

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Pengembangan

Kreativitas merupakan hasil dari pemikiran kreatif dan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, orisinal, dan bernilai. Proses kreatif mencakup tahapan menemukan ide-ide baru serta mewujudkannya menjadi karya nyata yang dapat dinikmati atau dimanfaatkan. Produk atau karya kreatif tersebut merupakan representasi dari pikiran, perasaan, serta imajinasi seseorang yang didukung oleh ide-ide dan inovasi. Namun demikian, ide yang baik tanpa adanya realisasi yang konkret akan kehilangan makna dan manfaatnya. Oleh karena itu, kreativitas tidak hanya memerlukan inspirasi, tetapi juga memerlukan kerja keras, dorongan internal, dan usaha persuasif agar ide-ide tersebut dapat diwujudkan menjadi karya yang berdampak dan dapat dirasakan secara luas oleh masyarakat.²²

Istilah "pengembangan" merujuk pada proses memperbarui, menyempurnakan, atau meningkatkan sesuatu yang telah ada guna mencapai hasil yang lebih optimal. Dalam konteks penelitian dan pembuatan produk pembelajaran, pengembangan mencakup berbagai tahapan sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, uji coba awal, revisi berdasarkan hasil uji coba, hingga implementasi akhir. Analisis terhadap hasil penelitian, uji coba lapangan, serta revisi produk dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, proses pengembangan harus mengikuti langkah-langkah terstruktur yang mendukung perbaikan berkelanjutan terhadap kualitas produk.

²² Said Alwi, 'Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran', *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8.2 (2017), 145–67.

Terdapat lima jenis strategi yang dapat digunakan dalam proses mengembangkan produk:²³

1. Merevisi, memperbaiki, dan menyempurnakan produk yang sudah dibuat dan digunakan di lapangan.
2. Memperlebar jangkauan atau kompinen pada sebuah produk
3. Merubah produk yang telah ada berdasarkan evaluasi
4. Membuat produk dengan mengamati, meniru, dan memodifikasi
5. Menciptakan produk yang benar-benar baru.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan proses pengembangan produk melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sukmadinata, penelitian dan pengembangan merupakan suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Produk yang dikembangkan dapat berupa perangkat lunak (*softfile*) maupun perangkat keras (*hardfile*), tergantung pada hasil analisis kebutuhan yang dilakukan sebelumnya.²⁴ Contoh produk hasil pengembangan antara lain buku paket, modul pembelajaran, alat bantu ajar, serta media pembelajaran interaktif. Pendekatan ini menekankan pentingnya inovasi yang didasarkan pada kebutuhan riil di lapangan dan melalui serangkaian uji kelayakan dan efektivitas.

Penelitian pengembangan dapat membuat produk yang dapat dilihat dan dihargai, dengan dampak langsung. Berbeda dengan penelitian biasa, penelitian pengembangan hanya menghasilkan gagasan untuk perubahan, perbaikan, atau kometer.²⁵

Dengan beberapa pemaparan diatas, dapat dikerucutkan bahwa pengembangan produk adalah sebuah usaha merancang dan mendesain,

²³ Pinton Setya Mustafa and Prayogi Dwina Angga, 'Strategi Pengembangan Produk Dalam Penelitian Dan Pengembangan Pada Pendidikan Jasmani', *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6.3 (2022), 413–24.

²⁴ Sri Haryati, 'Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam', *Academia*, 37.1 (2012), 13.

²⁵ I Made Tegeh and I Made Kirna, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model', *Jurnal Ika*, 11.1 (2013).

memasukkan ide-ide baru, untuk merevisi produk tertentu berdasarkan hasil evaluasi maupun menciptakan hal-hal baru sesuai dengan analisis kebutuhan, juga memunculkan variasi-variasi baru pada produk. Fungsi dari pengembangan tersebut adalah untuk membuat produk dan juga memahami kebutuhan yang diharapkan oleh masyarakat sehingga dapat dirasakan secara langsung.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, kata *media* berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti "perantara" atau "penghubung". Dalam konteks pembelajaran, media berperan sebagai alat bantu yang menjembatani antara sumber informasi dengan penerima informasi, yakni peserta didik. Menurut Ahmad Rohani, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi dan pembelajaran. Media berfungsi untuk memperjelas penyampaian informasi sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Senada dengan itu, Santoso S. Hamijaya menyatakan bahwa media merupakan segala bentuk perantara yang digunakan oleh seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pembelajaran, media tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sarana yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar.²⁶

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan secara lebih efektif dan optimal. Media pembelajaran membantu menyampaikan informasi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam era pendidikan modern, proses pembelajaran tidak lagi bergantung sepenuhnya pada buku teks semata.

²⁶ Aisyah Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), 1–17.

Pendidik kini memiliki beragam pilihan media pembelajaran, baik berbasis cetak maupun digital, yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran di kelas.

2. Prinsip Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berkontribusi signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa membentuk pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan. Namun demikian, efektivitas media tidak terlepas dari peran aktif pengajar dalam memilih dan mengelola media yang tepat. Pengajar memiliki tanggung jawab untuk menyesuaikan jenis media dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan kebijakan pengajar dalam merancang proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Dalam proses pembelajaran, terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan agar penggunaan media dapat berjalan secara efektif dan tepat sasaran. Prinsip-prinsip tersebut antara lain:

- a. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses belajar, bukan sekadar alat bantu guru.
- b. Media harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; penggunaannya tidak boleh menghambat, melainkan mendukung proses pembelajaran.
- c. Tujuan utama penggunaan media adalah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media harus mempertimbangkan aspek kemudahan belajar.
- d. Media pembelajaran tidak dirancang hanya sebagai pengisi waktu, tetapi harus memiliki fungsi dan keterkaitan langsung dengan kegiatan pembelajaran.

- e. Pemilihan media hendaknya dilakukan secara objektif berdasarkan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, bukan berdasarkan preferensi pribadi pengajar
- f. Penggunaan lebih dari satu media dalam satu proses pembelajaran perlu dipertimbangkan dengan cermat agar tidak menimbulkan kebingungan. Multimedia bukan berarti menggunakan banyak media secara bersamaan tanpa tujuan yang jelas.
- g. Keunggulan atau kelemahan suatu media tidak ditentukan oleh tingkat kekonkretan atau keabstrakannya. Media yang konkrit pun bisa sulit dipahami jika terlalu kompleks, sementara media yang lebih abstrak dapat memberikan pemahaman yang efektif bila disajikan dengan tepat.²⁷

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai prinsip penting yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media hendaknya dilakukan secara cermat dan terencana, dengan berlandaskan pada prinsip-prinsip dasar media pembelajaran untuk memastikan efektivitas dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mendorong keterlibatan aktif, serta memberikan dampak psikologis yang positif terhadap peserta didik. Media pembelajaran berperan penting dalam menjembatani interaksi antara guru dan siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan produktif.²⁸

Senada dengan hal tersebut, Kemp dan Dayton mengidentifikasi sejumlah manfaat media dalam pembelajaran, di antaranya:

²⁷ Muhammad Hasan and others, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

²⁸ Rohani Isran Rasyid Karo-Karo S, 'MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN', *Jurnal Pendidikan & Matematika*, 11.1 (2019), 1-14
 <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI>.

- a. Materi pelajaran dapat disampaikan secara seragam kepada seluruh peserta didik.
- b. Pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik perhatian siswa.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif.
- d. Efisiensi waktu dan tenaga dapat tercapai.
- e. Hasil belajar siswa cenderung meningkat.
- f. Media memungkinkan pembelajaran berlangsung fleksibel, yakni dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki kontribusi yang sangat besar dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Tanpa dukungan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran berpotensi berlangsung secara monoton dan kurang menarik bagi peserta didik.

4. Tujuan Media Dalam Proses Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara lebih efektif. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai pesan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk merangsang emosi, minat, dan keinginan belajar siswa. Dengan memanfaatkan media secara kreatif, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.

Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka lebih fokus terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, media berperan penting dalam menciptakan keterlibatan siswa secara aktif serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Pendidik memiliki peran strategis dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, menentukan strategi pengajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta membangun lingkungan emosional yang positif di kelas. Salah satu sarana yang dapat

dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran adalah media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran memungkinkan guru untuk menghadirkan dunia luar ke dalam kelas, sehingga konsep-konsep abstrak dan kompleks dapat disampaikan dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Apabila digunakan secara tepat dan profesional, media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan.

Beberapa peran penting media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

a. Mengurangi Verbalitas

Media pembelajaran membantu menyampaikan pesan secara visual dan menarik, sehingga dapat mengurangi ketergantungan pada penjelasan verbal yang berlebihan.

b. Mengatasi Keterbatasan Ruang, Waktu, dan Indera

Media seperti gambar, model, film, atau video dapat mewakili objek yang sulit dihadirkan secara langsung karena terlalu besar, terlalu kecil, berbahaya, atau jauh. Dengan demikian, siswa tetap dapat memahami konsep tanpa harus mengalami langsung.

c. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan dapat mengurangi sikap pasif siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

d. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan

Dengan menjadikan lingkungan sebagai bagian dari media pembelajaran, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menyenangkan, tidak membosankan, serta efektif dan efisien.²⁹

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Selain itu, media juga berperan penting dalam

²⁹ Fadilah and others.

membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

5. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Secara umum, media berfungsi sebagai alat bantu dalam proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan informasi, memperjelas pesan, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yang dapat diterapkan dalam situasi pembelajaran individu, kelompok kecil, maupun kelompok besar, yaitu:

a. Mendorong Minat dan Tindakan

Media pembelajaran dapat dirancang dalam bentuk drama, hiburan, atau tampilan visual yang menarik untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa. Tujuannya adalah agar peserta didik terdorong untuk terlibat aktif, baik secara emosional maupun kognitif, dalam proses pembelajaran.

b. Menyebarkan Informasi

Fungsi kedua dari media pembelajaran adalah sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa. Informasi ini dapat disajikan dalam bentuk pengantar materi, ringkasan, laporan, atau informasi dasar lainnya yang dapat dikemas secara menarik, baik secara visual maupun naratif. Bentuk penyajiannya pun dapat bersifat informatif, persuasif, atau bahkan menghibur.

c. Mencapai Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran harus mampu melibatkan siswa dalam aktivitas nyata atau aktivitas berpikir untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Media yang baik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk

mengembangkan pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diharapkan dalam proses belajar.³⁰

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk menyampaikan informasi secara efektif. Dengan bantuan media, pendidik dapat menyajikan materi tanpa harus membawa benda fisik yang sebenarnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien, fleksibel, dan menarik bagi peserta didik.

6. Macam-macam Media Pembelajaran

Beberapa cara dan sudut pandang para ahli untuk menggolongkan jenis media diantaranya yakni:

Dalam buku Media Pendidikan, Rudy Bretz (1971) mendefinisikan jenis media berdasarkan tiga elemen utama: suara, visual, dan gerak. Bretz mengkategorikan media ke dalam delapan kelompok berdasarkan tiga elemen ini: Media audio, media cetak, media visual diam, media visual gerak, media audio semi gerak, media semi gerak, media audio visual diam, media audio visual gerak.

Gagne membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu: Gagne, tanpa menyebutkan jenis medianya, membuat tujuh kelompok media, menurut buku media pendidikan Arif S Sadiman: Benda untuk didemonstrasikan, Komunikasi lisan, Media cetak, Gambar diam, Gambar Gerak, Film bersuara, Mesin belajar

Kemudian dihubungkan ke tujuh kelompok media ini berdasarkan tingkatan hirarki belajar yang dikembangkannya. Kelompok-kelompok ini termasuk sumber stimulus, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, kondisi eksternal, arahan cara berpikir, pengalihan pengetahuan, penilaian prestasi, dan pemberi umpan balik.

Arsyad menyatakan bahwa klasifikasi media pembelajaran menurut Leshin, Pollock, dan Reigeluth adalah sebagai berikut:

³⁰ Hasan and others.

- a) Media berbasis manusia meliputi guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trap
- b) Media berbasis cetak meliputi buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas
- c) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide)
- d) Media berbasis visual meliputi buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide
- e) media berbasis komputer meliputi pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, hypertext.³¹

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu media visual, media audio, dan media audio visual.

7. Kriteria Media Pembelajaran

Proses pembelajaran yang dialami peserta didik akan mempengaruhi mutu hasil belajar peserta didik, hal ini disebabkan tepat tidaknya strategi pembelajaran yang digunakan. Salah satunya pemilihan media yang tepat merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Beberapa pendapat ahli tentang cara pemilihan media pembelajaran, antara lain: Menurut Richey, dkk. jenis media harus sesuai dengan tujuan pengajaran, harus mendukung isi bahan pelajaran, kemudah memperoleh media, keterampilan penggunaan media dengan baik oleh guru, memiliki kemampuan untuk menggunakannya, harus memiliki waktu yang cukup untuk menggunakannya, dan harus sesuai dengan perspektif atau taraf berpikir anak. Menurut Hilman dan Dewi, kriteria untuk memilih media termasuk tujuan instruksional yang ingin dicapai, demografi siswa, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), kondisi latar atau lingkungan (gerak atau diam),

³¹ Hasan and others.

ketersediaan sumber lokal, kepraktisan dan ketahanan media, dan efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang.³²

Berdasarkan pemaparan untuk memilih media pembelajaran yang tepat, pendidik harus mempertimbangkan banyak hal. Ini termasuk kelompok sasaran (kecil, sedang, atau besar), lokasi (di dalam kelas atau di luar kelas), jenis media pembelajaran yang tepat untuk siswa dan tingkat kesulitan menggunakannya, dan besar-kecilnya biaya yang dikeluarkan dibandingkan dengan keuntungan atau manfaat yang diharapkan siswa.

8. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik

Menurut Sudjana, lima faktor dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan media pembelajaran yaitu relevansi, keahlian pendidik, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan.³³ Relevansi berarti media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan. Kemampuan Guru berarti bahwa media pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan kemampuan guru. Kemudahan penggunaan berarti bahwa media dapat diperoleh dengan mudah, setidaknya mudah dibuat oleh guru dan mudah digunakan. Kedua istilah "ketersediaan" dan "kebermanfaatan" mengacu pada fakta bahwa media pembelajaran harus tersedia dalam jumlah dan kualitas yang cukup untuk digunakan oleh siswa selama proses pembelajaran.

Menurut Rivai, beberapa indikator digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu relevansi, guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan. Menurut Riyana, media pembelajaran harus digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kompetensi siswa, dan bahan ajar,

³² Mohamad Miftah and Nur Rokhman, 'Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik', *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1.9 (2022), 641–49 <<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>>.

³³ Khemala Yuliani H and Hendri Winata, 'Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2.1 (2017), 259 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>>.

sehingga siswa dapat lebih mudah dan lebih cepat menangkap tujuan dan bahan ajar.³⁴

Berdasarkan informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator media pembelajaran meliputi hubungan antara media pembelajaran dan materi pelajaran; kemampuan guru untuk menggunakan media pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran selama pembelajaran di kelas, dan bagaimana siswa menggunakannya.

C. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah salah satu elemen yang mempengaruhi kualitas pendidikan. Memilih dan menggunakan media yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran, serta menggunakan metode pembelajaran yang relevan, akan menghasilkan pendidikan yang berkualitas tinggi.

Media pembelajaran interaktif membantu guru menyampaikan materi pembelajaran melalui interaksi antara pengguna dan media pembelajaran melalui pengaruh dan tindakan antara satu sama lain, yang membantu menyampaikan pelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai alat perantara bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan pemahaman tentang media pembelajaran interaktif tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran ini termasuk dalam kategori yang dapat membantu siswa menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak. Dengan kata lain, pengaruh interaksi dan tindakan satu sama lain dalam media ini dapat membantu siswa menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak.³⁵

³⁴ Inesa Tri Mahardika Pratiwi and Rini Intansari Meilani, 'Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3.2 (2018), 33 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>>.

³⁵ Doni Tri Putra Yanto, 'Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik', *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19.1 (2019), 75–82 <<https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>>.

D. Google Sites

Menyelesaikan masalah pembelajaran dapat dilakukan dengan media pembelajaran berbasis web. Saat ini ada banyak platform digital yang dapat digunakan untuk membuat *website*, salah satunya adalah *Google Sites*. *Google Sites* adalah layanan yang memungkinkan Anda membuat situs kujungan seperti website lainnya, dan memungkinkan Anda terhubung ke produk Google lainnya, seperti *Google Docs*, *Forms*, *Sheets*, *Drive*, *Calendar*, dan *YouTube*. Situs kujungan menggunakan tampilan web yang mengandung teks, animasi, video, dan suara. *Google Sites* gratis untuk digunakan dan data Anda aman dari virus, sehingga informasi pembelajaran tidak mudah hilang.³⁶

Penggunaan *Google Sites* dapat membantu siswa dalam kerja kelompok dan diskusi, meningkatkan kemampuan berpikir kritis. salah satu fitur yang dimiliki *Google Sites* dapat berfungsi sebagai pengumuman tentang topik yang akan dipelajari siswa atau sebagai sumber belajar yang dapat didownload siswa. Selain itu *Google Sites* dapat diubah menjadi *web* aplikasi berbasis Android yang memiliki fitur seperti tombol teks, gambar, dan format HTML. Dengan menggunakan link yang telah dibagikan, aplikasi ini dapat menerima komentar siswa dan pertanyaan yang ingin diajukan kepada guru. Media ini juga dapat mempermudah tenaga pendidik dalam memberikan penilaian kepada peserta didik melalui keaktifan dalam mengakses materi.³⁷

E. Motivasi Belajar Peserta Didik

Menurut beberapa orang, motivasi adalah kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan keinginan mereka. Mereka juga mengatakan bahwa motivasi adalah

³⁶ Ria Saputra, Yusuf Nungky Diandita, and Heri Maria Zulfiati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9.2 (2023), 3327–38 <<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>>.

³⁷ Afrianto Afrianto and others, 'Alternatif Pengelolaan Pembelajaran Dalam Jaringan: Google Sites', *Madaniya*, 3.4 (2022), 776–83 <<https://www.madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/280>>.

dorongan kehendak yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu hal untuk mencapai tujuan tertentu.³⁸

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan dan kemauan belajar siswa adalah melalui motivasi belajar. Salah satu cara yang logis untuk memotivasi siswa untuk belajar adalah dengan mengaitkan pengalaman belajar dengan motivasi mereka.

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan potensi dan keterampilan setiap siswa. Motivasi belajar peserta didik adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Tingkat motivasi belajar yang tinggi secara signifikan terkait dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam kelas akan menjadi dorongan kuat untuk belajar, dan peningkatan prestasi akademik. Sebaliknya, kurangnya motivasi untuk belajar dapat menjadi hambatan besar untuk prestasi siswa, bahkan dapat mengurangi minat siswa terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan. Pendorong internal yang mendorong seseorang untuk belajar sesuatu adalah motivasi belajar.³⁹

Siswa yang bermotivasi tinggi untuk belajar cenderung memiliki rasa ingin tahu yang kuat, antusiasme yang kuat, dan komitmen yang kuat terhadap pelajaran. Mereka juga lebih termotivasi untuk menghadapi tantangan dan kesulitan dalam proses belajar, dan tetap berkomitmen untuk mencapai tujuan akademik mereka.

Menurut Makmun, ada sejumlah metrik yang dapat digunakan untuk memahami motivasi. Mereka termasuk durasi, frekuensi, ketekunan, ketabahan, dan keuletan; kemampuan untuk menghadapi tantangan dan kesulitan; devosi dan pengorbanan untuk mencapai tujuan; tingkat aspirasi yang ingin dicapai melalui kegiatan tersebut; tingkat kualifikasi prestasi

³⁸ Siti Aisyah Has, Syibrans Mulasi, and Masni Masni, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa New Normal', *Attadib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.2 (2021), 52–66 <<https://doi.org/10.30863/attadib.v2i2.1766>>.

³⁹ Baso Intang Sappaile and others, 'Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik?', *Journal on Education*, 06.01 (2023), 6261–69.

atau produk (*output*) yang dihasilkan dari kegiatan tersebut; dan arah sikap dan tindakan seseorang terhadap kegiatan tersebut.⁴⁰

1. Durasi kegiatan adalah jumlah waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikannya.
2. Frekuensi kegiatan adalah jumlah kali kegiatan dilakukan dalam waktu tertentu.
3. Presistensi kegiatan adalah konsistensi dengan tujuan kegiatan. Devosi (pengabdian) dan pengorbanan untuk mencapai tujuan.
4. Keuletan, ketabahan, dan kemampuan untuk menghadapi hambatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan.
5. Tingkat aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.
6. Tingkat kualifikasi prestasi atau produk (*output*) yang dicapai dari kegiatan yang dilakukan. Dan arah sikap terhadap tujuan kegiatan. Ini mencakup kesesuaian arah sikap dengan pelaksanaan kegiatan, hasil yang dicapai dari kegiatan, dan tujuan belajar.

Motivasi belajar penting dalam kegiatan belajar siswa. Motivasi yang ada pada setiap siswa berbeda-beda. Menurut Sudirman, karakteristik motivasi siswa adalah

1. Tekun menghadapi tugas, artinya peserta didik dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti untuk menyelesaikannya.
2. Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah, berani menghadapi kesulitan, dan mencari solusi.
3. Ulet menghadapi kesulitan, artinya peserta didik tidak cepat putus asa saat menemukan masalah yang sulit.
4. Peserta didik bertanggung jawab atas keberhasilan belajar mereka dan selalu melakukannya. Mereka lebih suka bekerja sendiri, artinya mereka melakukan tugas dan kegiatan tanpa bantuan orang lain. Mereka juga sulit melepaskan sesuatu yang mereka anggap benar.

⁴⁰ Iik Faiqotul Ulya, Riana Irawati, and Maulana, 'Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual', *Jurnal Pena Ilmiah*, 1.1 (2016), 121–30 <<https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/2940>>.

5. Memiliki keyakinan pada pekerjaan yang dilakukan.
6. Cepat bosan dengan hal-hal yang sudah biasa dan mekanis, sehingga tidak kreatif
7. Bisa mempertahankan pendapatnya jika percaya pada sesuatu.⁴¹

F. Karakteristik Peserta Didik Kelas V

Pendidikan karakter dapat didefinisikan sebagai upaya untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai etika. Ini didefinisikan sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berkaitan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan. Nilai-nilai ini terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perilaku yang didasarkan pada norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.⁴²

Untuk membentuk karakter bangsa, lembaga pendidikan bertanggung jawab untuk merefleksikan beberapa nilai dan sifat dasar bangsa Indonesia dan membudidayakannya kepada seluruh generasi. Menurut Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal, pasal 2 menyatakan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dilakukan melalui penerapan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter, yang terdiri dari nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, patriotisme, cinta tanah air, dan penghargaan prestasi.⁴³ Maka dari itu, pendidikan karakter bagi anak usia dini sangatlah penting karena pembentukan karakter dimulai dari seorang pendidik.

⁴¹ Zafar Sidik and A Sobandi, 'Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3.2 (2018), 50 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11764>>.

⁴² Wahyu Titis Kholifah, 'Upaya Guru Mengembangkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Ramah Anak', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2.1 (2020), 115–20.

⁴³ Aneng Fitriya Astutik, Rusijono, and Agus Suprijono, 'Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman', *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9.3 (2021), 543–54.

Dalam mengimplementasi penguatan pendidikan karakter perlu direncanakan seperti:⁴⁴

- 1) Mengidentifikasi jenis kegiatan di sekolah yang dapat mendukung pendidikan karakter yang harus dikuasai siswa sepanjang hidup mereka.
- 2) Dimasukkan ke dalam materi pelajaran dengan berbagai jenis kegiatan sekolah,
- 3) Dibuat rancangan pelaksanaan kegiatan sekolah (tujuan, materi, jadwal, pengajar, evaluasi, dan fasilitas),
- 4) Dibuat fasilitas pendukung untuk melaksanakan program pembentukan karakter di sekolah. Perencanaan program pendidikan karakter di sekolah mengacu pada berbagai jenis kegiatan sekolah untuk mengembangkan tujuan, sasaran, substansi, dan unsur-unsur kegiatan.

Karena perilaku karakter siswa membutuhkan pengawasan dari orang tua, lingkungan masyarakat, dan pemerintah setempat, lingkungan keluarga dan masyarakat diharapkan dapat membantu meningkatkan pendidikan karakter siswa. Kepedulian orang tua siswa di rumah masing-masing menentukan apakah karakter anak itu baik atau tidak.

G. Materi Ekosistem

1. Penngertian Ekositem

Ekosistem merupakan hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya.

2. Komponen-komponen Ekosistem

Ekosistem terdiri dari dua bagian: biotik (makhluk hidup, seperti hewan, tumbuhan, dan manusia) dan abiotik (benda tak hidup, seperti air, batu, pasir, udara, cahaya matahari, dan tanah).

⁴⁴ Laras Sinta, Yes Matheos Lasarus Malaikosa, and Djoko Hari Supriyanto, 'Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.4 (2022), 3193–3202 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2326>>.

3. Hubungan dalam Ekosistem

Satuan MakhluK Hidup dalam Ekosistem Ekosistem tersusun dari individu, populasi, dan komunitas.

a. Individu

Individu adalah makhluk hidup tunggal. Misalnya, seekor kucing, seekor sapi, seekor burung, dan sebuah pohon pinus. Tempat hidup individu disebut dengan habitat.

b. Populasi

Populasi adalah kelompok spesies yang tinggal di area tertentu. Misalnya, populasi semut di kebun, populasi kupu-kupu di taman, dan populasi belalang di padang rumput.

c. Komunitas

Komunitas adalah kumpulan orang dari berbagai suku yang hidup bersama dan berinteraksi satu sama lain di daerah tertentu. Misalnya, komunitas sungai menampung ikan, ganggang, ular, dan hewan lainnya. Komunitas seperti hutan, gurun, sabana, dan terumbu karang juga termasuk.

4. Jenis-jenis Ekosistem

Ekosistem terbagi menjadi dua kategori: ekosistem alami (terbentuk secara alami tanpa intervensi manusia), seperti hutan, laut, dan sungai. Ekosistem buatan (terbentuk secara manusiawi), seperti sawah, akuarium, taman, kebun, dan kolam.

5. Simbiosis

Setiap makhluk hidup berhubungan satu sama lain karena mereka membutuhkan satu sama lain, jadi mereka tidak dapat hidup sendiri. Simbiosis terdiri dari tiga jenis: mutualisme, komensalisme, dan parasitisme.

- a) Simbiosis mutualisme adalah hubungan antara dua makhluk hidup yang saling menguntungkan Sebagai contoh, hubungan antara seekor kerbau dan burung jalak adalah sebagai berikut: burung jalak suka hinggap di punggung kerbau untuk memakan kutu yang ada di tubuh kerbau, menjaga kerbau dari gangguan kutu, dan

burung jalak dapat dengan mudah mendapatkan makanan. Hubungan yang terjadi antara kupu-kupu dan tanaman berbunga Sementara kupu-kupu membutuhkan nektar dari bunga sebagai makanan, bunga juga membutuhkan kupu-kupu untuk membantu proses penyerbukan.

- b) Simbiosis komensalisme adalah jenis hubungan antara dua makhluk hidup di mana salah satunya memperoleh keuntungan dan yang lainnya tidak mengalami kerugian. Contohnya adalah hubungan yang terjadi antara ikan remora dan ikan hiu. Ikan remora suka menempel pada tubuh ikan hiu untuk mendapat perlindungan dan makanan dari sisa-sisa makanan hiu. Ikan remora tidak membahayakan hiu sama sekali, tetapi mereka juga tidak menguntungkan hiu. hubungan yang ada antara anggrek dan pohon besar. Anggrek liar sering menempel pada batang pohon yang tinggi untuk mendapat cukup cahaya matahari. Anggrek tidak makan batang pohon. Akibatnya, pohon yang ditemelinya tidak mendapat keuntungan atau kerugian.
- c) Simbiosis parasitisme adalah jenis hubungan antara dua makhluk hidup yang menghasilkan keuntungan bagi yang satu dan kerugian bagi yang lainnya. Salah satu contoh hubungan antara benalu dan pohon mangga adalah bahwa benalu dapat hidup subur karena mengisap zat makanan dari pohon mangga yang ditumpanginya. Akibatnya, pertumbuhan pohon mangga terganggu, dan benalu mungkin akhirnya mati. Hubungan antara kutu dan hewan yang diinggapi: Kutu mengisap darah dari tubuh hewan yang diinggapi untuk mendapatkan makanan, sedangkan hewan yang diinggapi mengalami gatal di kulit dan penurunan kesehatan.⁴⁵

⁴⁵ Guru Belajar, 'Ekosistem - Materi IPAS Kelas 5 Kurikulum Merdeka', *Guru Belajar86*, 2023, p. 1 <<https://www.gurubelajar86.com/2023/11/ekosistem-materi-ipas-kelas-5-kurikulum.html>>.