik, psikologis, dan tingkat kelelahan. Kondisi psikologis adalah keadaan jiwa atau ruhaniyah, Kondisi psikologis siswa begitu memengaruhi proses dan hasil belajar mereka. Siswa yang kurang matang secara psikologis akan mengalami kesulitan ketika memahami materi pembelajaran dan akan sulit dalam mencapai hasil belajar yang ingin dicapai. Kondisi jasmani siswa juga berpengaruh kegiatan belajar mengajar, seperti halnya ada siswa yang sedang terganggu kesehatannya maka siswa akan terganggu pada kegiatan pembelajaran dan pencapaian hasil belajarnya.⁵¹

⁵⁰ Ester Reni Sawitri, *Model Discovery Learning Berbatuan Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), hlm.14-16.

⁵¹ Hasrian Rudi Setiawan dan Achmad Bahtiar, *Monograf Metode Role Play*, (Medan: Umsu Press, 2023), hlm 24-25.

Kondisi fisik dan jiwa yang sehat begitu memengaruhi keberhasilan pada proses pembelajaran khususnya dalam hal konsentrasi. Siswa kondisi kesehatannya kurang akan kurang tangkap dalam memahami materi yang didapat dan akan berdampak dengan keberhasilan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan segala hal yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Terdapat dua jenis faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor sosial dan faktor non-sosial. Faktor sosial yang dapat mempengaruhi hasil belajar misalnya keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar. Jika faktor non sosial yang dapat mempengaruhi hasil belajar dapat menyangkut banyak hal seperti kondisi cuaca, keadaan suhu udara, keadaan ruangan sarana dan prasarana.⁵²

Keadaan lingkungan, dan keluarga peserta didik sangat berpengaruh dalam memperoleh hasil belajar yang ingin dicapai, karena lingkungan sangat besar pengaruhnya dalam perkembangan pribadi peserta didik, sebab anak-anak lebih banyak bergaul dengan lingkungan sekitarnya.

Dari pemaparan tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya terdapat dua faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal yang meliputi jasmani dan ruhaninya, dan faktor eksternal yang meliputi faktor sosial

⁵² Hasrian Rudi Setiawan dan Achmad Bahtiar, *Monograf Metode Role Play*, hlm. 27.

dan non sosial. Yang lebih dominan memengaruhi hasil belajar adalah faktor internal faktor

F. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV

Mengetahui dan memahami karakter setiap siswa bisa membantu guru ketika menyampaikan pembelajaran dengan lebih efektif. Setiap individu tidaklah sama. Karakteristik adalah istilah yang berasal dari kata 'karakter', yang merujuk pada sifat, kepribadian, atau kebiasaan seseorang yang cenderung konsisten dan tetap. Karakteristik menurut Natasya adalah perkembangan yang mengatur pada karakter, gaya hidup, serta nilai seseorang, sehingga menjadikan sikap yang terlihat serta konsisten.⁵³ Karakteristik peserta didik menurut Darkun adalah keseluruhan pola dan kompetensi yang terdapat di kalangan peserta didik sebab sifat lingkungan sosial untuk menentukan aktivitas kegiatan dalam menggapai tujuan.⁵⁴

Berdasarkan pengertian di atas bisa ditarik kesimpulannya, karakteristik peserta didik mencakup tingkat perilaku yang berbeda antara satu peserta didik dan yang lain, yang memengaruhi cara mereka memilih pola kegiatan untuk mencapai tujuan mereka. Tujuan pembelajaran bisa dicapai jika terdapat interaksi yang efektif antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang efektif yang bisa mencapai tujuan pembelajaran serta memberi kemungkinan perubahan perilaku pada siswa. Oleh sebabnya, seorang pendidik perlu memahami karakteristik setiap siswa di kelas untuk memastikan pembelajaran berjalan dengan baik.

⁵³ Natasya Virginia Leuwol, "Perubahan Karakteristik Belajar Mahasiswa ditengah Pandemi Covid19", *Jurnal Pendidikan PPKn dan Sosial Budaya*, Vol. 1 (April 2021), hlm. 41-66

⁵⁴ Muhammad Darkun, "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, Vol. 21 (Agustus 2019), hlm. 77-92.

Terdapat empat tahap perkembangan kognitif anak menurut Piaget di antaranya :

1. Tahap Sensorimotor (umur 0 – 2 tahun)

Di tahapan inilah bayi memahami dunia lewat koordinasi pengalaman sensorik (penglihatan dan pendengaran) dengan tindakan motorik (menyentuh dan meraih. Pada fase perkembangan ini, anak-anak mulai memahami bahwa peristiwa dan benda-benda ada dengan sendirinya sebagai akibat dari aktivitas yang mereka lakukan.

2. Tahap Pra-operasional (umur 2 – 6 tahun)

Dalam tahapan inilah anak menunjukkan pemahamna kognitif di luar bidannnya. Pada tahap ini, proses berpikir anak tidak mengikuti struktur yang sistematis; mereka memahami dunia sekitar melalui simbol. Pada usia ini, cara berpikir mereka bergantung pada simbol, dan sering kali sulit dipahami, tidak berkaitan, dan tidak rasional.

3. Tahap Operasional Konkret (umur 6-11 tahun)

Dalam tahapan inilah, anak sudah cukup dewasa dalam penggunaan pemikiran logis namun hanya dengan objek saat ini. Di tahap ini, anak-anak masih menghadapi tantangan ketika merampungkan masalah logis jika tidak ada objek yang nyata di hadapan mereka.

4. Tahap Operasional Formal (umur 11 tahun ke atas)

Di tahap ini, anak-anak mulai memanfaatkan pengalaman konkret anak-anak untuk mengembangkan ide-ide yang lebih kompleks. Mereka mulai menunjukkan kemajuan dengan kemampuan berpikir

abstrak dan tidak lagi bergantung pada objek atau peristiwa nyata untuk memandu proses berpikir mereka.⁵⁵

Anak-anak di kelas IV SD/MI biasanya berusia antara 10-11 tahun. Pada rentang usia (6-12 tahun), mereka berada dalam tahap operasional konkret, di mana aktivitas mental mereka berfokus pada objek yang nyata yang pernah mereka alami.⁵⁶ Dari segi motorik halus, anak-anak usia 6-10 tahun biasanya telah mencapai perkembangan yang cukup matang, khususnya pada pemanfaatan alat tulis. Dalam tahap ini, koordinasi motorik halus telah berkembang dengan baik, memungkinkan mereka untuk lancar menulis. Hal ini menunjukkan bahwasannya siswa kelas IV SD telah terampil ketika menulis.

Berdasarkan uraian di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa karakteristik perkembangan kognitif, bahasa, dan motorik pada siswa kelas IV dilihat dari kemampuan mereka untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan imajinasi dalam bentuk tulisan. Di usia ini, siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka menjadi ide-ide yang terstruktur dan menuliskannya secara sistematis.

⁵⁵ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, (Prenada Media, Januari 2015), hlm. 60.

⁵⁶ Farista Fitri Nurul Afriani, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri Maguharjo 1 Depok Sleman", *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, Vol. 1 (September 2021), hlm. 39-48.