

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian dan Pengembangan

1. Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) didefinisikan secara beragam oleh para ahli. Menurut Gay, Penelitian pengembangan bertujuan menciptakan produk yang efektif untuk kebutuhan sekolah, berbeda dengan penelitian yang bertujuan menguji teori.²⁷ Sementara itu, Sugiyono dalam bukunya *Metode Penelitian dan Pendidikan* mendefinisikan metode ini, yang dikenal juga sebagai *Research and Development*, sebagai cara untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk tertentu.²⁸

Menurut Bord dan Gall, penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses ini dikenal dengan siklus R&D, yang mencakup beberapa langkah penting:²⁹

- a. Mempelajari temuan penelitian yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan.
- b. Mengembangkan produk berdasarkan temuan tersebut.
- c. Melakukan uji lapangan di lingkungan penggunaan akhirnya.
- d. Merevisi produk untuk memperbaiki setiap kekurangan yang ditemukan selama tahap pengujian.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode yang menggunakan langkah-langkah secara berurutan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada. Metode ini memiliki tujuan menguji keefektifan produk yang dikembangkan sehingga terjamin kualitasnya.

²⁷ Gay L.R, *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application.*, second edition (New York: Macmillan Publishing Compan, 1991).

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020).

²⁹ Borg W.R. dan Gall M.D, *Educational Research: An Introduction* (London: Longman, Inc, 1983).

2. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan mencakup dua informasi penting: masalah yang ingin diatasi dan spesifikasi produk (model pembelajaran, alat, atau program) yang akan diciptakan untuk memecahkan masalah tersebut. Berbeda dari jenis penelitian yang lain, tujuan penelitian dan pengembangan memiliki tiga fokus utama:

- a. Menghubungkan temuan dari penelitian dasar dengan praktik pendidikan di lapangan.
- b. Menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk.
- c. Menguji keefektifan teori yang mendasari produk.

Sedangkan menurut Akker tujuan penelitian dan pengembangan dalam pendidikan dibagi berdasarkan empat aspek pengembangan, yaitu:³⁰

a. Aspek Kurikulum

Tujuan pada aspek ini adalah menginformasikan proses pengambilan keputusan selama pengembangan suatu program atau produk. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas program atau produk tersebut dan sekaligus meningkatkan kemampuan pengembang dalam menciptakan produk serupa di masa mendatang.

b. Aspek Teknologi dan Media

Tujuan pada aspek ini adalah menyempurnakan proses perancangan instruksional, pengembangan, dan evaluasi. Pengembangan ini didasarkan pada pemecahan masalah spesifik dalam situasi tertentu atau melalui prosedur pemeriksaan yang dapat digeneralisasi.

c. Pelajaran dan Instruksi

Tujuan pengembangannya meliputi perancangan lingkungan pembelajaran, perumusan kurikulum, dan penilaian keberhasilan proses pengamatan dan pembelajaran. Secara bersamaan, aspek ini juga berupaya memberikan kontribusi pada pemahaman ilmiah fundamental.

³⁰ Akker J. v, *Principles and Methods of Development Research*. In R. M. Jan van den Akker, *Design Approaches and Tools in Education and Training* (Dordrecht: Kluwer Academic Publisher, 1999).

d. Pendidikan Guru

Tujuan utamanya adalah mendorong pembelajaran profesional guru atau bahkan mengubah lingkungan pendidikan secara keseluruhan. Dari sisi didaktik, R&D dilakukan melalui proses interaktif dan melingkar di mana ide-ide teoritis perancang diuji dalam pengembangan produk di kelas nyata. Proses ini secara cepat memberikan dorongan teoritis dan empiris kepada pengembang dan ahli teori pendidikan.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan memiliki tujuan yaitu menciptakan dan mengembangkan program atau produk baru yang telah diuji keefektifannya serta telah divalidasi secara ilmiah untuk memenuhi kebutuhan dalam bidang pendidikan atau memecahkan masalah.

3. Karakteristik Pengembangan

Menurut Borg dan Gall terdapat empat karakteristik dalam penelitian R&D, yaitu:³¹

a. Studi Temuan Penelitian

Tahap ini mewajibkan peneliti melakukan studi atau penelitian awal (pendahuluan) disarankan menggunakan *mixed method* untuk mengidentifikasi temuan-temuan penelitian yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan. Tujuan utamanya adalah untuk menggali kebutuhan yang harus dipenuhi dan masalah yang harus dipecahkan melalui R&D.

b. Pengembangan Produk Berdasarkan Temuan

Setelah kebutuhan dan masalah teridentifikasi, peneliti harus melakukan kajian literatur (*Library Research*) mendalam untuk mencari konsep dan teori terbaru. Tahap ini bertujuan untuk mengkritisi model yang sudah ada (jika ada) dan memformulasikan model atau produk baru yang berfungsi sebagai solusi atas masalah yang ditemukan pada tahap awal.

³¹ Borg W.R. dan Gall M.D, *Educational Research: An Introduction* (London: Longman, Inc, 1983).

c. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan diuji coba di situasi senyatanya tempat produk tersebut akan digunakan. Uji coba dilakukan dalam dua tahap (terbatas dan lebih luas) untuk mengukur keefektifan produk.

d. Revisi Produk

Peneliti melakukan revisi produk untuk memperbaiki semua kelemahan yang terdeteksi selama uji lapangan. Revisi dapat dilakukan dua kali (setelah uji coba terbatas dan setelah uji coba lebih luas).

Menurut Ainin ada empat karakteristik metode penelitian dan pengembangan yaitu:³²

a. Produk Berbasis Masalah

Produk yang dikembangkan harus dirancang secara spesifik untuk mengatasi permasalahan yang sudah teridentifikasi (sesuai kebutuhan).

b. Uji Coba Produk

Untuk memastikan kelayakan dan efektivitasnya, produk wajib menjalani uji coba (validasi). Proses validasi melibatkan evaluasi oleh para ahli, pengujian oleh pengguna, dan uji lapangan.

c. Revisi Uji Coba

Berdasarkan masukan yang diperoleh dari berbagai pihak kompeten selama uji coba, peneliti harus merevisi produk hingga mencapai tingkat efektivitas dan kelayakan yang optimal.

d. Keempat, penelitian pengembangan tidak menguji teori, melainkan mengembangkan teori berupa produk. Kelima, kebermanfaatan produk untuk perbaikan atau peningkatan kualitas pelayanan.

Menurut Okpatrioka ada empat karakteristik penelitian pengembangan antara lain:³³

³² Moh Ainin, "Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arabi," *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra* 7, no. 2 (5 November 2013): 96–110, doi:<https://doi.org/10.19105/ojbs.v7i2.449>.

- a. Penelitian ini berfokus pada penyelesaian masalah nyata dalam pendidikan melalui inovasi atau pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
- b. Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan komponen-komponen pembelajaran (seperti model, pendekatan, metode, dan media) yang mampu meningkatkan efektivitas siswa dalam mencapai kompetensi yang ditargetkan.
- c. Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli, dan uji coba lapangan serta terbatas perlu dilakukan sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran.
- d. Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik penelitian pengembangan adalah peneliti melakukan penelitian awal untuk mengetahui kebutuhan yang harus dipenuhi dan masalah yang harus dipecahkan. Setelah itu peneliti melakukan pengembangan produk berdasarkan temuan yang ada atau menciptakan produk baru. Jika produk yang dikembangkan sudah siap maka langsung diuji coba langsung di tempat produk tersebut akan digunakan. Setelah produk di uji coba dan memiliki beberapa kelemahan, produk tersebut dilakukan revisi terlebih dahulu.

4. Jenis-jenis Pengembangan

Menurut Richey dan Nelson penelitian pengembangan terbagi menjadi dua tipe utama yaitu:³⁴

³³ Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (30 Maret 2023): 86–100, doi:<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

³⁴ Richey R. C. dan Nelson W, *Handbook of research for educational communications and technology* (London: Macmillan, 1996).

a. Tipe Pertama

Fokus pada merancang dan mengevaluasi produk atau program tertentu. Tujuannya adalah untuk mendokumentasikan proses pengembangan dan mengidentifikasi kondisi-kondisi yang mendukung implementasi program tersebut secara efektif.

b. Tipe Kedua

Fokus pada mengkaji kembali program pengembangan yang sudah pernah dilakukan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai prosedur perancangan dan evaluasi yang paling efektif.

Selain itu, menurut pandangan Leroy, dkk. dalam bukunya menjelaskan bahwa ada beberapa jenis penelitian pengembangan berdasarkan sifat dan tujuan kegiatan sebagai berikut:³⁵

a. R&D Dasar (*Basic Research*)

Penelitian ini bertujuan murni untuk menambah pengetahuan ilmiah dan pemahaman tanpa target komersial yang spesifik atau segera, ini adalah tahap eksplorasi ide baru.

b. R&D Terapan (*Applied Research*)

Penelitian ini dilakukan untuk mencari solusi atas masalah praktis tertentu dan memiliki kaitan langsung dengan pengembangan produk atau teknologi yang bisa digunakan.

c. Pengembangan Eksperimental (*Experimental Development*)

Tahap ini adalah proses mengubah penemuan dari penelitian terapan menjadi produk atau proses nyata, yang melibatkan pengujian, pembuatan prototipe, dan perbaikan ide-ide yang sudah ada.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian pengembangan adalah pengembangan yang berfokus pada perancangan dan evaluasi suatu produk, pengembangan yang dilakukan dengan mengembangkan produk yang sudah ada sehingga lebih efektif, pengembangan yang berfokus pada penambahan pengetahuan ilmiah, pengembangan yang dilakukan untuk mencari

³⁵ Leroy Holman Siahaan dkk., *Analisis Data Penelitian* (Depok: Karya Bakti Makmur (KBM) Indonesia, 2025), 159.

solusi dari permasalahan yang ada, serta pengembangan yang mengubah penemuan dari penelitian terapan sehingga menghasilkan produk nyata.

5. Langkah-langkah Pengembangan

Dalam melakukan pengembangan produk atau menciptakan produk perlu melakukan langkah-langkah yang ada dalam Penelitian dan Pengembangan (R&D). Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan memiliki beberapa variasi sesuai dengan model penelitian dan pengembangan. Langkah-langkah model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall adalah sebagai berikut:³⁶

a. Penelitian dan Pengumpulan Data

Langkah awal ini berfokus pada analisis kebutuhan untuk menentukan urgensi dan kriteria pengembangan produk, termasuk ketersediaan SDM dan waktu. Selain itu, dilakukan studi literatur untuk pengenalan awal produk dan riset skala kecil untuk mengumpulkan temuan serta informasi terkait yang akan menjadi dasar pengembangan.

b. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana penelitian secara detail. Perencanaan meliputi perumusan tujuan, penentuan desain atau langkah penelitian, identifikasi kemampuan yang dibutuhkan, dan perkiraan kemungkinan pengujian produk secara terbatas.

c. Pengembangan Draf Produk Awal

Peneliti menentukan desain hipotetik (rancangan awal) produk yang akan dikembangkan. Tahap ini juga mencakup penyiapan sarana, prasarana, penetapan tahapan uji desain di lapangan, deskripsi tugas pihak terkait, serta pengembangan bahan ajar, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi.

d. Uji Coba Lapangan Awal

Ini adalah uji coba produk secara terbatas (misalnya di 1-3 sekolah dengan 6-12 subjek/guru). Uji coba dilakukan berulang-ulang hingga

³⁶ Borg W.R. dan Gall M.D, *Educational Research: An Introduction* (London: Longman, Inc, 1983).

diperoleh desain yang dinilai layak, baik dari substansi maupun metodologinya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket, yang kemudian dianalisis.

e. Revisi Hasil Uji Coba

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain awal berdasarkan hasil uji coba lapangan terbatas. Penyempurnaan produk pada tahap ini lebih banyak menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada evaluasi proses (perbaikan bersifat internal).

f. Uji Lapangan Produk Utama

Dilakukan uji coba produk secara lebih luas (misalnya di 5-15 sekolah dengan 30-100 subjek) untuk menguji efektivitas desain. Uji ini sering menggunakan teknik eksperimen (seperti kelompok pembanding, pretest dan posttest). Tujuannya adalah memperoleh desain yang efektif, dibuktikan dengan data kuantitatif mengenai dampak produk sebelum dan sesudah implementasi.

g. Revisi Produk

Ini adalah perbaikan kedua yang dilakukan setelah uji lapangan utama. Penyempurnaan didasarkan pada masukan dan hasil uji lapangan yang lebih luas (dengan kelompok kontrol). Perbaikan ini berfokus pada evaluasi hasil sehingga menggunakan pendekatan kuantitatif, yang bertujuan memantapkan produk yang dikembangkan.

h. Uji Coba Lapangan Skala Luas/Uji Kelayakan

Tahap ini merupakan pengujian berskala besar (misalnya di 10-30 sekolah dengan 40-200 subjek) yang melibatkan calon pemakai produk. Tujuannya adalah menguji efektivitas dan adaptabilitas desain produk. Hasilnya adalah model desain yang siap diterapkan, baik substansi maupun metodologinya.

i. Revisi Produk Final

Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan akhir produk berdasarkan masukan dari uji kelayakan skala luas. Hasil dari penyempurnaan ini

adalah produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan dan memiliki nilai generalisasi yang kuat.

j. Diseminasi dan Implementasi

Langkah terakhir meliputi pelaporan produk pada forum-forum profesional, publikasi di jurnal, dan implementasi produk dalam praktik pendidikan. Produk kemudian didistribusikan (baik komersial maupun gratis) setelah melalui quality control, diikuti dengan monitoring pemanfaatan oleh publik untuk pengendalian kualitas.

Langkah-langkah model penelitian dan pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:³⁷

a. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelayakan dan persyaratan yang diperlukan dalam pengembangan produk (media, bahan ajar, model, atau metode). Produk baru akan dikembangkan berdasarkan kekurangan atau masalah yang ditemukan pada produk yang sudah ada atau yang diterapkan sebelumnya.

b. Perancangan (*Design*)

Tahap Perancangan adalah proses merumuskan kerangka konseptual dari produk baru (model, metode, media, atau bahan ajar). Rancangan ini dibuat untuk memecahkan masalah yang teridentifikasi pada tahap Analisis.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap Pengembangan adalah proses merealisasikan kerangka konseptual dari tahap Desain menjadi produk siap pakai yang akan diuji coba pada tahap berikutnya (Implementasi).

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini adalah uji coba atau penerapan produk yang telah dikembangkan. Uji coba dapat menggunakan desain seperti One-Group Pretest-Posttest untuk mengukur perubahan atau efek yang terjadi setelah produk diberikan (perlakuan).

³⁷ Budi Halomoan Siregar dkk., *Teori dan Praktis Multimedia Pembelajaran Inovatif* (Medan: Umsu Press, 2020), 86–100.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi meliputi evaluasi formatif (dilakukan secara berkala, misalnya mingguan) dan evaluasi sumatif (dilakukan di akhir keseluruhan kegiatan, misalnya semester). Evaluasi sumatif mengukur pencapaian kompetensi akhir. Hasil evaluasi digunakan sebagai umpan balik bagi pengguna, dan revisi produk dilakukan berdasarkan hasil tersebut atau kebutuhan yang belum terpenuhi. Perlu dicatat bahwa evaluasi dan revisi sebenarnya dilakukan pada setiap tahap dalam model ADDIE.

Langkah-langkah model penelitian dan pengembangan 4D adalah sebagai berikut:³⁸

a. Pendefinisian (*Define*)

Tahap awal ini adalah analisis kebutuhan untuk menentukan syarat-syarat pengembangan. Pengembang melakukan analisis tujuan dan kendala terkait materi pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang diperlukan sebagai acuan untuk memulai pengembangan produk.

b. Perancangan (*Design*)

Tahap ini berfokus pada perancangan prototipe bahan ajar atau media. Perancangan dimulai setelah karakteristik dan kebutuhan kelompok sasaran (siswa) diidentifikasi. Kegiatan utamanya meliputi seleksi materi, media, format bahan ajar, dan pembuatan prototipe awal.

c. Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini melibatkan dua langkah utama yaitu yang pertama Validasi Ahli Melakukan evaluasi oleh para ahli untuk mendapatkan saran perbaikan pada materi, media, dan rancangan pembelajaran. Kedua Uji Coba Lapangan Melakukan uji coba produk pada subjek sasaran untuk mengumpulkan respon, reaksi, atau komentar pengguna. Produk kemudian direvisi berdasarkan hasil uji coba

³⁸ Karmelia Rosfinda Meo Maku, Robertus Lili Bile, dan Andi Nafsia, *Buku Ajar Mata Kuliah Terintegrasi Bahasa Ibu Pengembangan Media Pembelajaran AUD* (Pekalongan: PT Nasya Expanding Management (Penerbit NEM-Anggota IKAPI), 2023), 73–82.

hingga mencapai efektivitas yang diinginkan, dan diuji ulang jika diperlukan.

d. Penyebarluasan (*Disseminate*)

Tahap terakhir adalah implementasi atau penerapan produk yang telah direvisi dan dinyatakan efektif pada sasaran pengguna yang sebenarnya. Selama implementasi, pengukuran efektivitas produk dilakukan.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan memiliki beberapa langkah dalam mengembangkan suatu produk yaitu analisis kebutuhan/analisis data, melakukan perencanaan dengan merumuskan tujuan dan menentukan desain maupun langkah penelitian, menyiapkan sarana prasarana yang akan dibutuhkan dalam melakukan pengembangan, melakukan uji coba terbatas jika produk atau program sudah siap, kemudian melakukan revisi jika ditemukan kelemahan saat uji coba terbatas, setelah dilakukan revisi produk dapat diuji coba secara luas, Jika ada kelemahan produk dapat direvisi untuk lebih disempurnakan, setelah itu produk dilakukan uji coba secara skala besar dan dilakukan revisi untuk lebih menyempurnakan produk pengembangan, jika produk sudah siap dapat digunakan dalam praktik pendidikan serta disebar luaskan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Sadiman menjelaskan bahwa istilah media pembelajaran berasal dari kata "medium," yang memiliki makna dasar sebagai perantara atau penghubung. Dalam konteks pembelajaran, media ini berperan sangat krusial sebagai sarana yang efektif untuk mentransfer materi ajar dari pendidik kepada siswa. Kehadiran media dianggap esensial karena membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan mengubahnya dari bentuk abstrak menjadi representasi yang lebih konkret.³⁹

Dalam pandangan Arsyad, media pembelajaran diinterpretasikan sebagai komponen esensial yang berpotensi untuk menyampaikan

³⁹ Arif Sadiman S dan dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya* (Depok: PT. RajaGrafindo Persada (Rajawali Press), 2014).

informasi sekaligus memberi stimulasi terhadap ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan) siswa. Tujuannya adalah meningkatkan efektivitas proses belajar. Berdasarkan pengertian ini, media bukan hanya sebatas perangkat visual, melainkan instrumen strategis yang memegang peranan kunci dalam menggerakkan dan menghidupkan dinamika pendidikan.⁴⁰

Menurut Heinich media pembelajaran sebagai bagian tak terpisahkan dari proses komunikasi edukatif, di mana media bertindak sebagai saluran penghubung antara guru (komunikator) yang menyampaikan materi ajar (pesan) kepada siswa (komunikan). Berangkat dari pemahaman ini, kunci utama untuk memastikan pesan ajar tersampaikan dengan baik adalah memilih media yang paling cocok dan relevan dengan sifat dan kebutuhan siswa.⁴¹

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam menyampaikan materi saat kegiatan belajar mengajar. Guru perlu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan siswa aktif dalam proses pembelajaran.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely, media pembelajaran memiliki tiga ciri utama, yaitu:⁴²

a. Ciri Fiksatif

Media memiliki fungsi merekam dan menyimpan informasi atau objek, kemudian mampu merekonstruksi kembali objek tersebut. Contohnya termasuk menyimpan gambar (fotografi) atau suara (pita audio/video, dan lain-lain).

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017).

⁴¹ Heinich Robert dkk., *Instructional Media and Technologies for Learning*, Edisi ke-7 (New Jersey: Prentice Hall, Inc, 2002).

⁴² Vernon S. Gerlach dan Donald P Ely, *Teaching and Media: A Systematic Approach* (New Jersey: Prentice Hall, Inc, 1980).

b. Ciri Manipulatif

Media dapat mentransformasikan dan memanipulasi objek atau kejadian, terutama terkait waktu. Misalnya, suatu proses yang aslinya memakan waktu lama dapat dipersingkat dan ditampilkan dalam beberapa menit menggunakan teknik seperti time lapse recording.

c. Ciri Distributif

Media memiliki kemampuan untuk menyajikan atau mentransfer suatu objek melalui ruang. Dengan kata lain, objek tersebut dapat disajikan kepada banyak siswa secara bersamaan, memberikan stimulus pengalaman yang sama dari pengajar.

Selain itu media pembelajaran juga memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut:⁴³

a. Berwujud Fisik

Media pembelajaran memiliki makna fisik (sering disebut hardware) yang merujuk pada alat, wadah, atau benda nyata yang dapat dirasakan oleh panca indra manusia.

b. Berwujud Non-Fisik

Selain bentuk fisik, media juga memiliki makna non-fisik (dikenal sebagai software) yang merupakan pesan atau materi yang disampaikan melalui wadah fisik (hardware) tersebut.

c. Fokus Visual dan Audio

Media pembelajaran memberikan penekanan pada aspek penglihatan (visual) dan pendengaran (audio).

d. Sarana Komunikasi dan Interaksi

Media dapat digunakan untuk memfasilitasi proses komunikasi dan interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa.

⁴³ Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam," *CBIS Journal* 3, no. 2 (7 Maret 2015): 78–90, <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>.

e. **Fleksibilitas Penggunaan**

Media memiliki kemampuan untuk digunakan secara massal (misalnya, melalui televisi atau radio) maupun secara perorangan (misalnya, melalui modul).

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran adalah dapat merekam dan menyimpan informasi, mengubah objek atau kejadian dalam hal waktu, selain itu media mampu menyajikan objek yang sama ke banyak siswa secara bersamaan.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Adam & Syastra berpendapat bahwa media pendidikan memiliki beberapa fungsi lain yang penting:⁴⁴

- a. Media berfungsi sebagai sumber belajar utama yang menuntut keaktifan siswa. Media berperan sebagai penghubung dan penyalur informasi, sehingga dapat disimpulkan bahwa fungsi ini adalah yang paling mendasar dari media pembelajaran, di samping fungsi-fungsi lainnya.
- b. Media berfungsi untuk membantu siswa memahami makna dari kata-kata dan bahasa. Media menjadi lambang yang mewakili isi pikiran, keyakinan, dan perasaan, sehingga pesan dapat tersampaikan dengan jelas.
- c. Media berfungsi untuk merekam, menyimpan, merekonstruksi, dan mentransportasikan suatu peristiwa atau objek. Dengan karakteristik ini, media pembelajaran dapat mengatasi batasan ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan inderawi siswa, memungkinkan mereka mengalami hal-hal yang tidak mungkin dialami secara langsung.

Terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran di proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai dalam Sundayana, yaitu:⁴⁵

- a. Media berfungsi sebagai sarana bantu utama yang mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ Nana Sudjana dan Rivai Ahmad, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2018).

- b. Media bertindak sebagai elemen pendukung yang memperkuat dan memperlancar jalannya aktivitas belajar mengajar.
- c. Media adalah instrumen penyalur pesan atau informasi yang didesain secara spesifik agar selaras dengan tujuan dan materi pembelajaran yang telah ditetapkan.
- d. Media digunakan untuk melengkapi proses belajar, bertujuan menarik perhatian siswa. Media bukan sekadar hiburan, melainkan alat penting yang wajib dikembangkan dan diimplementasikan oleh guru.
- e. Penggunaan media mempercepat proses belajar mengajar dan memudahkan siswa dalam menyerap informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru.
- f. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat berkontribusi langsung pada peningkatan kualitas (mutu) kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah media dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif. Media dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Media dapat menarik perhatian siswa serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan guru.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang dapat didapatkan guru maupun siswa. Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:⁴⁶

- a. Media membantu menjaga minat siswa dan guru dalam proses belajar, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan lebih terlibat.
- b. Media mempermudah siswa untuk mencerna dan memahami materi pelajaran yang disampaikan.
- c. Penggunaan media mempercepat dan memastikan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih mudah dan sesuai dengan target yang diharapkan.

⁴⁶ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Pustaka Media (PT. Raja Grafindo Persada), 2018).

- d. Media berfungsi sebagai sumber belajar tambahan yang esensial. Dengan adanya media, siswa lebih mudah memperoleh pesan dan informasi dari guru, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan membentuk pengetahuan baru bagi siswa.

Selain itu, menurut Juli, dkk. dalam bukunya menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat, antara lain:⁴⁷

- a. Media memiliki kemampuan untuk memperjelas penyampaian materi, pesan, dan informasi. Hal ini secara langsung memperlancar proses belajar dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Media efektif untuk menarik dan memfokuskan perhatian siswa. Dampaknya, media dapat membangkitkan motivasi belajar, mendorong interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan minat pribadinya.
- c. Media memungkinkan proses belajar mengatasi keterbatasan yang disebabkan oleh indra, ruang, dan waktu.
- d. Media menyediakan pengalaman yang beragam bagi seluruh siswa terkait peristiwa di lingkungan mereka. Selain itu, media juga memungkinkan terjadinya interaksi langsung yang lebih baik dengan pendidik.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa, media pembelajaran meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, media pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar tidak membosankan dan lebih interaktif antara guru, siswa, dan materi ajar.

5. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Hamdani media dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis utama:⁴⁸

⁴⁷ Juli Triana dkk., *Inovasi Media Raih Sukses Mengajar* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 6.

⁴⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011).

- a. Media Visual: Media ini hanya mengandalkan indra penglihatan dan sering digunakan guru untuk menyampaikan materi. Media visual dibagi lagi menjadi dua kategori: yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan yang tidak dapat diproyeksikan (non-projected visual).
- b. Media Audio: Jenis media ini berisi pesan dalam bentuk auditif (hanya untuk didengar). Media audio berfungsi merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa dalam mempelajari bahan ajar, khususnya materi yang berkaitan dengan keterampilan mendengarkan. Contohnya termasuk program kaset suara dan radio.
- c. Media Audio Visual: Media ini merupakan kombinasi dari media pandang dan dengar (audio-visual). Penggunaannya menjadikan penyajian bahan ajar lebih lengkap dan optimal. Dalam konteks ini, media audio visual bahkan dapat menggantikan peran guru dalam penyampaian materi, memungkinkan guru beralih peran menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar bagi siswa. Contoh media ini adalah program video, televisi.

Menurut pandangan Sanjaya, media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga kriteria utama, yaitu sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya.⁴⁹

- a. Berdasarkan Sifatnya:
 - 1) Media Auditif: Media yang hanya mengandalkan suara dan indra pendengaran, seperti radio atau rekaman suara.
 - 2) Media Visual: Media yang hanya dapat dilihat dan tidak memiliki unsur suara. Contohnya adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bahan cetak (media grafis).
 - 3) Media Audiovisual: Media yang merupakan kombinasi suara dan gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film berbagai ukuran, atau slide suara.

⁴⁹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012).

b. Berdasarkan Kemampuan Jangkauannya:

- 1) Jangkauan Luas dan Serentak: Media yang dapat menjangkau wilayah luas dan audiens banyak secara bersamaan, misalnya radio dan televisi.
- 2) Jangkauan Terbatas Ruang dan Waktu: Media yang penyebarannya terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, atau video.

c. Berdasarkan Teknik Pemakaiannya:

- 1) Media yang Diproyeksikan: Media yang memerlukan alat proyeksi untuk menampilkan isinya, seperti film slide, film strip, atau transparansi.
- 2) Media yang Tidak Diproyeksikan: Media yang tidak memerlukan alat proyeksi untuk digunakan, seperti gambar, foto, lukisan, atau radio.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa klasifikasi seperti media audio yang berisi pesan hanya untuk didengar, media visual yang hanya mengandalkan indra penglihatan, dan media audio visual yang merupakan kombinasi dari media pandang dan dengar.

6. Kelayakan Media Pembelajaran

Menurut Subagyo analisis kelayakan merupakan penelitian mendalam mengenai suatu gagasan untuk menentukan apakah gagasan tersebut layak atau tidak. Analisis kelayakan dilakukan agar dapat diperoleh pemahaman mengenai pengembangan suatu media, sehingga dapat memprediksi potensi kegagalan media tersebut serta mengidentifikasi kekurangan yang ada agar dapat melakukan perbaikan yang diperlukan.⁵⁰ Sementara itu, O'Brien menjelaskan bahwa analisis kelayakan adalah studi awal yang bertujuan untuk merumuskan informasi yang diperlukan oleh pengguna akhir, kebutuhan sumber daya, biaya, keuntungan, serta kelayakan dari proyek yang diusulkan.⁵¹

⁵⁰ Ahmad Subagyo, *Studi Kelayakan: Teori dan Aplikasi* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2007).

⁵¹ James A O'Brien, *Introduction to Information Systems* (Boston: McGraw-Hill, 2005), 515.

Kelayakan media adalah seberapa layak atau tidaknya suatu media (terutama media pembelajaran) untuk digunakan berdasarkan penilaian dari berbagai aspek oleh para ahli. Hal ini menandakan bahwa media tersebut memenuhi standar kualitas, kebenaran isi, dan potensi untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.⁵² Sementara itu, menurut Safrudin aspek kelayakan media pembelajaran terbagi menjadi tiga kategori, yaitu:⁵³

a. Kelayakan Praktis

Berfokus pada sejauh mana kemudahan dalam menggunakan media seperti:

- 1) Media yang sudah familiar, sehingga dapat digunakan dengan lancar.
- 2) Mudah dioperasikan tanpa memerlukan alat khusus.
- 3) Dapat ditemukan di sekitar kita tanpa harus mengeluarkan biaya biaya yang tinggi.
- 4) Mudah dibawa atau dipindahkan.
- 5) Pengelolaannya tidak rumit.

b. Kelayakan Teknis

Berkaitan dengan kemampuan media dari segi kualitas. Media dianggap berkualitas jika tidak terlalu berlebihan dan masih menyampaikan informasi secara efektif. Faktor yang mempengaruhi kualitas ini mencakup:

- 1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kemampuannya menyampaikan informasi yang jelas.
- 3) Kemudahan untuk dipahami.
- 4) Strukturnya yang sistematis dan logis agar tidak terjadi kebingungan.

⁵² Raihanul Muhsan, Nafisah Hanim, dan Zuraidah Zuraidah, "Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Medote Problem Solving Pada Materi Perubahan Lingkungan," *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi dan Kependidikan* 10, no. 2 (17 Agustus 2022): 57–65, doi:<https://doi.org/10.22373/pbio.v10i2.14246>.

⁵³ Suharsimi Arikunto dan Cepi Safrudin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 35.

c. Kelayakan Biaya

Berkaitan dengan pandangan bahwa karakteristik pendidikan modern mengedepankan efisiensi dan efektivitas dalam proses belajar mengajar. Salah satu pendekatan untuk mengurangi biaya adalah melalui penyederhanaan dan pengelolaan media dan alat bantu serta materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran merupakan tingkat layak atau tidaknya media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang berdasarkan pada penilaian dari para ahli. Kelayakan media terdiri dari tiga aspek yaitu: kelayakan praktis, kelayakan teknis, dan kelayakan biaya.

7. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media yang Efektif

Penggunaan media dalam pembelajaran memerlukan proses pemilihan yang terencana dan tidak boleh dilakukan secara acak. Media harus memenuhi serangkaian kriteria baku agar implementasinya dalam proses belajar-mengajar dapat berlangsung secara efisien dan mencapai target yang diinginkan. Media yang efektif tidak sekadar berfungsi sebagai penarik minat, melainkan juga harus memiliki kapasitas untuk memperdalam pemahaman, memelihara semangat belajar, dan berkontribusi pada pemenuhan sasaran pembelajaran. Munir, merujuk pada pandangan Thord, menyebutkan bahwa prinsip-prinsip yang melandasi pemilihan media yang efektif mencakup beberapa faktor pertimbangan utama:⁵⁴

- a. Media yang dipilih harus mendukung dan sejalan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.
- b. Media mesti relevan dengan isi pelajaran (materi ajar) agar mampu memperjelas konsep dan memudahkan pemahaman siswa.
- c. Pemilihan media harus memperhitungkan karakteristik siswa, termasuk tingkat perkembangan dan kemampuan berpikir mereka.

⁵⁴ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012).

- d. Media sebaiknya bersifat praktis (mudah digunakan), fleksibel/luwes (dapat disesuaikan dengan berbagai situasi), dan awet/bertahan (tidak mudah rusak).
- e. Media harus tersedia (secara fisik atau akses) dan guru harus terampil menggunakannya secara efektif.
- f. Media wajib memiliki kualitas teknis yang baik (misalnya, gambar dan suara jernih) agar tidak mengganggu kelancaran proses belajar.

Media pembelajaran wajib dipilih berdasarkan relevansinya dengan tujuan, kompetensi, dan bahan ajar, yang pada akhirnya akan memfasilitasi siswa untuk memahami target dan konten pelajaran secara lebih efisien.⁵⁵ Pernyataan ini didukung oleh Kemp dan Dayton (seperti dikutip Riyana), yang menemukan bahwa pemanfaatan media secara efektif memiliki peran ganda: meningkatkan mutu proses pembelajaran sekaligus memengaruhi sikap positif pelajar terhadap materi ajar.⁵⁶

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran tidak boleh dilakukan secara sembarangan agar media tersebut dapat efektif digunakan. Media efektif adalah media yang tidak hanya menarik tetapi dapat menambah motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, Media efektif adalah media yang memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, bahan ajar, dan karakteristik siswa, mudah digunakan serta dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk memahami materi.

C. Media MY TABELA (*Mstery Tas Bentang Alam*)

1. Pengertian *Mystery Box*

Dalam Bahasa Indonesia, *Mystery Box* atau *Magic Box* dikenal sebagai Kotak Misteri atau Kotak Ajaib. Media ini berupa kotak kayu tertutup yang didesain sesuai keperluan dan bersifat tidak tembus

⁵⁵ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima, 2009).

⁵⁶ Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2012).

pandang. Elemen misteri muncul karena sebelum kotak dibuka, siswa tidak tahu benda atau materi apa yang ada di dalamnya. Mereka baru akan mengetahuinya setelah penutup kotak dibuka.⁵⁷

Media pembelajaran *Mystery Box* adalah kotak yang menyerupai tempat kado berukuran cukup besar, didesain agar dapat dibuka dan ditutup kembali.⁵⁸ Media ini berfungsi menggabungkan berbagai komponen pembelajaran menjadi satu kesatuan di dalamnya.⁵⁹ Dengan menggabungkan unsur permainan yang mengandung nilai edukasi, *Mystery Box* menawarkan pengalaman belajar sambil bermain yang menyenangkan.

Mystery Box atau Kotak Misteri didefinisikan sebagai permainan yang melibatkan kegiatan menebak materi atau isi yang tersembunyi di dalamnya. Media ini berbentuk kotak atau kubus yang tidak tembus pandang. *Mystery Box* dapat dibuat dari kardus bekas dan berfungsi sebagai alat pembelajaran yang di dalamnya diselipkan kejutan untuk menarik perhatian siswa.⁶⁰

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Mystery Box* merupakan media berbentuk kotak terbuat dari kayu berukuran cukup besar bersifat tidak tembus pandang sehingga isi yang ada didalam kotak tidak terlihat dan baru akan mengetahuinya setelah penutup kotak dibuka. Media *Mystery Box* hanya dapat dilihat saja, sesuai dengan apa yang ada di dalam media yaitu berupa foto, gambar, dan berbagai bahan cetak (media grafis). Sehingga berdasarkan penjelasan tersebut dan penjelasan mengenai

⁵⁷ Laili Hajriah Simamora, Humaidah Br. Hasibuan, dan Zulfahmi Lubis, "Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai," *JURNAL RAUDHAH* 7, no. 2 (Desember 2019): 91–105, doi:<http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v7i2.506>.

⁵⁸ Sarwiji Suwandi dkk., "The analysis of Ecoliteracy elements in language textbooks," *Cogent Education* 11, no. 1 (11 Maret 2024), doi:<https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2300907>.

⁵⁹ Eka Novitasari dkk., "Perancangan Ape Mistery Box Dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini," *MURANGKALIH : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (31 Maret 2023): 1–11, doi:<https://doi.org/10.35706/murangkali.v4i01.9214>.

⁶⁰ Andi Tappareng, Aliem Bahri, dan Sri Rahayu, "Pengaruh Media *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV UPTD SDN 32 Barru," *AL MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora* 2, no. 4 (22 Maret 2024): 821–34, doi:<https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i02.4948>.

klasifikasi media pembelajaran dapat dipahami bahwa media *Mystery Box* termasuk media visual.

2. Karakteristik *Mystery Box*

Karakteristik utama media *Mystery Box* adalah bentuknya berupa kotak yang menyimpan sejumlah kartu atau item pembelajaran yang bersifat mengejutkan. Isi kotak tersebut, yang berupa materi, pertanyaan, atau latihan, dirancang untuk menarik perhatian siswa dan mendorong rasa ingin tahu mereka. Dengan desain yang tidak diketahui isinya, media ini berhasil menciptakan proses belajar yang interaktif. Selain manfaat kognitif, *Mystery Box* juga berfokus pada pengembangan karakter, menanamkan sifat-sifat seperti kejujuran, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap prestasi.⁶¹

Media *Mystery Box* mengintegrasikan unsur hiburan dan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sifatnya yang interaktif dan menyenangkan menjadikannya alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar. Selain itu, media ini memiliki validitas dan kepraktisan tinggi karena terbukti tidak hanya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, tetapi juga mampu memfasilitasi diskusi dan kolaborasi dalam proses pembelajaran.⁶²

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media *Mystery Box* adalah bentuknya kotak yang di dalamnya menyimpan kartu dan materi pelajaran didesain dengan tidak mengetahui apa yang ada di dalam kotak sehingga menimbulkan rasa penasaran bagi siswa. Media *Mystery Box* juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, selain itu juga memfasilitasi siswa untuk berkolaborasi dalam pembelajaran.

⁶¹ Bungsu Zulina Dewi Pamungkas dan Wendri Wiratsiwi, "Pengembangan Media Mistery Box Berwawasan Karakter Untuk Peserta Didik Kelas Iv Sd/Mi," *Prosiding SNasPPM VII Universitas PGRI Ronggolawe* 7, no. 1 (2022): 280–88.

⁶² Yuni Prastyaningsih dan Khavisa Pranata, "Pengembangan Media Mibogi (Mistery Box Materi Energi) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar," *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)* 12, no. 2 (1 September 2024): 291–94, doi:<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34105>.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Mystery Box*

Media pembelajaran *Mystery Box* memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:⁶³

- a. Memberikan sentuhan kreatif baru dalam pembelajaran, menjadikan proses lebih hidup dan aktif, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang pada gilirannya memudahkan pemahaman konsep pelajaran.
- c. Desain visualnya menarik dan unik, membantu menciptakan kesan positif sehingga materi lebih mudah diingat oleh siswa.
- d. Mampu mengembangkan kreativitas, berbagai aspek perkembangan anak, dan membantu membangun karakter positif seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa ingin tahu.
- e. Dilengkapi dengan panduan penggunaan dan buku pendamping yang mendukung pemanfaatannya secara maksimal.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Mystery Box* adalah media *Mystery Box* menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, desain media yang menarik dapat menjadikan materi yang dipelajari lebih diingat oleh siswa, dengan adanya buku panduan pendamping dapat lebih memudahkan siswa dalam menggunakan media *Mystery Box*.

Selain memiliki kelebihan media pembelajaran *Mystery Box* juga memiliki beberapa kekurangan. Media pembelajaran *Mystery Box* memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut:⁶⁴

- a. Pembuatan media *Mystery Box* menuntut keterampilan dan ketelatenan khusus, serta memerlukan biaya dan waktu yang cukup besar.
- b. Media *Mystery Box* memerlukan ruang penyimpanan yang cukup besar karena ukurannya.

⁶³ S. Apriliani, *Penerapan Media Pembelajaran MOB (Mystery Of The Box) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia SD* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021).

⁶⁴ Meilyana, Eni Heldayani, dan Tanzimah, "Pengaruh Media *Mystery Box* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang," *Journal on Teacher Education* 4, no. 1 (2022): 25–32.

- c. Media *Mystery Box* menjadi tidak efektif jika digunakan untuk jumlah siswa yang sangat banyak, sebab harus diselenggarakan dalam beberapa sesi terpisah.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan media *Mystery Box* adalah memerlukan biaya yang cukup besar dalam pembuatan media, dalam pembuatan media juga membutuhkan waktu yang cukup lama. Jika ukuran media besar membutuhkan tempat untuk menyimpan yang besar juga. Jika siswa di kelas banyak dalam menggunakan media *Mystery Box* harus dilakukan dengan membagi beberapa sesi.

4. Media MY TABELA (*Mystery Tas Bentang Alam*)

Media *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)* merupakan media *Mystery Tas/ Mystery Bag* berbentuk seperti tas yang berisi gambar dan permainan yang dimasukkan ke dalam tas.⁶⁵ Media *MY TABELA* dibuat dengan menggunakan bahan kayu dan dibentuk seperti tas koper portabel dengan ukuran 60x40 cm dengan tinggi 20 cm. Media tersebut dilengkapi pegangan besi/alumunium dibagian atas untuk memudahkan dalam penggunaannya dan juga dilengkapi dengan pengunci logam di sisi kanan dan kiri agar isi koper tidak tumpah saat dibawa. Media *MY TABELA* terdiri dari 3 bagian yaitu bagian atas seperti layar laptop saat dibuka tutupnya berisi peta bentang alam Indonesia, bagian tengah berisi permainan monopoli, dan bagian bawah berisi permainan mencocokkan dan alat-alat permainan yang tersimpan di dalam laci.

5. Manfaat Media MY TABELA (*Mystery Tas Bentang Alam*)

Media *mystery tas/mystery bag* memiliki beberapa manfaat yang dalam proses pembelajaran di kelas sebagai berikut:

- a. Melalui media *mystery tas* yang tidak akan mengetahui apa yang ada di dalam tas sebelum tas tersebut dibuka akan membuat siswa penasaran dan siswa tertarik untuk belajar.

⁶⁵ Anita Setia Nurani, "Pengaruh Media Bag Box terhadap Penguasaan Kosakata Dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMAN 1 Cerme Gresik Tp 2017/2018," *E-Jurnal Bahasa dan Sastra Mandarin* 2, no. 1 (2017).

- b. Menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam belajar karena ada unsur bermain dan kejutan yang ada dalam media.
- c. Membuat siswa lebih berinteraksi dan terlibat aktif dalam belajar karena siswa akan bergiliran menggunakan media tersebut.
- d. Melalui permainan monopoli akan melatih pengetahuan siswa mengenai materi yang telah dipelajari karena akan menjawab soal yang ada di permainan monopoli.
- e. Melalui permainan mencocokkan gambar dengan penjelasan yang melibatkan unsur mental dan fisik karena siswa akan adu kecepatan dalam mencocokkan gambar dengan penjelasan, sehingga membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.⁶⁶

Berdasarkan beberapa manfaat media *mystery tas* dapat disimpulkan bahwa media *mystery tas* dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam belajar khususnya di kelas V MI Miftahul Huda Ngreco, melatih pengetahuan siswa, serta dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.

6. Penerapan MY TABELA (*Mystery Tas Bentang Alam*)

Berikut ini adalah penjelasan mengenai prosedur penerapan media *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)* ketika di gunakan dalam proses pembelajaran di kelas:

- a. Guru menjelaskan materi tentang karakteristik wilayah Indonesia yang mencakup bentang alam daratan dan perairan.
- b. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- c. Setiap kelompok maju untuk mengidentifikasi bentang alam apa saja yang ada di Indonesia dari peta yang ada pada layar media.
- d. Kemudian perwakilan dari setiap kelompok maju untuk bermain permainan monopoli. Setelah itu siswa mengambil kartu soal dan menjawab soal secara lisan dari kartu soal permainan monopoli.⁶⁷

⁶⁶ Inda Purnama, Wahyu Kurniati A, dan Laelah Azizah, "Media Pembelajaran Bag Box Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman," *Indonesian Jurnal of Pedagogical And Social Sciences* 1, no. 2 (2022).

⁶⁷ Fitry Farhani Azizah dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Mystery Box untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Kelas V SDN Imbanagara Raya," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2, no. 2 (20 Agustus 2024).

- e. Setelah bermain permainan monopoli setiap dua kelompok akan maju ke depan untuk mengambil kartu gambar dan penjelasan untuk ditempelkan pada kolom gambar dan penjelasan di papan permainan mencocokkan gambar dengan penjelasan secara cepat.

7. Kelebihan dan kekurangan MY TABELA (*Mystery Tas Bentang Alam*)

Media *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan berikut ini adalah penjelasan mengenai kelebihan dan kekurangan dari Media *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)*:

- a. Kelebihan media *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)*:
 - 1) Membuat siswa penasaran dengan pertanyaan/kartu yang ada di dalam media, sehingga mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan fokus selama proses pembelajaran.
 - 2) Media dapat dilihat dan dipegang langsung oleh siswa sehingga akan membuat pembelajaran lebih aktif.
 - 3) Ukuran media yang cukup besar dan gambar yang jelas akan memudahkan siswa dalam belajar.
 - 4) Adanya berbagai permainan yang ada di dalam media sehingga menjadikan siswa lebih tertarik dalam belajar.
- b. Kekurangan media *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)*:
 - 1) Membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatan media.
 - 2) Media memiliki ukuran yang cukup besar dan sedikit berat sehingga kesulitan saat di bawa perjalanan jauh.
 - 3) Media berukuran cukup besar sehingga membutuhkan tempat yang sedikit luas untuk menyimpan media.
 - 4) Kartu yang digunakan dalam permainan monopoli dan permainan mencocokkan masih berjumlah sedikit dan kurang banyak.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar diartikan sebagai keseluruhan pengalaman yang didapat siswa, meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Proses belajar jauh melampaui penguasaan konsep teori mata pelajaran. Hal ini mencakup pembentukan kebiasaan, persepsi, minat, bakat, penyesuaian sosial dan keterampilan praktis. Sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik (dikutip oleh Rusman), hasil belajar ditandai dengan perubahan nyata pada persepsi dan perilaku siswa, termasuk perbaikan tingkah laku yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.⁶⁸

Secara umum, hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan atau perubahan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Sedangkan Nasution menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan komprehensif dalam diri individu. Perubahan ini tidak hanya mencakup pengetahuan semata, tetapi juga melibatkan pembentukan kecakapan (keterampilan) dan penghargaan (sikap/nilai) dalam diri pelajar. Belajar merupakan proses yang kompleks dimana perubahan perilaku siswa dapat diamati dan dinilai oleh guru, dengan nilai yang diperoleh siswa dapat dijadikan indikator utama keberhasilan.⁶⁹

Menurut Benjamin S. Bloom dkk., tujuan belajar dibagi menjadi tiga ranah (domain) utama, yang mewakili aspek integral dari hasil belajar siswa:⁷⁰

a. Ranah Kognitif

Berfokus pada perilaku yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, pengetahuan, dan pemecahan masalah. Ranah ini memiliki enam tingkatan, mulai dari yang paling dasar hingga paling kompleks: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

⁶⁸ Rusman Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan penilaian* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

⁶⁹ Arsyi Mirdanda, *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*, cet. 1 (Pontianak: Yudha English Gallery, 2018).

⁷⁰ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).

b. Ranah Afektif

Meliputi aspek sikap, nilai-nilai, minat, apresiasi, dan penyesuaian emosi/sosial. Ranah diklasifikasikan menjadi lima tingkatan, mulai dari kemauan menerima (menyadari) hingga karakterisasi (ketekunan dan ketelitian).

c. Ranah Psikomotor

Terkait dengan pengembangan keterampilan manual dan motorik (fisik). Ranah ini terdiri dari tujuh tingkatan, yang bergerak dari persepsi (menyadari gerakan) hingga organisasi dan adaptasi (kemahiran).

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan atau perubahan yang didapatkan siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil perubahan ini mencakup aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotorik (keterampilan). Setiap siswa menunjukkan tingkat pencapaian hasil belajar yang berbeda-beda. Variasi ini disebabkan oleh sejumlah faktor penentu yang memengaruhi kesuksesan belajar. Faktor tersebut meliputi aspek internal (yang berasal dari individu siswa) dan aspek eksternal (yang berasal dari lingkungan luar).

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa di sekolah. Secara umum, faktor-faktor tersebut terbagi menjadi tiga bagian, yaitu :⁷¹

a. Faktor Internal (Dari Dalam Diri Siswa)

Faktor ini berkaitan dengan kondisi psikologis dan kesiapan mental siswa.

1) Intelegensi (Kecerdasan)

Kecerdasan adalah potensi dasar yang sangat penting untuk mencapai hasil belajar. Tingkat kecerdasan sangat menentukan hasil belajar yang akan dicapai; hasil belajar siswa tidak akan melebihi batas kemampuan intelegensinya.

⁷¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Depok: Rajawali Persada, 2017).

2) Minat dan Perhatian

Minat adalah kecenderungan atau ketertarikan seseorang terhadap sesuatu, sementara perhatian adalah kemampuan untuk fokus melihat dan mendengarkan sesuatu dengan saksama. Keduanya penting untuk memproses informasi saat belajar.

3) Bakat (*Aptitude*)

Bakat diartikan sebagai kemampuan dasar untuk belajar (*the capacity to learn*). Kemampuan ini akan berkembang menjadi keahlian nyata setelah siswa melalui proses belajar atau pelatihan.

4) Motif (Dorongan)

Motif adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk bertindak dan berusaha mencapai tujuan tertentu. Motif yang kuat akan meningkatkan usaha dan kegiatan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya.

5) Kematangan

Kematangan adalah fase pertumbuhan di mana seluruh anggota tubuh siswa telah siap untuk melakukan atau menguasai kecakapan atau keterampilan baru.

b. Faktor Eksternal (Dari Lingkungan Sekitar Siswa)

Faktor-faktor ini berasal dari luar diri siswa, terutama dari lingkungan keluarga dan masyarakat.

1) Keluarga

a) Cara Orang Tua Mendidik

Keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama. Sikap orang tua yang kurang atau tidak peduli terhadap pendidikan dan kegiatan belajar anak dapat menghambat keberhasilan belajar anak.

b) Pengertian dan Dukungan Orang Tua

Anak membutuhkan dukungan dan pemahaman dari orang tua, seperti memastikan tidak ada gangguan saat anak belajar, memberikan dorongan semangat, dan membantu mengatasi kesulitan belajar sebisa mungkin.

c) Hubungan Antaranggota Keluarga

Hubungan yang harmonis, terutama antara orang tua dan anak serta antar saudara, sangat memengaruhi kelancaran dan keberhasilan belajar. Relasi yang baik sangat diperlukan di dalam keluarga.

2) Sekolah

a) Kurikulum

Kurikulum adalah rencana pembelajaran (*a plan for learning*) yang menjadi substansi utama pendidikan. Tanpa kurikulum yang jelas, kegiatan belajar mengajar tidak dapat berjalan karena materi yang disampaikan harus sesuai dengan kerangka kurikulum.

b) Metode Mengajar Guru

Cara atau metode yang digunakan guru saat mengajar sangat memengaruhi proses belajar. Metode mengajar yang kurang efektif dapat menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal.

c) Guru

Guru memegang peran kunci dalam menentukan prestasi belajar karena hampir seluruh aktivitas siswa di sekolah sangat bergantung pada guru, termasuk pengelolaan lingkungan belajar dan bahan ajar.

3) Lingkungan Masyarakat:

a) Kegiatan Siswa di Masyarakat

Partisipasi dalam kegiatan masyarakat bisa berdampak positif maupun negatif. Kegiatan yang berlebihan dan tidak diimbangi dengan manajemen waktu yang bijak dapat mengganggu fokus dan waktu belajar siswa.

b) Media Massa

Media massa memiliki efek positif dan negatif terhadap perkembangan belajar siswa. Diperlukan bimbingan dari orang

tua dan pendidik agar siswa dapat memanfaatkannya secara bijak.

c) Teman Bergaul

Pengaruh dari teman sebaya sangat cepat meresap ke dalam diri siswa. Untuk hasil belajar yang baik, siswa perlu memiliki teman bergaul yang positif, didukung oleh pembinaan dan pengawasan dari orang tua dan pendidik.

d) Bentuk Kehidupan Masyarakat

Kondisi dan ragam kehidupan masyarakat di sekitar tempat tinggal siswa juga sangat memengaruhi pola belajar. Orang tua perlu mengupayakan lingkungan yang suportif dan memberikan pengaruh positif.

c. Faktor Pendekatan Belajar (*Approach to Learning*)

Faktor ini mengacu pada jenis upaya belajar yang dilakukan siswa, meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk memahami dan memproses materi pelajaran.

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal yaitu faktor yang timbul dari dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa terutama lingkungan keluarga dan masyarakat. Sedangkan kurikulum atau rencana pembelajaran, metode pembelajaran dan strategi pembelajaran merupakan faktor eksternal yang berasal dari sekolah dan guru. Dalam hal ini penggunaan media Mystery Box merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

E. Pendidikan Pancasila

1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran wajib yang harus ditempuh siswa, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Tujuan utama PPKn adalah mengembangkan nilai, moral, dan sikap perilaku positif pada siswa. Pada dasarnya, PPKn merupakan studi tentang kehidupan sehari-hari

yang dirancang untuk mendidik siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Hal ini dicapai dengan cara mengajarkan mereka untuk menjunjung tinggi dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila, yang merupakan dasar negara Republik Indonesia.⁷²

Menurut pandangan Syahid dan Dinnie, Pendidikan Pancasila adalah upaya penanaman ideologi bangsa untuk menciptakan warga negara yang berkualitas. Kualitas ini mencakup pemahaman hak dan kewajiban, kecintaan pada negara, dan semangat kebangsaan Indonesia. Mengingat anak-anak sekolah dasar memiliki daya serap dan ingatan yang optimal, pengajaran pada tingkat ini sangat penting. Penanaman nilai sejak dini akan memungkinkan ideologi berkembang pesat dalam diri mereka, yang pada akhirnya dapat memicu gagasan dan pemikiran yang unggul di masa mendatang.⁷³

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa PPKn adalah salah satu mata pelajaran yang ada di jenjang sekolah dasar. Tujuan PPKn adalah menumbuhkan pemahaman siswa mengenai hak, kewajiban, cinta tanah air, serta bermoral untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat menjadi warga negara yang baik.

2. Tujuan Pendidikan Pancasila

PPKn ditujukan untuk mencapai tujuan nasional dan pendidikan nasional. Berdasarkan UU No. 2 Tahun 1989, tujuannya adalah agar siswa memiliki akhlak yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, yang kemudian terwujud dalam gaya hidup mereka. Akhlak moral yang dimaksud meliputi perilaku keagamaan dan ketakwaan dalam keberagaman, sikap kemanusiaan yang adil dan beradab, serta tindakan

⁷² Ani Sri Rahayu, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*, Edisi ke-2 (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2023), 1.

⁷³ Syahid Musthofa Akhyar dan Dinie Anggraenie Dewi, "Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi," *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (11 Juni 2022): 1541–46, doi:<https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>.

yang memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa. Tujuan PPKn dalam sistem pendidikan meliputi:⁷⁴

- a. Memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Menghargai keberagaman dengan menerapkan sikap adil, beradab dan toleransi terhadap sesama.
- c. Menciptakan persatuan bangsa dengan menghindari tindakan anarkis yang bertentangan dengan prinsip Bhinneka Tunggal Ika.
- d. Mengutamakan kepentingan umum dan menyelesaikan perbedaan pendapat melalui musyawarah untuk mencapai mufakat.
- e. Berpartisipasi aktif dalam terciptanya keadilan sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

3. Karakteristik Pendidikan Pancasila

PPKn merupakan mata pelajaran fundamental dengan karakteristik yang unik jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Keunikan PPKn ini melingkupi berbagai elemen, seperti fokus objek, cakupan materi, pendekatan strategi, dan hasil akhir yang ditargetkan. Oleh karena itu, materi PPKn harus dirancang sedemikian rupa sehingga wajib memuat tiga komponen inti, yaitu:⁷⁵

- a. Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civic Knowledge*) Komponen ini berfokus pada kemampuan akademik keilmuan yang dibangun dari berbagai konsep dan teori dalam bidang politik, hukum, dan moral. Hal ini menjadikan PPKn sebagai bidang kajian yang bersifat multidisipliner.
- b. Keterampilan Kewarganegaraan (*Civic Skill*) Komponen ini mencakup dua jenis keterampilan: keterampilan intelektual (misalnya, menganalisis isu politik atau merancang dialog dengan DPRD) dan keterampilan partisipatif (misalnya, menerapkan hak dan kewajiban hukum, seperti melaporkan tindak kejahatan kepada polisi).

⁷⁴ Ani Sri Rahayu, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*, Edisi ke-2 (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2023), 10.

⁷⁵ Dedi Setiawan, *Kapita Selekta Kewarganegaraan* (Medan: Cahaya ilmu, 2014).

- c. Watak Kewarganegaraan (*Civic Disposition*) Dimensi ini adalah yang paling esensial dan substansial dalam PPKn, berfungsi sebagai "muara" (hasil akhir) dari pengembangan pengetahuan dan keterampilan kewarganegaraan. Karakteristik dimensi ini ditandai dengan penekanan pada pengembangan watak, karakter, sikap, dan potensi afektif lainnya.

Djamarah dan Zain (dalam M. A. Lubis) turut mengemukakan sejumlah karakteristik yang melekat pada PPKn, yakni:⁷⁶

- a. PPKn berorientasi untuk melatih siswa menyelesaikan berbagai permasalahan.
- b. Proses pembelajaran dapat diimplementasikan dalam berbagai latar atau situasi yang berbeda.
- c. Bertujuan untuk membentuk siswa menjadi pelajar yang mampu belajar secara mandiri.
- d. Materi ajar selalu dihubungkan dengan pengalaman dan konteks aktual dalam kehidupan siswa.
- e. Memotivasi siswa agar mampu merencanakan serta melaksanakan kegiatan atau kajian yang bersifat ilmiah.

Selain itu, PPKn memiliki karakteristik materi utama sebagai berikut:⁷⁷

- a. Fokus utamanya adalah membentuk karakter siswa agar menjadi manusia Indonesia seutuhnya dengan berpedoman pada nilai-nilai luhur Pancasila.
- b. Materinya mencakup pemahaman mendalam mengenai Pancasila sebagai dasar negara, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).
- c. Bertujuan membangun karakter yang kuat, bermartabat, berakhlak mulia, dan sekaligus meningkatkan sikap nasionalisme siswa.

⁷⁶ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2020).

⁷⁷ Sedya Santosa dan Zaenuri, "Analisis Materi Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKn) di SD/MI," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 3 (2022): 1495–1504.

- d. Meliputi pengembangan tiga aspek penting dalam berbangsa dan bernegara: pengetahuan (*civic knowledge*), keterampilan (*civic skill*) dan sikap (*civic disposition*).

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa PPKn memiliki karakteristik melatih siswa dalam menyelesaikan masalah, membentuk siswa agar bisa belajar secara mandiri, dan materi yang diajarkan selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Karakteristik materi pada mata pelajaran ini adalah berkaitan dengan pemahaman tentang Pancasila dan UUD 1945 sebagai dasar negara, serta berfokus pada aspek pengetahuan (*civic knowledge*), keterampilan (*civic skill*) dan sikap (*civic disposition*). Berikut ini adalah capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C berdasarkan elemen :⁷⁸

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pancasila	Peserta didik mampu memahami dan menyajikan hubungan antarsila dalam Pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan makna nilai-nilai Pancasila sebagai pandangan hidup berbangsa dan bernegara. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Peserta didik mampu menganalisis dan menyajikan hasil analisis bentuk-bentuk sederhana norma, aturan, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat. Peserta didik mampu menganalisis secara sederhana dan menyajikan hasil analisis pelaksanaan norma, aturan, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga, dan warga sekolah. Peserta didik melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat. Peserta didik mampu mempraktikkan membuat kesepakatan dan aturan bersama serta menaatinya dalam kehidupan sehari-hari di keluarga dan di sekolah.
Bhinneka Tunggal Ika	Peserta didik mampu menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga, dan melestarikan, keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitar.
Negara Kesatuan Republik Indonesia	Peserta didik mampu mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, provinsi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu membangun kebersamaan, persatuan, dan

⁷⁸ Ekatannia Tresnasari, "Pendidikan Pancasila Fase:C," diakses 3 Desember 2025, belajar.id <https://share.google/GXIIIf0FgzjuQhq8Ho>.

Elemen	Capaian Pembelajaran
	berkontribusi menciptakan kenyamanan di sekolah dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan tabel 2.1 pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 5 membahas tentang elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan materi mengenal karakteristik wilayah dalam konteks kabupaten/kota, provinsi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Materi ini bertujuan agar siswa mengetahui karakteristik wilayah di Indonesia yang berbeda-beda yaitu wilayah daratan dan perairan, serta menjadi ciri khas wilayah tersebut. Hal ini sesuai dengan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C (kelas 5) sebagai berikut:

Tabel 2.2 Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

No	Tujuan Pembelajaran
1.	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian berbagai jenis bentang alam daratan dan perairan di Indonesia sebagai wujud sikap mandiri dengan tepat.
2.	Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai jenis bentang alam daratan dan perairan di Indonesia sebagai wujud beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan tepat.
3.	Peserta didik mampu mengklasifikasikan masing-masing karakteristik bentang alam yang ada di Indonesia dan pemanfaatannya bagi kehidupan masyarakat ditingkat kabupaten/kota sebagai wujud bernalar kritis dengan tepat.

(Sumber: Diadaptasi dari bahan ajar yang digunakan siswa dalam pembelajaran)

4. Landasan Pendidikan Pancasila

Dalam konteks kehidupan nasional, pemahaman dan pengamalan Pancasila secara mendalam adalah hal yang esensial. Sangat penting bagi kita untuk mengetahui dan menerapkan landasan dasar ideologi ini di segala aspek kehidupan.⁷⁹

a. Landasan Historis

Landasan ini merujuk pada fakta dan rangkaian sejarah yang menjadi dasar perumusan Pancasila sebagai fondasi negara Indonesia. Sejarah ini sangat luas, dimulai dari masa pra-sejarah hingga puncak kejayaan nasional. Landasan historis meliputi seluruh perjuangan bangsa, mulai dari perlawanan terhadap penjajahan, Proklamasi

⁷⁹ Mumtaz Nawwaf Firdaus dkk., *Dasar-Dasar Pendidikan Pancasila* (Bandung: Widina Media Utama, 2024), 8–20.

Kemerdekaan, hingga upaya mempertahankan dan mengisi kemerdekaan.

b. Landasan Kultural

Pancasila dikembangkan berdasarkan nilai-nilai luhur yang telah disepakati dan dianut oleh bangsa Indonesia untuk diterapkan dalam kehidupan bernegara. Pancasila mencerminkan budaya bangsa yang wajib dilestarikan dari generasi ke generasi. Secara kultural, unsur-unsur Pancasila berakar pada adat istiadat, bahasa, seni, kepercayaan, agama, dan kebudayaan Indonesia secara umum. Pendidikan Pancasila berfungsi untuk melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai kultural ini.

c. Landasan Yuridis (Hukum)

Landasan ini berkaitan dengan aturan perundang-undangan yang menjadi dasar pelaksanaan Pendidikan Pancasila di Indonesia. Secara konstitusional, Pancasila menjadi dasar negara sejak tercantum dalam Pembukaan UUD 1945. Secara hierarkis, dasar hukum pelaksanaan Pendidikan Pancasila dapat ditelusuri dari UUD 1945, Ketetapan MPR, Undang-Undang, Peraturan Pemerintah, hingga Keputusan Menteri dan Dirjen.

d. Landasan Filosofis

Landasan filosofis adalah penerapan dari filsafat Pancasila yang menjadi jiwa dan pedoman hidup berbangsa. Pancasila sebagai filsafat negara menjadi dasar bagi seluruh tindakan penyelenggara negara dan harus meresapi jiwa setiap perundang-undangan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

F. Karakteristik Siswa Kelas V

Karakteristik diartikan sebagai ciri khas individu yang terlihat dari tingkah laku, cara belajar, dan kepribadian mereka. Menurut Widiyani, et al., karakteristik siswa mencakup kualitas unik seperti minat, bakat, gaya belajar, dan kemampuan berpikir. Mengingat setiap siswa memiliki keragaman karakteristik, penting bagi guru maupun sesama siswa untuk memahami dan mengenali perbedaan ini. Keragaman ini bukanlah

penghalang, melainkan keunikan yang dapat menumbuhkan kerja sama dan mempermudah proses belajar bersama.⁸⁰

Menurut teori Piaget dalam Isrok'atun dijelaskan tahap-tahap perkembangan mental manusia sebagai berikut:⁸¹

1. Tahap Sensori Motor

Tahap Sensori Motor (Usia 0–2 Tahun): Ini adalah tahap awal perkembangan mental, di mana anak belajar melalui gerakan dan sentuhan (pengalaman sensori). Anak berusaha menyelaraskan pikiran dan gerak fisik. Menjelang akhir tahap ini, anak mulai mencoba mengaitkan simbol dengan benda aslinya, dan akhirnya mampu memanipulasi benda konkret secara langsung.

2. Tahap Pra-Operasional

Tahap Pra-Operasional (Usia 2–7 Tahun): Tahap ini berfokus pada pengorganisasian operasi konkret, ditandai dengan pemikiran prakonseptual dan intuitif. Anak mulai menggunakan representasi dalam bentuk bahasa, gambar, dan permainan imajinatif. Mereka cenderung beranggapan bahwa pengalaman mereka sama dengan pengalaman anak lain, belum dapat membedakan fakta dan fantasi, dan menganggap perbedaan bentuk berarti perbedaan benda. Meskipun demikian, mereka sudah mampu memanipulasi dan membilang benda konkret.

3. Tahap Operasi Konkret

Tahap Operasi Konkret (Usia 7–11/12 Tahun): Tahap ini umumnya dialami oleh anak usia Sekolah Dasar (SD). Guru perlu memahami bahwa pada tahap ini, siswa berpikir dan bertindak berdasarkan fenomena yang bersifat konkret dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, topik pembelajaran harus relevan dengan peristiwa sehari-hari siswa agar mereka dapat memahami pelajaran dengan baik, sering kali dengan bantuan benda-benda konkret.

⁸⁰ Erdea Widiyani dkk., “Karakteristik Karakter Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)* 5, no. 1 (2024): 51–59.

⁸¹ Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), 6–9.

4. Tahap Operasional Formal

Tahap Operasional Formal (Usia 11 Tahun ke Atas): Ini adalah tahap perkembangan intelektual terakhir, biasanya dialami oleh siswa SMP, SMA, dan mahasiswa. Siswa pada tahap ini memiliki karakteristik yang berbeda dari siswa SD karena mereka mampu berpikir secara formal (abstrak) dan tidak lagi memerlukan bantuan benda konkret untuk memahami pelajaran. Pemahaman terhadap karakteristik ini penting sebagai dasar pengembangan kegiatan pembelajaran di tingkat menengah ke atas.

Siswa kelas V menurut teori Piaget dalam Anitah dkk, menjelaskan bahwa karakteristik siswa kelas V sekolah dasar (usia 10-12 tahun) dicirikan oleh tahap operasional konkret. Ini berarti kemampuan kognitif mereka telah berkembang cukup matang untuk melakukan pemikiran ilmiah. Siswa pada tahap ini mahir dalam mengklasifikasi, menarik inferensi, menafsirkan informasi, dan mengembangkan konsep secara fundamental. Perkembangan ini juga mendorong mereka untuk berani berargumentasi dan bertanya, menunjukkan peningkatan rasa ingin tahu serta pengembangan kejujuran interpersonal dan intrapersonal.⁸²

Siswa kelas V secara fisik menunjukkan perkembangan yang matang, ditandai dengan penguatan otot tangan dan lengan, meningkatnya kesadaran akan tubuh, dan koordinasi gerak yang baik. Hal ini membuat mereka tertarik pada olahraga dan pertandingan yang melibatkan gerakan kompleks. Dari sisi sosial dan emosional, mereka mulai mengembangkan harga diri dan belajar mengatur emosi serta berempati secara sadar. Sementara itu, karakter dan perilaku mereka umumnya ditandai dengan kemudahan menyesuaikan diri, kreativitas, dan motivasi tinggi. Secara psikologis, siswa di usia ini cenderung memiliki keberanian mengambil risiko dan kreativitas yang kuat, meskipun terdapat perbedaan individual,

⁸² Sri Anitah W dan kawan kawan, *Strategi Pembelajaran di SD*, Edisi Kesatu (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka., 2021).

seperti adanya siswa yang pemalu berlawanan dengan siswa yang memiliki kepercayaan diri yang besar.⁸³

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik adalah ciri khas yang dimiliki individu sehingga membedakannya dengan individu lain, ciri khas ini dapat dilihat dari tingkah laku dan cara belajar siswa. Karakteristik siswa kelas V adalah siswa kelas V sudah memiliki pemikiran yang konkret yaitu sudah mampu mengklasifikasi, dan menarik kesimpulan dari informasi yang didapat. Pada tahap operasi konkret siswa juga berpikir dengan menggunakan benda-benda konkret untuk memahami pelajaran. Selain itu siswa kelas V senang melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan, mereka juga sudah bisa mengatur emosi dan bekerja sama dengan teman-teman. Sehingga belajar dengan metode permainan dapat menambah semangat belajar mereka. Dengan mengetahui karakteristik siswa, guru dapat menggunakan metode maupun strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

⁸³ Hascita Istiqomah dan Suyadi Suyadi, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (studi Kasus Di Sd Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta)," *el-Midad: Jurnal PGMI* 11, no. 2 (31 Desember 2019): 155–168., doi:<https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>.