

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses atau tindakan untuk memperluas, meningkatkan, atau menyempurnakan sesuatu.²² Dalam dunia pendidikan, pengembangan mencakup aspek proses, produk, dan desain, yang bertujuan menciptakan inovasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu pendekatan yang umum digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D).²³ Pendekatan ini bertujuan merancang, mengembangkan, dan menguji keefektifan produk pembelajaran, seperti media, bahan ajar, alat evaluasi, atau model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa. Desain instruksional menjadi bagian penting dalam memastikan produk yang dihasilkan tidak hanya layak, tetapi juga efektif dan aplikatif.

Penelitian pengembangan dilakukan melalui tahapan sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji coba, hingga revisi.²⁴ Proses ini dirancang secara ilmiah agar hasilnya dapat dipertanggungjawabkan baik secara teoritis maupun praktis. Selain menghasilkan produk, pengembangan juga bertujuan mengubah perilaku peserta didik, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Kegiatan ini bersifat berkelanjutan, dan setelah produk dianggap layak, maka proses pengembangan dapat dikatakan

²² “KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia),” diakses 20 November 2023, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengembangan>.

²³ Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D” (Bandung: Alfabeta, 2015).

²⁴ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Rosdakarya, 2008).

selesai. Oleh karena itu, pengembangan dipahami sebagai upaya terencana untuk menciptakan atau meningkatkan mutu suatu produk guna menunjang kualitas pembelajaran. Dalam praktiknya, penelitian dan pengembangan memiliki beberapa model yang dapat digunakan sebagai acuan, seperti:

1. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang menekankan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar melalui pendekatan sistematis yang efektif dan efisien. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: Analyze (analisis), Design (perancangan), Develop (pengembangan), Implement (pelaksanaan), dan Evaluate (evaluasi). Setiap tahap saling berkaitan dan dilaksanakan secara berurutan guna menghasilkan produk pembelajaran yang optimal. Model ADDIE memiliki beberapa keunggulan, antara lain:²⁵

- a. Struktur desain yang sederhana
- b. Setiap tahapan saling terhubung dan tidak dapat dilakukan secara acak sehingga menjamin keterpaduan antar komponen.
- c. Memperhatikan perkembangan peserta didik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta menjaga konsistensi antar elemen dalam system pembelajaran.

Namun demikian, model ini juga memiliki kekurangan, salah satunya adalah waktu yang cukup lama yang dibutuhkan terutama pada tahap analisis awal.

²⁵ Ika Nafisatus Zuhro, Moh Sutomo, dan Mashudi Mashudi, “Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Addie”, *TA’LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, Vol. 5, no. 2 (29 Juli 2022)

2. Model Pengembangan ASSURE

Model pengembangan ASSURE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, efisien, dan efektif bagi peserta didik.²⁶ Model ini mengintegrasikan perencanaan pembelajaran dengan pemanfaatan media dan teknologi, serta berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Model ASSURE terdiri dari enam tahapan utama, yaitu:²⁷

- a. *Analyze Learners* (Analisis Peserta Didik): Mengidentifikasi karakteristik peserta didik, seperti latar belakang, kemampuan awal, gaya belajar, serta kebutuhan khusus yang relevan dengan pembelajaran.
- b. *State Standards and Objectives* (Menetapkan Standar dan Tujuan): Merumuskan tujuan pembelajaran secara spesifik dan terukur, yang disesuaikan dengan standar kurikulum.
- c. *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi): Menentukan metode pembelajaran yang tepat serta memilih media dan bahan ajar yang mendukung pencapaian tujuan.
- d. *Utilize Methods, Media, and Materials* (Menggunakan Metode, Media, dan Materi): Menerapkan strategi pembelajaran dan media yang telah dipilih dalam proses kegiatan belajar-mengajar.
- e. *Require Learner Participation* (Melibatkan Partisipasi Peserta Didik):

²⁶ Lamina, Alfiani Athma Putri Rosyadi, dan Rini Lidiawati, "Implementasi Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kurikulum Merdeka Peserta Didik Kelas I Sdn Ngaglik 01 Batu", Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, no. 1 (24 Juni 2023)

²⁷ Budi Purwanti, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure", *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 3, no. 1 (23 Februari 2015)

Mengaktifkan keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran melalui berbagai aktivitas interaktif.

- f. *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi): Melakukan penilaian terhadap hasil pembelajaran dan melakukan revisi jika ditemukan kekurangan dalam proses atau materi pembelajaran.

3. Model Pengembangan Borg and Gall

Menurut Borg dan Gall (1983), model pengembangan yang mereka kembangkan menggunakan pendekatan alur berurutan atau *waterfall*, di mana setiap tahap dilakukan secara sistematis dan bertahap.²⁸ Model ini terdiri dari sepuluh langkah utama dalam proses pengembangan, antara lain:

- a. Penelitian dan pengumpulan data (*Research and Information Collecting*): Mengidentifikasi kebutuhan dan mengumpulkan informasi awal sebagai dasar pengembangan produk
- b. Perencanaan (*Planning*): Menyusun perencanaan yang mencakup tujuan, materi, strategi, dan alat evaluasi.
- c. Pengembangan draf awal produk (*Develop Preliminary Form of Product*): Membuat rancangan awal produk berdasarkan hasil analisis dan perencanaan sebelumnya.
- d. Uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*): Pengujian produk awal dalam skala kecil untuk mendapatkan masukan awal.
- e. Revisi produk awal (*Main Product Revision*): Menyempurnakan produk berdasarkan hasil uji coba awal.
- f. Uji coba lapangan utama (*Main Field Testing*): Pengujian produk pada

²⁸ Asna Mariatul Kibtiyah, "Pengembangan Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Pati Kabupaten Pati", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 8, no. 18 (2 Oktober 2022)

skala yang lebih luas.

g. Revisi produk operasional (*Operational Product Revision*):

Penyempurnaan lanjutan berdasarkan hasil uji lapangan utama.

h. Uji coba implementasi (*Operational Field Testing*): Menguji produk dalam kondisi nyata.

i. Revisi akhir produk (*Final Product Revision*): Menyempurnakan produk menjadi versi akhir.

j. Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*):

Menyebarkan dan menerapkan produk ke pengguna sasaran

Model pengembangan Borg dan Gall memiliki sejumlah kelebihan, salah satunya adalah kemampuannya menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan karena melalui proses evaluasi yang mendalam. Selain itu, model ini mendorong inovasi yang berkelanjutan. Namun, kekurangannya terletak pada prosesnya yang panjang dan kompleks, sehingga memerlukan waktu, tenaga, dan biaya yang cukup besar.²⁹

4. Model Pengembangan 4D

Menurut Thiagarajan (1974), model pengembangan 4D terdiri dari empat tahapan utama. Tahap pertama adalah *Define* (pendefinisian), yaitu proses analisis awal untuk mengidentifikasi dan merumuskan kebutuhan pembelajaran. Tahap kedua, *Design* (perancangan), mencakup penyusunan rancangan awal berupa kerangka konseptual, strategi pembelajaran, serta perencanaan media dan instrumen. Tahap ketiga adalah *Develop* (pengembangan), yang melibatkan pembuatan produk serta uji validitas atau

²⁹ Agus Syarif Hidayatullah, Tholib Hariono, dan Ambar Susanti, "Rancang Bangun LCMS Berbasis Website Pada Prodi Informatika Universitas KH. A. Wahab Hasbullah", *Exact Papers in Compilation (EPiC)*, Vol. 5, no. 4 (11 September 2023)

kelayakan oleh para ahli. Terakhir, tahap *Disseminate* (penyebaran) dilakukan melalui implementasi dan distribusi produk kepada pengguna dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya.³⁰

Model 4D memiliki sejumlah kelebihan, salah satunya adalah prosesnya yang efisien dan tidak memerlukan waktu lama karena langkah-langkahnya relatif sederhana. Namun demikian, kelemahan dari model ini terletak pada terbatasnya proses evaluasi secara menyeluruh, khususnya dalam pengukuran kualitas produk sebelum dan sesudah digunakan. Padahal, evaluasi sangat penting untuk menilai efektivitas dan dampak produk dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena model ini memberikan bantuan yang sistematis dan efisien bagi guru dalam mengembangkan proses pembelajaran serta mengevaluasi minat belajar siswa. Selain itu, model ADDIE juga berperan sebagai penghubung antara guru, peserta didik, sumber daya pendidikan, serta media pembelajaran baik yang bersifat konvensional maupun berbasis teknologi.

B. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia, pada dasarnya, adalah proses di mana seseorang mempelajari dan mengembangkan kemampuannya untuk menggunakan bahasa Indonesia secara efektif. Hal ini tidak hanya sebatas menghafal kata-kata atau tata bahasa, tetapi juga mencakup pemahaman mendalam tentang bagaimana bahasa digunakan dalam berbagai konteks,

³⁰ Nurdiah Lestari, "Prosedural Mengadopsi Model 4d Dari Thiagarajan Suatu Studi Pengembangan Lkm Bioteknologi Menggunakan Model Pbl Bagi Mahasiswa", *Jurnal Teknologi*, Vol. 1, no. 1 (30 September 2018)

baik lisan maupun tulisan.³¹ Pembelajaran Bahasa Indonesia juga harus relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka dapat melihat manfaat langsung dari apa yang dipelajari. Tekanan pentingnya pendekatan yang komunikatif dan kontekstual dalam pembelajaran, di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar bahasa sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami dan menghargai budaya serta nilai-nilai yang ada di masyarakat.³²

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang memiliki peran penting untuk melestarikan kebudayaan dan memupuk jiwa nasionalisme mencintai bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa Indonesia bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai identitas bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Salah satu tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI adalah untuk membentuk peserta didik yang memiliki kepribadian yang utuh, wawasan yang luas, dan kemampuan berbahasa yang baik. Melalui pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk menikmati dan memanfaatkan karya sastra, diharapkan mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan empati. Selain itu, karya sastra juga dapat menjadi media yang efektif untuk memperluas wawasan dan

³¹ Mulyasa E, "Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* Vol.8, No.1 (2020): 45–56.

³² Rahmawati R, "Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 2021.

pengetahuan peserta didik tentang berbagai aspek kehidupan.³³ Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat membekali peserta didik dengan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Sehingga peserta didik dapat menguasai kaidah-kaidah bahasa dan mampu menggunakan bahasa secara tepat dalam berbagai situasi komunikasi. Dengan demikian, peserta didik dapat berkomunikasi secara efektif baik dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berbahasa yang memadai, menanamkan rasa cinta tanah air, dan memperkaya pengetahuan mereka.

3. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat nilai-nilai pendidikan karakter diantaranya kejujuran, intelektualitas, sopan santun, dan rasional. Adapun karakteristik mata pelajaran bahasa Indonesia ialah menjadi modal dasar untuk belajar dan bekerja karena fokus pada kemampuan literasi yaitu sebagai berikut:

- a. Mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi Sebagai makhluk sosial, manusia selalu berhubungan dan berkomunikasi dengan manusia lain. Media komunikasi yang paling efektif yang dipakainya adalah bahasa. Dengan menggunakan bahasa, mereka bisa menyatakan maksud, ide, pikiran, dan gagasannya. Di sisi lain, maksud, ide, pikiran, dan gagasan tersebut agar terpahami dengan tepat makna oleh manusia

³³ Intan Kusumawati, "Penanaman Karakter Nasionalisme Cinta Bahasa Indonesia Pada Bulan Bahasa Dan Sastra," *Academy of Education Journal* Vol.10, No.2 (2019): 132.

lain. Dengan media bahasa kita bisa berkomunikasi dengan seluruh manusia dari berbagai penjuru dunia yang berbeda. Dengan media bahasa kita bisa menyampaikan maksud, pikiran, dan gagasan yang akan dapat dipahami oleh generasi ratusan tahun manusia datang.

- b. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, dan membaca Keterampilan menyimak

1) Keterampilan menyimak

Keterampilan menyimak adalah kemampuan memahami pesan-pesan yang menggambarkan berbicara melalui lambang-lambang bunyi. Dalam keterampilan ini adalah yang paling dasar berfungsi adalah indera pendengaran dan konsentrasi. Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa di antara empat keterampilan berbahasa yang lain seperti menulis, membaca, dan berbicara. Kegiatan menyimak peran penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa seseorang terutama para siswa. Namun, pembelajaran menyimak bukan hanya itu-mata menyajikan materi dengan mendengarkan segala sesuatu informasi, melainkan ada proses pemahaman yang harus dikembangkan. Proses menyimak memerlukan perhatian serius para siswa. Menyimak berbeda dengan mendengar atau mendengarkan. Pada kegiatan mendengar mungkin si pendengar tidak memahami apa yang didengar. Pada kegiatan mendengarkan sudah ada keraguan kesengajaan, tetapi belum diikuti unsur pemahaman karena itu belum menjadi tujuan. Kegiatan menyimak mencakup mendengar, mendengarkan, dan disertai usaha

untuk memahami bahan simakan. Oleh karena itu dalam kegiatan menyimak ada unsur kesengajaan, perhatian, dan Pemahaman, yang merupakan unsur utama dalam setiap peristiwa menyimak. Penilaiannyapun selalu terdapat dalam peristiwa yang menyimak, bahkan melebihi unsur perhatian.

2) Keterampilan membaca

Sedangkan Hakekat membaca adalah pemahaman. Teknik apapun yang direkomendasikan oleh pakar linguistik, pada akhirnya kita sebagai pelaku kegiatan membaca dituntut untuk bisa memahami isi bacaan yang kita baca. Membaca tanpa pemahaman adalah sia-sia. keterampilan membaca adalah keterampilan memahami lambang-lambang tulisan yang diterjemahkan penulis melalui sebuah bacaan. Keterampilan membaca ada dua tingkatan, yaitu:

a) Membaca Tingkat Dasar

Kemampuan menyuarakan lambang-lambang tulisan yang disampaikan penulisnya.

b) Membaca Tingkat Lanjut

Kemampuan memahami lambang-lambang tulisan yang diterjemahkan penulisnya melalui sebuah bacaan.

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna arti erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan, atau mengintensifkan kita dalam membaca. Seorang guru bahasa haruslah menyadari serta memahami dengan benar bahwa

membaca adalah suatu keterampilan yang kompleks, yang rumit, yang mencakup ataumelibatkan serangkaian keterampilan-keterampilan yang lebih kecil

4. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:³⁴

- a. Mendengarkan, seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak.
- b. Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari.
- c. Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedia serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan

³⁴ Oman Farhurohman, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI," *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 9, no. 1 (July 11, 2017): 23–34.

membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat.

- d. Menulis, seperti menulis karangan naratif dan non naratif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.

C. Karakteristik Siswa

Karakteristik merupakan perkembangan yang mengatur pada karakter, gaya hidup, serta nilai seseorang sehingga menghasilkan perilaku yang lebih konsisten dan terlihat.³⁵ Menurut Sudirman, karakteristik siswa mencakup pola perilaku dan kemampuan yang dimiliki siswa, yang terbentuk dari kombinasi faktor bawaan dan pengaruh lingkungan sosial. Faktor-faktor ini berperan dalam membentuk bagaimana siswa beraktivitas dalam mencapai tujuan atau cita-cita mereka.³⁶ Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa merupakan Perilaku yang biasa dilakukan oleh setiap individu membentuk pola kegiatan yang digunakan untuk mencapai tujuan atau sasaran yang diinginkan.

Siswa di tingkat sekolah dasar umumnya berada pada rentang usia antara 6 hingga 12 tahun yang memiliki karakteristik berbeda-beda. Perkembangan anak pada masa ini meliputi perkembangan fisik dan mental. Secara mental, anak-anak pada usia tersebut mengalami perkembangan dalam berbagai aspek, termasuk intelektual, bahasa, sosial, emosional, dan moral.

³⁵ Abas Saleh, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Depdiknas, 2006), 103

³⁶ Fipin Lestari et al., *Memahami Karakteristik Anak* (Bayfa Cendekia Indonesia, 2020).

Menurut Jean Piaget, tahap-tahap perkembangan kognitif anak terbagi menjadi empat fase diantaranya yaitu:³⁷

1. Fase Sensorimotor (usia 0 sampai 2 tahun)

Pada fase sensorimotor Individu memahami dunia sekitar dengan mengintegrasikan pengalaman sensoris, seperti penglihatan dan pendengaran, serta melalui gerakan fisik motorik. Dengan kata lain, pada tahap ini, individu memahami lingkungan luar melalui tindakan, suara, atau gerakan yang dapat dilihat dan dirasakan oleh panca inderanya. Secara bertahap, individu mulai mengembangkan kemampuan untuk membedakan dirinya dari objek-objek lain di sekitarnya.

2. Fase Pra-Operasional (usia 2 tahun sampai 6 tahun)

Pada fase pra-operasional Individu mulai menggambarkan dunia melalui perilaku dan kata-kata, tetapi belum mampu melakukan operasi mental, yaitu memproses tindakan yang telah diinternalisasi atau merefleksikan secara mental terhadap tindakan fisik yang sebelumnya dilakukan. Pada tahap ini, individu mulai memiliki kemampuan motorik untuk melakukan sesuatu yang dilihat dan didengarnya, namun belum sepenuhnya memahami makna atau esensi dari tindakan tersebut secara mental.

3. Fase Operasional Konkret (usia 7 tahun sampai 11 tahun)

Pada fase operasional konkret Individu mulai berpikir secara logis tentang peristiwa-peristiwa konkret. Mereka mampu memahami perbedaan kondisi dari suatu benda meskipun benda tersebut tetap sama, menunjukkan

³⁷ Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget" 3 (2015).

kemampuan untuk membedakan benda dalam situasi yang berbeda.

4. Fase Operasional Formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

Pada fase Operasional Formal Individu mulai memasuki dunia kemungkinan dari dunia nyata, yang menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir abstrak. Pada tahap ini, individu dapat berpikir secara lebih abstrak, logis, dan idealis, memungkinkan mereka mempertimbangkan ide-ide yang tidak hanya berkaitan dengan situasi nyata, tetapi juga skenario hipotetis dan konsep yang lebih kompleks.

Berdasarkan tahap perkembangan dari pembagian fase tersebut dapat diketahui bahwa siswa kelas 2 termasuk pada tahap operasional konkret yang mana anak dapat berpikir secara sistematis tentang hal-hal yang nyata. Pada tahap ini, peserta didik lebih fokus pada pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Minat yang tinggi dan rasa ingin tahu mendorong mereka untuk aktif belajar dan mengeksplorasi lingkungan sekitar, namun kemampuan berpikir mereka masih terbatas pada situasi yang konkret.³⁸ Hal tersebut menunjukkan bahwa visualisasi yang konkret dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 2 dalam memecahkan masalah. Mereka memiliki kemampuan yang kuat dalam memahami dan mengolah informasi yang disajikan secara visual.

D. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar terdiri dari dua kata, yaitu "minat" dan "belajar".

³⁸ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* Vol.13, No.1 (2020).

Menurut Slameto, minat diartikan sebagai perasaan suka dan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu tanpa adanya unsur paksaan atau tekanan.³⁹ Pada dasarnya minat adalah perasaan tertarik yang kuat pada suatu hal yang membuat kita ingin terus berhubungan dengan hal tersebut. Aktivitas individu sangat bergantung dengan minat yang dimilikinya. Semakin besar minat seseorang terhadap suatu objek, semakin besar pula kemungkinan individu tersebut akan melakukan tindakan yang berkaitan dengan objek tersebut tanpa adanya paksaan eksternal. Minat tidak muncul begitu saja, melainkan terbentuk melalui proses keterlibatan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, siswa yang secara aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran akan cenderung memiliki minat yang lebih tinggi terhadap materi pelajaran.

Minat belajar dan perhatian siswa merupakan faktor determinan dalam kecepatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Semakin besar minat dan perhatian siswa, semakin efektif proses pembelajaran. Minat merupakan karakteristik kemampuan seseorang dalam menanggapi terhadap suatu keadaan atau memfokuskan pikirannya. Ketertarikan terhadap suatu objek akan memicu individu untuk memberikan perhatian yang lebih terhadap objek tersebut, sehingga meningkatkan pemahaman mereka.

Dengan demikian, Minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan alami seseorang untuk merasa tertarik, senang, dan termotivasi terhadap suatu objek atau aktivitas belajar. Kondisi ini ditandai

³⁹ Slameto, *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*, Edisi revisi, Cetakan 6 (Jakarta: Rineka Cipta, 2015).

dengan fokus perhatian yang tinggi, keinginan untuk memahami secara mendalam, serta upaya aktif untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

2. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto, indikator minat belajar terdiri dari 4 indikator yakni ketertarikan, perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan peserta didik, adapun penjabarannya adalah sebagai berikut:⁴⁰

a. Ketertarikan

Ketertarikan merupakan awal mula munculnya minat seseorang. Seseorang yang memiliki ketertarikan terhadap suatu topik cenderung akan lebih termotivasi untuk mempelajari topik tersebut secara mendalam. Ketertarikan yang dimaksud adalah ketertarikan terhadap pembelajaran dikelas. Ketertarikan terhadap materi pelajaran di kelas merupakan langkah awal dalam pembentukan minat belajar siswa. Ketika siswa merasa tertarik dengan suatu materi, mereka akan lebih terdorong untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

b. Perasaan Senang

Perasaan merupakan faktor motivasi yang paling penting dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki perasaan positif terhadap suatu mata pelajaran cenderung lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan. Rasa senang terhadap suatu mata pelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa. Dalam kondisi yang menyenangkan, siswa akan lebih mudah menyerap materi pelajaran dan mengembangkan minat belajar yang lebih dalam.

⁴⁰Slameto, h.180

c. Perhatian

Perhatian merupakan suatu proses kognitif yang melibatkan konsentrasi penuh terhadap suatu objek maupun sekelompok objek. Proses belajar akan lebih efektif jika siswa memiliki konsentrasi tinggi pada materi yang sedang dipelajari. Materi pembelajaran yang membosankan dapat menyebabkan siswa kehilangan konsentrasi dan motivasi belajar, sehingga ia akan merasa bosan dan tidak menikmati pembelajaran.

Keterlibatan guru dalam memberikan perhatian penuh kepada siswa akan sangat berkontribusi terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Sebagai pendidik, upaya untuk menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran merupakan hal yang sangat penting. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran cenderung memberikan perhatian yang lebih besar dan mencurahkan waktu serta energi yang optimal untuk mempelajarinya. Para siswa tersebut akan berupaya maksimal untuk meraih prestasi akademik yang tinggi melalui kegiatan belajar.

d. Partisipasi

Partisipasi merupakan suatu tindakan aktif atau keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung akan terlibat secara aktif dan mendalam dalam kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan minat mereka. Tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari seberapa sering mereka mengajukan pertanyaan dan berpendapat. Selain

itu, siswa akan selalu memiliki keinginan untuk terlibat dalam setiap kegiatan.

3. Fungsi Minat

Minat belajar siswa akan mempengaruhi tindakannya dalam kegiatan pembelajaran. Minat berfungsi sebagai katalisator yang menggerakkan semangat belajar siswa. Ketika seseorang memiliki minat yang tinggi terhadap suatu bidang, ia akan merasa terdorong untuk secara aktif mencari tahu, memahami, dan menguasai materi pelajaran yang berkaitan dengan bidang tersebut. Minat menciptakan rasa ingin tahu yang tak terpuaskan, sehingga mendorong siswa untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuannya.⁴¹ Berbeda dengan siswa yang hanya menerima materi pelajaran tanpa adanya minat didalam dirinya, siswa yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran cenderung lebih termotivasi untuk belajar dengan tekun dibandingkan dengan siswa yang kurang tertarik. Namun, meskipun memiliki keinginan untuk belajar, mereka mungkin kesulitan mempertahankan tingkat motivasi yang konsisten, terutama ketika menghadapi tantangan atau hambatan dalam proses belajar. Oleh karena itu, peran minat sangat penting untuk pembelajaran yang efektif. Minat siswa terhadap materi pelajaran merupakan salah satu faktor kunci penentu keberhasilan belajar. Prestasi yang baik akan semakin memperkuat motivasi belajar siswa.

⁴¹ Wann Nurdiana Sari, Murtono Murtono, and Erik Aditia Ismaya, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn Tambahmulyo 1," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 11 (March 28, 2021): 2255–62.

4. Peran Minat dalam Belajar

Minat memiliki peran penting dalam kegiatan belajar dan sangat berpengaruh pada diri seorang peserta didik. Minat yang tinggi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih bersemangat untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Peran minat tersebut meliputi:⁴²

- a. Menciptakan konsentrasi yang optimal,
- b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,
- c. Meningkatkan kemampuan mengingat siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru,
- d. Menghilangkan rasa takut terhadap belajar,
- e. Mengurangi kejenuhan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

5. Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar

Salah satu kunci utama dalam keberhasilan belajar adalah minat belajar. Namun, minat ini tidak muncul dengan sendirinya, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu:⁴³

- a. Motivasi dan cita-cita
- b. Lingkungan keluarga
- c. Peran Guru
- d. Fasilitas dan Infrastruktur

⁴² Yustinus Setio Laksono, Gregoria Ariyanti, Fransiskus Gatot Iman Santoso, "Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Menggunakan Komik," *JEMS; Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* Vol. 1, No.2 (Desember 2016). hlm. 62.

⁴³ Naeklan Simbolon, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik," *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* Vol. 1, No.2 (2014): hlm. 17.

- e. Interaksi dengan teman sebaya
- f. Penggunaan media pembelajaran

Adapun faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar berasal dari faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Faktor-faktor ini sangat erat kaitannya dengan karakteristik pribadi, motivasi, dan persepsi individu terhadap pembelajaran. Beberapa faktor internal yang mempengaruhi minat belajar antara lain:

- 1) Motivasi: Tingkat motivasi individu untuk belajar sangat menentukan minat belajarnya. Motivasi intrinsik (dari dalam diri) seperti rasa ingin tahu, keinginan untuk mencapai tujuan, dan nilai-nilai pribadi yang diyakini dapat menjadi pendorong yang kuat.
- 2) Ketertarikan: Ketertarikan terhadap suatu bidang studi dapat meningkatkan motivasi belajar. Jika seseorang memiliki minat alami terhadap matematika, misalnya, ia cenderung lebih termotivasi untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.
- 3) Bakat dan kemampuan: Kepercayaan diri akan kemampuan diri dalam suatu bidang dapat meningkatkan minat belajar. Sebaliknya, perasaan tidak mampu dapat menurunkan minat.
- 4) Gaya belajar: Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Ketika metode pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar individu, minat belajar

cenderung meningkat.

- 5) Kesehatan fisik dan mental: Kondisi fisik dan mental yang baik sangat penting untuk mendukung proses belajar. Jika seseorang sedang sakit atau mengalami stres, minat belajarnya dapat menurun.
- 6) Persepsi diri: Cara seseorang memandang dirinya sendiri sebagai pelajar juga mempengaruhi minat belajar. Percaya diri dan memiliki pandangan positif tentang diri sendiri dapat meningkatkan minat belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan sekitar individu. Faktor-faktor ini dapat berasal dari keluarga, sekolah, maupun lingkungan sosial yang lebih luas. Adapun faktor-faktor eksternal tersebut mencakup minat yang terbagi menjadi:⁴⁴

1) Aspek Kognitif

Aspek ini menggarisbawahi hubungan antara minat dan pemahaman konseptual. Semakin besar ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas, semakin besar pula kemungkinan ia akan memahami secara mendalam komponen-komponen kognitif yang mendasari aktivitas tersebut. Dengan kata lain, minat bertindak sebagai katalisator bagi perkembangan kognitif, mendorong individu untuk aktif mencari tahu dan memahami hal-hal yang menarik baginya.

⁴⁴ M Syah, *Psikologi Belajar* (Ciputat: PT Logos Wacana Ilmu, 1999). h. 32.

2) Aspek Afektif

Aspek afektif menggambarkan keterikatan emosional seseorang terhadap suatu minat. Ini tercermin dalam perasaan senang, antusias, dan kepuasan yang dirasakan ketika terlibat dalam aktivitas yang diminati. Emosi positif ini menjadi pendorong utama bagi seseorang untuk terus mengejar dan mengembangkan minatnya.

3) Aspek Psikomotorik

Penerapan tindakan atau tingkah laku dari aspek psikomotorik sebagai hasil nilai-nilai yang diperoleh melalui aspek kognitif dan terinternalisasi melalui aspek afektif dan ditonjolkan oleh aspek psikomotorik. Ketika seseorang sangat tertarik pada suatu hal, ia akan berusaha mewujudkannya dengan mengambil tindakan nyata atau mengungkapkan keinginannya.

E. Media Pembelajaran

1. Hakikat media pembelajaran

Pada hakikatnya media adalah bagian komponen penting dari system pendidikan. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan minat dan gaya belajar mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal. Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang memiliki makna tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan,

baik itu berupa ide, gagasan, maupun data, dari pengirim ke penerima.⁴⁵

Dalam konteks pembelajaran, media dapat diartikan sebagai segala bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan instruksional, yaitu untuk membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan. Media berfungsi sebagai perantara bagi guru dalam menyajikan konsep-konsep abstrak yang sulit divisualisasikan oleh siswa. Dengan demikian, media dapat dijadikan sebagai salah satu pertimbangan dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif.⁴⁶ Media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menarik, dan interaktif, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien.

2. Manfaat media pembelajaran.

Menurut *Kemp & Dayton* (dalam *Jannah*) mengemukakan manfaat dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:⁴⁷

a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.

Setiap siswa yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada pembelajar sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

⁴⁵ Randy Irawan, M.Pd, *Konsep Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2022).

⁴⁶ Rini Septiyaningsih et al, *Media Pembelajaran Menunjang Kemampuan Belajar Peserta Didik SD* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023).

⁴⁷ Radhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Palangkaraya: Antarsari Press, 2009).

- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.

Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat pebelajar tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, Penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan pebelajar tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan
- d. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru

untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya konsultan atau penasehat siswa

3. Macam – macam media pembelajaran.

Berbagai jenis media pembelajaran tersedia untuk mendukung proses belajar mengajar. Pemilihan media yang tepat harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran dibagi menjadi beberapa macam, diantaranya:⁴⁸

- a. Media pembelajaran audio, merupakan media yang menyampaikan informasi melalui suara semata, sehingga siswa hanya dapat menangkap pesan melalui indera pendengaran. Bagi siswa dengan gaya belajar auditori, jenis media ini dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam proses pembelajaran. Melalui media audio, siswa dapat mendengarkan penjelasan materi secara berulang-ulang, mencatat poin-poin penting, dan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Beberapa contoh media audio yang umum digunakan dalam pembelajaran adalah kaset, radio, dan perangkat perekam suara lainnya.
- b. Media Visual, merupakan media yang disajikan dalam bentuk visual seperti gambar atau grafik yang digunakan untuk mendukung penyampaian materi pelajaran. Pada Tingkat sekolah dasar Media visual yang dipilih disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan minat belajar

⁴⁸ Nana sudjana dan ahmad rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011).

siswa. Contoh dari media visual adalah buku, poster, lukisan, gambar, dan sebagainya.

- c. Media Audiovisual, merupakan alat bantu pembelajaran yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar (visual) untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Dengan kata lain, media ini menggunakan kombinasi antara apa yang kita dengar dan lihat untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Contoh dari media ini adalah film, video pembelajaran, tv, DVD, dan lain sebagainya.

4. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran dilakukan dengan pertimbangan yang matang agar dapat memperoleh media yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi pelajaran, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun kriteria pemilihan media pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh guru, yaitu:⁴⁹

- a. Tujuan,

Media yang dipilih dan akan digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, dengan maksud agar kegiatan belajar lebih efektif dan siswa dapat menerima penjelasan materi yang disampaikan melalui media pembelajaran.

- b. Efektivitas,

Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan keefektifan penggunaan media tersebut dengan meninjau dari kondisi

⁴⁹ sudjana dan ahmad rivai.

lingkungan pembelajaran.

c. Kemampuan guru dan siswa.

Dalam menyampaikan materi kepada siswa, guru harus memiliki media pembelajaran yang bisa digunakan sesuai kemampuan yang ada pada guru dan siswa dengan proses belajar yang menarik autensi siswa.

d. Fleksibilitas,

Dalam memilih media, guru harus mempertimbangkan kefleksibelan dari media tersebut sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama, dan tidak berbahaya sewaktu digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

e. Ketersediaan media,

Dalam memilih media, guru harus mempertimbangkan kesediaan media yang ada. Jika di sekolah tersebut belum menyediakan media pembelajaran yang dibutuhkan, guru dapat menyediakan media pembelajaran sendiri sesuai kemampuan dan kreativitas yang dimiliki serta kebutuhan belajar siswa.

f. Manfaat,

Hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran adalah menelaah manfaat yang didapat dari pengadaan media tersebut bagi siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga harus mempertimbangkan biaya pembuatan atau pengadaan media pembelajaran yang akan menghasilkan kebermanfaatan bagi siswanya.

g. Kualitas

Dalam memilih media, guru harus mempertimbangkan kualitas dari media tersebut. Media pembelajaran harus dibuat dengan mutu dan kualitas yang baik sehingga dapat bertahan lama dan dapat digunakan kembali oleh guru untuk proses belajar siswa di waktu lain. Dengan kualitas media pembelajaran yang baik maka akan memberikan hasil positif dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut hilman, Kriteria pemilihan media, yaitu tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam, ketersediaan sumber setempat, apakah media siap pakai, ataukah media rancang, kepraktisan dan ketahanan media, efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang.⁵⁰ Menurut Murtafiah, dkk yaitu: tujuan instruksional, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan, dan mutu teknis⁵¹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Kriteria utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah kemampuan media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan serta dampak positifnya terhadap keberhasilan proses belajar-mengajar.

⁵⁰ Mohamad Miftah and Nur Rokhman, "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik," *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 9 (September 25, 2022): 641–49, <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>.

⁵¹ Murtafiah W., Sa'dijah, C., Chandra, T. D., & Susiswo, S, "Decision Making of the Winner of the National Student Creativity Program in Designing ICT-Based Learning Media," *TEM Journal*, 2019.

5. Kelayakan media pembelajaran

Uji kelayakan media merupakan proses yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang jelas mengenai produk yang sedang dikembangkan. Melalui proses ini, peneliti dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media tersebut berdasarkan hasil uji coba. Temuan dari uji kelayakan kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), kelayakan media dapat ditinjau dari beberapa aspek, yaitu:⁵²

a. Aspek Kelayakan Isi

Aspek ini menilai kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum yang berlaku, tingkat perkembangan peserta didik, serta kebermanfaatannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan dalam media harus benar secara ilmiah dan mendukung pencapaian kompetensi dasar.

b. Aspek Kelayakan Penyajian

Penyajian dalam media mencakup sistematika penyampaian materi, keterpaduan antar bagian, dan penggunaan metode penyampaian yang menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik.

c. Aspek Kelayakan Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam media harus komunikatif, sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.

⁵² (BSNP) Badan Standar Nasional Pendidikan, *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran* (Jakarta: BSNP, 2014).

d. Aspek Kelayakan Kegrafikan

Kegrafikan merujuk pada aspek visual dari media seperti tampilan gambar, tata letak, pemilihan warna, dan tipografi. Aspek ini penting untuk menarik perhatian dan memudahkan pemahaman siswa.

Dari kesimpulan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran menurut BSNP memiliki tiga indikator, yaitu kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan. Setiap aspek tersebut bertujuan memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum, mudah dipahami, menarik, dan layak digunakan oleh peserta didik. Uji kelayakan dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media, sehingga hasil evaluasi dapat dijadikan dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

F. Media *Learn & Play Book*

1. Media *Learn & Play Book*

Media *learn & play book* merupakan perubahan nama media dari *Fun Thinkers Book* menjadi *Learn & Play Book*. Media *fun thinkers book* sendiri adalah media berbasis cetak berupa buku yang didampingi bingkai peraga dan ubin bernomor. Media ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, serta dapat melatih kerja sama.⁵³ Perubahan nama pada media ini bertujuan untuk lebih menekankan pada dua aspek penting, yaitu belajar dan bermain. Jika media *Fun Thinkers Book* menekankan pada

⁵³ Nabila Cahya Ningrum, Hanif Amrullah, and Nurul Aisyah, "Pengembangan Media Fun Thinkers Book Berbasis Make a Match Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Berkala Ilmiah Pendidikan* 4, no. 1 (March 25, 2024): 90–99, <https://doi.org/10.51214/bip.v4i1.870>.

kesenangan dalam berpikir, sedangkan media *learn & play book* menekankan pada proses belajar yang menyenangkan dan interaktif. Tetapi komponen utama dalam media *learn & play book* sama dengan yang ada pada media *fun thinkers book*, yakni buku aktivitas, bingkai grid, dan ubin bernomor atau berwarna. Media *Learn & Play Book* adalah media dengan desain yang menarik dan aktivitas yang bervariasi, buku ini menggabungkan unsur bermain dan belajar secara efektif. Media *learn & play book* dirancang guna untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Komponen Media *Learn & Play Book*

Komponen yang terdapat dalam media pembelajaran *learn & play book* diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Buku Aktivitas: Ini adalah bagian inti dari media. Buku ini berisi materi dan berbagai teka-teki, petunjuk, atau informasi yang ingin disampaikan kepada anak. Selain itu buku ini juga dilengkapi gambar-gambar yang menarik dan berwarna-warni menjadi daya tarik utama bagi anak-anak. Gambar ini berfungsi untuk mengilustrasikan cerita, memberikan petunjuk, atau memperjelas konsep yang sedang dipelajari. Teks dalam buku ini ditulis dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh anak-anak. Teks ini berupa narasi, pertanyaan, atau instruksi untuk melakukan aktivitas.
- b. Kata pengantar, menjelaskan capaian dan tujuan pembelajaran, serta cara penggunaannya.
- c. Materi pembelajaran, bagian teori menjelaskan tentang konsep yang akan dipelajari, yaitu materi bijak memakai uang.

d. Aktivitas Interaktif seperti:

Latihan soal yang berbasis permainan: Tugas yang meminta siswa untuk mengisi kata, menjawab pertanyaan, atau melengkapi kalimat dengan kegiatan yang melibatkan permainan kata atau teka-teki yang berkaitan dengan materi.

e. Ulasan dan refleksi, serta ringkasan materi yang telah dipelajari.

G. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran berupa *learn & play book* yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 2 SD mengenai bijak memakai uang dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun pemaparan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dalam materi tersebut ialah:

Capaian Umum: Pada akhir fase A, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar kepada teman sebaya dan orang dewasa di sekitar tentang diri dan lingkungannya melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam dan sesuai dengan tujuan.

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Tema
MENYIMAK	Peserta didik mampu bersikap menjadi pendengar yang penuh perhatian. Peserta didik menunjukkan minat pada tuturan yang didengar serta mampu memahami informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), instruksi lisan, dan percakapan yang berkaitan dengan diri, keluarga, dan/atau lingkungan.	• Melalui kegiatan menyimak teks yang dibacakan, peserta didik dapat memahami isi cerita. • Melalui kegiatan mendengarkan lagu, peserta didik dapat mengenal dan memahami rima dalam lagu.	Berbagai jenis pekerjaan dan cara untuk mendapatkan uang; berbagai jenis pengeluaran dan cara bijak memakai uang
MEMBACA	Peserta didik mampu	• Melalui kegiatan	

	bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dan/ atau kosakata Bahasa Indonesia serapan dari bahasa daerah dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi.	membaca, peserta didik dapat mengenal peribahasa. • Melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat mengenal dan memahami rima dalam pantun. • Melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat membaca dan memahami kata baru.
BERBICARA	Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan menulis permulaan dengan benar di atas kertas dan/atau melalui media digital. Peserta didik mampu mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik. Peserta didik mampu menulis berbagai teks tentang diri, keluarga, dan/atau lingkungan dengan beberapa kalimat sederhana.	• Melalui kegiatan presentasi, peserta didik dapat menjelaskan kegiatan dari suatu pekerjaan. • Melalui kegiatan presentasi, peserta didik dapat percaya diri menyampaikan pantun.
MENULIS	Peserta didik mampu berbicara dengan santun tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu merespons dengan bertanya tentang sesuatu, menjawab, dan menanggapi komentar orang lain (teman, guru, dan/atau orang dewasa) dengan baik dan santun dalam suatu percakapan. Peserta didik mampu mengungkapkan perasaan dan gagasan secara lisan dengan atau tanpa bantuan gambar/ilustrasi. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu isi informasi yang dibaca atau didengar; dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau	• Melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat melengkapi peribahasa rumpang. • Melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat menuliskan makna dari peribahasa. • Melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat melengkapi pantun rumpang dengan rima yang tepat.

	dibaca dengan topik diri, keluarga, dan/atau lingkungan.		
--	--	--	--