

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Yang Sudah Ada (Existing Model)

1. Penelitian Research and Development (Penelitian dan Pengembangan)

Menurut Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk yang baru.(Rita Kumala Sari, 2021:60).

Dari uraian tersebut pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan. Pengembangan merupakan sebuah penelitian, biasanya digunakan dalam pendidikan yang disebut penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan, yang lebih dikenal dengan istilah Research & Development (R&D). Penelitian dan pengembangan ini kadang kala disebut juga dengan research-based development.

Menurut (Mullayatiningsih,2022:57), pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Menurut puslitja knov-Balitbang (Depdiknas, 2008:8) metode penelitian dan pengembangan memuat tiga komponen utama yaitu:1).model pengembangan,2).Prosedur,pengembangan,3).uji coba produk. Sedangkan menurut (Ghufron,2007:2), (Sea, 2022) penelitian dan pengembangan adalah model yang dipakai untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai produk pembelajaran.

Menurut SriHaryati,2012:11 Berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Apakah yang dimaksud dengan pengembangan? Mengapa pengembangan menjadi hal yang digencarkan pada saat ini? Apakah pengembangan juga

memiliki peran yang strategis dalam pendidikan dan pembelajaran? Berikut kita simak penjelasan mengenai pengembangan.

Penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasikan suatu produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian dan pengembangan dapat berupa pengembangan ilmu yang telah ada sebelumnya. Pengembangan dapat berupa pengembangan ilmu yang telah ada. sebelumnya.

Pengembangan tersebut sebagai proses untuk memperluas pengetahuan yang telah ada, misalnya mengembangkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi siswa (Sugiono,2021:394).

Menurut Sugiyono 2015:28 menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan ini berfungsi untuk memvalidasikan dan mengembangkan suatu produk. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (Sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan suatu produk tertentu dapat digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan oleh peneliti agar dapat digunakan dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:407).

Model pengembangan yang digunakan dalam penulisan ini ialah model pengembangan ADDIE. Alasan penulis menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada ada Research and Development (R&D) namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif.

Menurut Branch dalam (Kurnia, n.d.) menyatakan Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Dan Evaluation ((Evaluasi).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan. pengembangan merupakan sebuah penelitian yang biasanya digunakan dalam pendidikan yang disebut penelitian pengembangan. Penelitian pendidikan dan

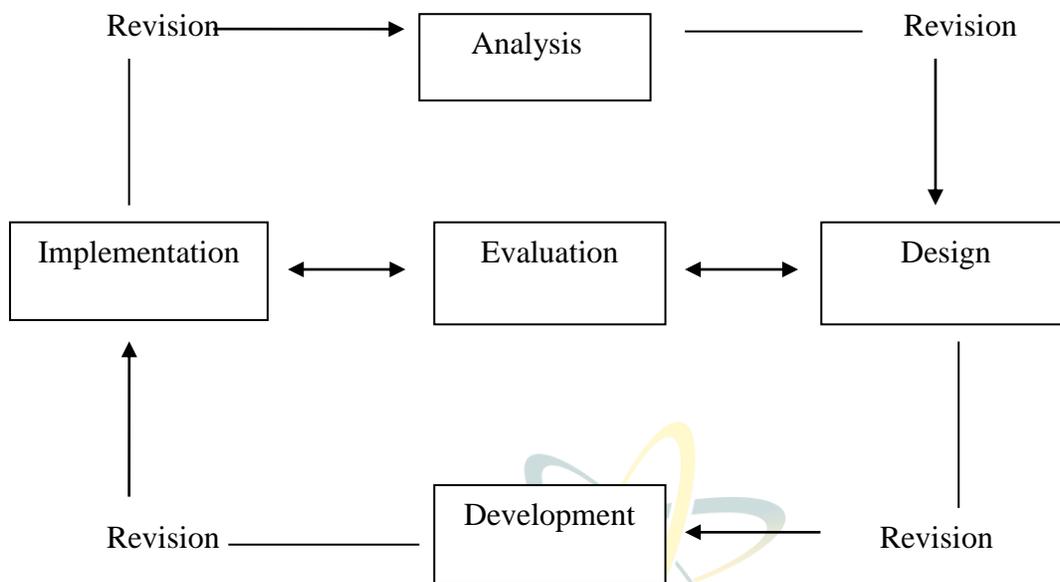
pengembangan, yang lebih kita kenal dengan istilah *Research & Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan ini kadang kala disebut juga sebagai suatu pengembangan berbasis pada penelitian atau disebut juga *research-based development*.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan diatas, maka menurut hemat peneliti bahwa pengembangan dalam dunia pendidikan sangat penting karena pendidikan adalah salah satu fondasi utama perkembangan masyarakat dan individu. Melalui pengembangan pendidikan membantu meningkatkan kualitas system pendidikan. Ini mencakup peningkatan kurikulum, metode pengajaran, dan sarana pendidikan. Dengan melakukan pengembangan, sekolah dan lembaga pendidikan dapat menyediakan pengalaman belajar yang lebih baik dan relevan bagi siswa.

Melalui pengembangan pendidikan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dan kompetensi yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan pribadi dan professional. Ini termasuk keterampilan akademik, social, emosional, dan keterampilan pekerjaan yang relevan. Bahkan dengan pengembangan pendidikan ini dapat membantu meningkatkan akses dan kesetaraan dalam pendidikan. Ini termasuk upaya untuk memastikan bahwa semua kelompok masyarakat, termasuk yang berada didaerah terpencil atau kelompok minoritas, memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkan pendidikan berkualitas.

Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penulisan dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dari pada model 4D. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hamper sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Adapun Siklus pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN



Gambar 2.1 Desain Model ADDIE

2. Langkah-Langkah Model ADDIE

a. Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis (*analysis*) yaitu menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran diawali oleh adanya masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya produk untuk pengembangan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya. Setelah menganalisis masalah perlunya pengembangan produk. Proses analisis dapat dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan (*wawancara*).

b. Perancangan (*Design*)

Dengan melalui proses sistematis yang dimulai dari penyiapan konsep dan konten yang terkandung di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan ditahap berikutnya.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (development) yaitu kegiatan merealisasikan bentuk dari produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran karton garuda. Media pembelajaran Karton Garuda yang dikembangkan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran agar dapat diterapkan. Pada tahap ini perlu dibuat instrumen untuk mengukur produk yang dibuat. Pada langkah/tahap pengembangan, draf produk telah dibuat atau telah selesai dikembangkan sesuai dengan yang telah diterapkan pada saat tahap desain dengan memperhatikan prinsip dan kriteria produk yang baik.

d. Penerapan (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu tahap media pembelajaran yang telah Melalui revisi dari ahli media dan materi. Dengan melakukan pengerjaan finalisasi dari produk tersebut untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan. Umpan balik awal (*pre-evaluation*) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada pengembangan produk yang telah dibuat.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi yaitu langkah atau tahap akhir untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Karton Garuda untuk digunakan pada saat proses pembelajaran di sekolah yaitu melakukan penilaian semua aspek dari produk baru yang telah berhasil dikembangkan. Evaluasi pada penelitian pengembangan desain model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut.

Tujuan akhir evaluasi yaitu untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Pada tahap ini juga membutuhkan rencana evaluasi yang tepat dalam menguraikan bagaimana dan sampai tingkat apa produk akan dievaluasi. Evaluasi berlangsung mulai tahap awal sampai tahap akhir, sehingga konsistensi dan perolehan produk yang lebih baik dari produk yang sebelumnya dapat terealisasi. Siklus daur ulang terjadi pada tahap evaluasi ini agar produk memang layak dipakai oleh pengguna.

B. Analisis Kebutuhan

Analisis merupakan tahap awal dalam proses pengembangan. Analisis kebutuhan merupakan studi awal yang dilakukan untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian. Analisis data ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan produk dalam proses pembelajaran. Analisis ini langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan siswa dalam meningkatkan kinerja belajar. Analisis ini dibutuhkan untuk mengatasi masalah yang sering ditemui dalam proses pembelajaran. Analisis ini langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan siswa dalam meningkatkan kinerja belajar. Analisis ini dibutuhkan untuk mengatasi masalah yang sering ditemui dalam proses pembelajaran

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran serta penyebabnya, pelaksanaan pembelajaran serta kendala yang terjadi, Penggunaan bahan ajar dan kekurangannya, mengidentifikasi kesesuaian, keluasan, kedalaman, kecukupan dan urutan konsep serta kaitan antar konsep berdasarkan kurikulum, serta merumuskan kembali indikator dan cakupan materi yang dibutuhkan untuk mencapai indikator pembelajaran (Aan Putra, 2019:25)

Pada penelitian yang akan dilakukan terdapat permasalahan bahwa selama proses pembelajaran siswa hanya mengerjakan soal dari buku paket dan menjawab soal dalam buku paket yang hanya berisi soal pilihan berganda, soal essay, dan lain sebagainya. Salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan bahan ajar berupa media pembelajaran Kargur. Media pembelajaran kargur ini merupakan sebuah media ajar yang akan diterapkan oleh guru untuk peserta didik dalam pembelajaran PPKn yang berisi dalam media ini ialah berupa penjelasan yang menarik supaya siswa tidak bosan sama proses pembelajaran. Media kargur ini berbasis audio visual dapat membuat siswa menjelaskan atau menuangkan ide-ide mereka mengenai pembelajaran ppkn dan mampu membentuk representasi siswa. Penerapan media kargur ini diharapkan mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran

C. Materi Yang Dikembangkan

1. Simbol-simbol pancasila

Pancasila adalah dasar Negara Indonesia ada lima sila dalam pancasila setiap sila memiliki simbol yang berbeda.

| NO | Simbol | Sila Pancasila |
|----|---|--|
| 1. |  | Ketuhanan Yang Maha Esa |
| 2. |  | Kemanusiaan yang adil dan beradap |
| 3. |  | Persatuan Indonesia |
| 4. |  | Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan /perwakilan |
| 5. |  | Keadilan sosial bagi seluruh rakyat indonesia |

2. Lambang Negara

Garuda pancasila merupakan lambang Negara Indonesia, Garuda pancasila terdapat sebuah semboyan bangsa Indonesia. Semboyan itu berbunyi Bhinneka tunggal ika artinya, meskipun berbeda-beda tetap satu juga.

Berikut ini penjelasan mengenai garuda Pancasila :

- i. Lambang Negara Indonesia berupa gambar burung Garuda kepala burung Garuda menghadap kekanan.
- ii. Sayap, paruh, cakar, dan ekornya memiliki makna. Melambangkan tenaga dan kekuatan bangsa Indonesia.
- iii. Bulu pada Garuda Pancasila juga memiliki makna. Menunjukkan hari Proklamasi kemerdekaan Indonesia yaitu tanggal 17 Agustus 1945. 17 helai bulu pada setiap sayap burung Garuda. 8 helai bulu pada ekor burung Garuda, 19 helai bulu pada pangkal ekor burung Garuda, 45 helai bulu pada leher burung Garuda.
- iv. Garuda Pancasila memiliki warna emas. Ini melambangkan kelayakan dan keagungan.
- v. Ada gambar perisai di tengah lambing Garuda Pancasila. Perisai ini memuat simbol lima sila dalam Pancasila. Kelima sila itu menjadi pedoman bangsa Indonesia.
- vi. Kaki burung Garuda mencengkeram sebatang pita. Pita itu bertuliskan "Bhinneka Tunggal Ika". Bhinneka Tunggal Ika merupakan semboyan bangsa Indonesia.

3. Pengamalan Sila Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari

Kelima sila Pancasila merupakan pedoman bangsa Indonesia. Warga Indonesia harus mengamalkannya dalam kehidupan. Berikut pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Di Lingkungan Keluarga

Berikut pengamalan sila Pancasila di lingkungan keluarga.

- 1) Ketuhanan yang Maha Esa
 1. Rajin beribadah sesuai agama/kepercayaan
 2. Bersilahturahmi sesama anggota keluarga
- 2) Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
 1. Saling mencintai sesama anggota keluarga
 2. Menaati nasihat orang tua
- 3) Persatuan Indonesia
 1. Membina kerukunan antar anggota keluarga
 2. Tidak melaksanakan kehendak pada anggota keluarga

3. Melakukan pekerjaan rumah secara bersama-sama
- c. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
 1. Musyawarah saat menyelesaikan masalah keluarga
 2. Musyawarah dalam pembagian tugas dirumah
 3. Menerima hasil musyawarah keluarga
 4. Bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas rumah.
- d. Keadilan social bagi seluruh rakyat Indonesia
 1. Hemat dan mau bekerja keras
 2. Mengatur waktu belajar
 3. Pembagian tugas rumah secara adil

D. Pendekatan Yang Digunakan

Untuk melakukan suatu penelitian, seorang peneliti harus tepat dalam memilih jenis penelitian. Hal ini bermaksud agar peneliti dapat memperoleh data yang jelas mengenai masalah yang dihadapi dan mendapatkan solusi dalam masalah tersebut.

Adapun jenis pendekatan penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Budiyo saputro metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan produk dalam bidang keahlian tertentu yang memiliki efektifitas dari produk tersebut. Jadi agar produk ini bisa berfungsi, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. (Wiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan subjek penelitian untuk menguji keefektifan produk sebanyak 47 peserta didik.

Pendekatan dari penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini menggabungkan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif.

E. Model Teoretis

1. Pengertian Media pembelajaran

Menyatakan media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Gagne dalam sadiman, dkk. Menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang

dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Yusnaldi, 2024).

Media merupakan alat bantu pendengaran dan pengelihatian (audio visual) peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan (Zunidar, 2022)

Media pembelajaran merupakan suatu sarana atau informasi yang bertujuan untuk memerintahkan dengan tujuan memberikan pengajaran. Dalam proses melakukan pembelajaran ada upaya yang harus dilakukan dalam perancangan media pada proses pembelajaran. Upaya yang harus dilakukan oleh tenaga pengajar yaitu merencanakan serta melaksanakan pelajaran dengan maksimal. Dalam kegiatan pembelajaran harus menggunakan media pembelajaran yang baik dan menarik agar dapat meningkatkan serta mengembangkan daya tarik belajar siswa. Allah subhanahu wata'aala berfirman: (Q.S.Al'Alaq: 1-5)

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۙ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ۲ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ۳

Artinya: "Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan , Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah bacalah, dan tuhanmu la yang maha mulia".

Sesuai dengan ayat yang telah dipaparkan bahwa ayat tersebut memberitahukan adanya suatu pembelajaran pada peserta didik yang ingin mengembangkan keahlian yang pada dirinya dan menunjukkan keutamaan ilmu tersebut kepada orang lain, karena tersebarnya ilmu dari orang yang berilmu terdapat keberkahan dan pahala yang diterimanya. Hal tersebut menyakinkan bahwa betapa pentingnya praktek ibadah dalam realisasi kekuatan spiritual keagamaan

Selain dalam Al-qur'an ditemukan juga sejumlah Hadis yang digunakan untuk menandakan adanya penggunaan media dalam pembelajaran seperti gambar, krikil dan jari tangan. Salah satunya yang peneliti ambil yaitu hadis tentang media menggunakan gambar, hadis Rasulullah Saw yang menceritakan penggunaan media gambar adalah Hadis Riwayat Bukhari, Sebagai berikut :

خَطَّ النَّبِيُّ خَطًّا مَرْبَعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خَطًّا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: " هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ، أَوْ قَدْ

أَحَاطَ بِهِ، وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا

“Nabi Saw pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda : Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah sebagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR. Imam Bukhari).

Dalam hadis ini, Rasulullah Saw, menggambarkan manusia sebagai garis lurus yang terdapat didalam gambar, sedangkan gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-angannya sementara garis-garis kecil yang ada di sekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia.

Rasulullah Saw menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan lewat visualisasi gambar ini, angan-angan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menanggapi segala yang ia inginkan di dalam kehidupan yang ia inginkan di dalam kehidupan yang fana ini, dan ajal yang mengelilinginya yang selalu mengintainya setiap saat sehingga membuat manusia tidak mampu menghindar dari lingkaran ajalnya, sementara itu dalam kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya, jika ia dapat terhindar dari satu musibah, musibah lainnya siap menghadang dan membinasakannya, artinya setiap manusia tidak mampu menduga atau menebak kapan ajal akan menjemputnya (Abdul Fattah, 2019 : 131-132).

Secara mendalam, globalisasi mendorong terjadinya perubahan peran institusi pendidikan. Dengan begitu, pendidik harus dapat membekali peserta didik dengan skill agar kelak dapat berdiri secara mandiri. Perlu diterapkan karakter yang dapat membentuk sikap dan kemampuan yang sesuai dengan perkembangan zaman dan tuntunan teknologi dengan mengembangkan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupannya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut

diperlukan perubahan mendasar yang berkaitan dengan media pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut harus dirancang dengan semudah mungkin sekaligus bermakna dan menyenangkan agar dapat membuat anak mudah dalam memahami materi pelajaran, serta peserta didik dapat merasakan pembelajaran sangat mengasyikan dan menggembirakan. Kegiatan pembelajaran akan menjadi bermakna bagi anak. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan tercipta apabila tersedia media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung.

Seperti yang dikuti oleh Arysad, ahli Gerlach & Ely menjelaskan bahwa media secara umum dipahami sebagai materi, atau peristiwa manusia yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, informasi keterampilan atau sikap. Kemudian lebih terperinci, media cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi atau elektronik yang digunakan untuk merekam, proses pengolahan hingga teknik yang digunakan kembali visual maupun verbal.

Secara kompleks Arief S. Sadiman, dkk media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pemberi ke penerima pesan sehingga merangsang pikiran, perhatian, minat dan perhatian siswa suatu proses pembelajaran terjadi.

Menurut Arsyad, A (2011) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Pendapat para ahli yang dirangkum pada umumnya mengacu pada pengertian yang sama. Dengan kata lain media adalah perantara yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, dan dapat berbentuk fisik, non fisik atau sejenisnya. Informasi tersebut mengandung komponen pendidikan dan media ini disebut media pembelajaran. Guru berperan sebagai pengirim, siswa sebagai penerima dan materi sebagai pesan yang ingin disampaikan. Media yang digunakan diharapkan dapat menggugah minat siswa dan menonjolkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung sukses dan tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain 2006 menjelaskan bahwa media adalah segala alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran oleh karena itu, para ahli yang tergabung dalam AECT (*Association of Educational and Communication Technology*) mengungkapkan keterbatasannya mengenai media sebagai segala bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan berita dan informasi.

Pendapat para ahli yang terangkum diatas umumnya mengacu pada pengertian yang sama, Dengan kata lain media adalah suatu benda fisik, non fisik atau apapun disekitarnya, yang menjadi perantara pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Apabila suatu pesan atau informasi yang mengandung unsur pembelajaran disampaikan, maka tersebut disebut media pembelajaran.,Guru berperan sebagai pengirim, siswa sebagai penerima dan materi sebagai pesan yang ingin disampaikan.Tentu saja Media yang anda gunakan harus menarik minat siswa anda ini menampilkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa untuk memastikan proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Arsyad mengatakan bahwa Ada dua aspek yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam suatu proses belajar mengajar: metode pengajar dan media pembelajaran.Pemilihan media pembelajaran mempengaruhi pemilihan media pembelajaran yang digunakan dan pada akhirnya mempengaruhi iklim,kondisi dan lingkungan belajar yang dirancang dan dirancang oleh guru.

Sejak akhir tahun 1950an dan seterusnya,penggunaan media dipengaruhi oleh teori komunikasi, yang mendefinisikan fungsi media tidak hanya sebagai alat namun juga sebagai sarana peyampaian pesan.Tujuan pembelajaran kemudian bergeser perubahan perilaku. Teori B.F.Skinner melakukan kegiatan pembelajarkan dan kegiatan perubahan perilaku. pada akhirnya, media menjadi bagian yang saling melengkapi dan terintegrasi dalam proses pembelajaran. (Nizwardi Jalinus dan Ambiyar 2016)

وَإِذْ قَالَ مُوسَىٰ لِقَوْمِهِ إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تَذْبُحُوا بَقْرَةً ۖ قَالُوا أَتَتَّخِذُنَا هُزُوعًا
قَالَ أَعُوذُ بِاللَّهِ أَنْ أَكُونَ مِنَ الْجَاهِلِينَ

Artinya :*“Dan (Ingatlah), ketika Musa berkata kepada kaumnya : “Sesungguhnya Allah menyuruh kamu membeli seekor sapi betina”. Mereka berkata : “ Aku berlindung kepada Allah dari pada menjadi salah satu seorang dari orang-orang yang jahil” . (Q.S. Al-Baqarah 2 :67)*

Penjelasan Hamalik yang dikutip oleh Arsyad dalam bukunya yang berjudul Media pendidikan menyebutkan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran tercipta keinginan dan minat yang baru, motivasi dan rangsangan belajar bahkan menimbulkan dampak psikologis bagi

siswa. Pada tahap orientasi pembelajaran, media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan transmisi konten materi pendidikan secara signifikan. Penyajian data menjadi lebih menarik, mudah dipahami dan informatif, yang jelas meningkatkan pemahaman siswa.

Selain itu, dari cerita tersebut terlihat jelas bahwa ada tiga fungsi utama media yang digunakan oleh individu, kelompok dengan jumlah pendengar yang banyak, dapat dilihat dari penuturan Kemp & Dayton, yaitu (1) Media dapat memotivasi minat atau tindakan; (2) Media menyajikan informasi; dan (3) Media massa memberi petunjuk. Ketika Fungsi motivasi minat siswa dibangkitkan dan mereka terstimulasi untuk mengambil tindakan. Hal ini dapat dicapai melalui media yang menggunakan teknik acting dan hiburan. Fungsi informasi dipahami bahwa media menjadi alat untuk menyajikan informasi kepada sekelompok siswa. Karena sifatnya yang umum, isi dan format penyajian materi ini hanya dapat berfungsi sebagai gambaran umum laporan atau pengenalan latar belakang pengetahuan. Dalam hal ini siswa hanya pasif mendengarkan dan menonton, hal ini karena keinginan siswa untuk berpartisipasi hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mental mereka, atau pada perasaan netral antara bahagia, kekurangan, atau ketidaksenangan. Namun, untuk memenuhi peran mengajarnya, siswa harus terlibat secara mental atau fisik dengan media informasi dan materi. Artinya siswa dapat memperoleh pengalaman nyata melalui materi tersebut.

Selain itu, Sadiman, dkk. Menyampaikan beberapa fungsi media pendidikan secara umum, yaitu: (Jalinus dan Ambiyar)

1. Buat pesan anda jelas tanpa terlalu visual, lengkap presentasi anda dengan audio, dan dijadikan media (3D).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, dan waktu daya indera. Tentu saja sulit untuk membawa hal-hal yang besar untuk diamati kedalam kelas, sehingga dapat diganti dengan cara atau poster yang memerlukan waktu pengamatan yang lama, seperti mengamati pertumbuhan bibit tanaman dalam video time lapse
3. Meningkatkan semangat siswa untuk belajar aktif.
4. Memberikan rangsangan yang sama kepada seluruh siswa.

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif Karo-karo,I.R, & Rohani, R. (2018)

Menurut Handayani, 2020;32 Menyatakan: “Manfaat meningkat media dalam proses belajar siswa yaitu pertama supaya perhatian lebih tertuju pada materi pada saat belajar sehingga semangat belajar pun semakin meningkat. Kedua materi ajar lebih jelas sehingga tujuan dalam kegiatan belajar mengajar mampu tercapai dan siswa mampu menguasai materi dengan baik. Ketiga siswa banyak melakukan kegiatan pada saat belajar sebab siswa tidak hanya mendengarkan materi yang diberikan guru tetapi siswa memiliki kegiatan lain seperti melakukan pengamatan, mempraktekan sesuatu dan masih banyak yang lainnya.

Selain itu, terdapat tiga fungsi utama media apabila digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok dengan jumlah pendengar yang besar dapat dilihat dari penuturan Kemp & Dayton, yaitu (1) Media dapat memotivasi minat atau tindakan; (2) Media menyajikan informs; dan (3) Media memberi instruksi. Fungsi motivasi yang terpenuhi akan menumbuhkan minat dan merangsang siswa untuk bertindak, hal ini dapat diwujudkan melalui media menjadi alat untuk menyajikan informasi dihadapan sekelompok siswa.

Selain itu, Sadiman, dkk. Menyampaikan beberapa fungsi media pendidikan secara umum, yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual, sehingga bisa saja penyajiannya ditambah dengan audio atau menjadi media yang dapat disentu dari segala arah (3D).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Benda berukuran besar yang ingin diamati tentunya akan sulit dibawa kekelas maka dapat diganti dengan poster. Atau peristiwa yang memerlukan waktu yang lama untuk diamati (Misalnya pertumbuhan biji tanaman) dapat dilihat melalui video time lapse.

- c. Meningkatkan kegairahan belajar, termasuk juga meningkatkan motivasi dan mengerahkan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran
- d. Memberikan rangsangan yang sama kepada semua siswa.

Dari pendapat beberapa para ahli yang telah diuraikan sebelumnya mengenai fungsi dan manfaat media, maka dapat disimpulkan bahwasannya terdapat beberapa fungsi dan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar, seperti:

- a) Media pembelajaran dapat membantumeningkatkan hal yang menarik bagi siswa, berbeda dengan bahan pelajaran yang selama ini mereka gunakan, misalnya buku pelajaran. Tentu hal yang baru ini akan merangsang siswa untuk penasaran dan berintraksi dengan media tersebut.
- b) Media pembelajaran menajdi alat bantu untuk menjelaskan materi yang ingin disampaikan agar menjadi mudah dipahami. Atau bisa sebagai perantara pengatar menuju materi inti.
- c) Media pembelajaran dapat menjadi pemecah masalah yang berkaitan dengan panca indera. Misalnya, objek yang terlalu kecil dapat diamati dibawah mikroskop atau dengan mempelajari poster yang ada.Tempat yang jauh untuk didatangi dapat ditampilkan melalui gambar, video ataupun slide.Peristiwa alam yang langka atau menumbuhkan waktu yang lama untuk terjadi kembali dapat disimulasikan melalui komputer atau dengan menampilkan tanyangan filmnya.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman seakan berinteraksi secara langsung. Misalnya seorang guru dapat membawa para siswa untuk study tour kekebun binatang secara virtual melalui video conterence. Sang guru membawa laptopnya dan mengarahkan kamera keberbagai binatang yang ada sehingga siswa merasa seperti sedang study tour sungguhan dikebun binatang.

Fungsi dan kegunaan media juga terdapat dalam Al-qur'an, Al-qur'an merupakan media yang digunakan Allah untuk mengajarkan agama kepada manusia,namun sebenarnya digunakan untuk menjelaskan agama kepada manusia,yakni menjelaskan segala sesuatunya.orang tidak tahu hal ini dapat dikatakan menajdi dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Menurut Sudjana dan Rivai yang dikutip dari buku Syafruddin Nurdin dan Adriantoni, Mengemukakan manfaat media pembelajaran antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya dan memungkinkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi
4. Peserta didik menjadi lebih aktif, dengan mengamati, melakukan, memerankan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Menurut Irwandi dan Siti Jariah, manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Membangkitkan semangat belajar peserta didik
- b. Membantu keefektifan proses pembelajaran
- c. Meningkatkan mutu pendidikan
- d. Meminimalisir sifat pendidik yang masih tradisional atau kaku
- e. Pembelajaran yang lebih logis dan sistematis
- f. Pembelajaran lebih konkrit
- g. Memperjelas pesan yang disampaikan
- h. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan minat dan bakat.
- i. Terjadinya interaksi yang lebih antara guru dengan peserta didik.
- j. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Menurut Agni Era Hapsari, ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar, antara lain.

1. Media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan, kartun, poster dan lain-lain.
Media grafis juga biasa disebut dengan dua dimensi yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi, seperti diorama.
3. Media proyeksi, seperti slide, film strips dan lain-lain

2. Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, dalam media ini hanya menampilkan menggunakan alat bantu proyeksi/proyektor. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak.

- 1 Media visual diam, contohnya: foto, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan sebagainya.
 - 2 Media visual gerak, contohnya: gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.
3. Media Audio visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Media ini dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam dan media audio visual gerak.

- a) Media audio visual diam, contohnya: TV diam, film rangkai bersuara halaman bersuara, buku bersuara.
- b) Media audio gerak, contohnya: film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain sebagainya.

4. **Bahan-Bahan Pembuatan Media**

Adapun bahan-bahan membuat media pembelajaran kargur sebagai berikut:

1. Kertas Karton
2. Kardus
3. Double Tipe
4. Gambar-gambar simbol-simbol pancasila
5. Kertas origami

5. **Cara Membuat Media Pembelajaran Kargur**

- 1) Siapkan Kertas Karton Yang berwarna hitam Seperti kertas karton padan umumnya hanya membedakan berwarna hitam. Kertas karton ini berfungsi untuk membalut sebuah kertas kardus bekas.
- 2) Kemudian Siapkan kertas kardus yang sudah dipotong /yang sudah disesuaikan. Kertas kardus ini fungsinya sebagai alas/tumpuhan terbentuknya media pembelajaran kargur

- 3) Setelah itu siapkan kertas origami yang berwarna untuk membuat sebuah amplop. Fungsi kertas origami ini sebagai membuat amplop yang untuk ditempelkan dibagian lembaran kedua sebagai soal latihan untuk peserta didik.
- 4) Kemudian siapkan lem, gunting, gambar-gambar simbol-simbol pancasila yang sudah diprint, Kemudian dipotong sesuai dengan ukuran masing-masing, setelah dipotong-potong bagian gambar ataupun tulisan maka ditempel satu persatu sesuai tempatnya.
- 5) Setelah sudah menyiapkan peralatan dan bahannya, maka pertama kita harus bentuk kertas karton dan kertas kardus menjadi persegi panjang, kedua, setelah itu tutupin bagian kertas kardus dengan kertas karton berwarna hitam, ketiga, masukan bagian pertama atau cover yaitu tempelkan gambar burung garuda dan bacaan yang sudah digunting yang berupa bacaan media kargur, keempat, tempelkan bagian halaman kedua setelah cover yaitu bagian materi simbol-simbol pancasila, kelima, setelah itu masuk bagian lembaran kedua setelah materi yaitu bagian soal untuk peserta didik

6. Cara Menggunakan Media Pembelajaran Kargur

1. Guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai simbol-simbol pancasila,
2. Kemudian guru bertanya kepada peserta didik mengenai sila-sila pancasila dan bertanya kepada peserta didik apa-apa saja sila pertama sampai sila kelima.
3. Kemudian mereka menjawab secara bersama-sama menyebutkan sila pertama sampai sila kelima.
4. Setelah itu dilembaran ketiga mengenai soal yang dimana soal itu menguji bentuknya representasi siswa, apakah mereka mampu menjawab secara langsung, cara memainkan soalnya ada sebuah amplop yang berisi 5 amplop yaitu berisi soal mengenai simbol-simbol pancasila,
5. Kemudian peserta didik secara bergantian untuk memainkan sebuah dadu tetapi bentuk dadu itu berisi 5 titik yang titik ke-6 berisi tulisan zonk.
6. Setelah mereka sudah memainkan dadu mereka menjawab pertanyaan yang sudah diisi dengan amplop.
7. Kemudian bergantian dengan peserta didik lainnya. Nurseto, T. (2011).

7. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Kargur Dalam Bentuk Representasi

Peningkatan kemampuan representasi siswa pada materi simbol-simbol pancasila dan setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kargur. Peningkatan hasil belajar dalam bentuk representasi memakai tes tertulis atau soal-soal berupa essay.

Peningkatan kemampuan representasi siswa dapat dilihat dari peserta didik mampu tidak siswa menjawab soal secara langsung diberikan oleh guru, setelah itu guru menilai siswa apakah sudah mencapai bentuk representasi setiap siswa. Ilahi, A.K, Subarkah, C.Z, & Sukmawardini, Y. (2022).

F. Representasi

1. Pengertian Representasi

Representasi adalah kemampuan siswa mengkomunikasikan ide/gagasan yang dipelajari dengan cara tertentu. Representasi merupakan proses pengembangan mental yang sudah dimiliki seseorang, yang diaplikasikan dalam berbagai model pembelajaran yaitu dalam bentuk verbal, gambar, benda konkret, tabel, model-model manipulatif atau media membantu memberikan pemahaman yang lebih rinci kepada siswa..

Menurut Sari, F.N.I, Darma, Y., & Dafrita, I.E. 2018, setiap siswa mempunyai cara yang berbeda untuk mengkonstruksikan pengetahuannya. Sangat memungkinkan bagi siswa untuk mencoba berbagai macam representasi dalam memahami suatu konsep.

Menurut Muhammad Sabirin, 2014 menyatakan Representasi merupakan model atau bentuk pengganti dari suatu situasi masalah yang digunakan untuk menemukan solusi. Misalnya, suatu masalah dapat direpresentasikan dengan obyek, gambar, kata-kata,

Cristy, A.P, Danadharta, I; & Ayodya, B.P 2023 mendefinisikan bahwa representasi sebagai proses perekaman gagasan pengetahuan, atau pesan secara fisik. Secara lebih tepat dapat didefinisikan sebagai penggunaan tanda-tanda (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, diindra, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik.

Representasi adalah gambaran mengenai sesuatu hal yang terlibat dalam aspek kehidupan yang kemudian digambarkan melalui media Khairunnisa. (2022).

Berdasarkan beberapa definisi diatas apabila representasi dikaitkan dengan pembelajaran PPKn, maka disimpulkan bahwa representasi adalah cara/ menuangkan ide-ide dalam mengkomunikasikan jawaban atau pembahasan.

2. Indikator Representasi

Menurut Ari Suningsih, 2021 Dalam pengembangan representasi pembelajaran ppkn, perlu diperhatikan indikator untuk tercapainya peningkatan representasi pembelajaran ppkn. Berikut ini indikator dari representasi pada pembelajaran ppkn yaitu:

- 1) Siswa mampu menyatakan ide ada pembelajaran ppkn kedalam bentuk gambar, ataupun simbol-simbol.
- 2) Siswa mampu menyatakan atau menafsirkan permasalahan dengan bahasa sendiri secara tertulis

3. Rubrik Representasi

Rubrik/ penilaian kemampuan representasi di MIN 7 Kota Medan yaitu sebagai berikut:

1. Bentuk soal pilihan ganda sangat tepat digunakan untuk mengukur kreativitas, karena memberikan satu jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keaneragaman jumlah dan kesesuaian menerapkan imajinasi pada setiap situasi yang membangkitkan ide baru dan berbeda, pengerjaan soal ini mellalui suatu prosedur dan langkah-langkah tertentu, dan setiap langkah ada skornya.
2. Bentuk soal essay secara non lisan sangat tepat untuk digunakan untuk mengukur kemampuan representasi siswa dalam pembelajaran PPKn.

G. Kajian Penelitian Yang Relevan

Pada bagian ini dikemukakan beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lain, sebagai kajian empiris untuk mendukung kajian teoretis yang telah dikemukakan diatas. Beberapa hasil-hasil penelitian yang relevan dengan pengembangan.

1. Chandra Sundaygara, Hestingtyas Yuli Pratiwi, Muhammad Nur Hudha (2018) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan bahan ajar media pembelajaran fisika dengan pendekatan multi representasi untuk mengembangkan kemampuan pembuatan alat-alat praktikum fisika” Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh bahan ajar media pembelajaran fisika berbasis multi representasi untuk mengembangkan kemampuan membuat dan merangkai alatalat percobaan fisika dan mengetahui kelayakan serta respon mahasiswa terhadap bahan ajar ini pada materi listrik dan magnet. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Desain penelitian menggunakan desain Four-D yaitu Define, Desain, Develop, Disseminate oleh Thiagarajan, dkk., 1974. Instrumen penelitian adalah angket. Data

penelitian terdiri dari data uji kelayakan oleh validator dan data ujicoba terbatas yang diberikan kepada mahasiswa yang diperoleh melalui pemberian angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Uji kelayakan yang didasarkan validasi ahli media dan ahli materi diperoleh nilai rata-rata uji kelayakan sebesar 3,51 yang dikategorikan baik/valid sehingga bahan ajar layak digunakan, (2) Respon siswa terhadap bahan ajar media pembelajaran fisika berbasis multi representasi melalui ujicoba terbatas diperoleh nilai rata-rata ujicoba terbatas sebesar 3,58 yang dikategorikan baik/valid

2. NUR FARIDA (2021), telah melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIKA SISWA KELAS VIII PADA MATERI STATISTIKA” Penelitian ini terfokus pada Kemampuan representasi matematika merupakan salah satu kemampuan awal yang penting dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran matematika agar siswa mampu menyampaikan ide-ide matematis serta menyelesaikan berbagai permasalahan dalam matematika ke dalam bentuk gambar, diagram, tabel, grafik, model matematika. Salah satu faktor pendukung pembelajaran adalah media pembelajaran. Di SMP Nuruddin Tonjong perlu adanya media pembelajaran yang mendukung seperti berbasis teknologi agar proses pembelajaran berlangsung efektif. Tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan kemampuan representasi matematika siswa melalui media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada materi statistika di kelas VIII SMP Nuruddin Tonjong, dimana statistika termasuk dalam materi kelas VIII semester genap yang memerlukan kemampuan representasi matematika. Jenis penelitian ini ialah Research and Development dengan quasi experiment. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Nuruddin Tonjong yang berjumlah 42 siswa. Pengumpulan data yang digunakan ialah wawancara, kuesioner dan tes. Analisis data penelitian menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan validitas media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint valid dan layak digunakan dengan mendapat hasil validasi ahli materi 3,70, validasi ahli media 3,74, dan penilaian guru dan siswa mendapat kriteria kelayakan menarik dengan penilaian guru 3,52 dan penilaian siswa 3,52. Selanjutnya efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dinyatakan efektif meningkatkan

kemampuan representasi matematika siswa kelas VIII SMP Nuruddin Tonjong dengan skor N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 65,68 lebih baik dari skor N-Gain pada kelas kontrol sebesar 56,34.

3. SYAHIDATUL NADILA LUBIS¹ , ROSLIANA SIREGAR² , SYAHLAN telah melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS DAN SELF-EFFICACY SISWA” tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis RME yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis dan self-efficacy siswa. Jenis penelitian ini adalah pengembangan model Thiagarajan. Subjek penelitian ini adalah 33 orang siswa kelas XI-E Pondok Pesantren Mawaridussalam. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah: 1) lembar validasi ahli dengan hasil validasi sebesar 91,67% dalam kategori sangat valid; 2) Instrumen kepraktisan dengan hasil sebesar 90,40% dalam kategori sangat praktis; 3) instrument tes penalaran dengan hasil 88,89% siswa tuntas secara klasikal dan peningkatan indikator penalaran sebesar 0,22; 4) angket self-efficacy dengan hasil rata-rata penguasaan self-efficacy siswa sebesar 71,80% dalam kategori tinggi dan peningkatan indikator self-efficacy sebesar 0,51. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran audio visual berbasis RME telah valid,praktis, dan dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematis dan self-efficacy siswa.
4. Lusiana (2023), Telah melakukan penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DENGAN MENGGUNAKAN KINEMASTER” penelitian ini diperoleh dengan Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumen. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, dengan metode pengumpulan data berupa angket penilaian untuk menguji kelayakan produk. Uji kemenarikan dilakukan pada skala kecil dan skala besar, kemudian uji kemenarikan oleh pendidik. Pengembangan dalam penelitian ini memperoleh kesimpulan (1) Hasil validasi ahli materi memperoleh rata – rata 87% dengan kategori sangat baik. Hasil validasi media memperoleh rata – rata

81% dengan kategori sangat baik. (2) Hasil uji coba media pembelajaran skala kecil memperoleh rata – rata 81% dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba media pembelajaran skala besar memperoleh rata – rata 75% dengan kategori baik. Hasil uji coba media pembelajaran oleh pendidik memperoleh rata – rata 84,5% dengan kategori sangat baik. Media pembelajaran berbasis video animasi layak dipergunakan dan dapat dipergunakan sebagai sumber belajar. Hasil uji pemahaman konsep memperoleh rata – rata nilai 61% dengan kategori baik sehingga media pembelajaran dapat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis.

5. Otniel (2024), telah melakukan penelitian dengan judul “KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PEMODELAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID” penelitian ini berfokus pada Kemampuan representasi matematis merupakan salah satu kemampuan matematis yang penting untuk dimiliki siswa karena kemampuan tersebut berperan dalam kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk melihat kemampuan representasi matematis siswa dalam pembelajaran pemodelan matematika menggunakan media pembelajaran berbasis android. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes berupa soal essay pemodelan matematika serta pedoman wawancara. Kemampuan representasi matematis siswa dinilai berdasarkan indikator kemampuan representasi matematis, yaitu representasi visual, representasi ekspresi matematis, dan representasi verbal. Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan kesimpulan bahwa kemampuan representasi siswa memiliki kategori Sangat Baik sebesar 63%, kategori Baik sebesar 20%, serta kategori Cukup sebesar 17%. Siswa dengan kategori Sangat Baik dapat melakukan representasi matematis dengan baik sebagai cara untuk mempermudah mereka dalam melakukan penyelesaian masalah. Kemudian sebagian besar siswa dengan kategori Baik dapat melakukan representasi matematis dengan baik, tetapi masih melakukan sedikit kekeliruan dalam berhitung dan memahami soal. Lalu sebagian besar siswa dengan kategori Cukup sudah dapat melakukan representasi visual, tetapi belum dapat melakukan representasi ekspresi matematis atau representasi verbal secara maksimal.

6. FITRI RENDANA (2018), telah melakukan penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERUPA KARTU DOMINO PADA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI TUMBUHAN KELAS IV SD/MI” penelitian ini mempunyai pembatasan masalah seperti 1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk kartu domino. Media pembelajaran berupa kartu yang akan dikembangkan hanya menyangkut pelajaran IPA dengan materi struktur dan fungsi tumbuhan. 9 2. Penulis hanya melakukan penelitian di kelas IV di MIN 7 Bandar Lampung, SDN Kupang Kota Teluk Betung Utara Bandar Lampung, dan MI Pajajaran.
7. Ganda Wismawati (2021), telah melakukan penelitian yang berjudul “PENGEMBA ANIMASI PA HIDUP DI SE Diajukan s PROGRAM STU SEKOLAH TIN B BANGUNAN MEDIA PEMBELAJARAN ADA SUBTEMA 1 BENDA HIDUP D SEKITAR KITA UNTUK SISWA “ manfaat penelitian ini adalah Bagi siswa penelitian ini diharapkan menjadi pengalaman belajar yang baru, efektif, efisien dan menarik perhatian siswa dalam menggunakan media pembelajaran video animasi dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat. b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan menjadi suatu yang dapat meningkatkan kreativitas dalam menggunakan atau memilih media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar dan mengajar. 9 c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan yang baru serta dapat menjadi bekal dalam kegiatan proses belajar dan mengajar.