

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji tingkat efektivitasnya. R&D menekankan pada proses uji coba produk agar produk yang dihasilkan lebih efektif, efisien, dan menarik dibandingkan dengan produk sebelumnya.³³

Menurut Borg dan Gall, penelitian dan pengembangan merupakan proses untuk mengembangkan sekaligus memvalidasi suatu produk. Akker dan Plomp menyebutkan bahwa tujuan R&D adalah mengembangkan prototipe produk dan merumuskan saran metodologis untuk perancangan serta evaluasinya. Seels dan Richey menegaskan bahwa R&D mengkaji desain, pengembangan, dan evaluasi program, proses, serta produk pembelajaran secara sistematis dengan memperhatikan validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Gay menambahkan bahwa R&D bertujuan menciptakan produk yang efektif digunakan di sekolah, bukan sekadar menguji teori. Sementara itu, Sugiyono menjelaskan bahwa R&D digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk.³⁴

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang berfokus pada

³³ Okpatrioka Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): h. 87.

³⁴ Okpatrioka Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): h. 87.

proses menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, kemudian dilakukan serangkaian uji coba untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga hasil akhirnya dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan mutu proses dan hasil belajar siswa.

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

1. Model Penelitian dan Pengembangan Borg dan Gall

Menurut Borg dan Gall, model penelitian dan pengembangan mengikuti alur seperti *waterfall* dengan sepuluh tahapan berurutan, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) penyusunan draf produk awal, (4) uji coba awal di lapangan, (5) revisi produk berdasarkan hasil uji awal, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi produk berdasarkan hasil uji utama, (8) uji coba operasional, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi serta implementasi. Model Borg dan Gall ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya, model ini mampu menghasilkan produk dengan tingkat validitas yang tinggi serta mendorong lahirnya inovasi produk secara berkelanjutan. Namun, kelemahannya terletak pada prosedurnya yang cukup kompleks sehingga membutuhkan waktu pelaksanaan yang panjang dan memerlukan dukungan biaya yang relatif besar.³⁵

2. Model pengembangan 4D

Menurut Thiagarajan, model 4D terdiri atas empat tahap

³⁵ Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (*Research and Development*)," *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 2021. h. 21-22.

pengembangan, yaitu: *Define* (analisis kebutuhan), *Design* (menyusun kerangka konseptual dan perangkat pembelajaran), *Develop* (melakukan uji validasi dan penilaian kelayakan media), serta *Disseminate* (mengimplementasikan produk pada subjek penelitian). Kelebihan model 4D yaitu tidak membutuhkan waktu yang relatif lama, karena tahapan relatif tidak terlalu kompleks. Kelemahan Model 4D yaitu di dalam model 4D hanya sampai pada tahapan penyebaran saja, dan tidak ada evaluasi, dimana evaluasi yang dimaksud adalah mengukur kualitas produk yang telah diujikan, uji kualitas produk dilakukan untuk hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk.³⁶

3. Model pengembangan ADDIE

Model ADDIE adalah pendekatan yang menekankan analisis terhadap bagaimana setiap komponen saling berinteraksi dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.³⁷ Ada lima tahap pengembangan model ADDIE di antaranya :

a. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE adalah melakukan analisis kebutuhan akan produk baru, baik berupa model, metode, media, maupun bahan ajar, serta menilai kelayakan dan persyaratan pengembangannya. Proses ini biasanya berawal dari adanya permasalahan pada produk yang sudah ada atau sedang digunakan.

Permasalahan dapat muncul karena produk tersebut tidak lagi sesuai

³⁶ Tatik Sutarti and Edi Irawan, *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan* (Deepublish, 2017). h.125.

³⁷ Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (Lembaga Academic & Research Institute, 2020). h.29.

dengan kebutuhan siswa, kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, perkembangan teknologi, maupun faktor lainnya. Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi awal melalui observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran serta menentukan solusi media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

b. Perancangan (*Design*)

Tahap desain merupakan proses sistematis yang diawali dengan merancang konsep serta isi dari produk. Perancangan dilakukan untuk setiap komponen produk dengan panduan yang jelas dan terperinci. Pada tahap ini, rancangan produk masih bersifat konseptual dan menjadi acuan bagi tahap pengembangan selanjutnya. Selain itu, dilakukan evaluasi terhadap rancangan produk untuk memastikan kesesuaian desain media dengan materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa sebelum memasuki tahap pengembangan.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap *Development*, rancangan yang sudah dibuat sebelumnya diwujudkan menjadi produk nyata yang siap digunakan. Kerangka konseptual diubah ke bentuk produk, sekaligus dilengkapi dengan instrumen untuk menilai kinerja produk tersebut. Pada tahap ini dilakukan evaluasi melalui validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan serta memperoleh saran perbaikan sebelum media diimplementasikan dalam pembelajaran.

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan proses uji coba produk yang bertujuan memperoleh masukan dan tanggapan terkait produk yang telah dibuat. Umpan balik dapat diperoleh melalui pertanyaan seputar tujuan pengembangan produk. Pelaksanaan uji coba dilakukan berdasarkan rancangan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk mengetahui respon siswa, keterlaksanaan pembelajaran, serta efektivitas media terhadap hasil belajar siswa.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan masukan dari pengguna produk untuk melakukan perbaikan sesuai dengan kebutuhan yang belum terpenuhi. Evaluasi ini dimaksudkan untuk menilai sejauh mana tujuan pengembangan tercapai. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh pada setiap tahapan ADDIE, mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, hingga implementasi, sehingga kekurangan yang ditemukan pada setiap tahap dapat diperbaiki dan disempurnakan. Kelebihan model penelitian dan pengembangan ini terletak pada tahapan desain yang sederhana, mudah dipelajari, memiliki struktur yang runtut, serta mampu memberikan panduan yang jelas dalam proses penyusunan bahan ajar. Namun, kelemahannya yaitu proses pengembangan membutuhkan waktu yang cukup lama karena setiap tahapan harus dilakukan secara sistematis dan berurutan agar

memperoleh hasil yang optimal.³⁸

4. Model pengembangan ASSURE

Model pengembangan ASSURE merupakan model perancangan pembelajaran yang sistematis dengan penekanan pada penggunaan media dan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Model ini menjadi pedoman bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi agar pengalaman belajar siswa lebih bermakna. Keunggulan model ini terletak pada banyaknya komponen yang dimiliki, meliputi analisis pembelajaran, perumusan tujuan, pemilihan strategi, sistem penyampaian, penilaian proses, dan hasil belajar. Namun, kelemahannya adalah meskipun komponennya cukup beragam, tidak semua aspek desain pembelajaran tercakup secara menyeluruh.³⁹

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *analysis, design, Development, implementation, dan evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan fleksibel, sehingga memudahkan peneliti mengembangkan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* secara terencana dan dapat direvisi pada setiap tahap. Model ini sesuai untuk penelitian pengembangan di pendidikan dasar, karena memungkinkan penyesuaian media dengan kebutuhan siswa kelas V pada materi kegiatan ekonomi.

³⁸ Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (*Research and Development*)," *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 2021. h. 21-22.

³⁹ Rozi Iskandar and F Farida, "Implementasi Model ASSURE Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): h.65.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang pada hakikatnya diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam lingkup pendidikan, media dapat berupa perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai sarana pendukung proses pembelajaran.⁴⁰

Media yang dimanfaatkan guru dalam kegiatan belajar mengajar disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana pendidikan yang digunakan untuk membantu penyampaian materi, menumbuhkan motivasi belajar siswa, serta memanfaatkan benda maupun lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.⁴¹

Menurut Yaumi media pembelajaran adalah seluruh jenis instrumen fisik yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan informasi sekaligus membangun interaksi dalam pembelajaran.⁴² Sejalan dengan hal tersebut, Heinich dkk. mendefinisikan media pembelajaran sebagai pembawa pesan atau informasi yang bermuatan tujuan pembelajaran. Malik juga menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi menyampaikan pesan berupa bahan ajar sehingga dapat merangsang perhatian, minat,

⁴⁰Nizwardi Jalinus and Ambiyar Ambiyar, “Media Dan Sumber Pembelajaran,” 2016. h.2.

⁴¹ Moto, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan.” *Indonesian journal of primary education*, 3(1), 20-28.

⁴² Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Prenada Media, 2018). h.8.

pikiran, dan perasaan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁴³ Sedangkan Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Kehadiran media diharapkan mampu merangsang perhatian serta meningkatkan minat siswa dalam belajar.⁴⁴

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang mendukung proses pembelajaran dengan memperjelas pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif dan efisien.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pembelajaran, karena materi pembelajaran tidak hanya disampaikan melalui kata verbal. Seperti yang dikemukakan Riyana bahwa secara umum media mempunyai fungsi sebagai berikut:⁴⁵

- a. Memperjelas penyampaian pesan sehingga tidak hanya bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Meningkatkan minat dan semangat belajar serta memungkinkan

⁴³ Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik* (Pustaka Abadi, 2017). h.10.

⁴⁴ Halen Dwistia et al., "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2022): h. 83.

⁴⁵ Syaparuddin Syaparuddin and Elihami Elihami, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran PKN Di Sekolah Paket C," *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020): h. 192.

interaksi langsung antara siswa dan sumber belajar.

- d. Mendukung kemandirian belajar sesuai bakat dan kemampuan visual, auditori, maupun kinestetik siswa.
- e. Memberikan rangsangan yang sama untuk menyamakan pengalaman belajar dan membentuk persepsi yang seragam di antara siswa.

Levie & Lents mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu :⁴⁶

- a. Fungsi atensi, pada fungsi ini media visual dapat menarik perhatian dan memfokuskan siswa dan membantu mereka agar lebih konsentrasi pada materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, dalam fungsi ini media visual berperan dalam meningkatkan kenikmatan belajar melalui gambar atau simbol yang dapat memengaruhi emosi dan sikap siswa.
- c. Fungsi kognitif, pada media visual yang berupa gambar atau simbol, bisa membantu siswa memahami dan mengingat materi, sehingga mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.
- d. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk siswa yang kesulitan memahami teks dengan memberikan dukungan visual untuk mempermudah penerimaan informasi.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Media berfungsi sebagai sumber belajar yang disiapkan pendidik agar materi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa, sekaligus membantu

⁴⁶ Nizwardi Jalinus and Ambiyar Ambiyar, "Media Dan Sumber Pembelajaran," 2016. h.6.

meningkatkan pemahaman serta menghasilkan pengetahuan bagi mereka.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran tentunya memberikan manfaat yang besar bagi seorang guru dan siswa. Menurut Kemp dan Dayton, manfaat penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu:⁴⁷

- a. Membantu penyeragaman dalam penyampaian materi pelajaran.
- b. Mewujudkan pembelajaran yang lebih sistematis, , efisien, serta menarik.
- c. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- d. Memungkinkan proses pembelajaran berlangsung di berbagai tempat dan waktu.
- e. Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap kegiatan belajar.
- f. Mendorong guru untuk lebih aktif dan produktif dalam melaksanakan pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai, manfaat media dalam proses pembelajaran mencakup hal-hal berikut:⁴⁸

- a. Dapat meningkatkan perhatian serta memotivasi siswa dalam belajar.
- b. Menjadikan penyajian materi lebih jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa
- c. Memungkinkan penggunaan metode pembelajaran yang lebih bervariasi.

⁴⁷ Abdul Istiqlal, "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi," *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah* 3, no. 2 (2018): h.39–44.

⁴⁸ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran Edisi Revisi," *Jakarta: Rajawali Pers* 24, no. 4 (2013). h.28

- d. Mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar, seperti mengamati, mencoba, mendemonstrasikan, hingga memerankan.

Sedangkan menurut Sadiman, manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain:⁴⁹

- a. Membantu memperjelas penyampaian pesan yang sebelumnya hanya bersifat verbal.
- b. Mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta kemampuan indera.
- c. Dapat mengurangi sikap pasif siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat bagi guru dan siswa. Bagi guru, media membantu mencapai tujuan pembelajaran dan menjadi strategi alternatif dalam penyampaian materi. Bagi siswa, media berperan menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan konsentrasi agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:⁵⁰

- a. Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang penyampaian pesannya dapat ditangkap melalui indera penglihatan. Media ini menekankan pada tampilan yang dapat dilihat oleh siswa untuk

⁴⁹ Fauzana Alfiani, Tri Kurniawati, and Menik Kurnia Siwi, "Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) Di SMP," *Jurnal Ecogen* 1, no. 2 (2018): h. 439.

⁵⁰ Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018). h.9-10.

membantu pemahaman materi. Contoh media visual antara lain gambar, foto, komik, poster, buku, majalah, alat peraga, serta miniatur.

b. Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang penyampaian pesannya diterima melalui indera pendengaran. Media ini menekankan aspek suara sehingga dapat digunakan untuk melatih keterampilan mendengarkan dan memperkuat pemahaman melalui audio. Contoh media audio antara lain suara, lagu, alat musik, siaran radio, maupun rekaman kaset.

c. Media Audio Visual

Media audio-visual adalah media pembelajaran yang memadukan unsur suara dan gambar secara bersamaan, sehingga dapat ditangkap melalui indera pendengaran dan penglihatan secara terpadu. Media jenis ini lebih efektif karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih lengkap. Contoh media audio-visual yaitu drama, film, pementasan, televisi, serta VCD.

d. Media Multimedia

Media multimedia adalah media pembelajaran yang menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi secara terpadu. Pemanfaatan multimedia memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih . Contoh media multimedia adalah internet, yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring dengan memadukan berbagai bentuk media sekaligus.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran secara umum terbagi menjadi empat jenis, yaitu media visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* termasuk dalam kategori media visual karena menyajikan pesan melalui gambar dan tulisan yang dapat dilihat langsung oleh siswa. Papan PALUMI berfungsi sebagai *display board*, sedangkan *flashcard* termasuk media visual grafis. Keduanya saling melengkapi dalam menyajikan alur kegiatan ekonomi agar lebih mudah dipahami siswa.

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Beragam media pembelajaran tidak dapat digunakan sekaligus dalam satu proses belajar mengajar, sehingga pemilihan media yang tepat menjadi hal penting. Agar media yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran, perlu mempertimbangkan beberapa kriteria dalam pemilihannya:⁵¹

- a. Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor.
- b. Media harus mendukung isi materi dan disesuaikan dengan kemampuan siswa.
- c. Media sebaiknya praktis, mudah digunakan, fleksibel, dan tahan lama.
- d. Guru harus terampil menggunakannya agar media dapat berfungsi efektif.
- e. Media disesuaikan dengan jumlah sasaran, baik kelompok besar, kecil, maupun individu.
- f. Media harus memiliki kualitas teknis yang baik, efisien, relevan, dan

⁵¹ Marlina et al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021). h. 60-61.

produktif.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kriteria tertentu agar benar-benar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Faktor utama yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

6. Kelayakan Media Pembelajaran

Istilah kelayakan berasal dari kata *layak* yang berarti pantas atau sesuai. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media perlu dianalisis agar benar-benar layak dimanfaatkan. Media yang layak mampu mendukung kemandirian belajar, memberi ruang aktivitas luas, serta sesuai dengan kebutuhan dan materi. Dengan demikian, media yang layak dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.⁵²

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menetapkan tiga aspek utama kelayakan media pembelajaran, yaitu: (1) kelayakan isi, yang menekankan kesesuaian materi dengan topik pembelajaran; (2) kelayakan bahasa, yang mencakup penggunaan bahasa yang jelas, mudah dipahami, dan sesuai karakteristik siswa; serta (3) kelayakan penyajian, yang berfokus pada desain media yang sederhana, mudah digunakan, dan tidak menyulitkan guru maupun siswa.⁵³

Selain isi, bahasa, dan penyajian, kelayakan media juga dipengaruhi

⁵² Annisa Dwi Fitria, Muhammad Khalifah Mustami, and Ainul Uyuni Taufiq, "Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati Di Kelas x Di Sma 1 Pitu Riase Kab. Sidrap," *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 2 (2017): 14–28.

⁵³ Amilatul Masrifa et al., *Media Pembelajaran IPAS* (Cahaya Ghani Recovery, 2023. h. 28).

oleh aspek teknis yang mendukung keberlanjutan penggunaannya. Salah satunya adalah perawatan media. Media yang layak tetap tidak akan optimal jika tidak dirawat dengan baik. Oleh karena itu, perawatan menjadi faktor pendukung kelayakan secara praktis agar media dapat digunakan berkelanjutan dan memberikan pengalaman belajar yang efektif bagi siswa. Arsyad menjelaskan bahwa perawatan media mencakup penyimpanan yang baik, pembersihan rutin, penggunaan sesuai petunjuk, perbaikan ringan apabila terjadi kerusakan, serta pengemasan kembali setelah digunakan.⁵⁴ Sejalan dengan itu, Rahma menegaskan bahwa perawatan media pembelajaran bertujuan untuk mengoptimalkan durasi penggunaan, mencegah kerusakan, dan memastikan media selalu tersedia pada saat dibutuhkan. Perawatan yang tepat juga membantu pengelola dalam mengelola media agar tidak terjadi kehilangan data serta menjaga penampilan media tetap bersih dan menarik.⁵⁵ Oleh karena itu, aspek perawatan menjadi bagian penting dalam menentukan kelayakan suatu media pembelajaran.

Dengan demikian, kelayakan media pembelajaran mencakup aspek materi (isi, bahasa, penyajian) sesuai BSNP, sekaligus mempertimbangkan perawatan sebagai faktor teknis pendukung, sehingga media tidak hanya layak digunakan, tetapi juga tahan lama dan memberikan pengalaman belajar yang efektif bagi siswa.

⁵⁴ Arsyad, Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran Edisi Revisi," *Jakarta: Rajawali Pers* 24, no. 4 (2013). h. 8.

⁵⁵ Fatikh Inayahtur Rahma, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)," *Pancawahana: Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019): 87–99.

7. Keefektifan Media Pembelajaran

Menurut Anggie Bagoes dalam jurnalnya mengatakan Keefektifan media pembelajaran adalah suatu tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui pembelajaran menggunakan media dapat mencapai indikator dalam sebuah tujuan pembelajaran. Media pembelajaran bisa tergolong efektif jika siswa dalam lingkup individu dikatakan tuntas dalam pembelajarannya.⁵⁶ Menurut Muhammad Anwar tentang keefektifan media pembelajaran adalah “Media pembelajaran bisa dikatakan efektif apabila hasil nilai yang dicapai dengan pembelajaran menggunakan media dikatakan lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran.”⁵⁷ Dan menurut Ruqiah Ganda Dkk mengemukakan bahwa “Media pembelajaran yang memenuhi kriteria inovatif yaitu media pembelajaran yang unik, menarik, dan juga memiliki tampilan baru bagi penggunanya. Hal tersebut bertujuan agar menarik minat siswa untuk memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan guru, sehingga Tujuan Pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.”⁵⁸ Sedangkan menurut Wina Sanjaya dalam Teni Nurita menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif memiliki ciri-ciri komunikatif yaitu media pembelajaran berfungsi mengantarkan pesan kepada siswa, semangat dalam

⁵⁶ Anggie Bagoes Kurniawan and Rusly Hidayah, “Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains* 5, no. 2 (2021): h. 93.

⁵⁷ Nursina Sya’bania, Muhammad Anwar, and Muhammad Wijaya, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Chemistry Education Review (CER)* 4, no. 2 (2020): h. 36.

⁵⁸ Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, Titin Titin, and Neuwidia Nuzul Putri, “Multimedia Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA,” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 8, no. 1 (2020): h. 144.

pembelajaran dapat meningkat, kemampuan menganalisis dan mencipta anak dapat meningkat, dan juga digunakan secara fleksibel.”⁵⁹

Dari beberapa teori yang diungkapkan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan efektif dan inovatif jika:

- a. Media pembelajaran menarik dan juga unik
- b. Media pembelajaran dapat di lihat dan dirasakan langsung oleh siswa
- c. Media pembelajaran aman untuk digunakan
- d. Media pembelajaran tahan lama
- e. Media pembelajaran dapat digunakan secara fleksibel
- f. Media pembelajaran menyampaikan pesan pembelajaran yang dibahas

C. Media Papan Alur Ekonomi

Media papan alur ekonomi ini merupakan media alat peraga yang berisi tentang materi alur kegiatan ekonomi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata papan diartikan sebagai kayu yang lebar dan pipih, sedangkan alur berarti jalan atau rangkaian, dan ekonomi adalah cabang ilmu yang berhubungan dengan asas-asas produksi, distribusi, serta konsumsi.⁶⁰ Berdasarkan makna tersebut, papan alur ekonomi dapat dipahami sebagai media berbentuk papan yang menampilkan rangkaian kegiatan ekonomi secara runtut, mulai dari produksi, distribusi, hingga konsumsi.

Media papan alur ekonomi termasuk media visual konkret yang dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengamatan langsung.

⁵⁹ Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): h. 171.

⁶⁰ Muhammad Anas, *Alat Peraga Dan Media Pembelajaran* (Muhammad Anas, 2014). h. 2.

Penggunaan media visual dalam pembelajaran mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa karena materi disajikan secara lebih nyata dan menarik. Pada jenjang Sekolah Dasar, siswa berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui benda nyata, gambar, maupun media yang dapat disentuh dan dimainkan secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan media papan alur ekonomi dinilai sesuai untuk membantu siswa memahami konsep kegiatan ekonomi yang bersifat runtut dan saling berkaitan.

Keberhasilan penggunaan media papan alur ekonomi juga diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Faiszatul Masruroh berjudul “Pengembangan Media Palkom (Papan Alur Ekonomi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Kegiatan Ekonomi di MI Roudlotut Tholabiyah Nganjuk” menunjukkan bahwa media Palkom layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS. Hasil penelitian tersebut membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media papan alur ekonomi dalam proses pembelajaran.⁶¹

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sindy Muthia Putri Pratama dan Yulia Eka Yanti mengenai “Pengembangan Media Papan EKO (Kegiatan Ekonomi)” menunjukkan bahwa media papan kegiatan ekonomi mampu meningkatkan aktivitas belajar kelompok siswa Sekolah Dasar.⁶² Penelitian lain oleh Anissa Syalsadilla dan tim tentang media PAPIN (Papan Pintar) Kegimi

⁶¹ Faiszatul Masruroh, “Pengembangan Media Palkom (Papan Alur Ekonomi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di MI Roudlotut Tholabiyah Nganjuk” (IAIN Kediri, 2024). h.89.

⁶² Sindy Muthia Putri Pratama and Yulia Eka Yanti, “Pengembangan Media Papan Eko (Kegiatan Ekonomi) Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Kelompok Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 1, no. 1 (2021): h. 55.

juga menunjukkan bahwa media papan interaktif pada materi kegiatan ekonomi dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS.⁶³

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media papan alur ekonomi memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu memvisualisasikan konsep kegiatan ekonomi secara konkret, menarik, dan komunikatif. Media ini membantu siswa memahami hubungan antara kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi secara lebih mudah sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, media papan alur ekonomi dikembangkan dalam bentuk media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard*. Media PALUMI dirancang menggunakan papan alur yang dilengkapi *flashcard* untuk membantu siswa mengurutkan, mengelompokkan, dan menyusun alur kegiatan ekonomi secara logis. Setiap *flashcard* juga dilengkapi *barcode (QR code)* yang dapat dipindai untuk menampilkan penjelasan tambahan mengenai tahapan kegiatan ekonomi, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan komunikatif. Melalui penggunaan media ini, siswa tidak hanya melihat materi secara visual, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas menyusun, mengelompokkan, dan menjelaskan alur kegiatan ekonomi. Dengan demikian, media PALUMI diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi.

⁶³ Kiki Aryaningrum and M Pd Hetilaniar, "Pengembangan Media PAPIN (Papan Pintar) Kegimi (Kegiatan Ekonomi) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 SD Negeri 142 Palembang," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 1, no. 4 (2024): h. 1182.

D. *Flashcard*

Menurut Arief S. Sadiman, *flashcard* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan singkat sehingga siswa dapat memahami konsep tertentu secara lebih konkret. Gambar pada *flashcard* dapat berupa ilustrasi, simbol, maupun foto yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pada umumnya, *flashcard* memiliki dua sisi, yaitu sisi depan berisi gambar atau simbol, sedangkan sisi belakang berisi penjelasan, keterangan, atau informasi pendukung lainnya.⁶⁴

Flashcard termasuk media visual yang efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu membantu siswa memahami materi melalui gambar dan informasi singkat yang menarik. Penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, *flashcard* juga mudah digunakan, praktis dibawa, dan dapat diterapkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, maupun kegiatan mengelompokkan dan menyusun konsep. Oleh karena itu, *flashcard* dinilai sesuai digunakan pada jenjang Sekolah Dasar karena mampu membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Keefektifan penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran juga diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Bima Laksana dan Galih Mahardika Christian Putra mengenai pengembangan media *Smart Flashcard* pada mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa penggunaan

⁶⁴ Noviana Mariatul Ulfa, "Analisis Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Anak Usia Dini," *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 1, no. 1 (2020): h. 38.

flashcard mampu meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.⁶⁵ Selain itu, penelitian oleh Oliviana Putri Setyorini tentang multimedia KABER (Kartu Berpasangan) pada materi kegiatan ekonomi juga menunjukkan bahwa media berbasis kartu dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media kartu atau *flashcard* efektif digunakan untuk membantu siswa memahami konsep melalui aktivitas visual dan penyusunan informasi secara runtut.⁶⁶

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Penggunaan *flashcard* juga membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan mengamati, membaca, mengelompokkan, serta menyusun informasi sesuai konsep yang dipelajari.

Dalam penelitian ini, *flashcard* menjadi komponen utama dalam media PALUMI (Papan Alur Ekonomi). *Flashcard* terdiri dari 36 kartu yang terbagi ke dalam tiga kategori kegiatan ekonomi, yaitu produksi, distribusi, dan konsumsi, dengan masing-masing kategori berjumlah 12 kartu. Setiap kartu memuat ilustrasi, keterangan atau cerita singkat, serta *barcode* (*QR code*) yang dapat dipindai untuk menampilkan penjelasan tambahan mengenai aktivitas ekonomi yang ditampilkan. Cerita dan *barcode* tersebut dirancang untuk membantu siswa memahami alur kegiatan ekonomi secara runtut dan

⁶⁵ Bima Laksana and Galih Mahardika Christian Putra, "Pengembangan Media Smart *Flashcard* Pada Muatan Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Bandar 03 Batang," *FONDATA* 8, no. 3 (2024): h. 74.

⁶⁶ Oliviana Putri Setyorini, Ilmawati Fahmi Imron, and Erwin Putera Permana, "Pengembangan Multimedia Kaber (Kartu Berpasangan) Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi Jenis Dan Kegiatan Ekonomi Kelas 5 Di Sdn Baye" (Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2023).

kontekstual.

Melalui penggunaan *flashcard* dalam media PALUMI, siswa tidak hanya belajar mengenali konsep kegiatan ekonomi, tetapi juga dilatih berpikir logis melalui kegiatan menyusun urutan produksi, distribusi, dan konsumsi berdasarkan informasi pada setiap kartu. Aktivitas tersebut mendorong siswa bekerja sama, berdiskusi, dan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *flashcard* pada media PALUMI tidak hanya berfungsi sebagai media visual pendukung, tetapi juga sebagai sarana untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi kelas V.

E. Mata Pelajaran IPAS

Pada jenjang SD/MI, Kurikulum Merdeka mengintegrasikan IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran, yaitu IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Penggabungan ini menjadi dasar sebelum siswa mempelajari IPA dan IPS secara terpisah di SMP. IPAS bertujuan menghadirkan pembelajaran holistik, multidisipliner, dan kontekstual, sehingga siswa tidak hanya mempelajari konsep alam maupun sosial secara terpisah, tetapi juga memahami keterkaitan keduanya dalam kehidupan sehari-hari.⁶⁷ Integrasi kedua bidang pengetahuan ini membantu siswa di jenjang dasar dan menengah agar pemahaman mereka seimbang, karena IPA dan IPS sama-sama penting dan terkait dengan lingkungan sekitar. Jika siswa hanya fokus pada aspek alam, wawasan tentang nilai sosial akan terbatas, dan sebaliknya, penekanan pada ilmu sosial dapat mengurangi pemahaman tentang alam dan konsep-konsep alamnya, sehingga kemampuan analisis terhadap suatu fenomena menjadi

⁶⁷ Suhelayanti Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)* (Yayasan Kita Menulis, 2023). h. 16.

kurang mendalam.⁶⁸

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada jenjang SD/MI, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial digabungkan menjadi IPAS. Pengintegrasian kedua mata pelajaran ini bertujuan agar siswa mampu memahami ilmu sains dan sosial secara seimbang serta relevan dengan lingkungan tempat mereka berada.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang kajian yang mempelajari, menelaah, dan menganalisis berbagai gejala serta permasalahan sosial dalam masyarakat dari beragam aspek kehidupan. IPS memiliki karakter yang sama dengan studi sosial, yakni bersifat praktis, interdisipliner, serta diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.⁶⁹ Menurut Susanto, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan hasil perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, serta budaya. IPS hadir sebagai suatu pendekatan interdisipliner yang menggabungkan beragam cabang ilmu sosial tersebut.⁷⁰

Berdasarkan berbagai definisi, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diintegrasikan dalam IPAS merupakan mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar yang memuat berbagai disiplin ilmu sosial. Tujuannya adalah untuk melatih serta mengembangkan karakter siswa agar memiliki kepribadian yang baik, berjiwa sosial tinggi, dan mampu menjadi warga negara yang aktif. Pendidikan IPAS idealnya dikembangkan sesuai kondisi sosial dan budaya lingkungan sekitar siswa, sehingga mereka tidak

⁶⁸ Yenin Nadhifah Dkk, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)," *Global Eksekutif Teknologi*, 2023. h. 5.

⁶⁹ Yulia Siska, *Pembelajaran IPS Di Sd/Mi* (Garudhawaca, 2018). h. 26.

⁷⁰ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di SD* (Kencana, 2014). h. 7.

hanya memahami keterkaitan ilmu alam dan sosial, tetapi juga dapat berperan serta secara positif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Berdasarkan dokumen resmi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Capaian Pembelajaran (CP) IPAS kelas V pada elemen Pemahaman IPAS menyatakan bahwa siswa dapat memahami kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dari Capaian Pembelajaran (CP) tersebut diturunkan tiga Tujuan Pembelajaran (TP), yaitu: (1) siswa dapat menjelaskan berbagai kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar (produksi, distribusi, konsumsi) beserta faktor-faktor pendukungnya, (2) siswa dapat menganalisis peran pelaku ekonomi (produsen, distributor, dan konsumen) serta keterkaitannya dalam alur kegiatan ekonomi sehari-hari, dan (3) siswa dapat menyusun urutan kegiatan ekonomi ke dalam alur produksi, distribusi, dan konsumsi secara runtut serta menganalisis kegiatan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Ketiga tujuan pembelajaran tersebut memiliki level kognitif pada rentang C3–C6 dan menjadi dasar dalam pengembangan indikator serta penyusunan instrumen penelitian, karena berfokus pada kemampuan siswa dalam menelaah kondisi serta aktivitas ekonomi di lingkungan sekitar secara runtut dan kontekstual.

Materi mengenai kegiatan ekonomi ini terdapat pada Bab 7 Daerah Kebanggaanku, Topik B Kondisi Perekonomian di Daerahku. Dalam pembahasan ini ditekankan bahwa manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat memenuhi kebutuhannya sendiri, melainkan saling bergantung melalui berbagai kegiatan ekonomi.

Kegiatan ekonomi yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan

hidup terbagi menjadi tiga, yaitu:⁷¹

1. Kegiatan Produksi

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

2. Kegiatan Distribusi

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

3. Kegiatan Konsumsi

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

⁷¹ MPPM Herlina Tarigan, "Ragam Kegiatan Ekonomi," *Pengantar Ilmu Ekonomi (Konsep, Teori Dan Dinamika Ekonomi)*, 2024. h. 17-22.

F. Hasil Belajar

Hasil belajar akan diperoleh setelah kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapat siswa selama proses belajar atau latihan-latihan yang diperlihatkan dengan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajar.⁷² Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dialami siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, di mana setiap perubahan yang terjadi merupakan akibat dari kegiatan belajar tersebut, baik dalam bentuk sikap maupun tindakan.⁷³ Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah adanya perubahan perilaku dalam diri seseorang sebagai akibat dari proses belajar yang telah dilaluinya.⁷⁴ Winkel berpendapat bahwa hasil belajar merupakan kemampuan internal yang dimiliki seseorang, yang membuatnya mampu melakukan suatu tindakan sesuai dengan keterampilan yang telah dikuasainya.⁷⁵

Berdasarkan beberapa pengertian, hasil belajar adalah seluruh pencapaian seseorang setelah melalui proses pembelajaran, mencakup perubahan pada sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Untuk mengetahui apakah hasil belajar sesuai dengan tujuan, diperlukan evaluasi, yaitu proses penilaian terhadap berbagai aspek seperti tujuan, ide, metode, dan pemecahan masalah untuk menentukan nilai atau kualitas hasil tersebut.

Berdasarkan taksonomi Bloom mengungkapkan bahwa terdapat tiga ranah sebagai hasil belajar yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah

⁷² Rusmono Rusmono and M Pd, "Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu," *Bogor: Ghalia Indonesia*, 2012. h.22.

⁷³ Nana Sudjana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar," 2010. h. 406.

⁷⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2006.). h. 56.

⁷⁵ Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Aalgelindo, 2011). h. 78.

psikomotor. Tiga ranah tersebut di antaranya:⁷⁶

1. Ranah kognitif

Ranah ini berhubungan dengan kemampuan berpikir siswa yang mencakup enam aspek, yaitu pengetahuan dan ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, serta evaluasi.

2. Ranah afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai yang tercermin dalam perilaku siswa. Contoh hasil belajar pada ranah ini dapat dilihat dari perhatian siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

3. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor menitikberatkan pada keterampilan dan kemampuan bertindak. Terdapat enam tingkatan keterampilan, yaitu gerakan refleks, keterampilan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisik, keterampilan motorik yang kompleks, serta kemampuan yang berhubungan dengan komunikasi.

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor internal dan eksternal.⁷⁷

1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor ini meliputi kondisi fisik, psikologis, dan tingkat kelelahan. Kondisi psikologis, yaitu keadaan jiwa atau mental siswa, sangat memengaruhi

⁷⁶ Rizky Pratama Putra, "Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)," *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2024): h.18-26.

⁷⁷ Hasrian Rudi Setiawan and Achmad Bahtiar, *Monograf: Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik)* (umsu press, 2023). h.24-25.

proses dan hasil belajar; siswa yang belum matang secara psikologis cenderung kesulitan memahami materi sehingga tujuan belajar sulit tercapai. Kondisi jasmani juga berpengaruh, misalnya ketika siswa sakit atau kesehatannya terganggu, proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar akan terhambat.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang berasal dari luar diri siswa dan dapat memengaruhi hasil belajarnya. Faktor ini terbagi menjadi sosial dan non-sosial. Faktor sosial mencakup pengaruh keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar, sedangkan faktor non-sosial berkaitan dengan kondisi cuaca, suhu, ruang belajar, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal (jasmani dan psikologis) serta faktor eksternal (sosial dan non-sosial), dengan faktor internal lebih dominan. Adapun kategori hasil belajar siswa dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 78. Siswa yang memperoleh nilai >78 dikategorikan tuntas atau menunjukkan hasil belajar yang meningkat, sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 78 dikategorikan tidak tuntas atau menunjukkan hasil belajar yang rendah. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dapat diidentifikasi dari semakin banyaknya siswa yang mencapai kategori tuntas hingga terpenuhinya kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan.

G. Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik berasal dari kata karakter yang berarti sifat, watak, pembawaan, atau kebiasaan yang dimiliki setiap individu dan cenderung bersifat tetap. Istilah karakteristik merujuk pada kepribadian, pola hidup, serta nilai-nilai yang dianut seseorang, yang kemudian berkembang menjadi perilaku yang konsisten dan mudah diamati.⁷⁸ Karakteristik siswa merupakan sifat-sifat khusus yang dimiliki siswa dan berpengaruh terhadap keberhasilan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Nursidik, karakteristik siswa SD meliputi: (1) gemar bermain, (2) aktif bergerak, (3) suka bekerja secara berkelompok, serta (4) senang merasakan, melakukan, atau memperagakan sesuatu secara langsung.⁷⁹ Karakteristik tersebut perlu diketahui oleh guru, karena menjadi acuan dalam membuat strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di Sekolah Dasar.

Sementara itu, menurut Piaget, perkembangan kemampuan kognitif manusia menurut usia menjadi empat tahapan, yaitu:

1. Tahap Sensorimotor (*Sensori- Motor*)

Tahap perkembangan sensorimotor (*sensori- motor*) ini berlangsung pada usia 0–2 tahun. Ciri utamanya adalah proses *decentration*. Pada masa ini, bayi belum mampu membedakan dirinya dengan lingkungan sekitar karena masih berpusat pada dirinya sendiri (*centered*). Kemampuan untuk melepaskan pusat perhatian dari diri sendiri (*decentered*) baru muncul pada

⁷⁸ Hani Hanifah, Susi Susanti, and Aris Setiawan Adji, "Perilaku Dan Karakteristik Siswa Berdasarkan Tujuan Pembelajaran," *Manazhim* 2, no. 1 (2020): 105–117.

⁷⁹ Dias Septi Indriani, "Keefektifan Model Think Pair Share Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS," *Journal of Elementary Education* 3, no. 2 (2014): 21–27.

tahap perkembangan selanjutnya.⁸⁰ Pada tahap ini, cara berpikir anak berkembang melalui aktivitas sensorimotor yang melibatkan penglihatan, pendengaran, perabaan, gerakan, dan pengecapan. Anak memahami dunia lewat pancaindra dan aktivitas fisik. Menurut Piaget, tahap ini penting sebagai fondasi perkembangan berpikir dan intelegensi. Pemikiran anak masih bersifat praktis, terkait langsung dengan tindakan dan interaksi lingkungan, dan respons anak terhadap ucapan orang dewasa terbentuk karena kebiasaan, bukan hasil pemikiran.⁸¹

2. Tahap Praoperasional (*Preoperational*)

Tahap praoperasional berlangsung pada usia 2–7 tahun. Anak mulai memahami dan menggambarkan dunia melalui kata-kata dan gambar, menunjukkan kemampuan berpikir simbolis untuk mewakili objek atau peristiwa tanpa mengalaminya langsung. Namun, pola berpikir masih intuitif, belum teratur, dan kurang logis. Anak sering fokus pada satu aspek yang paling menonjol (*centration*) dan belum mampu memahami pandangan orang lain (*egosentrisme*), sehingga penalarannya terbatas pada hal-hal konkret yang mereka lihat dan alami sendiri.⁸²

3. Tahap Operasional Konkret (*Concrete Operational*)

Tahap operasional konkret berlangsung pada usia 7–11 tahun. Anak mulai berpikir logis tentang peristiwa nyata dan mengelompokkan benda ke berbagai kategori. Mereka sudah dapat mengklasifikasikan, namun belum

⁸⁰ Kusdwiratri Setiono, "Psikologi Perkembangan," *Widya Padjadjaran: Bandung*, 2009. h. 20.

⁸¹ Ahmad Syarifin, "Percepatan Perkembangan Kognitif Anak: Analisis Terhadap Kemungkinan Dan persoalannya," *Al-Bahtsu: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2017). h. 2.

⁸² Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita* 3, no. 1 (2015). h. 33-34.

mampu menyelesaikan masalah abstrak. Operasional konkret merupakan tindakan mental yang dapat dibalikkan dan terkait langsung dengan objek nyata. Anak mampu mengoordinasikan beberapa karakteristik sekaligus, serta memahami hubungan antar subkategori.⁸³ Tahap operasional konkret dimulai sekitar usia tujuh tahun dengan *progressive decentring*, ketika anak memahami ukuran, panjang, jumlah, dan substansi melalui kemampuan *konservasi*—yaitu menyadari bahwa kuantitas tetap sama meski tampilannya berubah. Anak juga memahami *reversibilitas*, yakni perubahan yang dapat dikembalikan ke bentuk semula. Pada usia sembilan hingga sepuluh tahun, mereka menguasai konservasi ruang dan berpikir logis seperti klasifikasi, seriasi, dan transitivitas, sehingga mampu mengelompokkan, mengurutkan, dan menarik kesimpulan logis dari hubungan antar benda. Kemampuan ini menjadi dasar berpikir sistematis pada tahap berikutnya.⁸⁴

4. Tahap Operasional Formal (*Formal Operational*)

Tahap operasional formal berkembang pada usia sekitar 11-15 tahun. Pada tahap ini, individu mulai mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis, tidak lagi terbatas pada pengalaman konkret. Kemampuan berpikir abstrak terlihat saat individu dapat memecahkan masalah secara verbal tanpa harus melihat objek secara langsung. Selain itu, remaja pada tahap ini mampu melakukan idealisasi, membayangkan berbagai kemungkinan, serta berpikir spekulatif tentang diri dan orang lain. Mereka juga sudah dapat menyusun

⁸³ Sitti Aisyah Mu'min, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget," *Al-Ta'dib* 6, no. 1 (2013): h. 89–99.

⁸⁴ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa Journal of Gender Studies* 13, no. 1 (2020): h. 124–126.

hipotesis secara deduktif, memecahkan masalah secara sistematis, dan menarik kesimpulan logis berdasarkan penalaran abstrak.⁸⁵

Berdasarkan teori perkembangan Piaget, siswa kelas V di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih umumnya berada pada usia sekitar 10–11 tahun yang termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, mereka sudah mampu berpikir logis terhadap hal-hal nyata, melakukan klasifikasi, konservasi, seriasi, dan transitivitas, namun pemikirannya masih terbatas pada hal-hal konkret sehingga tetap membutuhkan bantuan media nyata atau aktivitas langsung dalam memahami konsep abstrak.

H. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi kelas V masih menghadapi sejumlah kendala yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Banyak siswa kesulitan memahami keterkaitan antara proses produksi, distribusi, dan konsumsi karena materi tersebut bersifat abstrak dan tidak divisualisasikan secara konkret. Selain itu, pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan kurang melibatkan aktivitas siswa, sehingga siswa hanya menerima informasi tanpa kesempatan untuk mengeksplorasi konsep secara mandiri. Media pembelajaran yang digunakan pun masih terbatas pada buku paket dan gambar statis, sehingga belum mampu memfasilitasi pemahaman alur kegiatan ekonomi secara runtut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, konkret, , serta mampu memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media PALUMI (Papan

⁸⁵ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa Journal of Gender Studies* 13, no. 1 (2020): h. 124–126.

Alur Ekonomi) berbasis *flashcard*, yaitu media fisik berupa papan lipat yang dilengkapi 36 kantong dan 36 kartu *flashcard* cerita yang menggambarkan alur kegiatan ekonomi. Setiap *flashcard* tidak hanya menampilkan ilustrasi, tetapi juga potongan cerita serta *barcode* (*QR code*) yang berfungsi sebagai penguat materi melalui penjelasan tambahan mengenai aktivitas ekonomi yang ditampilkan. Melalui aktivitas mengidentifikasi, membaca, memindai *barcode* sebagai pengayaan informasi, mengelompokkan, hingga menyusun *flashcard* pada papan alur, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk berpikir logis, bekerja sama, serta memahami hubungan antar tahapan produksi, distribusi, dan konsumsi secara runtut. Dengan demikian, siswa memperoleh pengalaman belajar yang konkret, kolaboratif, dan bermakna.

Berdasarkan karakteristik tersebut, media PALUMI diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar, keterlibatan siswa, serta memperdalam pemahaman konsep kegiatan ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media PALUMI yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi kelas V di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih. Untuk memperjelas arah penelitian, disusun kerangka berpikir yang menggambarkan hubungan antara permasalahan awal, kebutuhan akan media, pengembangan solusi melalui media PALUMI, serta dampak yang diharapkan pada peningkatan hasil belajar siswa. Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

