

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Pengembangan

##### 1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.<sup>14</sup>

Menurut pernyataan *Borg and Gall* juga mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang dipakai dengan beberapa proses untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Ditegaskan kembali dengan pendapat Sudaryono yang menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang bertujuan untuk menghasilkan produk serta menguji efektivitas produk yang dikembangkan. Sedangkan menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Fayrus Abadi Slamet, Model Penelitian Pengembangan, Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang (2022).

<sup>15</sup> Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2023).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifannya. Penelitian *Research and Development* melibatkan serangkaian langkah yang sistematis, mulai dari pengumpulan informasi, pengembangan produk, hingga revisi berdasarkan hasil uji coba, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak dan efektif digunakan.

## 2. Model Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan terdiri atas beberapa model dan tahapan. Beberapa model yang sering digunakan antara lain model Borg and Gall, ADDIE, 4D. Di Indonesia sendiri, model yang banyak diterapkan adalah model Sugiyono dan Sukmadinata. Secara garis besar, setiap model penelitian dan pengembangan memiliki langkah-langkah hampir sama, yaitu meliputi identifikasi potensi dan masalah, perencanaan serta pengembangan produk, pengujian produk, dan revisi berdasarkan hasil uji coba.<sup>16</sup> Tahapan-tahapan tersebut menjadi dasar dalam pelaksanaan berbagai model penelitian dan pengembangan. Berikut ini beberapa model tahapan penelitian pengembangan :

### a. Model Borg and Gall

Menurut Borg and Gall terdapat langkah umum yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk. Beberapa prosedur penelitian pengembangan yakni “*research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field*

---

<sup>16</sup> Marinus Waruwu, “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024).

*testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation*”Metode pengembangan model Borg and Gall terdiri dari 10 langkah pengembangan<sup>17</sup> yakni:

1) *Research and information Collecting*

Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data awal untuk kaji pustaka, pengamatan kelas, identifikasi permasalahan dan merangkum permasalahan.

2) *Planning*

Planning yakni melakukan perencanaan yaitu identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, dan uji ahli atau uji coba skala kecil.

3) *Develop Preliminary Form of Product*

Mengembangkan jenis atau bentuk produk awal meliputi penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku petunjuk dan perangkat evaluasi.

4) *Preliminary Field Testing*

Melakukan uji coba tahap awal, dilakukan terhadap 1-3 sekolah menggunakan 6-12 subjek. Pengumpulan informasi/data dengan menggunakan observasi, wawancara dan kuesioner, dan dilanjutkan analisis data.

5) *Main Product Revision*

Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan input dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal.

---

<sup>17</sup> Fairuz Abadi Slamet, M.Pd, Model Penelitian Pengembangan, Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang,( 2022), hal 9-11.

6) *Main Field Testing*

Melakukan uji coba lapangan utama dilakukan terhadap 5-15 sekolah, dengan 30-100 subjek.

7) *Operational Product Revision*

Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan input dan saran-saran hasil uji lapangan utama.

8) *Operational Field Testing*

Melakukan uji lapangan operasional (dilakukan terhadap 10-30 sekolah melibatkan 40-200 subjek), data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan kuesioner.

9) *Final Product Revision*

Melakukan perbaikan terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan. *Dissemination and Implementation* Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk melalui pertemuan dan jurnal ilmiah, bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi produk untuk komersial, dan memantau distribusi dan kontrol kualitas.

b. Model ADDIE

Model ADDIE adalah salah satu model yang digunakan untuk merancang pembelajaran secara sistematis. Menurut Rimiszowski pada tahap perancangan dan pengembangan materi pembelajaran, pendekatan yang sistematis ini sudah banyak diterapkan dalam berbagai metode, seperti dalam pembuatan teks pembelajaran, materi audio visual dan juga materi

pembelajaran berbasis komputer<sup>18</sup>. Model ADDIE terdiri atas lima langkah yaitu :

1) *Analyze*

Pada tahap *Analyze* meliputi kegiatan sebagai berikut : Melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, Melakukan analisis karakter peserta didik tentang kapasitas belajarnya, kemampuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait, Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

2) *Design*

Pada tahap *design* ini pengembangan mulai merancang pengalaman belajar berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. *Design* mencakup pembuatan rencana pembelajaran, pemilihan metode pengajaran, dan pengembangan materi ajar. *Design* juga mencakup pengembangan materi yang menarik dan relevan. Materi yang dirancang harus sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan dapat memfasilitasi pencapaian tujuan.

3) *Development*

Pada tahap *Development* adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan prototype produk pengembangan. Kegiatan tahap *Development* antara lain: Pencarian dan pengumpulan segala sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk mengembangkan materi, Pembuatan bagan dan tabel-

---

<sup>18</sup> Fairuz Abadi Slamet, M.Pd, Metode Penelitian Pengembangan, Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, (2022), hal 25-29.

tabel pendukung, Pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan layout, Penyusunan instrumen evaluasi.

4) *Implementation*

Kegiatan keempat adalah implementasi. hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Produk pengembangan perlu di uji cobakan secara langsung di lapangan untuk memperoleh gambaran tentang keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran.

5) *Evaluation*

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif Dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi. Evaluasi sumatif Dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

c. Model 4D

Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-D. Alur kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat digambarkan sebagai berikut:

1) *Define*

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menerapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain tahap ini sering

dinamakan analisis kebutuhan. Berikut beberapa tahap-tahap *Define* sebagai berikut : *Front and Analysis* Pada tahap ini guru melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. *Learner Analysis* Pada tahap ini dipelajari karakteristik peserta didik misalnya kemampuan, motivasi belajar, latar belakang. *Task Analysis* Guru menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal. *Concept Analysis* Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional. *Specifying Instructional Objectives* Menulis tujuan pembelajaran, perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar.

## 2) *Design*

Tahap perancangan yakni untuk merancang perangkat pembelajaran. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: *Constructing criterion Referenced Test* Penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa, kemudian disusun kisi-kisi tes hasil belajar. *Media Selection* Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Serta pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada pembelajaran di kelas. *Format Selection* Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran,

pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran dan sumber belajar. *Initial Design* Rancangan awal yakni rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum berbagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur seperti membaca teks, wawancara, dan praktek kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktek mengajar.

### 3) *Develop*

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu *Expert Appraisal* Tahap ini merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. *Developmental Testing* Tahap ini merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran penggunaan model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk.

### 4) *Disseminate*

Tahap *Disseminate* terdiri dari tiga kegiatan yaitu : *Validation testing* Produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. *Diffusion and Adoption* Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan model pembelajaran. *Dissemination* Tahap ini dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik.

pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respon, umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan.<sup>19</sup>

Berdasarkan uraian berbagai model penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa setiap model memiliki tujuan yang sama, yaitu menghasilkan produk pembelajaran yang efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Perbedaan diantara model-model tersebut terletak pada jumlah tahapan dan fokus kegiatan pada tiap tahapnya.

## **B. Media Pembelajaran**

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

Azhar Arsyad mengemukakan bahwa media dalam bahasa Latin adalah “medius” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Media adalah komponen sumber belajar siswa yang merangsang siswa untuk belajar. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan instruksional atau mengandung maksud pengajaran.<sup>20</sup> Sanjaya berpendapat bahwa kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan jamak dari kata medium yang memiliki arti sebagai suatu pengantar atau perantara. Sedangkan Makruf dalam bahasa Arab, kata media berasal dari kata “Wassil” persamaan dari kata al washth yang mempunyai arti tengah atau “Wasilah” yang memiliki arti mengantarkan dua sisi tersebut. Dengan kata lain kata tengah karena posisinya ada ditengah sebagai pengantar dan penghubung yang berfungsi sebagai penghubung atau pengantar dan juga penyalur dari satu sisi ke sisi lainnya.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Fayruz Abadi Slamet, M.Pd. Model penelitian Pengembangan, Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, (2022), hal 18-25.

<sup>20</sup> Azhari. *Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah*. Jurnal Ilmiah. vol 16, No. 1, 43-60 (2015).

<sup>21</sup> Feriska Akhlakul Zahwa dan Imam Syafi'i, “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022).

Arif Sadirman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Gagne menyatakan bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.<sup>22</sup> Sementara itu menurut Oemar Hamalik menyatakan bahwa media pendidikan adalah alat, teknik, dan metode yang digunakan dalam rangka untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.<sup>23</sup> Sedangkan menurut Purwaningrum dan Iftah menjelaskan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari guru kepada siswa agar dapat merangsang siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam proses pembelajaran.<sup>24</sup>

Berdasarkan berbagai pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan informasi dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian serta minat belajar siswa. Media berperan sebagai penghubung antara sumber pesan dan penerima pesan agar

---

<sup>22</sup> Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit, (2022).

<sup>23</sup> Sri Lestari, *Developing Instructional Media For Student At Elementary Schools*, (2023).

<sup>24</sup> Septiana Purwaningrum dan Siti Nunik Khoirul Iftah, “ Penggunaan Media Advanced Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama.” *Alimana: Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 2, no 01 (2023) : 01-22.

proses komunikasi dalam pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan demikian media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai komponen penting dalam menciptakan proses belajar yang interaktif, menarik dan bermakna.

## **2. Kelayakan Media Pembelajaran**

Dalam pengembangan media pembelajaran, Kualitas media yang dihasilkan perlu diuji terlebih dahulu sebelum digunakan dalam media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta mampu mendukung proses belajar secara efektif. Kelayakan media pembelajaran umumnya dinilai melalui beberapa aspek penting, seperti tampilan media, desain dan fungsi media, serta kepraktisan penggunaan media. Aspek tampilan berkaitan dengan kesesuaian desain visual, warna, dan tata letak media agar menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sementara itu, aspek desain dan fungsi media berkaitan dengan ketepatan pemilihan bahan, kejelasan penyajian informasi, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, aspek kepraktisan juga perlu diperhatikan agar media mudah digunakan, memiliki panduan penggunaan yang jelas, serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan hal tersebut, media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar juga perlu memenuhi beberapa kriteria kelayakan. Desain visual media sebaiknya mampu menarik perhatian pengguna sekaligus membantu mempermudah pemahaman terhadap materi yang disajikan. Selain itu, kemudahan penggunaan menjadi salah satu aspek penting agar media dapat

dimanfaatkan secara optimal oleh peserta didik. Daya tarik media juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan pengguna selama proses pembelajaran. Di samping itu, pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran perlu diperhatikan agar media dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat seperti smartphone, komputer, maupun tablet. Media juga diharapkan memiliki sistem yang stabil serta dapat digunakan secara daring tanpa kendala teknis yang berarti, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar.<sup>25</sup>

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai berbagai aspek yang berkaitan dengan kualitas tampilan, desain, fungsi, serta kepraktisan media yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, penilaian kelayakan media difokuskan pada beberapa indikator utama, yaitu kesesuaian tampilan media, ketepatan desain dan fungsi media, serta keterbacaan dan kepraktisan penggunaan media. Indikator tersebut kemudian dijabarkan ke dalam beberapa butir penilaian seperti kesesuaian warna dan desain board game dengan karakteristik peserta didik, kesesuaian tata letak komponen permainan, kejelasan aturan permainan, kelengkapan panduan penggunaan, serta kemudahan peserta didik dalam memahami cara bermain. Indikator-indikator tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam penyusunan instrumen penilaian ahli media. Kelayakan media adalah serangkaian penelitian yang dilakukan secara mendalam untuk menentukan apakah media yang dijalankan atau digunakan ini memberikan manfaat yang baik pada pembelajaran. Menurut Winarno menjelaskan beberapa aspek dalam mengevaluasi kelayakan sebuah multimedia adalah sebagai berikut :

---

<sup>25</sup> Muh Rijalul Akbar dkk., “Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif Dalam Pemanfaatannya Pada Pembelajaran Yang Berintegrasi Pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner Bima),” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 4 (2024): 1405–17, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.781>.

a. *Subject Matter*

Merupakan aspek yang menekankan kepada kesesuaian pengembangan materi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

b. *Auxiliary Information*

Merupakan aspek yang berisi informasi tambahan yang tidak terkait langsung dengan materi pembelajaran.

c. *Affective Considerations*

Merupakan aspek yang meninjau kepada pengembangan produk yang dapat memotivasi siswa.

d. *Interface*

Merupakan aspek tampilan yang berisi penentuan teks, animasi, video, audio, grafis.

e. *Navigation*

Merupakan aspek yang menekankan kepada kemudahan siswa dalam mengakses media.

f. *Pedagogy*

Merupakan hal-hal yang berhubungan dengan interaktivitas, kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, inovatif dan tingkat penguasaan materi.

g. *Robustness*

Merupakan aspek ketahanan dari sebuah produk.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Abdullah Winarno, dkk, Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran Panduan Lengkap Untuk Para Pendidik dan Praktisi Pendidikan, Jakarta, Genius Prima Media, 2009.

### 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ramli berpendapat ada lima jenis klasifikasi media pembelajaran. Yang pertama adalah media yang tidak mempunyai proyeksi dua dimensi, seperti gambar, bagan, grafik poster, dan peta dasar. Jenis kedua adalah media yang tidak melibatkan proyeksi tiga dimensi seperti benda nyata, model, dan boneka. Jenis ketiga ada media audio seperti radio. Jenis keempat adalah media yang melibatkan proyeksi, seperti film, slide, dan overhead proyektor. Sedangkan jenis yang kelima yakni Televisi dan perekam video.

Sedangkan Rudy Bretz membandingkan media pembelajaran menjadi delapan klasifikasi berbeda, antara lain media audio visual video, media audiovisual statis, media audio semi video, media audio visual video, media visual statis, media semi video, media audio, dan media cetak.<sup>27</sup> Setyosari dan Sihkabudden berpendapat bahwa ada lima kategori media pembelajaran yakni berdasarkan ciri fisik, berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, berdasarkan persepsi indera, berdasarkan penggunaannya, dan berdasarkan hirarki pemanfaatannya. Adapun beberapa jenis jenis media yang sering digunakan sebagai berikut :

#### a. Media Visual

Secara garis besar, unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Sedangkan media visual dikelompokkan menjadi 2 yakni Media Visual Non Proyeksi dan Media Visual Proyeksi.

Adapun media visual non proyeksi terdiri dari Benda Realita (Benda nyata),

---

<sup>27</sup> Frida Septy Haptanti dkk., "Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia," *JoLLA Journal of Language Literature and Arts* 4, no. 9 (2024): 972–80.

Model dan Prototipe, Media Cetak dan Media Grafis. Sedangkan media visual proyeksi yakni berfungsi untuk menampilkan objek atau ilustrasi pada layar proyeksi atau layar monitor dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga mudah dilihat dan diamati oleh seluruh peserta didik dalam satu kegiatan pembelajaran. Media visual proyeksi dapat dibuat dari kreasi hasil pemotretan menggunakan kamera dan hasil kreasi tanpa kamera melainkan menggunakan program aplikasi yang tersedia dalam berbagai macam seperti Powerpoint, Canva, AutiCard dan lain sebagainya.

b. Media Audio

Media audio media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengar saja. Media audio digunakan dalam pengembangan keterampilan-keterampilan mendengarkan untuk pesan-pesan lisan. Media audio memiliki jenis dan bentuk yang bervariasi diantaranya adalah radio, piring hitam, pita kaset suara.

c. Media Audio-Visual

Media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan informasi. Contohnya yakni Ruang guru, Kahoot, dan film edukasi seperti laskar pelangi.

d. Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan dua kata “multi” dan “media”. Multi berarti banyak sedangkan media dalam bentuk jamaknya menjadi medium. Menurut Heinich menyatakan bahwa multi media merupakan penggabungan atau pengintergrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks,

grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi dalam sistem komputer.<sup>28</sup>

Berdasarkan pendapat di atas media pembelajaran memiliki beragam klasifikasi menurut para ahli, namun secara umum dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi empat kelompok utama, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Keempat jenis media tersebut berperan penting dalam membantu proses penyampaian pesan pembelajaran agar lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

#### **4. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Wahid dalam segi sejarah terdapat dua fungsi media pembelajaran. Yang pertama yakni berfungsi untuk alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media maka penjelasan guru akan bersifat sangat abstrak. Sedangkan fungsi yang kedua yakni media pembelajaran dari segi sejarah perkembangannya yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut dan demikian merupakan sumber belajar yang penting. Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pengajaran khususnya media visual<sup>29</sup> antara lain :

##### **a. Fungsi Atensi**

Fungsi atensi yakni untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

---

<sup>28</sup> Anang Silahuddin, "Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA AL-Huda Karang Melati," *Volume*, t.t.

<sup>29</sup> Amelia Putri Wulandari dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif yakni media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif yakni fungsi yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris yakni media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Adapun fungsi mendasar media pembelajaran menurut Wina Sanjaya dan Rizqi sebagai berikut<sup>30</sup> :

a. Fungsi Komunikatif

Fungsi komunikatif yakni penyampaian dan penerima pesan dapat berkomunikasi lebih mudah dengan media pembelajaran.

b. Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi yakni siswa lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran tidak hanya menggabungkan elemen artistik, tetapi juga

---

<sup>30</sup> Putri Zaharah dkk., "How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 3, no. 2 (2024): 41–51.

membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa, sehingga meningkatkan semangat belajar.

c. Fungsi Signifikan

Fungsi signifikan yakni siswa dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan informasi sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan penggunaan media dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan siswa.

d. Fungsi Perbandingan Persepsi

Fungsi ini yakni dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan setiap siswa memiliki pandangan yang sama tentang informasi yang diberikan.

e. Fungsi Individualitas

Fungsi individualitas yakni media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan semua orang dengan minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Secara historis media berfungsi sebagai alat bantu yang memperjelas penyampaian materi serta sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa. Selain itu, media juga memiliki berbagai fungsi khusus seperti menarik perhatian, menumbuhkan minat belajar, membantu pemahaman dan daya ingat, serta mendukung siswa yang kesulitan memahami teks. Dengan demikian media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk meningkatkan efektivitas, kualitas dan hasil proses pembelajaran.

## 5. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely menyatakan bahwa terdapat tiga karakteristik media yang menjelaskan penggunaan media dan berbagai fungsi yang dapat dilakukannya, yang mungkin sulit atau kurang efisien dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran.<sup>31</sup>

### a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menunjukkan bahwa media mampu merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali peristiwa atau objek. Contohnya foto, video, dan rekaman audio dapat diatur dan diakses kapan saja. Karakteristik ini sangat penting bagi guru, karena mereka dapat menggunakan rekaman tersebut berulang kali tanpa batasan waktu, sehingga meningkatkan efektivitas pengajaran. Media berfungsi sebagai sumber daya yang mendukung proses belajar mengajar dengan lebih baik.

### b. Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Pada ciri ini, berarti media memiliki kemampuan untuk mengubah cara kita melihat suatu kejadian atau objek. Misalnya peristiwa yang biasanya berlangsung sehari-hari bisa ditampilkan kepada siswa dalam waktu singkat, seperti dua atau tiga menit. Dengan menggunakan teknik time-lapse recording. Contohnya kita bisa mempercepat proses larva berubah menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dengan teknik ini.

### c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Merujuk pada kemampuan media untuk menyampaikan suatu objek atau peristiwa ke banyak siswa sekaligus. Dengan cara ini kejadian yang sama

---

<sup>31</sup> Suyanto, "Pengertian Media Pembelajaran Multimedia," Malang (2004), 31

dapat disajikan kepada kelompok besar siswa. sehingga mereka semua mendapatkan pengalaman yang serupa mengenai peristiwa tersebut. Contohnya saat seorang guru menunjukkan video tentang erupsi gunung berapi kepada seluruh kelas, semua siswa bisa melihat dan merasakan pengalaman yang sama meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda.

Ciri Ciri ini sangat penting dalam pendidikan karena membantu memastikan bahwa semua siswa memiliki pemahaman yang seragam tentang suatu topik. Sehingga memperkaya proses belajar mereka. Dengan cara ini, pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan menarik, karena siswa dapat mendiskusikan apa yang mereka lihat atau alami bersama-sama.

### **C. Media *Brain Blocks***

Media *Brain Blocks* merupakan salah satu media pembelajaran inovatif menggabungkan permainan edukatif dengan kegiatan belajar yang menyenangkan. Melalui media ini siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga dilatih dalam aspek motorik dan konsentrasi.

#### **1. Pengertian Media *Brain Blocks***

Media pembelajaran *Brain Blocks* merupakan media yang dimodifikasi dari permainan jenga. Jenga adalah permainan yang terdiri dari balok-balok kayu yang disusun menjadi menara. Jenga adalah permainan yang dirancang untuk melatih keterampilan mental dan fisik. Nama “jenga” berasal dari bahasa Awahili yang berarti “membangun”. Permainan berbahan kayu ini diciptakan oleh Leslie Scott, yang terinspirasi dari permainan balok kayu yang sering dimainkan keluarganya di Ghana pada tahun 1970-an. Permainan balok kayu ini berawal dari kebiasaan keluarga Leslie Scott yang sering merangkai balok kayu untuk anak-

anak. Mereka mendapatkan balok-balok tersebut dari sebuah pengrajin kayu di Takoradi, Ghana. Karena sering memainkannya, Leslie Scott terinspirasi untuk memperkenalkan permainan ini ke masyarakat luas. Ia menamainya Jenga dan pertama kali dimainkan di Afrika sebelum akhirnya diperkenalkan ke dunia pada tahun 1983.<sup>32</sup> Sejak saat itu, permainan ini berkembang menjadi salah satu permainan yang populer di berbagai budaya dan generasi. Dalam permainan ini, dua atau lebih pemain bergiliran mengambil balok dari menara, dan pemain pertama yang menjatuhkan menara atau membuat balok lainya jatuh akan kalah.<sup>33</sup>

Jenga adalah permainan yang menguji keterampilan dan konsentrasi. Setiap pemain harus dengan hati-hati memilih dan mengeluarkan balok dari menara, yang mengajarkan mereka untuk mengontrol gerakan tangan dan meningkatkan fokus. Permainan ini melibatkan elemen strategi, dimana pemain harus mempertimbangkan balok mana yang harus diambil untuk menjaga kestabilan menara. Selain itu jenga dapat dimainkan dengan variasi aturan, seperti memberikan waktu terbatas untuk setiap pemain atau menambahkan tantangan ekstra yang membuat permainan lebih menarik. Permainan jenga dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif dan kreatif untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang efektif dan menyenangkan.

Selama permainan, siswa dapat saling membantu atau berkompetisi untuk menjaga kestabilan menara jenga. Suasana menjadi lebih seru karena setiap siswa ikut serta menjaga keseimbangan menara sekaligus menyelesaikan tugas pada setiap balok. Selain membantu siswa memahami materi secara berbeda,

---

<sup>32</sup> Dikutip dari buku *About Jenga: The Remarkable Business Of Creating a Game*, Leslie Scott, 2009

<sup>33</sup> Nur Aida Fitriyah dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan Jenga Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 13, no. 02 (2024): 157–64.

permainan ini juga memperkuat keterampilan komunikasi dan kerja sama mereka keberhasilan permainan bergantung pada interaksi dan koordinasi antar pemain.<sup>34</sup> Secara keseluruhan, jenga tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan keterampilan fisik dan mental para pemain, menjadikannya alat yang efektif dalam berbagai konteks, baik untuk bermain santai maupun dalam pembelajaran.<sup>35</sup>

Pengembangan permainan Jenga ini dimaksudkan untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menarik. Dengan mengintegrasikan elemen permainan, siswa diharapkan dapat lebih aktif terlibat dalam belajar, sehingga informasi tentang Pancasila dapat lebih mudah dicerna. Melalui interaksi yang menyenangkan, siswa dapat berlatih secara langsung, baik dalam konteks individu maupun kelompok, yang dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam memahami Pancasila. Permainan ini juga memberikan kesempatan untuk memperkuat konsentrasi dan komunikasi antar siswa. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.<sup>36</sup>

Untuk menambahkan elemen pembelajaran, peneliti memodifikasi permainan jenga dengan menyertakan tiga item tambahan yaitu kartu pertanyaan (*Flashcard*) terkait materi pelajaran. Penambahan kartu (*Flashcard*) ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi dan merangsang daya ingat

---

<sup>34</sup> A Nuril Khoridah dkk., *Permainan Jenga Tematik sebagai Media Unik pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 untuk Siswa Kelas V*, t.t.

<sup>35</sup> Rosalita Anggi Suryanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Jenga Berbantuan Set Soal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Penguasaan Materi Fisika Peserta Didik SMA Kelas X " Yogyakarta, 02 Januari 2020.

<sup>36</sup> Cahyani and Rachmadyanti, "Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas IV Sd." PGSD. Volume 08 Nomor 02 Tahun 2020, 302 - 312

mereka. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menguasai teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata.

## 2. Kartu Pertanyaan (*FlashCard*)

Kartu Pertanyaan adalah kumpulan kartu yang berisi berbagai pertanyaan yang disiapkan untuk kegiatan pembelajaran. Setiap kartu biasanya memiliki satu pertanyaan yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari.<sup>37</sup> Tujuan dari penggunaan kartu ini adalah untuk mendorong siswa berpikir kritis, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menemukan jawaban atau. Kartu ini dapat digunakan dalam pembelajaran individu maupun kelompok, serta dalam diskusi atau aktivitas kuis interaktif. Kartu pertanyaan berisikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang dipelajari.

Berikut adalah keuntungan dari *FlashCard* dengan “Permainan *Brain Blocks*” dalam pembelajaran Pancasila.

### a. Lebih Interaktif dan Menyenangkan

Membuat proses belajar lebih aktif dan seru. Siswa tidak hanya mendengarkan teori, tetapi juga ikut terlibat dalam kegiatan menarik, seperti menarik balok Jenga dan menyelesaikan soal.

### b. Meningkatkan Kerja sama dan Kompetensi Positif

Mendorong kerja sama, ketika bermain dalam kelompok, dimana peserta saling membantu memahami materi dan menyelesaikan pertanyaan. Serta menumbuhkan semangat bersaing secara sehat, dimana setiap orang atau tim

---

<sup>37</sup> N H ms and H Hatuti, “Pengganaan Qestion Card Media Pembelajaran Sejarah Kelas X 2 IPS di SMA Pertiwi I Padang, “ Jurnal Pendidikan Tambusai 7 (2023) : 16722-28

berusaha menjawab dan menyelesaikan pertanyaan dengan baik tanpa meruntuhkan menara jenga, sehingga membuat belajar lebih bersemangat.

c. Belajar Melalui Permainan

Menciptakan suasana belajar yang santai dan tidak kaku, sehingga siswa bisa belajar tanpa merasa tertekan. Dan mendorong pembelajaran yang alami, karena bermain bisa memancing rasa penasaran dan mengurangi stres, terutama pada topik pancasila.

d. Meningkatkan Daya Ingat

Menggabungkan teori dan praktik dari buku pengetahuan dari kartu, Setelah mempelajari teori maka langsung mempraktekkan dalam tantangan, sehingga konsepnya lebih mudah dipahami.<sup>38</sup>

### 3. Cara Bermain Media *Brain Blocks*

Terdapat beberapa peraturan permainan yang harus dipatuhi pemain. Berikut langkah-langkah dalam memainkan jenga menurut Michael Dorer.

- a. Untuk memahami permainan jenga, bangun sebuah susunan balok sebanyak 18 tingkat. Setiap tingkat terdiri 3 balok yang menyilang pada setiap tingkat.
- b. Pemain pertama mengambil 1 balok dari susunan, namun tidak boleh mengambil balok paling atas.
- c. Pemain hanya diperbolehkan menggunakan satu tangan. Jika balok yang disentuh sudah bergerak, pemain dilarang menyentuh balok lain. Begitu seterusnya sampai pemain berikutnya.
- d. Permainan berakhir jika susunan balok tersebut telah jatuh atau roboh.

---

<sup>38</sup> Abqariyyin, "metode pembelajaran Question Card : Menyenangkan dan Efektif dalam Meningkatkan Penguasaan Mater", Oktober (2023)

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan modifikasi cara bermain agar permainan dapat berlangsung sesuai dengan tujuan. Cara bermain alat permainan *Brain Blocks* setelah dimodifikasi adalah sebagai berikut.

- a. Permainan *Brain Blocks* terdiri dari 2-10 orang. Menambahkan permainan untuk anak yang tidak kebagian jengga.
- b. Salah satu pemain menyusun balok dengan warna yang acak sebanyak 18 tingkat . Setiap tingkat terdiri dari 3 balok yang menyilang.
- c. Pemain pertama mengambil balok pada susunan dan tidak boleh mengambil balok yang berada pada susunan paling atas. Setelah mengambil balok, pemain harus melaksanakan tugas yang ada di dalam kartu sesuai dengan warna balok yang diambil dengan cara mengambil kartu tersebut.
- d. Setelah melaksanakan tugas tersebut pemain harus meletakkan kembali balok yang sudah diambil ke atas susunan.

Sedangkan peraturan pemberian skor dalam permainan ini adalah sebagai berikut.

- a. Jika pemain dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka pemain akan mendapatkan 10 skor.
- b. Jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan, maka skor pemain akan dikurangi 5.
- c. Jika pemain merobohkan susunan jengga, maka skor pemain akan dikurangi 10.
- d. Pemenang adalah pemain yang skornya paling banyak diantara para pemain.

## D. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Resti Aulia dan Sontani menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa berupa kesan-kesan memberikan perubahan perilaku pasca melakukan aktivitas pembelajaran.<sup>39</sup> Menurut Wijatanti dan Widodo hasil belajar merupakan suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran dan menjadi akibat dari perubahan perilaku masing-masing siswa.<sup>40</sup> Hamalik menjelaskan bahwa hasil belajar sebagai perolehan nilai atau angka dari penilaian satu pembelajaran, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas.

Kemudian Nawawi menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran tertentu. Sependapat dengan Nawawi, Dimiyati & Mudijiono mengemukakan hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar, dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.<sup>41</sup> Sedangkan menurut Winkel mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai seseorang.<sup>42</sup>

Linda Zakiyah menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan sebuah cerminan dari proses belajar yang telah dilakukan oleh siswa. Jika hasil belajar

---

<sup>39</sup> Resti Aulia dan Uep Tatang Sontani, "Pengelolaan Kelas Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018).

<sup>40</sup> Nisa Wijayanti dan Sri Adi Widodo, "Studi Korelasi Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Selama Daring," *Journal of Instructional Mathematics* 2, no. 1 (2021): 1–9.

<sup>41</sup> Lina Novita dkk., "Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2019): 64–79.

<sup>42</sup> Suci Perwita Sari dan Sazkia Aprilia, *Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*, 1, no. 1 (2020).

yang diperoleh siswa bagus maka proses pembelajaran yang telah dilakukan dapat dikatakan berhasil, namun jika belajar yang diperoleh kurang maksimal berarti proses pembelajaran belum dapat dikatakan berhasil.<sup>43</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran, baik dalam bentuk peningkatan, pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun perilaku. Hasil belajar tidak hanya diukur melalui nilai atau skor tetapi juga tercermin dari kemampuan siswa dalam memahami, mengaplikasikan dan menampilkan perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

## **2. Jenis-Jenis Hasil Belajar**

Jenis-jenis hasil belajar menurut bloom dikelompokkan dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan juga ranah psikomotoris. Dari ketiga ranah tersebut masing-masing juga terdapat aspek-aspek yang berbeda<sup>44</sup>, seperti yang disebutkan dibawah ini :

### **a. Ranah Kognitif**

Ranah kognitif adalah aspek penting dalam pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan, penalaran, dan pikiran. Ranah kognitif terdiri dari beberapa tingkatan yakni :

---

<sup>43</sup> Linda Zakiah, "Hubungan Kecerdasan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 32, no. 1 (2020): 30–52.

<sup>44</sup> Jamilatun Nikmah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI islamiyah Sumberrejo Batanghari Lampung Timur" *Seminar Nasional Pendidikan UNJ*,2019,12.

1) Mengingat (C1)

Merupakan kemampuan dalam mengingat tentang hal-hal yang telah dipelajari.

2) Memahami (C2)

Merupakan kemampuan menangkap inti dari makna pembelajaran yang diterima.

3) Menerapkan (C3)

Merupakan kemampuan menerapkan metode yang dipelajari untuk menghadapi masalah.

4) Menganalisis (C4)

Merupakan kemampuan untuk menjelaskan secara rinci sehingga dapat mudah dipahami.

5) Mengevaluasi (C5)

Merupakan kemampuan dalam memahami konsep dan pemecahan masalah yang dihadapi.

6) Mencipta (C6)

Merupakan kemampuan membentuk suatu pola baru.

Tingkatan dalam ranah kognitif dimulai dari kemampuan mengingat pengetahuan dasar hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, menilai, dan menciptakan hal baru. Proses seperti memahami konsep, menerapkan pengetahuan pada situasi berbeda, serta memecahkan masalah menjadi bagian penting dalam pengembangan ranah ini. Dengan menguasai setiap tingkatan kognitif, siswa dapat berpikir kritis, kreatif, dan efektif dalam menjalani proses pembelajaran.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif mengacu pada aspek emosional dalam pembelajaran yang mencakup perasaan, sikap dan minat. Ranah afektif terdiri dari lima tingkatan yakni :

1) Menerima (A1)

Kemampuan tentang kepekaan terhadap sesuatu hal dan kesediaan memperhatikan.

2) Merespon (A2)

Kemampuan untuk menunjukkan partisipasi aktif dan memberikan reaksi terhadap suatu fenomena atau kegiatan.

3) Menghargai (A3)

Kemampuan mengakui, menghargai, dan juga menentukan baik dan buruk.

4) Mengorganisasikan ( A4)

Kemampuan membentuk kesatuan untuk berinteraksi dengan baik.

5) Karakterisasi menurut nilai (A5)

Kemampuan dalam menggunakan nilai, norma, sehingga menjadi pola kesatuan pribadi.

Pada tahap awal, siswa dibimbing untuk menyadari serta menanggapi berbagai rangsangan yang muncul dalam lingkungan belajar. Setelah itu, mereka mulai membangun penilaian terhadap suatu hal dan mengembangkan sikap yang sesuai dengan nilai tersebut. Pada jenjang yang lebih tinggi, siswa mampu menanamkan nilai-nilai tersebut ke dalam dirinya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, ranah afektif berperan

penting tidak hanya dalam pembentukan kepribadian siswa, tetapi juga dalam menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berhubungan dengan kemampuan fisik dan keterampilan motorik yang diperoleh siswa melalui proses belajar. Secara sederhana, ranah ini menekankan pada aspek pembelajaran yang mengembangkan kemampuan siswa dalam melakukan berbagai aktivitas fisik. Psikomotor mencakup keterampilan untuk melakukan tindakan nyata, mulai dari gerakan dasar seperti berjalan, menulis, atau menggambar, hingga gerakan yang lebih kompleks seperti menari atau berolahraga. Ranah psikomotor ini terdiri atas lima tingkatan kemampuan.

1) Meniru (P1)

Kemampuan siswa untuk meniru atau mencontoh suatu gerakan atau tindakan setelah mengamati.

2) Memanipulasi (P2)

Kemampuan melakukan suatu gerakan atau keterampilan berdasarkan petunjuk atau instruksi tanpa harus selalu melihat contoh.

3) Presisi (P3)

Kemampuan melakukan suatu keterampilan dengan ketepatan, keakuratan, dan konsisten yang tinggi. Gerakan dilakukan dengan benar tanpa bantuan atau contoh.

4) Artikulasi (P4)

Kemampuan mengkoordinasikan dan mengintegrasikan beberapa gerakan atau keterampilan secara harmonis sehingga membentuk suatu rangkaian yang efisien.

5) Naturalisasi (P5)

Kemampuan melakukan suatu keterampilan secara otomatis, spontan, dan alami tanpa berpikir lagi tentang langkah-langkahnya.

Ranah psikomotorik menggambarkan perkembangan kemampuan fisik dan keterampilan motorik siswa secara bertahap. Dimulai dari meniru gerakan orang lain, siswa kemudian belajar mengendalikan gerakannya dan mencapai kemampuan siswa untuk memberikan jawaban atau solusi yang tepat terhadap suatu masalah.<sup>45</sup>

### 3. Ciri-Ciri Perilaku Hasil Belajar

Aktivitas dalam belajar memiliki ciri-ciri tertentu. Menurut Baharudin & Esa N.W, ciri ciri perilaku hasil belajar meliputi :

- a. Belajar ditandai adanya perubahan tingkah laku.
- b. Perubahan tingkah laku dari hasil belajar itu relatif permanen.
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus dapat diamati pada saat berlangsungnya proses belajar, tetapi perubahan perilaku itu bisa bersifat potensial.
- d. Perubahan tingkah laku itu merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberikan penguatan.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Edward Hrefa, *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. Sepriano and Efitra, 1 st ed (Jambi PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024) :65

<sup>46</sup> Lilik Sriyanti, dkk, *Teori-Teori Belajar*, (Salatiga : STAIN salatiga Pres. 2009), Hal 18.

Sriyanti menjelaskan bahwa perubahan hasil belajar itu memiliki 3 ciri yaitu sebagai berikut :

a. Perubahan intensional

Perubahan intensional adalah perubahan yang terjadi dalam diri individu dilakukan dengan sengaja dan disadari. Maksudnya perubahan sebagai hasil belajar bukanlah suatu kebetulan, akan tetapi perubahan itu disengaja dan disadari sebelum aktivitas belajar.

b. Perubahan positif dan aktif

Perubahan sebagai ciri belajar bersifat positif dan aktif. Bersifat positif maksudnya perubahan itu bersifat baik, bermanfaat, dan sesuai yang diharapkan oleh individu. Perubahan bersifat aktif maksudnya perubahan terjadi dalam diri individu merupakan hasil dari usahanya.

c. Perubahan efektif dan fungsional

Perubahan bersifat efektif, artinya perubahan itu berhasil guna. Perubahan yang berhasil guna adalah perubahan yang bermakna dan bermanfaat bagi diri individu. Perubahan bersifat fungsional artinya perubahan itu relatif permanen dan siap dibutuhkan setiap saat.<sup>47</sup>

#### **4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Syah berpendapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa, Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa) yakni kondisi lingkungan disekitar siswa, Faktor pendekatan belajar

---

<sup>47</sup> Lilik Sriyanti, dkk, Teori-Teori Belajar, ( Salatiga : STAIN salatiga Pres. 2009), Hal 18-19

(*approach Learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.<sup>48</sup>

Slameto berpendapat faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu. Berikut beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

a. Faktor *Intern*

Faktor intern yang mempengaruhi keberhasilan belajar yaitu: faktor biologis (jasmaniah), kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Dalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur, olahraga serta cukup tidur. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal-hal berikut:

- 1) Intelegensi yakni tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang.
- 2) Perhatian siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya agar dapat memperoleh hasil belajar yang baik.
- 3) Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang.

---

<sup>48</sup> Halimah Tusaddiyah Siregar, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI*, 2, no. 2 (2024).

- 4) Bakat ini bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.
- 5) Motif yang kuat sangat diperlukan dalam belajar, didalam membentuk motif yang kuat dapat dilaksanakan dengan adanya latihan-latihan.
- 6) Kematangan belajar akan lebih berhasil jika siswa sudah siap dengan adanya latihan-latihan dan pelajaran.
- 7) Kesiapan perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik. Faktor kelelahan juga dapat mempengaruhi belajar.

*b. Faktor Ekstern*

Yang dimaksud faktor eksternal adalah lingkungan keluarga, cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang keduanya akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.

1) Faktor lingkungan sekolah

Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, metode belajar dan tugas rumah.

2) Faktor lingkungan masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaanya dalam masyarakat, diantaranya

kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.<sup>49</sup>

## **E. Pendidikan Pancasila**

### **1. Pengertian Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka. Menurut Hanafiah Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila membutuhkan pemberian contoh yang dapat diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran konkret dilakukan secara sistematis dan logis untuk memberikan informasi kepada siswa melalui kejadian dan fakta yang berada di lingkungan siswa. Menurut Triyanto dan Fadhilah pendidikan pancasila di sekolah dasar sebagai jalur pendidikan pembelajaran yang menyebabkan penguatan nilai-nilai pancasila di sekolah dengan kegiatan pembelajaran yang menyangkut tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>50</sup>

Menurut Sunarso pendidikan pancasila dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar

---

<sup>49</sup> Ayu Damayanti, *Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulung Bawang Tengah*, 1, no. 1 (2022).

<sup>50</sup> Lathifah Aulia Sari dkk., "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 11, no. 2 (2023).

menjadi warga negara indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif dan bertanggung jawab. Pendidikan pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dan merupakan bagian yang penting dalam pengembangan karakter siswa. Pendidikan pancasila sudah mulai diberikan kepada siswa sejak sekolah dasar kelas rendah. Pengembangan pembelajaran pendidikan pancasila sangat dibutuhkan karena keterkaitan penanaman konsep pada siswa yang nantinya akan ikut andil dalam pengembangan pendidikan pancasila lebih lanjut ataupun dalam mengaplikasikan pendidikan pancasila dalam kehidupan sehari-hari.<sup>51</sup>

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat dipahami bahwa pendidikan pancasila memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian siswa. Melalui pembelajaran pancasila siswa tidak hanya dituntut untuk memahami konsep dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, tetapi juga diharapkan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. oleh karena itu pembelajaran ini perlu disusun dengan memperhatikan tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagaimana dijelaskan oleh Triyanto dan Fadhilah sehingga siswa dapat memahami nilai-nilai pancasila secara menyeluruh. Adapun capaian pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada capaian pembelajaran kurikulum merdeka yang ditetapkan oleh kementerian pendidikan, kebudayaan, Riset dan Teknologi. Untuk Fase A (Kelas II SD/MI). Capaian pembelajaran tersebut menjadi dasar dalam penyusunan

---

<sup>51</sup> Muhammad Ikhwanul M, “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD” Universitas Negeri Yogyakarta, E-Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. VI nomor 1 Tahun 2017.

tujuan pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut capaian pembelajaran.

**Tabel 2. 1 CP dan TP**

<b>Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Pancasila Fase A Kelas II</b>	
<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>
Peserta didik mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang Garuda Pancasila dan menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan mengamati gambar atau media pembelajaran tentang lambang negara Garuda Pancasila, peserta didik diharapkan mampu menyebutkan simbol-simbol dalam lambang negara Garuda Pancasila dan urutan sila-sila Pancasila dengan benar.</li> <li>2. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab, peserta didik diharapkan mampu menjelaskan makna setiap simbol dalam lambang Garuda Pancasila serta arti dari setiap sila Pancasila dengan tepat.</li> <li>3. Melalui kegiatan pemberian contoh dan pengamatan di lingkungan sekitar, peserta didik diharapkan mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai setiap sila Pancasila di lingkungan sekolah maupun di rumah.</li> </ol>

## **2. Makna Sila Pancasila**

Sebagai dasar filsafat negara, Pancasila merupakan suatu sistem nilai yang utuh. Setiap sila dalam pancasila mengandung nilai-nilai yang berbeda namun semuanya saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan yang menyeluruh serta saling melengkapi. Dengan demikian, nilai dalam satu sila tidak dapat dipisahkan dari nilai-nilai yang terdapat pada sila-sila lainnya. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila pancasila adalah sebagai berikut :

### **a. Sila Ketuhanan Yang Maha Esa**

Sila pertama dari pancasila adalah Ketuhanan Yang Maha Esa, sila ini berhubungan terhadap perilaku kita sebagai umat kepada Tuhannya. Berikut ini contoh sikap yang mencerminkan pada sila pertama :

- 1) Percaya dan Taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

- 2) Mengembangkan sikap saling menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
- 3) Menghormati teman, tetangga, maupun saudara yang berbeda agama dan kepercayaan saat melaksanakan ibadah sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.
- 4) Bersikap ramah, sopan dan santun kepada teman yang berbeda agama dan kepercayaan.
- 5) Menjalankan perintah agama sesuai ajaran agama yang dianut masing-masing. Tidak boleh membeda-bedakan cara bergaul hanya karena ras, suku, dan agama.

b. Sila Kemanusiaan yang Adil dan Beradab

Sila ini berhubungan terhadap perilaku kita sebagai manusia yang pada hakikatnya semua sama di dunia ini. Berikut contoh sikap yang mencerminkan di sila kedua mengakui persamaan hak, dan kewajiban asasi setiap manusia tanpa membedakan.

- 1) Mengakui dan memperlakukan manusia sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia dan tidak semena mena terhadap orang lain.
- 3) Melakukan kegiatan kemanusiaan seperti acara bakti sosial, memberikan bantuan kepada orang yang membutuhkan sebagai bentuk kemanusiaan peduli terhadap sesama.
- 4) Menghormati dan berbicara dengan santun dan sopan kepada orang lain yang lebih tua.

- 5) Tidak membeda-bedakan teman, tetangga, dan saudara serta orang lain antara yang kaya dan miskin dalam pertemanan.

c. Sila Persatuan Indonesia

Sila ini berhubungan terhadap perilaku kita sebagai warga negara indonesia untuk bersatu membangun negara ini.

Berikut contoh sikap yang mencerminkan sila ketiga :

- 1) Bangga dan cinta terhadap tanah air dan bangsa.
- 2) Berkomunikasi dengan teman-teman, tetangga, dan saudara yang berbeda daerah dengan menggunakan bahasa indonesia.
- 3) Ikut serta dalam menjaga keamanan lingkungan melalui kegiatan pos kamlinh atau ronda keliling di sekitar lingkungan.
- 4) Memakai pakaian dan barang yang merupakan buatan indonesia. Bergaul dengan teman, tetangga, dan orang lain tanpa membedakan suku, ras dan adat.

d. Sila Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan dan Perwakilan

Sila ini berhubungan terhadap perilaku kita untuk selalu bermusyawarah dalam menyelesaikan masalah. Berikut contoh sikap yang mencerminkan di sila Keempat :

- 1) Selalu mengutamakan musyawarah untuk mencapai mufakat dalam menyelesaikan permasalahan.
- 2) Menghargai pendapat orang lain dalam musyawarah dan berhati besar untuk menerima apapun yang dihasilkan oleh musyawarah.

3) Melaksanakan setiap hasil keputusan musyawarah bersama dengan penuh rasa tanggung jawab.

4) Ikut serta dalam pemilihan umum, pilpres dan pilkada ataupun pemilihan ketua osis.

e. Sila Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Sila ini berhubungan dengan perilaku kita dalam bersikap adil terhadap semua orang. Berikut contoh sikap yang mencerminkan di sila Kelima :

1) Membantu teman ataupun saudara kita yang terkena bencana alam seperti gempa, banjir dan musibah lainnya.

2) Menjunjung tinggi semangat kekeluargaan dan gotong royong.

3) Tidak melakukan perbuatan yang merugikan pihak umum.

4) Muka melakukan perbuatan dalam rangka mewujudkan kemajuan dan keadilan sosial.

5) Menghormati hak-hak orang lain.<sup>52</sup>

### **3. Lambang Pancasila**

Garuda digunakan sebagai lambang Negara Kesatuan Republik Indonesia untuk menggambarkan bahwa Indonesia adalah bangsa yang besar dan negara yang kuat. Pada bagian dada garuda pancasila terdapat perisai yang didalamnya terdapat lima simbol gambar. Kelima gambar di dalamnya yaitu gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng dan padi kapas. Dalam kelima simbol memiliki makna masing-masing yakni :

---

<sup>52</sup> Nadia Vertika, "Contoh Penerapan Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari" Jurnal Pendidikan, 24 Februari 2019.

a. Bintang

Bintang yang memiliki lima sudut melambangkan sila pertama Pancasila, yaitu Ketuhanan yang Maha Esa. Bintang melambangkan sebuah cahaya yang dipancarkan oleh Tuhan kepada setiap manusia. Lambang bintang juga diartikan sebagai sebuah cahaya untuk menerangi dasar Negara yang lima.

b. Rantai

Gambar rantai dengan latar belakang warna merah dijadikan sebagai dasar kemanusiaan yang adil dan beradab. Simbol gambar rantai ini dijadikan sebagai lambang sila kedua dari Pancasila. Makna simbol ini adalah manusia Indonesia yang dapat menerapkan nilai kemanusiaan ke dalam bentuk sikap perilaku yang mengakui persamaan derajat, dengan mengembangkan sikap saling mencintai, bersikap tenggang rasa, dan tidak semena-mena dengan orang lain.

c. Pohon Beringin

Pohon Beringin melambangkan sila ketiga, yaitu persatuan Indonesia. Pohon beringin melambangkan pohon besar yang bisa digunakan oleh banyak orang sebagai tempat berteduh di bawahnya. Hal ini mewakili keberagaman suku bangsa yang menyatu di Indonesia makna sila ketiga Pancasila adalah persatuan Indonesia merupakan nilai yang mengajarkan untuk selaras dengan hakikat yakni Indonesia.

d. Kepala Banteng

Kepala banteng melambangkan sila keempat Pancasila, yaitu kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan

perwakilan. Kepala banteng melambangkan hewan sosial yang suka berkumpul, seperti halnya musyawarah, dimana orang-orang harus berkumpul untuk mendiskusikan sesuatu.

e. Padi dan Kapas

Padi dan kapas melambangkan sila kelima yaitu keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Padi dan kapas dapat mewakili sila kelima karena padi dan kapas merupakan kebutuhan dasar setiap manusia yakni pangan dan sandang sebagai syarat mencapai kemakmuran.<sup>53</sup>

## F. Karakteristik Siswa SD/MI

Dalam bahasa Yunani karakter “*Character*” atau “*Charrasain*” yang artinya membuat tajam dan dalam. Sedangkan dalam kamus Poerwardaminta karakter didefinisikan sebagai tabiat, watak, sifat, kejiwaan, akhlak serta budi pekerti yang dapat membedakan antara seseorang dengan orang lain. Seperti halnya dengan perilaku, kebiasaan, kesukaan, kemampuan, potensi, nilai-nilai dan pola pikiran seseorang.<sup>54</sup> Karakter bukanlah sekedar kepribadian saja, melainkan kepribadian yang ternilai didalam diri seseorang. Dalam kepribadian seseorang memiliki ciri khas, gaya, karakteristik dan sifat yang dibentuk berdasarkan pada apa yang diterima dari lingkungannya, misalnya lingkungan keluarga sejak kecil dan bawaan sejak lahir. Oleh karena itu, karakter berorientasi pada kualitas mental atau moral yang positif terhadap seseorang.<sup>55</sup>

---

<sup>53</sup> Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn (Teori Pengajaran Abad 21 di SD/MI)*, hlm. 38.

<sup>54</sup> Rony Rony, “Urgensi Manajemen Budaya Organisasi Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik: The Urgency of School Organizational Culture Management Against Character Building Students,” *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2021): 98–121.

<sup>55</sup> Meiliza Sari dan Muhammad Haris, *Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam dalam Pembentukan Karakter dan Etika Siswa di Tingkat Sekolah Dasar*, t.t.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwasanya karakter merupakan ciri atau karakteristik yang dimiliki oleh seseorang sehingga akan terbentuk menjadi sebuah kepribadian yang dapat membedakannya dengan orang lain. Dengan adanya karakter seseorang akan memiliki suatu hal unik dan hanya dapat dimiliki secara individual maupun kelompok. Maka dari itu karakter yang dimiliki oleh siswa berbeda antara satu dengan lainnya untuk menentukan sebuah kegiatan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Seorang guru juga sangat penting untuk mengetahui karakteristik yang dimiliki oleh siswa agar guru juga memiliki acuan dalam merumuskan strategi pembelajaran yang akan digunakan.

Ada beberapa strategi bagi guru dalam memahami karakteristik yang dimiliki oleh siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan mudah diantaranya :

1. Mengenal siswa secara mendalam, untuk dapat mengenal siswa secara mendalam guru perlu melakukan pendekatan secara psikologis seperti menyapa, mengajukan pertanyaan tentang masalah pribadi, memberikan solusi dan lain sebagainya.
2. Memperlakukan siswa secara adil, guru perlu menunjukkan kasih sayang serta perhatian kepada semua siswa, bukan hanya mereka yang berasal dari latar belakang dan keadaan yang sama tanpa membedakan secara jenis kelamin serta keadaan sosial yang dimilikinya.
3. Siswa perlu memiliki rasa nyaman ketika mereka berbagai bakat atau kemampuan yang dimilikinya kepada guru. Guru dapat memberikan semangat serta motivasi dalam segala hal, baik membantunya dalam bermain, belajar, menemani diluar kelas, bernyanyi dan lain sebagainya. Dalam arti sempit seorang guru harus

memiliki banyak peran sebagai orang tua, teman atau sahabat bagi siswa agar mereka tidak memiliki rasa sungkan dan malu.<sup>56</sup>

Elizabeth B.Hurlock dalam bukunya *Developmental Psychology: A Life-Span Approach* menyatakan bahwa anak usia 7-8 tahun berada pada fase kanak-kanak tengah, yaitu masa penting dalam perkembangan intelektual. Pada tahap ini, anak mulai berpikir logis terhadap tugas konkret, memahami urutan dan klasifikasi, serta menunjukkan peningkatan perhatian dan daya ingat. Mereka juga mulai mampu mengikuti instruksi kompleks dan memproses informasi secara bertahap.<sup>57</sup> Sedangkan menurut Piaget perkembangan kognitif anak dibagi menjadi empat yakni:

1. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Tahapan ini ditandai dengan karakteristik sebagai berikut. Tindakan masih bersifat naluriah, aktivitas pengalaman utamanya pada pengalaman indera dan individu baru bisa melihat dan meresap pengalaman tetapi belum bisa mengkategorikan pengalaman itu serta individu mulai belajar menangani objek nyata melalui skema sensorimotor.

2. Tahap operasional (usia 2-7 tahun)

Tahapan ini adalah tahap pemikiran yang lebih simbolis dibandingkan tahap sebelumnya tetapi tahap lebih bersifat egosentris dan intuitif daripada logis. Dalam tahapan ini, anak mulai mempresentasikan dunia menggunakan kata-kata, gambar atau dapat juga melalui bayangan. Mereka mulai dapat membentuk konsep yang stabil dan mulai bernalar. Hal ini yang membuat anak pada tahap pra-operasional memiliki sifat egosentrisme atau keyakinan magis.

---

<sup>56</sup> Nani Herlina Pasaribu, *Penerapan Coaching Dalam Program Perkembangan Peserta*, 2, no. 11 (2021).

<sup>57</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Kehidupan*, (Jakarta : Erlangga. 1990), hlm 103-1005.

3. Tahap operasional konkret (usia 2-7 tahun)

Tahapan ini adalah tahapan penyempurnaan tiga ranah penting dalam pertumbuhan intelektual yaitu pengamanaan, pengelompokan, dan transivitas. Oleh karena itu tahap ini sering disebut sebagai permulaan manusia dalam berpikir rasional, artinya anak telah berada pada tahap ini cenderung sudah bisa mengambil keputusan secara logis. Bukan secara perspektual seperti yang dilakukan anak pada tahap sebelumnya.

4. Tahap operasional formal (usia 7- dewasa)

Tahap ini dikenal juga dengan masa remaja. Remaja berpikir dengan cara lebih abstrak, logis dan lebih idealis. Pada tahap ini individu sudah mulai memikirkan pengalaman konkret, dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis dan logis.

Dalam teori Piaget dijelaskan bahwa tahap ini, siswa berada pada fase operasi konkret terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini siswa berpikir secara logis mengenai hal-hal yang konkrit dan mulai menggolongkan benda ke dalam bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk menggolongkan ini masih terbatas dan belum mampu untuk memecahkan permasalahan yang bersifat abstrak. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata. Yang penting dalam kemampuan tahap operasional konkret adalah pengklasifikasian atau menggolongkan sesuatu menjadi sub yang berbeda-beda dan memahami hubungannya.<sup>58</sup>

Dalam pendapat lain, Suparno menyatakan bahwa siswa sekolah dasar memiliki sifat yang khas yang dapat diketahui yang penalarannya bersifat transduktif

---

<sup>58</sup> Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–52.

yang berarti bergerak dari sesuatu yang khusus ke hal yang lebih khusus lagi. Berdasarkan hal tersebut siswa tidak dapat berfikir bolak-balik, sehingga siswa tidak dapat berfikir kembali ke titik awal.<sup>59</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa SD/MI miliki karakteristik yang berbeda, terutama pada umur 6-11 tahun anak memiliki sifat yang khas, dimana siswa sedang berada pada tahap operasional konkret. Untuk itu guru perlu memberikan pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan sesuatu yang konkret karena pemikirannya tidak dapat berfikir secara timbal-balik atau abstrak.

#### **G. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan dimulai dari identifikasi masalah yang dihadapi sekolah, yaitu siswa banyak yang mengobrol dengan teman-temannya, kurang berkonsentrasi, siswa cenderung hanya menghafal bunyi sila pancasila bukan penerapannya dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga siswa sulit memahami materi yang telah disampaikan. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti merancang solusi berupa pengembangan produk media pembelajaran *Brain Blocks* untuk mata pelajaran pendidikan pancasila. Selain itu, peneliti berharap bahwa siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan lebih efektif melalui penggunaan media yang menarik dan inovatif. Berikut adalah alur kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini.

---

<sup>59</sup> Suparno, Karakteristik peserta didik sekolah dasar, (2006) hal 38-44.

**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

