

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian dan Pengembangan

##### 1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Penelitian adalah suatu aktivitas ilmiah yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan yang akurat tentang suatu masalah. Pengetahuan yang diperoleh dari penelitian dapat berupa fakta, konsep, generalisasi, maupun teori.<sup>23</sup> Pengembangan adalah usaha untuk merancang, mengubah, atau menciptakan yang sudah ada agar memiliki kualitas yang lebih baik, efisien, dan efektif dibandingkan sebelumnya, serta memberikan nilai tambah.<sup>24</sup> Penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal sebagai *Research and Developmen* (R&D) merupakan salah satu jenis penelitian yang banyak dilakukan, karena sering dipahami sebagai suatu proses atau langkah untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada.<sup>25</sup>

Menurut Sugiyono, penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>26</sup> Sedangkan menurut Sukmadinata, penelitian dan pengembangan adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada.<sup>27</sup>

---

<sup>23</sup> Adhi Kusumastuti, dkk., "Metode Penelitian Kuantitatif", *Deepublish*, (2020), h. 1

<sup>24</sup> Dian Andesta Bujuri dan Masnun Baiti, "Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif berbasis Pendekatan Kontekstual", *Terampil: Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Dasar* 5. 2, (2018), h. 186

<sup>25</sup> M Askari Zakariah, dkk., "Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, *Action Research, Research and Development* (RnD). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warahmah Kolaka, (2020), h. 78

<sup>26</sup> Zakariah, dkk., "Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, *Action Research, Research and Development* (RnD), Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warahmah Kolaka, (2020), h. 78

<sup>27</sup> Ririn Windawati dan Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu* 5. 2, (2021),h. 73

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) adalah metode yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Tujuannya untuk menciptakan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, serta menguji keefektifan produk baik model, metode, strategi, maupun cara penggunaan yang lebih baru dan efektif.

## 2. Model Penelitian dan Pengembangan

Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat digunakan sebagai acuan penelitian *Research and Development* (RnD). Masing-masing memiliki tahapan yang berbeda untuk mencapai tujuan pengembangan yang efektif. Berikut macam-macam model penelitian dan pengembangan:<sup>28</sup>

### a. Thiagarajan

Menurut Thiagarajan, terdiri dari empat tahapan pengembangan atau 4D (*Define, Design, Development, dan Dissemination*), yang berfungsi untuk memastikan proses pengembangan yang sistematis dan terstruktur. Model ini dirancang untuk membantu para peneliti dalam merancang dan mengimplementasikan produk pembelajaran yang efektif. Berikut adalah tahapan pelaksanaan:

#### 1) *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini berfokus pada analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi terkait pengembangan produk. Dalam tahap ini, peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta masalah yang perlu diatasi.

---

<sup>28</sup> Sivasailam Thiagarajan, “*Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*”, Association Drive, Reston, Virginia, (1974). h. 5

## 2) *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti merancang produk yang akan dibuat yang mencakup pemilihan format media, konten, dan fitur yang akan digunakan dalam produk.

## 3) *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, proses pembuatan, pengeditan, dan uji coba produk. Produk yang telah diuji oleh ahli dan peserta didik untuk memastaiakan kualitas dan efektivitasnya.

## 4) *Dissemination* (Penyebaran)

Setelah produk selesai dan telah diuji, selanjutnya produk disebarkan kepada peserta didik yang lebih luas agar dapat digunakan secara efektif dalam konteks pembelajaran.

### b. Borg dan Gall

Menurut Borg dan Gall, model pengembangan ini menggunakan alur air terjun pada tahapan pengembangannya karena model ini mengharuskan setiap diselesaikan secara berurutan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Model pengembangan ini memiliki tahapan yang relatif panjang dengan 10 langkah pelaksana:<sup>29</sup>

#### 1) Penelitian dan pengumpulan data

Tahap awal dimana pengumpulan informasi tentang masalah yang akan diteliti melalui wawancara dan angket untuk menganalisis kebutuhan.

---

<sup>29</sup> Albet Maydiantoro, “Model-Model Penelitian pengembangan (*Research and Development*)”, *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan Indonesia (JPPPI)*, (2021), h. 1

2) Perencanaan

perencanaan desain produk, termasuk tujuan, manfaat, dan pengguna produk, serta langkah-langkah pengembangan yang akan diambil.

3) Pengembangan draft produk

Pada tahap ini, mulai mengembangkan rancangan awal produk berdasarkan rencana yang telah dibuat.

4) Uji coba lapangan

Uji coba awal dilakukan untuk mengimplementasikan produk dalam skala kecil, biasanya di beberapa sekolah dengan subjek terbatas.

5) Penyempurnaan produk awal

Berdasarkan ujicoba awal, produk akan di revisi untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk.

6) Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dalam skala lebih besar dilakukan untuk menguji efektivitas produk di berbagai lokasi dan dengan lebih banyak subjek.

7) Menyempurnakan produk hasil uji coba lapangan

Revisi lebih lanjut dilakukan berdasarkan masukan dari uji coba lapangan untuk meningkatkan kualitas produk.

8) Uji pelaksanaan lapangan

Uji pelaksanaan lapangan dilakukan dengan melibatkan sejumlah sekolah dan subjek yang lebih banyak untuk memastikan produk siap digunakan secara luas.

9) Penyempurnaan produk akhir

Revisi terakhir terhadap produk berdasarkan umpan balik dari uji kelayakan sebelum diimplementasikan lebih luas.

10) Diseminasi dan implementasi

Tahap akhir dimana produk disebarluaskan kepada pengguna yang lebih luas dan diimplementasikan dalam konteks yang sesuai.

c. *Dick and Carry*

Menurut *Dick and Carry*, model ADDIE dikembangkan untuk merancang sistem pembelajaran, menyediakan tahapan kerja yang sistematis dan terstruktur untuk memastikan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model ADDIE ini menggunakan 5 tahapan pengembangan, diantaranya:<sup>30</sup>

1) *Analysis*

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang melibatkan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum yang akan diajarkan.

2) *Design*

Pada tahap perancangan, mulai merancang produk yang akan dikembangkan. Tahap perancangan yang pertama dilakukan dengan mengumpulkan referensi dan menyusun materi yang akan disusun. Tahap perancangan yang kedua adalah membuat desain produk yang akan dikembangkan.

---

<sup>30</sup> Yudi Hadi Rayanto, "Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek", *Lembaga Academic & Research Institute*, (2020), h. 29

### 3) *Development*

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini akan dikembangkan sebuah produk yang sesuai dengan rancangan.

### 4) *Implementation*

Setelah produk selesai dikembangkan, tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan materi pembelajaran di sekolah yang melibatkan interaksi materi kepada peserta didik dan guru.

### 5) *Evaluation*

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas produk. Evaluasi ini dapat bersifat formatif (selama proses) maupun sumatif (setelah proses selesai) untuk memberikan umpan balik dan melakukan perbaikan jika diperlukan.

Model ADDIE memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya terletak pada desain pembelajaran yang sederhana dan terstruktur, sehingga memudahkan guru dalam mempelajarinya. Selain itu, model ini terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan, yang mengharuskan penerapannya dilakukan secara sistematis. Sedangkan kekurangan model ADDIE terletak pada tahap analisis yang memakan waktu, dimana guru perlu menganalisis kebutuhan peserta didik sebelum memulai proses pembelajaran.<sup>31</sup>

Model ADDIE dipilih karena dalam pengembangannya memiliki tahapan yang jelas, terstruktur dan memiliki urutan tahapan yang logis sehingga menjadikan penelitian dan pengembangan yang dilakukan jelas dan

---

<sup>31</sup> Nasirudin Rusyd dan Mulyawan Safwandy Nugraha, "Desain Pembelajaran PAI dengan Model ADDIE pada Materi Beriman Kepada Hari Kiamat di MA Darul Arqam Putra", *Jurnal Pendidikan Inovatif*, (2024), h. 513

sistematis, dimana setiap tahapan-tahapan yang dilalui dilakukan evaluasi dan revisi, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid.

## **B. Media Pembelajaran**

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

Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti medium, secara harfiah berarti ‘perantara’, ‘penengah’, dan ‘pengantar’. Media merupakan perantara sumber pesan dengan penerima pesan yang merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan sehingga mendorong proses pembelajaran. Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar.<sup>32</sup>

Ada beberapa batasan yang dikemukakan oleh beberapa ahli, diantaranya *Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian informasi. Sedangkan menurut Honnest Umami Kultsum, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.<sup>33</sup>

Menurut Yusufhadi Miarso, media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menyampaikan informasi dan merangsang pikiran, emosi, minat, dan

---

<sup>32</sup> Azhar Arsyad, “Media Pembelajaran”, *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*, (2011), h. 10

<sup>33</sup> Honnest Umami Kultsum, “Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar”, *Urecol: University Research Colloquium*, (2017), h. 21

kemauan peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, terencana, dan terkendali.<sup>34</sup>

Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses terjadinya proses pembelajaran.<sup>35</sup>

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang pikiran, emosi, minat, dan kemauan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan daya ingat peserta didik, serta membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi utama media pembelajaran adalah menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk memahami pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kemampuan kognitif, serta membentuk kepribadian peserta didik. Dalam proses pembelajaran pada umumnya, alat peraga telah terbukti memiliki peran yang signifikan disemua tahapan, termasuk dalam menciptakan motivasi dan minat belajar peserta didik.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> Yusufhadi Miarso, "Menyemai Benih Teknologi Pendidikan", (2011), h. 458

<sup>35</sup> Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja* 2. 1, (2017), h. 2

<sup>36</sup> M. Sahib Saleh, dkk., "Media Pembelajaran", *CV Eureka Media Aksara*, (2023). h. 12



Wina Sanjaya menjabarkan beberapa fungsi media pembelajaran dalam beberapa jenis, yaitu:<sup>37</sup>

a. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara yang menyampaikan informasi dan penerima informasi.

b. Fungsi motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan peserta didik lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur-unsur estetika saja, tetapi juga memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

c. Fungsi kebermanaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tingkat rendah. Namun, media pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan menciptakan aspek kognitif tingkat tinggi. Bahkan lebih dari itu, media pembelajaran dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan peserta didik.

d. Fungsi penyamaan persepsi

Dengan memanfaatkan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga setiap peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

---

<sup>37</sup> Wina Sanjaya, "Media Komunikasi Pembelajaran", Jakarta: Kencana, (2016), h. 69

e. Fungsi individualitas

Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda-beda.

Menurut Ramli, fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:<sup>38</sup>

a. Membantu guru dalam bidang tugasnya

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan efektif, sehingga lebih efisien dalam penggunaan waktu dan dapat meringankan beban kerja guru.

b. Membantu peserta didik

Dengan menggunakan media pembelajaran yang dipilih secara tepat dapat membantu peserta didik untuk mempercepat pemahaman mereka terhadap pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, aspek-aspek psikologis seperti pengamatan, tanggapan, daya ingat, emosi, berpikir, imajinasi, dan kecerdasan dapat dibangun dengan baik, karena media pembelajaran memberikan rangsangan yang lebih kuat.

c. Memperbaiki proses pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh pemilihan berbagai jenis media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Dengan demikian,

---

<sup>38</sup> Muhammad Hasan, dkk., "Media pembelajaran", *Tahta Media Group*, (2021), h. 31

penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dapat dengan mudah meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami dengan cara yang lebih konkret.

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Kemajuan teknologi dan informasi dan komunikasi mengharuskan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut, guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan peserta didik. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah membuat pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik, penjelasan materi yang lebih jelas, variasi metode pengajaran, dan peningkatan aktivitas belajar peserta didik, bukan hanya mendengarkan penjelasan dari guru.<sup>39</sup>

Media pembelajaran yang bersifat merangsang pemikiran peserta didik untuk mendorong proses pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam dunia pembelajaran. Menurut Hamalik, penggunaan media pembelajaran dalam proses

---

<sup>39</sup> Shinta Agustira dan Rina Rahmi, "Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tingkat SD", *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4.1, (2022), h. 77

pembelajaran dapat menumbuhkan minat yang baru, membangkitkan motivasi kegiatan belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>40</sup>

Secara umum, manfaat media pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:<sup>41</sup>

a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap peserta didik memiliki penafsiran yang berbeda-beda terhadap konsep materi pelajaran tertentu. Dengan menggunakan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda-beda tersebut dapat dihindari, sehingga materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik dapat diseragamkan. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengarkan uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, peserta didik akan menerima materi yang sama seperti yang diterima oleh peserta didik lainnya.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Berdasarkan berbagai potensi yang dimiliki, media pembelajaran dapat menampilkan materi pelajaran melalui suara, gambar, gerakan dan warna. Materi pelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat peserta didik. Dengan media pembelajaran, materi pelajaran dapat membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik dan merangsang peserta didik untuk bergerak aktif dalam

---

<sup>40</sup> Ekalias Noka Sitepu, "Media pembelajaran Berbasis Digital", *Prosiding Pendidikan Dasar* 1. 1, (2022), h. 246

<sup>41</sup> Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran", *Jurnal Lingkar Widayaiswara* 1 (2), 104-117, (2014), h. 114-115

kegiatan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media pembelajaran apabila dipilih dan dirancang dengan baik, akan membantu guru dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, seorang guru akan cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik. Namun dengan adanya media pembelajaran dapat menyesuaikan suasana kelas agar aktivitasnya tidak hanya berfokus pada guru saja tetapi juga pada peserta didiknya.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

Guru sering mengeluhkan kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum, terutama saat menjelaskan materi pelajaran. Hal ini bisa diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru tidak perlu mengulangi penjelasan, sehingga tujuan belajardapat tercapai lebih efektif dan efisien dalam waktu dan tenaga.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran lebih dalam. Jika hanya mendengar informasi verbal dari guru, kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran mungkin terbatas. Namun, ketika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh,

merasakan, atau berinteraksi langsung melalui media yang digunakan, pemahaman peserta didik akan menjadi lebih baik.

- f. Media pembelajaran memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa agar peserta didik memiliki kebebasan untuk belajar kapan saja dan dimana saja, tanpa bergantung pada keberadaan seorang guru. Media pembelajaran audio visual, termasuk media pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri. Dengan demikian, peserta didik dapat memanfaatkan waktu diluar sekolah secara optimal, karena waktu belajar di sekolah terbatas. Penggunaan media pembelajaran ini membantu menyadarkan peserta didik akan banyaknya sumber belajar yang tersedia untuk mendukung proses belajar.

- g. Media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar

Melalui penggunaan media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif mencari sumber-sumber informasi. Kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi berbagai sumber tersebut akan menumbuhkan sikap untuk selalu berinisiatif dalam mencari materi pelajaran yang diperlukan.

- h. Merubah peran peserta didik ke arah yang lebih positif dan produktif

Penggunaan media pembelajaran secara efektif, seorang guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan

media pembelajaran. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek pendidikan lainnya, seperti membantu peserta didik yang kesulitan, pengembangan karakter, memotivasi belajar, dan hal-hal lainnya.

- i. Media pembelajaran dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret

Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan untuk penyampaian materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret. Misalnya pada materi yang membahas tentang pusat kerajaan Islam Nusantara dapat disampaikan dengan menggunakan peta atau atlas sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan.

- j. Media pembelajaran dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu
- Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan dalam kelas dengan bantuan media pembelajaran. Demikian pula, berbagai peristiwa yang telah terjadi di masa lalu dapat disajikan di depan peserta didik kapan saja. Melalui media pembelajaran, suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain juga dapat ditampilkan secara langsung di ruang kelas.

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat memahami konsep-konsep yang sulit dengan baik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi

peserta didik, sehingga membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

#### **4. Jenis-Jenis Media pembelajaran**

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.<sup>42</sup> Jenis-jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu:

##### **a. Media visual**

Media visual adalah alat atau sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yang hanya dapat dinikmati menggunakan indera penglihatan saja. Contoh media visual yaitu gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, dan poster.<sup>43</sup>

Media visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media visual yaitu peningkatan perhatian dan daya tarik bagi peserta didik, dapat memberikan minat dan keinginan baru, dan dapat menanamkan konsep yang benar. Sedangkan kelemahannya yaitu biaya pembuatan cukup mahal, penggunaannya yang sangat terbatas, lambat dan kurang praktis.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Misykat* 3. 1, (2018), h. 179

<sup>43</sup> Cecep Kustandi, dkk., "Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran", *Akademika* 10. 02, (2021), h.292

<sup>44</sup> Septy Nurfadhillah, dkk., "Penerapan Media Visual untuk Siswa Kelas V di SDN Muncul 1", *Edisi* 3. 2, (2021), h. 237-238



b. Media audio

Media audio adalah alat atau sumber belajar yang digunakan hanya mengandalkan indera pendengaran saja, karena media ini hanya berupa suara. Contoh media audio yaitu, laboratorium bahasa, radio, dan alat perekam.

Media audio memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media audio yaitu mampu mengatasi keterbatasan ruang dan memungkinkan menjangkau sasaran yang luas, mampu mengembangkan daya imajinasi peserta didik, dan mampu memusatkan perhatian peserta didik pada penggunaan kata dan bunyi. Sedangkan kelemahannya yaitu sifat komunikasinya hanya satu arah dan penyajiannya hanya mengandalkan indera pendengaran saja.<sup>45</sup>

c. Media audio visual

Media audio visual adalah media pembelajaran yang menampilkan gambar dan suara sehingga dapat memanfaatkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Contoh media audio visual yaitu slide suara, film, video pembelajaran, dan lainnya.

Media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media audio visual yaitu dapat menarik perhatian peserta didik, dapat disaksikan lebih dari sekali dan lebih hemat waktu. Sedangkan kelemahannya yaitu informasi yang searah dan harga alat yang cenderung mahal.<sup>46</sup>

Jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari tiga kategori, yaitu media visual, audio, dan audio visual, yang masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Media audio, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik melalui

---

<sup>45</sup> Ernanda Ernanda dan Rizki Al Yusra, "Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI", *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 2. 1, (2019), h. 106-107

<sup>46</sup> Hery Setiyawan, "Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar pada Siswa Kelas V", *Jurnal Prakasa Paedagogia* 3. 2, (2020), h. 199-200

pendengaran. Media visual, dapat memperkuat pemahaman konsep melalui penglihatan. Sedangkan media audi visual, dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui penglihatan dan juga pendengaran.

## 5. Indikator Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memenuhi kriteria kelayakan dan keefektifan agar dapat berfungsi secara maksimal. Media pembelajaran yang layak berfokus apakah media pembelajaran tersebut memenuhi syarat untuk digunakan pada saat pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran yang efektif berfokus pada apakah media pembelajaran tersebut berhasil membantu peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila memenuhi beberapa kriteria berikut:<sup>47</sup>

### a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran

Media pembelajaran harus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

### b. Mampu merangsang aktivitas belajar

Media pembelajaran yang baik mampu menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

### c. Sesuai dengan karakteristik peserta didik

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan usia, kemampuan awal, gaya belajar, serta latar belakang peserta didik.

### d. Kesesuaian dengan konteks pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan situasi kelas, sarana yang tersedia, dan lingkungan belajar.

---

<sup>47</sup> Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran Edisi Revisi", *Jakarta: Rajawali Pers*, (2019), h. 68-69

e. Praktik, fleksibel, dan ekonomis

Media yang digunakan sebaiknya mudah didapatkan, hemat biaya, dan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa kriteria berikut:<sup>48</sup>

a. Mendukung pencapaian tujuan pembelajaran

Media yang efektif harus mampu membantu peserta didik mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media bukan sekadar alat bantu, tetapi juga strategi untuk menjembatani pemahaman peserta didik terhadap materi.

b. Penyajian informasi yang menarik

Media harus mampu menarik perhatian peserta didik melalui desain visual, warna, gambar, animasi, atau unsur estetika lainnya. Ketertarikan ini menjadi pintu awal agar peserta didik termotivasi untuk belajar lebih lanjut.

c. Interaktif

Media yang efektif memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif, baik melalui pertanyaan, latihan, simulasi, maupun respons langsung terhadap materi.

d. Sesuai dengan karakteristik peserta didik

Media perlu disesuaikan dengan usia, gaya belajar, kebutuhan, dan kemampuan peserta didik. Misalnya, untuk siswa SD, media sebaiknya bersifat konkret, visual, dan sederhana.

---

<sup>48</sup> Cucu Riyana dan Dini Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi", *Yogyakarta; Deepublish*, (2021), h. 42

e. Meningkatkan minat belajar

Media yang efektif mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan membuat peserta didik merasa senang saat belajar. Hal ini berkaitan dengan aspek motivasional dalam pembelajaran.

### C. Media Pembelajaran *Flip Chart*

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran *Flip Chart*

Media pembelajaran *flip chart* merupakan salah satu media cetak yang sederhana dan efektif dalam menyampaikan informasi sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran *flip chart* terdiri dari lembaran-lembaran kertas yang dirangkai dengan ring sehingga dapat dibolak-balik. Setiap lembarannya berisi informasi dan dilengkapi dengan gambar yang menjelaskan suatu topik yang cukup rinci sehingga penyampaian informasi menjadi ringkas dan praktis disertai dengan penjelasan langsung dari guru.<sup>49</sup>

Media pembelajaran *flip chart* adalah jenis media grafis yang berbentuk lembaran-lembaran yang dapat dibalik, berisi ide atau gagasan yang lebih mudah disampaikan melalui visual atau gambar. Di dalam lembaran *flip chart* di isi dengan materi yang akan disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran.<sup>50</sup>

*Flip Chart* adalah kumpulan lembaran kertas yang berisi materi pelajaran yang disusun dengan rapi dan baik. *Flip chart* digunakan oleh guru sebagai salah

---

<sup>49</sup> Rini Irmayanti Sitanaya, "Efektivitas Flip Chart dan Media Audiovisual terhadap peningkatan Pengetahuan Siswa SD Negeri Katangka tentang Karies Gigi", *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada* 8. 2, (2019), h. 66

<sup>50</sup> Sadiman Arief, dkk., "Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya", *Jakarta: Raja Grafindo Persada*, (2012)

satu cara untuk menghemat waktu dalam proses pembelajaran karena guru tidak perlu menulis secara manual di papan tulis. Dengan menggunakan *flip chart*, guru dapat menyampaikan informasi lebih efisien dan dapat menarik perhatian peserta didik.<sup>51</sup>

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flip chart* adalah media cetak yang berbentuk lembaran-lembaran kertas yang dapat dibalik dan ditata dengan rapi dan diikat pada bagian atas, mirip dengan album atau kalender. Media pembelajaran *flip chart* berisi materi yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

## **2. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Flip Chart***

Media pembelajaran *flip chart* memudahkan guru untuk menjelaskan materi pelajaran, baik berupa gambar atau penjelasan dalam bentuk kata-kata dan dapat disampaikan secara bertahap. Namun, media pembelajaran *flip chart* juga memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

### **a. Kelebihan media pembelajaran *flip chart*<sup>52</sup>**

#### **1) Dapat menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis**

Dapat menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis, biasanya berukuran lebih kecil dari papan tulis, maka materi pelajaran disajikan secara ringkas mencakup pokok-pokok materi pelajaran. Tujuannya untuk menarik perhatian peserta didik dan membimbing alur materi yang disampaikan.

---

<sup>51</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sujipto, "Media Pembelajaran", *Bogor: Ghalia Indonesia*, (2016)

<sup>52</sup> Desi Eka Pratiwi, "Penerapan Media Papan Balik (*flip chart*) pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1. 2, (2013), h. 4-5

2) Dapat digunakan di dalam maupun diluar ruangan

Media pembelajaran *flip chart* dapat digunakan tanpa arus listrik sehingga dapat digunakan diluar ruangan yang tanpa listrik.

3) Bahan pembuatan relatif murah

Bahan dasar pembuatan media pembelajaran *flip chart* adalah kertas sebagai media untuk menuangkan gagasan ide dan materi pelajaran. Pembuatan media pembelajaran *flip chart* dapat menggunakan *art paper*, *buffalo paper*, kertas karton, atau kertas yang lainnya. Selain kertas, bahan lain yang digunakan untuk membuat media pembelajaran *flip chart* alat penyangga yang berupa tatakan kalender meja dan juga dapat membuat dari bahan kayu lapis (triplek).

4) Mudah dibawa kemana-mana

Dengan desain yang sederhana dan mudah dibawa, media pembelajaran *flip chart* dapat dengan mudah diangkat dan dipindahkan, bahkan juga dapat dilipat untuk memudahkan penyimpanan.

b. Kelemahan media pembelajaran *flip chart*

Selain kelebihan, ada juga kelemahan media pembelajaran *flip chart*.

Beberapa kelemahan tersebut yaitu: <sup>53</sup>

1) Pembuatannya memerlukan waktu persiapan yang cukup lama

Untuk membuat media pembelajaran *flip chart* yang baik, seorang guru memerlukan waktu yang cukup lama untuk merencanakan dan mendesain secara efektif. dengan persiapan yang matang, *flip chart* dapat menjadi alat

---

<sup>53</sup> Ali Ansori, "Pemakaian Media *Flipchart* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Fiqih Kelas VII di MTs NU Mjosari Nganjuk", *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* 8. 1, (2018), h. 17

yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) Membutuhkan perawatan yang baik

Media pembelajaran *flip chart* memerlukan perawatan yang baik agar tetap dalam kondisi yang rapi dan baik. Penyimpanan yang tepat dapat mencegah kerusakan media pembelajaran *flip chart*. Selain itu, rutin membersihkan permukaan media pembelajaran *flip chart* dari debu dan noda akan membantu menjaga agar media pembelajaran *flip chart* tetap rapi dan menarik bagi peserta didik.

3) Membutuhkan tempat penyimpanan yang baik dan kondusif

Media pembelajaran *flip chart* memerlukan tempat penyimpanan yang baik dan kondusif agar tetap dalam kondisi rapi dan terawat. Penyimpanan di tempat yang kering dan terlindung dari kelembapan serta sinar matahari langsung sangat penting untuk mencegah kerusakan pada kertas dan tinta. Selain itu, penggunaan tempat atau rak khusus dapat membantu mencegah kerutan atau lipatan, sehingga media pembelajaran *flip chart* selalu siap digunakan saat dibutuhkan.

4) Perlu keterampilan mendesain isi

Keterampilan mendesain isi media pembelajaran *flip chart* sangat penting untuk memastikan materi pembelajaran disampaikan dengan cara yang mudah dipahami dan jelas. Desain yang efektif dapat membantu peserta didik menangkap materi pembelajaran dengan lebih baik. Dengan demikian, guru yang memiliki keterampilan desain yang baik dapat menciptakan media pembelajaran *flip chart* yang tidak hanya menarik,

tetapi juga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

### 3. Cara Mendesain Media Pembelajaran *Flip Chart*

Sebelum menggunakan media pembelajaran *flip chart* langkah awal yang harus dilakukan adalah mendesain media pembelajaran *flip chart*. Cara mendesain media pembelajaran *flip chart*, yaitu:<sup>54</sup>

a. Menentukan tujuan pembelajaran

Tujuan perlu dirumuskan lebih khusus, apakah tujuannya lebih bersifat pada penguasaan kognitif, penguasaan keterampilan tertentu atau untuk menanamkan sikap. Tujuan tersebut harus dirumuskan secara operasional dalam bentuk capaian atau tujuan pembelajaran yang jelas.

b. Menentukan bentuk *flip chart*

*Flip chart* ada dua bentuk yaitu pertama, berupa lembaran kosong yang akan di isi oleh guru untuk disampaikan kepada peserta didik. Kedua, *flip chart* yang sudah berisi informasi dalam bentuk gambar, simbol, huruf dan angka. Oleh karena itu, sebelum mendesain *flip chart*, harus menentukan bentuk yang akan digunakan agar guru hanya perlu menjelaskan dan menyampaikannya kepada peserta didik.

c. Membuat ringkasan materi pembelajaran

Informasi yang ditulis pada *flip chart* sebaiknya ringkas, padat, dan tepat sasaran. Oleh karena itu, guru perlu meringkas materi pelajaran sedemikian rupa sehingga dapat mewakili keseluruhan isi.

---

<sup>54</sup> Nurhamzah, dkk., “Penerapan Media Visual *Flip Chart* Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam”. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and learning Journal*, 1.1, (2016), h. 119



d. Merancang sketsa *flip chart*

Proses merancang sketsa dimulai dengan pemilihan *flip chart* yang sudah ada isinya. Kemudian memilih template yang sesuai dengan materi pelajaran agar tampilannya terarah.

e. Proses pewarnaan *flip chart*

*Flip chart* dapat diberi warna yang menarik agar menarik perhatian peserta didik dan dapat menarik keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran.

f. Menentukan bentuk dan ukuran huruf yang digunakan

Ukuran dan bentuk huruf juga sangat penting untuk dipertimbangkan agar dapat dilihat dan dibaca oleh semua peserta didik huruf dan ukuran harus jelas.

## D. Komik

### 1. Pengertian Komik

Komik adalah karya perwujudan seni bergambar, gabungan antara kata dan gambar yang biasanya dapat ditemui di majalah, surat kabar, atau buku yang digunakan untuk mengepresikan ide dengan gambar. Menurut KBBI, komik merupakan suatu cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan karakter yang lucu.<sup>55</sup>

Komik adalah cerita bergambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi melalui ilustrasi gambar dan terdapat beberapa tokoh.<sup>56</sup> Komik merupakan suatu karya yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang

---

<sup>55</sup> Nur Mazidah Nafala, "Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa", *Alfikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3 (1), 114-130, (2022), h.118

<sup>56</sup> Vivian Dasy Armisha dan Muhamad Ro'is Abidin, "Perancangan Komik Webtoon sebagai Pengenalan Wisata Kuliner Khas Tulungagung", *BARIK-Jurnal s1 Desain Komunikasi Visual* 3 (1), 30-43, (2021), h. 31

disusun sehingga membentuk sebuah cerita. Komik ditampilkan dalam bentuk panel disertai dengan disertai caption yang menunjukkan dialog. Kalimat dalam komik bertujuan untuk menjelaskan dan melengkapi penyampaian gambar.<sup>57</sup>

Komik merupakan penggabungan teks dan gambar yang kreatif sehingga dapat menjadi media yang dapat menarik perhatian anak-anak. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran memiliki peran penting, karena memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar peserta didik dan membantu peserta didik dalam mengingat materi pelajaran yang dipelajarinya.<sup>58</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa komik merupakan cerita bergambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah alur cerita yang dapat menarik perhatian terutama bagi anak-anak.

## **2. Jenis-Jenis Komik**

Berdasarkan bentuk penampilan, komik dibedakan menjadi 3 jenis yaitu sebagai berikut:<sup>59</sup>

### **a. Komik strip**

Komik strip merupakan komik jenis komik yang hanya terdiri beberapa panel saja. Tetapi apabila dilihat dari isinya, komik strip menjelaskan isi yang utuh karena gambarnya yang sedikit sehingga gagasan yang disampaikan tidak terlalu banyak, hanya melibatkan satu pembicaraan saja. Komik strip biasanya ditemukan dalam majalah dan surat kabar.

---

<sup>57</sup> Hidayat Agusvian, dkk., "Development of Comic in Qiroah Learning Introduction Material for VII Grade at Mts Muallimin NW Pancor/Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Qiroah Materi Perkenalan Kelas", *Al Mahara: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 7 (1), 45-63, (2021), h. 51

<sup>58</sup> Yunita Sari, "Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA dengan Penanaman Nilai Budi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 3 (2), 129-142, (2017), h. 130

<sup>59</sup> Gede Lingga Ananta Kusuma Putra dan Gede pasek Putra Adnyana Yasa, "Komik sebagai sarana komunikasi promosi dalam media sosial", *Jurnal nawala visual* 1 (1), 1-8, (2019). h. 5-6

b. Komik buku

Komik buku merupakan komik yang dibentuk seperti buku dan biasanya dalam satu buku hanya menampilkan cerita yang utuh. Komik buku biasanya berbentuk satu cerita saja, tetapi sering muncul banyak seri sehingga seperti tidak ada habisnya.

c. Komik humor

Komik humor atau bisa disebut dengan komik petualangan merupakan komik yang menampilkan sesuatu yang lucu sehingga membuat pembaca tertawa ketika membaca komik tersebut. Komik ini biasanya digemari oleh anak-anak.

Sedangkan berdasarkan fungsinya, komik dibedakan menjadi 2 jenis yaitu sebagai berikut:<sup>60</sup>

a. Komik komersial

Komik komersial bersifat pribadi, terdapat humor yang kasar serta dikemas menggunakan bahasa pasaran dan bahasa percakapan. Komik ini berisi cerita sederhana dan pesan moral. Oleh sebab itu, komik ini lebih diperlukan dipasaran.

b. Komik pendidikan

Komik pendidikan biasanya berisi informasi yang bersifat informatif. Komik pendidikan diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan atau lembaga-lembaga non-profit.

---

<sup>60</sup> Okta Triana, "Remediasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Bahan Ajar Komik pada Materi Pengukuran Jangka Sorong dan Mikrometer Sekrup Kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Sungai Kakap", *IKIP PGRI PONTIANAK*, (2023), h. 17

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Komik sebagai sumber belajar memiliki beberapa kelebihan yaitu komik dapat menambah kemampuan peserta didik serta penguasaan informasi yang lebih mendalam dan penyajian yang berupa visual dan cerita sehingga pembaca dapat terbawa suasana saat sedang membaca komik.<sup>61</sup> Sedangkan kekurangan dari komik yaitu kemudahan orang ketika membaca komik dapat menjadikan penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar. Serta dari segi bahasa, komik terdapat kata-kata yang kotor ataupun kalimat-kalimat yang terdapat didalam komik kurang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>62</sup>

## E. Teori Belajar

### 1. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah teori yang menjelaskan bagaimana peserta didik membentuk pengetahuannya melalui pengalaman yang dialami secara mandiri. Teori konstruktivisme merupakan pendekatan belajar yang memandang peserta didik sebagai subjek aktif yang membangun sendiri pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman sebelumnya. Menurut teori konstruktivisme, belajar bukan proses menerima informasi secara pasif, melainkan proses aktif yang melibatkan pencarian makna dan pemahaman.<sup>63</sup> Menurut Piaget, pembelajaran merupakan proses aktif dimana individu mengembangkan pemahaman baru dengan menyesuaikan dan mengubah pengalaman berdasarkan

---

<sup>61</sup> Nur Mazidah Nafala, "Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa", *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains* 3 (1), 114-130, (2022), h. 121

<sup>62</sup> Mawan Akhir Riwanto dan Mey Prihandani Wulandari, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi", *JURNAL PANCAR (Pendidikan Anak Cerdas dan Pintar)* 2 (1), (2019), h. 15

<sup>63</sup> Slameto, "Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya", *Rineka Cipta*, (2018), h. 75-77

pengetahuan yang dimiliki agar lebih sesuai dengan informasi baru tersebut.<sup>64</sup>

Konstruktivisme memandang guru bukan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengeksplorasi dan membangun pemahaman secara mandiri.<sup>65</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, disimpulkan bahwa teori konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif di mana peserta didik secara mandiri membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman sebelumnya. Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung eksplorasi dan pemaknaan informasi oleh peserta didik.

## 2. Teori Belajar Kognitif

Istilah “*Cognitive*” berasal dari kata *cognition* artinya adalah pengertian, mengerti. Pengertian yang luasnya *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.<sup>66</sup> Teori belajar kognitif adalah proses yang terjadi dalam akal pikiran peserta didik.<sup>67</sup> Teori kognitif memiliki perspektif bahwa peserta didik mempelajari informasi dengan cara mengolahnya melalui proses mengorganisasi, menyimpan, serta menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya.<sup>68</sup> Teori ini lebih menekankan pada cara peserta didik menggunakan pemikirannya untuk belajar.<sup>69</sup>

---

<sup>64</sup> Radhita Azzahra, dkk. “Implikasi teori Belajar Kognitivistik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Jenjang Sekolah Menengah Pertama”, *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 15 (1), 229-252, (2025), h. 234

<sup>65</sup> Nabiila Tsuroyya Azzahra, dkk. “Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran”, *Jurnal Ilmiah Research Student* 2 (2), 64-75, (2025), h. 66

<sup>66</sup> Omon Abdurakhman dan Radif Khotamir Rusli, “Teori Belajar dan Pembelajaran”, *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2 (1), (2015), h. 8

<sup>67</sup> Muhammad Syaikhul Basyir, dkk. “David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran”, *Jurnal Pendidikan Madrasah* 7 (1), 89-100, (2022), h. 94

<sup>68</sup> Gusnarib Wahab dan R Rosnawati, “Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran”, *Bandung: Erlangga*, (2011), h. 25

<sup>69</sup> Novelti Novelti, “Implikasi Aliran Psikologi Kognitif dalam Proses Belajar dan Pembelajaran”, *Jurnal Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat*, (2021), h. 3

Teori belajar kognitif menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui aktivitas mental yang kompleks dalam pikiran peserta didik. Belajar bukan sekadar respon terhadap stimulus, melainkan melibatkan proses aktif dalam memperoleh, mengorganisasi, menyimpan, dan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Oleh karena itu, peserta didik berperan aktif dalam memahami dan membangun makna dari informasi yang dipelajarinya.

## **F. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil tersebut dapat berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkaitan dengan aspek kognitif, aspek afektif maupun aspek psikomotorik yang dimiliki oleh peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar.<sup>70</sup>

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka peserta didik memperoleh hasil belajarnya.<sup>71</sup>

---

<sup>70</sup> Sunarti Rahman, “Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan hasil belajar”, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, (2022), h. 297-298

<sup>71</sup> Frita Devi Ariyanti dan Lilis Ariantul Janah, “Analisis Gaya Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa”, *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* 3.2, (2018), h. 184

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah suatu kompetensi yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.<sup>72</sup> Sedangkan menurut Tohirin, hasil belajar adalah apa yang sudah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran.<sup>73</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi yang telah dicapai oleh peserta didik dari suatu interaksi proses pembelajaran. Proses ini melibatkan penyerapan pengetahuan, pengembangan keterampilan, serta pembentukan sikap yang positif.

## **2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berhasil atau tidaknya proses belajar peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang berasal dari dalam diri (faktor internal) atau yang berasal dari luar diri (faktor eksternal). Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan untuk membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang baik.

Menurut Baharruddin dan Esa Nur Wahyuni faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah:<sup>74</sup>

### **a. Faktor internal**

#### **1) Faktor fisiologis**

Faktor fisiologis merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi dengan kondisi fisik individu.

---

<sup>72</sup> Nana Sandjana dan Ahmad Rivai, "Media Pengajaran", *Bandung: Sinar Baru Algesindo*, (2017), h. 7

<sup>73</sup> Tohirin MS, "Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jakarta: Rajawali Pers*, (2011), h. 201

<sup>74</sup> Misyanto Misyanto, "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika", *Anterior Jurnal* 15. 2, (2016), h. 145

## 2) Faktor psikologis

Faktor psikologis merupakan keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

### b. Faktor eksternal

- 1) Lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.
- 2) Lingkungan nonsosial, seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental (perangkat belajar), dan faktor materi pelajaran.

Sedangkan menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diuraikan sebagai berikut:<sup>75</sup>

### a. Faktor internal

#### 1) Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik secara keseluruhan, termasuk seluruh bagian tubuh dan bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau kondisi yang mencerminkan kesejahteraan fisik. Kesehatan peserta didik dapat berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar peserta didik akan terhambat apabila kesehatan peserta didik terganggu dan peserta didik akan cepat merasa lelah serta kurang bersemangat. Oleh karena itu, menjaga kesehatan sangat penting untuk mendukung kemampuan belajar yang optimal.

---

<sup>75</sup> Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa”, *Prosiding Sesiomadika 2. 1c*, (2020), h. 662



## 2) Minat

Minat adalah kecenderungan untuk memperhatikan dan mengingat berbagai kegiatan. Minat memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar, karena jika materi pembelajaran yang diajarkan tidak sesuai dengan minat peserta didik, mereka tidak akan belajar secara optimal, karena tidak ada daya tarik bagi peserta didik.

## 3) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan tersebut akan terwujud menjadi keterampilan yang nyata melalui berlatih dan proses pembelajaran. Dengan demikian, bakat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, apabila materi pelajaran yang dipelajari peserta didik sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya akan lebih baik, karena peserta didik merasa senang belajar dan akan semakin termotivasi untuk belajar lebih giat.

## 4) Motivasi

Motivasi memiliki hubungan yang sangat erat dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam menentukan tujuan, dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu tindakan. Motivasi berperan sebagai pendorong yang mendorong peserta didik untuk bertindak.

### b. Faktor eksternal

#### 1) Faktor keluarga

Peserta didik yang belajar akan terpengaruh oleh lingkungan keluarganya, termasuk cara orang tua dalam mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana di rumah, serta kondisi ekonomi keluarga.

## 2) Faktor sekolah

Faktor-faktor di sekolah yang mempengaruhi proses belajar meliputi metode pengajaran, kurikulum, hubungan antara guru dan siswa, disiplin di sekolah, durasi waktu belajar, standar pelajaran, kondisi gedung sekolah, metode pembelajaran, serta tugas rumah yang diberikan.

## 3) Faktor masyarakat

Masyarakat sangatlah penting terhadap pengaruh belajar karena keberadaan peserta didik dalam masyarakat. Seperti kegiatan peserta didik dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul peserta didik dan kehidupan masyarakat disekitar peserta didik juga berpengaruh terhadap belajar peserta didik.

### 3. Indikator Hasil Belajar

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Pendapat yang paling terkemuka adalah yang disampaikan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu:<sup>76</sup>

#### a. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup pada aspek kegiatan yang melibatkan kemampuan berpikir peserta didik yang mencakup menghafal (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan membuat (C6). Ranah kognitif dapat diukur melalui tes yang dirancang berdasarkan materi pelajaran yang telah dipelajari di sekolah.

---

<sup>76</sup> Ina Magdalena, dkk, "Analisis Kemampuan Peserta Didik pada Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa Kelas II B Sdn Kunciran 5 Tangerang", *Nusantara* 3. 1 (2021) h. 50-51

b. Ranah afektif

Ranah afektif mencakup hasil belajar yang terlihat dalam perilaku peserta didik, seperti memperhatikan, menanggapi, menghargai serta mengorganisasi. Ranah ini dapat diukur melalui angket. Menurut Bloom, ranah afektif terbagi menjadi beberapa kategori. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana hingga tingkat kompleks, yaitu: *receiving* (menerima rangsangan), *responding* (memberikan reaksi), *valuing* (nilai dan kepercayaan), dan *organizing* (mengatur nilai dalam perilaku). Kategori ini menunjukkan perkembangan dari tingkat dasar hingga kompleks dalam sikap dan perilaku peserta didik.

c. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak setelah peserta didik menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah ini diukur dengan mengamati dan menilai keterampilan peserta didik saat melakukan praktikum. Penilaian dalam ranah ini mencakup kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan, kecepatan mengerjakan tugas, kemampuan membaca gambar atau simbol, dan kemampuan menyerasikan bentuk dengan yang diharapkan atau ukuran yang telah ditentukan.

Hasil belajar pada kurikulum merdeka terbagi menjadi 2 yaitu asesmen non-kognitif dan asesmen kognitif, dari kedua asesmen tersebut memberikan pengetahuan tentang karakteristik peserta didik sebelum pelaksanaan pembelajaran yang akan dijelaskan. Penilaian non-kognitif dilakukan di awal pembelajaran untuk menggali sosial emosional peserta didik, aktivitas belajar di

rumah, kondisi keluarga, pergaulan peserta didik, serta gaya belajar, karakteristik, dan minat peserta didik. Proses asesmen non-kognitif ini meliputi tahapan persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Sedangkan penilaian kognitif terdiri dari dua komponen yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif digunakan sebagai metode evaluasi yang digunakan untuk evaluasi proses pemahaman peserta didik, kebutuhan pembelajaran, dan memberikan umpan balik. Di sisi lain, penilaian sumatif dilakukan diakhir pembelajaran dan sering kali berpengaruh besar terhadap nilai akhir peserta didik. Umpan balik dari penilaian sumatif digunakan untuk mengukur perkembangan peserta didik dan membantu guru merencanakan aktivitas berikutnya.<sup>77</sup>

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan penilaian formatif untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan. Hal ini memungkinkan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media pembelajaran serta melakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas pembelajaran.

## **G. Pembelajaran IPAS**

### **1. Pengertian Pembelajaran IPAS**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk tak hidup (abiotik) dan makhluk hidup (biotik) di alam semesta serta interaksinya, termasuk kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya. Dalam kurikulum

---

<sup>77</sup> Danang Soni Saputra, dkk., “Implementation of The Independent Learning Curriculum Assessment at UPT SD Negeri 1 Podomoro”, *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 6.3, (2023), h. 212.

KTSP dan beberapa kurikulum sebelumnya, terdapat pemisahan antara mata pelajaran IPA dan IPS. Namun, dalam kurikulum 2013, kedua mata pelajaran diajarkan bersamaan dalam tema tertentu. Pada kurikulum Merdeka, IPA dan IPS digabung menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS.<sup>78</sup>

Pada kurikulum merdeka terjadi pembaruan dari kurikulum yang ada sebelumnya, salah satu pembaruannya yaitu menggabung dua mata pelajaran yakni IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) untuk sekolah dasar. Karena anak SD/MI berada pada tingkat pemikiran yang sederhana, konkret, komprehensif, dan global.<sup>79</sup>

IPAS adalah ilmu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan membahas tentang kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>80</sup> Pembelajaran IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil Peserta didik Indonesia. IPAS menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena yang ada disekitarnya. Keingintahuannya tersebut dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka. Pemahaman ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi

---

<sup>78</sup> Diah Susilowati, "Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Implementasi Metode Eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS", *Khazanah Pendidikan* 17.1, (2023), h. 189

<sup>79</sup> Denada Viqri, dkk., "Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka", *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4. 2, (2024)

<sup>80</sup> Kemdikbud, "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C", *Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, (2022)

berbagai permasalahan dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan keberlanjutan.<sup>81</sup>

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan proses pendidikan yang menggabungkan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada peserta didik. Dalam pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk mengeksplorasi hubungan antara fenomena alam dan konteks sosialnya, sehingga dapat memahami bagaimana keduanya saling mempengaruhi.

## 2. Ruang Lingkup IPAS

Mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS dengan dasar bahwa IPA dan IPS merupakan pengembangan keterampilan inkuiri atau berpikir ilmiah. Berbagai problematika kehidupan sehari-hari tidak dapat dipecahkan dengan mengandalkan satu disiplin ilmu. Sehingga dengan digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS ini diharapkan mampu membantu peserta didik berpikir holistik untuk mengatasi permasalahan kehidupan sehari-hari.

**Tabel 2.1**  
**Ruang Lingkup Materi IPAS Fase B<sup>82</sup>**

Ruang Lingkup	Materi Inti
Makhluk hidup dan proses kehidupan	a. Hubungan bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia (pancaindra dan rangka) b. Kebutuhan makhluk hidup c. Siklus hidup d. Keragaman hayati e. Pelestarian makhluk hidup f. Ekonomi
Zat dan Benda	a. Wujud zat b. Perubahan wujud zat
Energi dan Perubahannya	a. Sumber dan bentuk energi b. Proses perubahan bentuk energi c. Gaya dan gerak

<sup>81</sup> Ayu Nanda Septiana dan I Made Ari Winangun, "Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar", *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2023), h. 45

<sup>82</sup> Inggit Wijayanti dan Anita Ekantini, "Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8. 2, (2023), h. 2107

Ruang Lingkup	Materi Inti
	d. Pesawat sederhana
Bumi dan Alam Semesta	a. Pelestarian sumber daya alam b. Siklus air
Geografi	a. Rentang bentang alam b. Sistem tata kelola masyarakat (RT-provinsi) c. Penggunaan peta konvensional/digital
Sosiologi	Peran dan tanggung jawab sebagai bagian warga sekolah dan lingkungan tempat tinggal
Sejarah	a. Keragaman budaya dan kearifan lokal serta upaya pelestariannya b. Sejarah tokoh dan periodisasinya di provinsi serta hubungan dengan konteks jaman sekarang
Ekonomi	a. Profesi masyarakat b. Perbedaan keinginan dan kebutuhan c. Nilai mata uang dan kegiatan yang berhubungan dalam kehidupan sehari-hari

### 3. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan dirinya agar sesuai dengan profil Pelajar Pancasila. Secara spesifik berikut diuraikan enam tujuan pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut:<sup>83</sup>

- Mengembangkan minat dan keingintahuan sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada disekitarnya, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan makhluk hidup.
- Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan baik.
- Keterampilan inkuiri dapat dikembangkan untuk menyelesaikan masalah secara konkret.

<sup>83</sup> Ayu Nanda Septiana dan I Made Ari Winangun, *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1. 1, (2023), h. 51

- d. Memahami siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial di berada, memaknai bagaimana kehidupan manusia dan berubahnya masyarakat dari waktu ke waktu.
- e. Memahami persyaratan anggota masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi bagian dari masyarakat, sehingga dapat berkontribusi dalam menyelesaikan masalah yang terkait dengan dirinya dan lingkungan sekitar.
- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk membekali peserta didik dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Umami dan Nugroho, tujuan pembelajaran IPAS mencakup:<sup>84</sup>

- a. Menerapkan pola pikir ilmiah dan perilaku sosial yang baik untuk membangun karakter peduli dan bertanggung jawab terhadap masalah pribadi, masyarakat, maupun lingkungan.
- b. Mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan dari ilmu pengetahuan tersebut
- c. Mencari solusi untuk permasalahan yang dihadapi, baik secara individu maupun dalam konteks masyarakat.

---

<sup>84</sup> Novita Dina Hutapea, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Mata Pelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya pada Kelas IV SDN. 105290 Kolam”, Universitas Quality, (2024), h. 14



#### 4. Manfaat Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka memiliki manfaat untuk mengembangkan keterampilan peserta didik sesuai dengan keterampilan abad 21, yang meliputi sebagai berikut:<sup>85</sup>

a. Berpikir kritis serta pemecahan masalah

Berpikir kritis dan pemecahan masalah memungkinkan peserta didik menganalisis informasi dan membuat keputusan yang tepat. Berpikir kritis membantu peserta didik memahami konsep kompleks dan mencegah kesalahan dalam pengambilan keputusan.

b. Berkomunikasi

Kemampuan berkomunikasi yang efektif, penting untuk menyampaikan ide dan berkolaborasi dengan orang lain serta mendukung interaksi dalam berbagai konteks.

c. Kreativitas dan inovasi

Kreativitas mendorong peserta didik untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi yang inovatif dalam menghadapi tantangan modern.

d. Kolaborasi

Kolaborasi mengajarkan peserta didik bekerja sama dalam tim dan memanfaatkan keahlian masing-masing untuk mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran IPAS juga memiliki manfaat untuk membentuk karakter peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Melalui pembelajaran IPAS, guru dapat menanamkan karakter kepada peserta didik dengan cara saling menghormati perbedaan, menghargai keragaman budaya, dan memahami

---

<sup>85</sup> Ai Nurul Nurohmah, dkk., “Relevansi Kebijakan Kurikulum Merdeka dengan Pendidikan Abad 21 pada Pembelajaran IPS di SD”, *Jurnal Ilmiah Wahana pendidikan* 9.3, (2023), h. 33

kewajiban sebagai warga negara yang baik. Hal ini merupakan implementasi nyata dari pembelajaran IPAS di sekolah yang dapat membentuk karakteristik peserta didik.<sup>86</sup>

Pembelajaran IPAS harus mempertimbangkan konteks yang sesuai dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar. Pendidikan IPAS memiliki peranan penting dalam membentuk profil pelajar Pancasila yang ideal di Indonesia. Melalui IPAS, peserta didik di ajak untuk mengembangkan rasa ingin tahu terhadap fenomena yang ada disekitarnya, sehingga dapat memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini bermanfaat dalam mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi serta menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Prinsi-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan mengembangkan sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, serta kemampuan menarik kesimpulan yang tepat, yang menghasilkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.<sup>87</sup>

## **5. Karakteristik Pembelajaran IPAS**

Ilmu pengetahuan terus berkembang dan berubah seiring waktu, sehingga kebenaran ilmiah yang diterima secara historis dapat berbeda di masa kini atau mendatang. Oleh karena itu, sains bersifat dinamis dan merupakan upaya berkelanjutan manusia untuk menemukan kebenaran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan alam untuk memenuhi kebutuhan manusia

---

<sup>86</sup> Asti Yunita Benu dan Heryon B. Mbuik, “Aanalisis Peran IPAS Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai Gambaran Ideal Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar”, *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan* 3. 1, (2024), h. 79

<sup>87</sup> Suhelayanti, dkk., “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)”, *Yayasan Kita Menulis*, (2023), h. 22-30

semakin menurun, sementara pertumbuhan populasi dan berbagai masalah yang muncul semakin meningkat. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu untuk mengatasi permasalahan tersebut dibandingkan hanya berfokus pada IPAS.<sup>88</sup>

Kemampuan alam untuk memenuhi kebutuhan manusia semakin berkurang seiring waktu. Pertumbuhan populasi manusia yang eksponensial juga memunculkan banyak permasalahan. Seringkali, masalah ini tidak dapat diselesaikan hanya dengan satu sudut pandang, baik dari ilmu alam dan ilmu sosial, melainkan memerlukan pendekatan yang lebih holistik yang mencakup berbagai disiplin ilmu. Untuk menyampaikan pemahaman kepada peserta didik, penting untuk mengintegrasikan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang disebut IPAS. Mata pelajaran IPAS mencakup dua elemen, yaitu pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan pemahaman keterampilan proses.<sup>89</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu pengetahuan merupakan upaya dinamis manusia untuk memahami kebenaran yang terus berkembang seiring waktu. Dengan semakin berkurangnya kemampuan alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dan pertumbuhan populasi yang pesat, diperlukan pendekatan holistik yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, baik dari ilmu pengetahuan alam maupun ilmu pengetahuan sosial. Integrasi ini, yang tercermin dalam mata pelajaran IPAS, penting untuk memberikan

---

<sup>88</sup> Tim Badan Standar Kurikulum, Asesmen Pendidikan Kemendikbud Ristek, “Capaian Pembelajaran Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C untuk SD”, *Kemendikbud*, (2022), h. 3-19

<sup>89</sup> Suhelayanti, dkk., “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)” Vol. 1, *Yayasan Kita Menulis*, (2023). h. 101

pemahaman menyeluruh kepada peserta didik tentang kompleksitas permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian, pembelajaran IPAS dapat membekali siswa dengan keterampilan proses yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan.

#### **H. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV**

Karakter merupakan nilai-nilai yang tertanam dalam diri kita melalui proses pendidikan, pengalaman, percobaan, pengorbanan, dan pengaruh lingkungan, yang kemudian dipadukan dengan nilai-nilai internal manusia. Hasilnya adalah nilai intrinsik yang terwujud dalam sistem ketahanan yang mendasari pemikiran, sikap, dan perilaku kita.<sup>90</sup>

Menurut Poerwadarminta, karakter berarti tabiat, watak sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain. Menurut Simon Philips, karakter merupakan kumpulan nilai yang membentuk suatu sistem, yang mendasari pemikiran, sikap, dan perilaku seseorang. Sedangkan menurut Dekdiknas, karakter meliputi aspek bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, dan watak.<sup>91</sup>

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, karakter merupakan unsur yang ada dalam diri peserta didik yang menjadi ciri khas kepribadiannya, meliputi sikap, pemikiran, dan tindakan. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang unik dan berbeda dari peserta didik lainnya. Faktor-faktor seperti lingkungan, keluarga,

---

<sup>90</sup> Jasrudin Jasrudin, dkk., "Membangun Karakter Peserta Didik melalui Penguatan Kompetensi PKn dan Penerapan Alternatif Pendekatan Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10. 2, (2020), h. 45

<sup>91</sup> Fipin Lestari, dkk., "Memahami Karakteristik Anak", *Bayfa Cendekia Indonesia*, (2020), h. 4-7

pergaulan, serta usia juga berperan penting dalam membentuk karakteristik peserta didik.

Setiap peserta didik memiliki karakteristik dan potensi yang berbeda. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh faktor pembawaan dan faktor lingkungan. Hal ini didasari berdasarkan latar belakang peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu, guru harus memahami karakteristik peserta didik agar dapat mengembangkan potensi melalui proses pembelajaran.

Adanya interaksi antara asimilasi dan kegalan yang menghasilkan konsep konstruktivisme, yang menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pengetahuan, bukan hanya menerima informasi secara pasif dari lingkungan. Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif terdiri dari empat tahap, sebagai berikut:<sup>92</sup>

1. Fase Sensomotorik (0-2 tahun)

Pada fase ini, bayi yang baru lahir memiliki berbagai refleks bawaan yang mendorongnya untuk mengeksplorasi dunianya.

2. Fase Praoperasional (2-7 tahun)

Pada fase ini, peserta didik belajar untuk mempresentasikan dan menggunakan objek melalui kata-kata dan gambar.

3. Fase Operasional Kongkrit (7-11 tahun)

Pada fase ini, peserta didik sudah dapat menggunakan logika. Peserta didik belajar untuk memahami sesuatu secara logis dengan bantuan objek konkret. Fase ini adalah tahap dimana peserta didik sekolah dasar berada, sehingga diperlukan proses pembelajaran yang melibatkan logika melalui benda-benda konkret.

4. Fase Operasional Formal (12-15 tahun)

---

<sup>92</sup> Fitri Hayati, dkk., "Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur", *Jurnal pendidik an Tambusai* 5. 1, (2021), h. 1811-1812

Pada fase ini, kemampuan berpikir peserta didik sudah mencapai tingkat abstrak. Selain itu, peserta didik juga dapat melakukan penalaran secara logis dan dapat menarik kesimpulan dari informasi yang diberikan.

Peserta didik kelas IV yang berusia 9-10 tahun berada dalam tahap perkembangan kognitif yang disebut operasional konkret. Pada tahap ini, mereka mulai mampu berpikir logis dan fleksibel, serta dapat mengorganisasi informasi dengan baik, terutama dalam konteks benda-benda nyata yang dilihat. Anak-anak di usia ini menunjukkan peningkatan daya ingat dan rentang perhatian, serta kemampuan membaca yang baik. Mereka juga mulai menunjukkan kreativitas yang tinggi minat untuk mengoleksi berbagai benda. Namun, kemampuan berpikir abstrak mereka masih terbatas, sehingga pembelajaran yang menggunakan media konkret secara efektif untuk mendukung perkembangan kognitif mereka.