

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Penelitian Terkait

Penelitian yang mengembangkan media pembelajaran masih belum banyak dari Program Studi Informatika untuk dunia pendidikan. Dari beberapa penelitian-penelitian pengembangan yang mengembangkan media pembelajaran, ada beberapa pula yang menurut peneliti relevan dan dapat digunakan sebagai acuan serta menjadi dasar teori dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

Peneliti pertama adalah milik Anggraeni (2015) dengan judul *Pengembangan Media Adobe Captivate 5.0 dan Modul Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Ulang Bahasa Indonesia Pada Peserta didik Kelas XI Semester I di SMAN 1 Cangkringan*. Anggraeni (2015) menggunakan dasar pemilihan media pembelajaran menurut Munadi (dalam buku Akbar, 2013) yakni karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, bahan ajar, karakteristik media, serta sifat pemanfaatan media.

Penelitian terdahulu yang kedua oleh Muntala (2016) berjudul *Pengembangan Media Adobe Captivate 5.0 dan Modul Pembelajaran Menyimak Cerpen Bahasa Indonesia pada Peserta didik Kelas XI Semester I di SMA Santa Laurensia Tangerang* memaparkan kelebihan multimedia menurut Munir di antara kelebihan itu sebagai adalah multimedia memudahkan control yang sistematis dalam proses belajar, multimedia memberikan

kebebasan kepada pembelajar dalam menentukan topic belajar dan multimedia menyediakan proses interaktif dan umpan balik.

Hasil penelitian ketiga Tati Nurhidayati (2021) dengan judul “ *pengembangan media untuk pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas x sma negeri 1 woha bima NTB*” menyatakan dari hasil uji coba Analisis Kebutuhan Guru memperoleh skor 83,33%, guru sangat setuju jika pengembangan media untuk pembelajaran menulis puisi pada siswa Kelas X, skor media pembelajaran 93,33% mendukung pembelajaran Make the teaching. dan proses pembelajaran pembelajaran menulis puisi lebih menyenangkan dan kreatif bagi siswa kelas X. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa membutuhkan pengembangan media pembelajaran dalam buku puisi, karena hal ini memungkinkan untuk menumbuhkan dan mendorong minat siswa dalam proses belajar mengajar.

Hasil penelitian keempat Eka Febryana dan Puji Astuti (2020) “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Menggunakan Chamilo pada Pembelajaran Segitiga dan Segiempat*” Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) dengan tujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis e-learning dengan menggunakan Chamilo pada materi segitiga dan segiempat Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4,44 dan termasuk ke dalam kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 4,35 dan termasuk kedalam kategori sangat valid. Hasil penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapat nilai rata-rata 4,13 dan termasuk kedalam kategori baik.

Berdasarkan hasil penelitian, maka media pembelajaran yang dikembangkan ini baik untuk digunakan untuk membantu proses pembelajaran matematika dengan materi segitiga dan segiempat.

Hasil penelitian kelima Diky Yulisal (2015) “Pengembangan Media Pembelajaran Kalor Dan Perpindahan Kalor Siswa Smp Kelas Vii Dengan Menggunakan Gadget Android” Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil dari validitas dan respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validitas didasarkan pada elemen-elemen penilaian, yaitu KI, KD, dan Indikator pembelajaran, tampilan media, ilustrasi, bahasa, isi, dan konsistensi. Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan desain penelitian research and development (R&D) menurut Borg & Gall hanya sampai langkah ke lima, yaitu sampai tahap revisi produk. Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh 2 orang dosen fisika UNESA, 1 developer androidBEE, dan 3 guru IPA SMP Negeri 12 Surabaya, serta dinilai oleh 32 siswa-siswi kelas VII SMP NEGERI 12 Surabaya untuk uji respon media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan layak apabila presentase penilaian yang diberikan oleh validator-validator pada kategori baik ($\geq 61\%$) dan memperoleh respon positif dari siswa jika presentase pada kategori menarik ($\geq 61\%$). Berdasarkan validasi media pembelajaran pada gadget android dengan pokok bahasan kalor dan perpindahan kalor yang telah dilakukan, media pembelajaran yang dikembangkan ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran di jenjang pendidikan SMP. Presentase kelayakan media pembelajaran yang telah dilakukan mendapatkan hasil rata-rata presentase sebesar 82,04% dengan kategori sangat layak dan uji respon siswa yang telah dilakukan memperoleh hasil rata-rata sebesar 77,04% dengan kategori menarik. Untuk

penelitian selanjutnya, pengembangan media pada gadget android agar lebih interaktif, menarik, dan aplikatif sebagai media pembelajaran yang membantu siswa dalam pembelajaran.

II.2. Landasan Teori

II.2.1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penyederhanaan istilah dari penelitian pengembangan atau research and development. Menurut Sugiyono (2017:297) bahwa “penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan”(Sugiyono, 2017). Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Trianto (2011:243) bahwa “penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk tertentu. Dalam pengembangan yang dilakukan, produk yang dihasilkan diuji untuk mengetahui keefektifan penggunaannya. Menurut Setyosari (2010:194) menyatakan bahwa “dikatakan sebagai penelitian (2010:194) menyatakan “dikatakan sebagai penelitian pengembangan karena penelitian ini sering dianggap sebagai pengembangan berbasis penelitian atau disebut juga “research based development” jadi bisa disingkat menjadi penelitian pengembangan.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk yang dirancang melalui tahapan dan evaluasi tertentu untuk menguji tingkat kevalidan dan keefektifan dalam penggunaannya.

II.2.2. Media Pembelajaran

Arif S. Sadiman berpendapat media adalah sebuah perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan. Media berasal dari bahasa Latin yaitu media, sedangkan secara bahasa berasal dari “medium” yang memiliki arti penyanggah pesan, dari pemberi pesan ke penerima. Dalam kegiatan pembelajaran disekolah media digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa mengenai ilmu pengetahuan dan sebagainya.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu dan perantara dalam menyalurkan informasi oleh seseorang. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) berpendapat media merupakan bentuk dalam berkomunikasi berupa audiovisual dan tercetak serta peralatannya. Media sebaiknya bisa dilihat, didengarkan, dibaca, serta di manipulasi. Berdasarkan pengertian diatas, walaupun terdapat perbedaan ada juga persamaan diantara pengertian media tersebut. Persamaan tertulis yang dapat diambil media merupakan semua yang dapat digunakan sebagai penghubung atau penyalur informasi untuk penerima dari pengirim agar dapat menstimulasi pemikiran siswa, perasaan siswa, minat dan ketertarikan siswa sehingga terbentuk cara belajar (Arif S. Sadiman (2014:7).

II.2.3. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Azhar Arsyad, 2006: 36).

Model pembelajaran interaktif merupakan suatu teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru atau fasilitator pada saat proses pembelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar (Dimiyati dan mujiono 1990 dalam buku komara 2014).

Media berupa teks, visual, dan simulasi dalam media pembelajaran interaktif bisa membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman konsep serta aplikasi yang dipelajari lebih mendalam (Suyitno 2016: 102). Suatu sistem yang menampilkan pembelajaran yang berupa rekaman seperti visual, suara, dan video serta dapat dikontrol ketika disajikan melalui komputer (Pujiriyanto 2012: 161). Fungsi media pembelajaran yaitu untuk membawa pesan dari guru kepada peserta didik (sumber ke penerima), sementara itu metode pembelajaran sebagai langkah¹¹ menolong peserta didik selama informasi diterima dan diolah agar tercapainya pembelajaran yang dituju (Daryanto 2013:8).

Media pembelajaran memiliki peran utama untuk pencapaian target pembelajaran yang dituju. Media berfungsi memberikan instruksi terhadap informasi yang terdapat dalam materi pembelajaran. Media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar serta dapat membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa. Selain itu terdapat juga fungsi atensi, fungsi afektif kognitif, dan kompensatoris (Ega Rima Wati 2016:8).

II.2.4. Model Pengembangan Borg and Gall

Secara lengkap menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono 2017:298) ada sepuluh langkah namun peneliti menyederhanakan menjadi 6 langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan atau research and development, yaitu :

- 1. Penelitian dan pengumpulan data (research and information collecting)**

Pengukuran kebutuhan, studi literature, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.

- 2. Perencanaan (Planning)**

Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

- 3. Pengembangan draft atau produk (Develop preliminary form of product)**

Pengembangan bahan pembelajaran dengan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrument evaluasi.

- 4. Uji pelaksanaan lapangan (Operasional field testing)**

Dilaksanakan dengan melibatkan semua subjek penelitian dan pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya.

- 5. Penyempurnaan produk akhir (Final product revision)**

Penyempurnaan didasarkan masukan uji pelaksanaan lapangan.

6. Diseminasi dan implementasi (Dissemination and implementation)

Melaporkan hasil dalam pertemuan professional dan dalam jurnal. Bekerjasama dengan penerbit untuk peerbitan, memonitor penyebaran untuk pengontrolan kualitas.

II.2.5. Mobile Learning

Istilah *mobile learning* (m-Learning) mengacu kepada penggunaan perangkat teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak, seperti PDA, telepon genggam, laptop dan Tablet PC, dalam pengajaran dan pembelajaran. Mobile learning adalah pembelajaran yang unik karena pembelajar dapat mengakses materi, dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Hal ini akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi persuasif, dan dapat mendorong motivasi pembelajar kepada pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*). Selain itu, dibandingkan pembelajaran konvensional, mobile learning memungkinkan adanya lebih banyak kesempatan untuk kolaborasi secara ad hoc dan berinteraksi secara informal di antara pembelajar (Tamimuddin, 2010).

II.2.6. Discovery Learning

Model pembelajaran discovery learning merupakan nama lain dari pembelajaran penemuan. Sesuai namanya, model ini mengarahkan siswa untuk menemukan melalui proses pembelajaran yang dilakukan. Siswa tidak hanya diberi sejumlah teori (pendekatan deduktif), tetapi diberi sejumlah fakta (pendekatan induktif) diharapkan dapat merumuskan sejumlah penemuan. (Kosasih, 2018:83).

Dalam kaitannya dengan pendidikan, Oemar Hamalik dalam Takdir (2012:29) menyatakan discovery adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual peserta didik dalam memecahkan persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan. Strategi pembelajaran discovery menitik beratkan pada kemampuan menemukan sesuatu melalui proses inquiry (penelitian) terstruktur. Sejalan dengan pendapat Siregar bahwa discovery by learning adalah proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar. (Takdir, 2012:30).

II.2.7. Android

Android adalah sistem operasi dan platform pemrograman yang dikembangkan oleh Google dari tahun 2005 untuk ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya (seperti tablet). Android pertama kali dikembangkan oleh perusahaan startup di California bernama Android, Inc. Android menawarkan pendekatan yang menyeluruh dalam pengembangan aplikasi. Artinya, satu aplikasi Android yang dibangun dapat berjalan di berbagai perangkat yang menggunakan sistem operasi Android (smartphone, smartwatch, tablet, dan perangkat lainnya). (Sumber: Kharina Luthfi; 2020)

1. Android Versi 1.1

Android memang diluncurkan pertama kali pada tahun 2007, namun sistem operasi ini mulai dirilis dan diterapkan ke berbagai gadget pada tanggal 9 Maret 2009 silam.

2. Android Versi 1.5 (Cupcake)

Pada bulan Mei 2009 Android kembali mengalami perubahan versi. Android versi 1.1 kemudian disempurnakan dengan Android versi 1.5 atau yang dikenal sebagai Android Cupcake.

3. Android Versi 1.6 (Donut)

Donut (versi 1.6) diluncurkan dalam tempo kurang dari 4 bulan semenjak peluncuran perdana Android Cupcake, yaitu pada bulan September 2009.

4. Android Versi 2.0/2.1 (Eclair)

Masih ditahun yang sama, Android kembali merilis operating sistem versi terbarunya, yaitu Android versi 2.0/2.1 Eclair. Android Eclair diluncurkan oleh Google 3 bulan setelah peluncuran.

5. Android Versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt)

Butuh 5 bulan bagi Google untuk melakukan regenerasi dari Android Eclair versi sebelumnya ke versi Froyo Frozen Yoghurt. Pada tanggal 20 Mei 2010, Android versi 2.2 alias Android Froyo ini dirilis.

6. Android Versi 2.3 (Gingerbread)

7 bulan kemudian Android kembali melakukan gebrakan dengan merilis kembali Android versi 2.3 atau yang dikenal sebagai Android Gingerbread.

7. Android Versi 3.0/3.1 (Honeycomb)

Pada bulan Mei 2011 Android versi 3.0/3.1 atau Android Honeycom dirilis. Android Honeycomb merupakan sebuah sistem operasi Android yang tujuannya memang dikhususkan bagi penggunaan tablet berbasis Android.

8. Android Versi 4.0 (ICS: Ice Cream Sandwich)

Android ICS atau Ice Cream Sandwich juga dirilis pada tahun yang sama dengan Honeycomb, yaitu pada bulan Oktober 2011.

9. Android Versi 4.1 (Jelly Bean)

Android Jelly Bean merupakan versi Android yang terbaru pada saat ini. Salah satu gadget yang menggunakan sistem operasi Jelly Bean adalah Google Nexus 7 yang diprakarsai oleh ASUS, vendor asal Taiwan yang juga menjadi teman satu kampung halaman dengan Acer.

10. Android Versi 4.4 (Kit Kat)

Kehadiran android kitkat merupakan peluncuran produk OS anyar yang diluncurkan pada 4 september 2013, sebelumnya banyak kabar beredar jikalau android akan meluncurkan OS baru yang bernama Android Key Lime Pie namun setelah di analisa tidak sesuai dengan ejaan orang umum, sehingga namanya diganti dengan OS Android KitKat yang sebagian besar orang sudah familiar dengan itu.

11. Android Versi 5.0.2 (Lollipop)

Android Lollipop merupakan keberadaan OS Android yang memang saat ini sudah menjadi trend baru di industri smartphome, hal ini tak lepas dari keunikan dan kelebihan yang banyak di miliki dari OS tersebut.

12. Android Versi 6.0 (Marshmallow)

Android 6.0 Marshmallow adalah versi dari sistem operasi mobile Android. Pertama kali diperkenalkan Mei 2015 di Google I / O di bawah kode nama

Android M, secara resmi dirilis pada Oktober 2015. Versi ini dirilis pada tanggal 28 Mei 2015, yang dimana versi ini memiliki tingkat keamanan seperti fingerprint. Dan memiliki manajemen daya yang diberi nama doze dan membuat daya pada smartphone jadi irit.

13. Android Versi 7.0 (Nougat)

Versi 7.0 (Nougat) adalah versi android pada generasi ke-7 setelah versi Marshmallow, versi ini di upgrade pada tanggal 5 Desember 2016 yang dimana versi tersebut dapat support dalam multi window, dark mode atau mode gelap yang bisa membuat mata tidak rusak, dan memiliki daya doze versi 2.0 yang dimana membuat daya pada smartphone jadi lebih irit.

14. Android Versi 8.0 (Oreo)

Versi 8.0 (Oreo) adalah versi android pada generasi ke-8 adalah versi yang diupgrade setelah versi nougat, versi ini dirilis pada tanggal 21 Agustus 2017 yang dimana versi ini memiliki proses booting yang sangat cepat, bahkan 2 kali lipat dari versi-versi sebelumnya.

15. Android Versi 9.0 (Pie)

Versi 9.0 (Pie) adalah versi Android pada generasi ke-9 adalah versi yang diupgrade setelah versi Oreo yang dimana versi ini di upgrade pada tanggal 6 Agustus 2018. Yang dimana fitur pada versi ini memiliki fitur yang dibutuhkan pada era saat ini. Memiliki fitur AI Powered yang dimana mengoptimalkan setiap aplikasi yang berjalan dengan menguras daya yang optimal dan sangat irit, lalu memiliki fitur untuk membantu user dalam melakukan tugas secara

dalam waktu yang bersamaan, serta multitasking dilakukan jauh lebih mudah dan cepat.

II.2.8. Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari kritik dan saran yang telah dikemukakan oleh guru dan siswa kelas VII SMP Negeri 39 Medan. Data ini kemudian dianalisis untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan dan keefektifan produk pengembangan yang dihasilkan.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini merupakan data hasil penelitian yang menggunakan skala penskoran. Data kuantitatif ini diperoleh dari hasil validasi yang telah ddikemukakan oleh guru dan siswa kelas VII SMP Negeri 39 Medan. Data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner penilaian dengan skala likert (1-5). Skor Likert dihitung dengan skor rata-rata pada butir pernyataan.

a. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan produk yang dihasilkan didapatkan dari hasil lembar validasi ahli media, ahli materi, guru dan lembar tanggapan atau penilaian siswa. Hasil dari validasi ahli media, ahli materi, dan guru untuk mengetahui kelayakan kualitas produk dilakukan dengan cara pemberian skor yaitu skor 1 penilaian tidak layak, skor 2 untuk penilaian kurang layak, skor 3 untuk penilaian cukup layak, skor 4 untuk penilaian layak, dan skor 5 untuk penilaian sangat layak.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengolah data tanggapan dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa dengan menggunakan rumus :

$$p = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100$$

Keterangan :

p = Kelayakan

$\sum X$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum X_i$ = Jumlah Jawaban Tertinggi

100 = Bilangan Konstanta

Tabel II.1. Klasifikasi Penilaian Kelayakan

Rentang Presentase skor	Interval Skor	Kategori	Keterangan
81%-100%	81-100	Sangat layak	Tidak Revisi
61%-80%	61-80	Layak	Revisi
41%-60%	41-60	Cukup layak	Perlu Revisi
21%-40%	21-40	Kurang layak	Harus Revisi
0-21%	0-21	Tidak layak	Harus Revisi
			Total

(Sumber : Suryana dan Indrawati, 2018:221)

b. Analisis Keefektifan

Keefektifan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ditentukan dengan melihat presentase ketuntasan hasil belajar siswa. Siswa dikatakan tuntas jika memperoleh nilai KKM 70. Presentasi ketuntasan siswa dihitung dengan menggunakan rumus :

$$Presentase\ ketuntasan\ (x) = \frac{\text{banyak siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Untuk menghitung hasil proses penskoran terhadap jawaban tes soal pilihan berganda untuk mengetahui keefektifan bahan ajar dilakukan dengan rumus :

$$Skor = \frac{\text{jumlah item jawaban yang benar}}{\text{jumlah item soal pilihan ganda}} \times 100$$

Hasil dari presentase ketuntasan yang diperoleh, kemudian dicocokkan dengan kriteria presentase keefektifan.

Tabel II.2. Kriteria Keefektifan

Presentase Keterlaksanaan	Interval Skor	Kategori
85-100 %	85-100	Sangat Efektif
70%-84%	70-84	Efektif
55%-69%	55-69	Cukup Efektif

50%-54%	50-54	Kurang Efektif
0-49%	0-49	Tidak Efektif

(Sumber : Tiya, 2017:57)

Berdasarkan analisis keefektifan diatas, bahan ajar yang dihasilkan dikatakan efektif apabila ketuntasan tes hasil belajar siswa memenuhi kriteria minimal efektif.

II.3. Materi

II.3.1. Materi Bahasa Indonesia

Puisi Rakyat: Puisi lama/klasik yang memiliki aturan tertentu berdasarkan tempat kelahirannya yang diwariskan secara turun-temurun untuk mempertahankan nilai budaya dan menanamkan nilai budi pekerti di dalamnya.

II.3.1.1. Pantun, Syair, dan Gurindam

1. Pantun

Pantun : Kata-kata yang mengandung rima dan irama serta memiliki rangkaian kata-kata indah dengan mengandung ide kreatif dan kritis serta memiliki padat makna.

2. Syair

Syair : Salah satu bentuk puisi lama yang terikat dengan irama dan sajak.

Cerita yang mengandung mitos, sejarah, atau ajaran agama.

3. Gurindam

Gurindam : Susunan sajak yang terdiri atas 2 baris dan isinya memuat nasihat atau petuah.

II.3.1.2. Struktur Pantun, Syair dan Gurindam

1. Pantun

- a. Bait : Terdiri dari 4 larik/baris dalam 1 bait

Contoh : (1) Kulit lembut celupkan samak
(2) Mari dibuat tapak kusut
(3) Harta dunia janganlah tamak
(4) Kalau mati tidak mengikut

- b. Larik : Terdiri dari 8 s.d 12 suku kata

Contoh : Ku - lit Lem - but Ce - lup - kan Sa - mak
1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

- c. Rima : Berima a-b-a-b

Contoh : Kulit lembut celupkan samak
Mari dibuat tapak kusut
Harta dunia janganlah tamak
Kalau mati tidak mengikut

- d. Isi : Larik 1 dan 2 hanya sampiran, sedangkan larik 3 dan 4 merupakan isi

Contoh : Kulit lembut celupkan samak
Mari dibuat tapak kusut
Harta dunia janganlah tamak
Kalau mati tidak mengikut

“ Pantun ini berisi amanat bahwa hendaknya kita jangan tamak terhadap harta/dunia karena harta tidak akan dibawa mati.”

2. Syair

- a. Bait : Terdiri dari 4 larik/baris dalam 1 bait

Contoh : (1) Jauh sudah aku melangkah
(2) Mengejar dunia dengan serakah
(3) Semakin kukejar semakin jauh
(4) Pada jurang siksa hati berlabuh

- b. Larik : Terdiri dari 8 s.d 12 suku kata

Contoh : Ja - uh Su - dah A - ku Me - lang - kah
1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

- c. Rima : Berima a-b-a-b

Contoh : Jauh sudah aku melangkah
Mengejar dunia dengan serakah
Semakin kukejar semakin kau jauh
Pada jurang siksa hati berlabuh

- d. Isi : Seluruh larik merupakan isi

Contoh : Jauh sudah aku melangkah
Mengejar dunia dengan serakah
Semakin kukejar semakin kau jauh
Pada jurang siksa hati berlabuh

“ Syair ini mengungkapkan bahwa kita jangan terlalu jauh melangkah dalam mengejar dunia (harta). Hal itu akan membuat kita menjadi orang serakah. Keserakahan menjerumuskan kita nantinya.”

3. Gurindam

- a. Bait : Terdiri dari 2 larik/baris dalam 1 bait

Contoh : (1) Berbaktilah kamu kepada ibumu
(2) Niscaya surga akan bertemu

b. Larik : Terdiri dari 8 s.d 12 suku kata

Contoh : Ber - bak - ti - lah Ka - mu - Ke - pa - da I - bu - mu
1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12

c. Rima : Berima a-a

Contoh : Berbaktilah kamu kepada ibumu
Niscaya surga akan bertemu

d. Isi : Seluruh larik merupakan isi

Contoh : Berbaktilah kamu kepada ibumu
Niscaya surga akan bertemu

“ Gurindam tersebut merupakan nasihat untuk selalu berbakti kepada ibu agar mendapat surga.”

II.3.1.3. Kebahasaan Pantun, Syair dan Gurindam

1. Pantun

a. Teks Pantun

- (1) Kulit lembut celupkan samak
- (2) Mari dibuat tapak kusut
- (3) Harta dunia janganlah tamak
- (4) Kalau mati tidak mengikut

b. Kebahasaan Pantun

1. Pilihan kata yang digunakan pada pantun tersebut merupakan kata bersifat simbolik dan ungkapan lama. Pilihan kata sangat indah dengan makna yang dalam.
2. Kalimat ajakan adalah kalimat yang berisi ajakan kepada orang lain untuk melakukan suatu perbuatan (atyo dan mari) pada larik 2.
3. Kalimat larangan adalah kalimat yang berisi larangan agar orang lain

tidak melakukan kegiatan (jangan) larik 3.

4. Kata penghubung syarat yang menjelaskan suatu hal bisa terpenuhi apabila syarat yang ada dipenuhi, atau dijalankan.

Contoh kata yang digunakan adalah jika, jikalau, apabila, asalkan, kalau, dan bilamana. (kalau) pada larik 4.

2. Syair

a. Teks Syair

- (1) Jauh sudah aku melangkah
- (2) Mengejar dunia dengan serakah
- (3) Semakin kukejar semakin jauh
- (4) Pada jurang siksa hati berlabuh

b. Kebahasaan Syair

1. Kalimat Tunggal adalah kalimat yang memiliki satu subjek dan satu predikat (pada larik 1).

2. Larik 2 dan 3 pada kutipan syair tersebut menjelaskan suatu peristiwa atau tindakan yang dilakukan oleh aku pada larik 1.

3. Larik 4 pada kutipan syair tersebut merupakan akibat yang akan ditemukan jika melakukan apa yang dilakukan pada larik 2 dan 3.

3. Gurindam

a. Teks Gurindam

- (1) Berbaktilah kamu kepada ibumu
- (2) Niscaya surga akan bertemu

b. Kebahasaan Gurindam

1. Kalimat Perintah adalah kalimat yang berisi atau bermaksud memberi perintah atau suruhan. (berbaktilah) larik 1.
2. Adverbia Keniscayaan Menggambarkan makna yang berhubungan dengan kepastian tentang keberlangsungan atau terjadinya hal atau peristiwa yang dijelaskan adverbia itu.

Contoh: niscaya, pasti, dan tentu (niscaya) pada larik 2

II.3.2. Materi IPA

1.3.2.1. Pencemaran Lingkungan

Pencemaran lingkungan merupakan masuknya / dimasukkannya makhluk hidup, zat, energi atau komponen lain ke dalam lingkungan atau berubahnya tatanan lingkungan oleh kegiatan manusia atau oleh proses alam sehingga kualitas lingkungan menurun. Zat yang dapat menyebabkan pencemaran disebut polutan.

1. Pencemaran Air

Pencemaran air merupakan masuknya makhluk hidup, zat, energy, atau komponen lain kedalam air yang menyebabkan air tidak berfungsi sesuai peruntukannya. Pencemaran air bisa berasal dari sampah, cairan limbah, bibit penyakit dan logam berbahaya.

Sumber pencemaran air antara lain :

- a. Limbah rumah tangga seperti berupa sampah, sisa detergen, limbah mck dan bakteri shigella disentrae.

- b. Lalu lintas transportasi air seperti tumpahan minyak/oli dilautan
- c. Limbah pertanian seperti penggunaan pestisida dan pupuk organik yang terlalu berlebihan
- d. Limbah industri seperti logam berat yang sifatnya beracun

Dampak pencemaran air :

- a. Naiknya suhu air sehingga mengganggu ekosistem perairan
- b. Terjadi kerusakan sel atau jaringan tubuh
- c. Timbulnya berbagai penyakit pencernaan dan kulit
- d. Terjadinya peningkatan populasi tanaman air misalnya eceng gondok

2. Pencemaran Tanah

Pencemaran tanah selalu berkaitan erat dengan pencemaran air, karena polutan dari tanah dapat mengalir ke air (sungai atau laut). Pencemaran tanah merupakan keadaan bahan kimia buatan manusia masuk dan mengubah lingkungan alami tanah.

Sumber pencemaran tanah antara lain :

- a. Pembukaan lahan pertanian, penambangan minyak, limbah rumah tangga, minyak, pestisida dan pupuk anorganik.

Dampak yang timbul dari pencemaran tanah :

- a. Kerusakan tanah
- b. Tanaman tumbuh tidak normal
- c. Erosi (pengikisan tanah)
- d. Banjir

- e. Kekeringan

Upaya menanggulangi pencemaran tanah :

- a. Mengurangi pupuk kimia dan pestisida untuk pertanian
- b. Membuang sampah pada tempat sampah
- c. Kurangi menghasilkan sampah
- d. Daur ulang
- e. Menggunakan barang yang lebih ramah lingkungan

3. Pencemaran Udara

Pencemaran udara merupakan kondisi udara yang mengandung senyawa - senyawa kimia yang berdampak buruk bagi kesehatan makhluk hidup dan tumbuhan serta merusak keindahan alam, kenyamanan serta properti.

Sumber pencemaran udara :

- a. Asap kendaraan bermotor
- b. Asap pabrik
- c. Letusan gunung berapi
- d. Kebakaran hutan
- e. Asap rokok
- f. Zat yang dapat menyebabkan pencemaran udara seperti karbon dioksida, karbon monoksida, sulfur dioksida, Nitrogen dioksida dan Chloro fluoro karbon.

Dampak yang timbul dari pencemaran udara :

- a. Menjadikan bumi semakin panas
- b. Menimbulkan penyakit sesak nafas
- c. Tanaman mudah layu
- d. Bangunan mudah keropos
- e. Besi mudah berkarat
- f. Merusak kandungan zat hara dalam tanah dan merusak ekosistem air
- g. Menyebabkan penyakit kanker kulit, berkurangnya kekebalan tubuh dan rusaknya ekosistem laut.

Upaya menanggulangi pencemaran udara :

- a. Gunakan transportasi publik/umum
- b. Reboisasi/penghijauan
- c. Hindari membakar sampah sembarangan
- d. Hemat energi listrik

II.3.3. Materi IPS

II.3.3.1. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan antara manusia yang bersifat dinamis, interaksi tersebut berlangsung selama seumur hidup selama manusia masih tinggal dengan masyarakat. Interaksi sosial memenuhi kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial atau makhluk hidup yang tidak dapat memenuhi kebutuhannya sendiri dan makhluk yang tidak dapat hidup sendirian tanpa teman.

Interaksi sosial juga diartikan sebagai hubungan timbal balik yang dilakukan oleh manusia dalam wujud aksi dan reaksi sehingga ciri-ciri dari interaksi sosial antara lain :

- a. Pelaku minimal dua orang
- b. Memiliki komunikasi antar pelaku melalui bahasa
- c. Ada dimensi waktu dan memiliki tujuan
- d. Adanya kerja sama

Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial :

- a. Imitasi merupakan proses seseorang mencontoh orang lain atau kelompok
- b. Sugesti merupakan pengaruh yang dapat menggerakkan hati orang
- c. Identifikasi merupakan kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan orang lain
- d. Simpati merupakan kemampuan untuk merasakan diri seolah-olah dalam keadaan orang lain dan ikut merasakan apa yang dilakukan, dialami atau diderita orang lain

Bentuk-bentuk interaksi sosial :

- a. Asosiatif yang mana proses ini terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah kepada kesatuan pandangan. Asosiatif meliputi kerja sama, akomodasi dan asimilasi.

- b. Disosiatif yang mana proses ini terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah pada konflik dan merenggangkan solidaritas kelompok. Disosiatif meliputi kompetisi, kontravensi dan pertentangan.

Proses Asosiatif

1. Kerja Sama

Usaha bersama sekelompok orang untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pelaksanaan kerja sama ada lima bentuk kerja sama yaitu :

- a. Kerukunan adalah hidup berdampingan secara damai dan melakukan kerja sama secara bersama-sama.
- b. Bergaining atau tawar menawar adalah pelaksanaan perjanjian tukar menukar barang atau jasa antara dua pihak atau lebih.
- c. Kooptasi adalah proses penerimaan unsur-unsur baru dalam suatu sistem organisasi. Tujuannya untuk menjaga stabilitas internal organisasi
- d. Koalisi yaitu bergabungnya dua atau lebih organisasi yang memiliki kepentingan bersama.
- e. Joint venture yaitu kerja sama yang umumnya dilakukan oleh perusahaan dalam proyek-proyek tertentu.

2. Akomodasi

Akomodasi merupakan cara menyelesaikan pertentangan tanpa

menghancurkan pihak lawan sehingga tidak kehilangan kepribadiannya. Ada 8 bentuk akomodasi :

- a. Koersi yaitu bentuk akomodasi yang dipaksakan atau terjadi karena ada paksaan.
- b. kompromi yaitu bentuk akomodasi dimana pihak yang terlibat saling mengurangi tuntutan.
- c. Toleransi yaitu upaya akomodasi secara informal. Masing-masing pihak saling bertoleransi demi pemulihan hubungan baik.
- d. Mediasi merupakan bentuk akomodasi yang menyerupai arbitrase, namun pihak ketiga hanya berperan sebagai pemberi nasihat dan tidak berwenang untuk mengambil keputusan.
- e. Konsiliasi yaitu upaya mempertemukan kepentingan pihak yang berselisih dan mencari penyelesaian bersama.
- f. Ajudikasi yaitu upaya akomodasi melalui pengadilan
- g. Arbitrase yaitu proses akomodasi yang mengundang pihak ketiga yang lebih tinggi kedudukannya untuk membantu penyelesaian masalah
- h. Stalemate yaitu upaya akomodasi dengan menyeimbangkan kekuatan pihak yang terlibat.

Dengan berimbangnya kekuatan, penyelesaian dapat terjadi dengan sendirinya.

3. Asimilasi

Asimilasi yaitu cara bersikap dan bertindak laku dalam menghadapi perbedaan untuk mencapai kesatuan pikiran dan pendapat dengan menerapkan sikap toleransi dan saling menghargai orang lain dan kebudayaannya.

Proses Disosiatif

1. Kompetisi (persaingan) merupakan proses individu atau kelompok yang bersaing untuk mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan tertentu.
2. Kontravensi merupakan perasaan tidak suka atau kebencian atau keraguan yang disembunyikan terhadap kepribadian orang lain.
3. Pertentangan merupakan proses dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan cara menentang pihak lawan yang disertai ancaman dan kekerasan.

II.3.3.2. Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Pembentukan Lembaga Sosial

Bertemunya orang perorangan atau kelompok dalam pergaulan hidup akan menghasilkan suatu kelompok dalam pergaulan hidup akan menghasilkan suatu kelompok sosial yang hidup bersama yang membutuhkan suatu aturan. Sehingga melahirkan lembaga yang terbentuk akibat dari berbagai aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan melalui interaksi sosial.

Peristiwa aktivitas manusia yang selalu diulang-ulang dalam rangka pemenuhan kebutuhan akhirnya melembaga dan melekat pada masing-masing individu. Adanya

lembaga sosial dimaksudkan untuk memenuhi berbagai keperluan pokok dari kehidupan manusia.

Contohnya, manusia membutuhkan pendidikan . Orang tua akan mendaftarkan anaknya pada sekolah dan mematuhi peraturan sekolah serta semua hal yang berkaitan dengan pendidikan yng diatur lembaga pendidikan.

Manusia membutuhkan nafkah atau penghasilan yang diatur dalam lembaga ekonomi.

Dengan demikian interaksi sosial merupakan syarat utama dlam pembentukan suatu lembaga di masyarakat.

II.3.4. Materi Agama

II.3.4.1. Lebih Dekat Dengan ALLAH SWT. Yang Sangat Lebih Indah Namanya

Berbahagiaalah orang-orang yang hatinya merasa dekat dengan Allah Swt. Orang-orang semacam ini akan merasakan ketenangan dan kebahagiaan di dalam diri mereka. Sebaliknya ketika seseorang hatinya merasa jauh dari Allah Swt., maka akan senantiasa diliputi kegelisahan.

Menjadi orang yang beriman bukan persoalan yang ringan atau mudah. Sebagai manusia yang memiliki pertanggungjawaban kepada Allah Swt., iman menjadi sangat penting.

II.3.5. Materi PKN (Pendidikan Kewarganegaraan)

II.3.5.1. Pancasila Sebagai Dasar Negara

Pancasila adalah pilar ideologis negara Indonesia. Nama ini terdiri dari dua kata dari Sanskerta: pañca berarti lima dan śīla berarti prinsip atau asas. Pancasila merupakan rumusan dan pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia.

Lima ideologi utama penyusun Pancasila adalah Ketuhanan Yang Maha Esa, kemanusiaan yang adil dan beradab, persatuan Indonesia, kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, dan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia, dan tercantum pada alinea ke-4 Preambule (Pembukaan) Undang-Undang Dasar 1945.

Sekalipun terjadi perubahan isi dan urutan lima sila Pancasila yang berlangsung dalam beberapa tahap selama masa perumusan Pancasila pada tahun 1945, tanggal 1 Juni diperingati bersama sebagai hari lahirnya Pancasila.

II.3.6. Materi Bahasa Inggris

II.3.6.1. Chapter 1 - Good morning. How are you?

Beberapa kosakata yang digunakan untuk greeting adalah:

Good morning (digunakan di waktu pagi hingga sebelum pukul 12.00 siang (12:00 p.m)).

Good afternoon (selamat siang/selamat sore, digunakan dari pukul 12.00 siang (p.m) hingga sebelum maghrib).

Good evening (selamat malam, digunakan untuk menyapa di malam hari)

Good night (digunakan untuk berpisah di waktu malam, bisa juga untuk mengucapkan selamat tidur)

II.3.7. Materi PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan)

II.3.7.1. Permainan Bola Besar Melalui Permainan Sepak Bola

Sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan menendang bola kian-kemari untuk diperebutkan para pemain-pemain, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan juga mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola.

Dalam permainan ini, setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang yang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan di daerah gawang.

Sepak bola merupakan permainan dua regu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain. Permainan sepak bola dimainkan dalam dua babak (2x45 menit) dengan waktu istirahat 10 menit di antara dua babak tersebut.

II.3.8. Materi Matematika

II.3.8.1. Bilangan Bulat

Bilangan bulat merupakan kumpulan atau himpunan bilangan yang nilainya bulat. Bilangan bulat ini terdiri atas bilangan cacah dan bilangan bulat negatif. Himpunan bilangan bulat dalam matematika dikembangkan dengan $\mathbb{Z}$. Lambang tersebut berasal dari Jerman, yaitu Zahlen yang memiliki arti bilangan.

Sementara itu, bilangan cacah sendiri adalah himpunan bilangan yang terdiri atas

bilangan nol dan bilangan bulat positif. Bilangan bulat positif dapat disebut juga sebagai bilangan asli, yang merupakan himpunan bilangan bulat yang bernilai positif. Sementara itu, bilangan bulat negatif adalah bilangan yang bernilai negatif.

Kemudian, bilangan asli terbagi atas bilangan ganjil, genap, prima, dan komposit. Bilangan ganjil adalah himpunan bilangan yang bukan kelipatan dua atau nilainya tidak akan habis bila dibagi 2. Kebalikannya, bilangan genap adalah himpunan bilangan kelipatan 2 atau nilainya akan habis bila dibagi 2.

Lalu, ada bilangan prima yang merupakan himpunan bilangan yang lebih besar dari 1 dan hanya dapat dibagi oleh 1 atau bilangan itu sendiri. Misalnya, 2 adalah bilangan prima lantaran hanya dapat dibagi 1 dan bilangan itu sendiri yaitu 2. Sementara 4 bukan bilangan prima lantaran dapat dibagi oleh angka 1, 4, dan juga 2.

Maka dari itu, bilangan yang nilainya lebih besar dari 1 dan tidak termasuk ke dalam bilangan prima, berarti bilangan ini adalah bilangan komposit. Misalnya adalah 4 tadi. Bilangan 4 lebih besar dari 1 dan bukan bilangan prima lantaran dapat dibagi oleh angka 1, 2, dan 4 sehingga termasuk bilangan komposit.

II.3.9. Materi Seni Budaya

II.3.9.1. Menggambar Flora, Fauna dan Alam Beda

Gambar adalah bahasa yang universal dan dikenal jauh sebelum manusia mengenal tulisan. Menggambar tidak hanya melibatkan aktivitas fisik dan mental. Aktivitas fisik berhubungan dengan keterampilan menggunakan peralatan menggambar, mental berhubungan dengan rasa, karsa, dan daya cipta untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Menggambar bisa dengan imajinasi, bisa juga dengan objek. Keindahan flora, fauna, dan alam benda merupakan objek yang dapat digambar. Komposisi dalam menggambar dapat dibedakan dalam dua jenis yaitu simetris dan asimetris. Komposisi simetris menunjukkan bahwa objek dibagian kanan bidang gambar sama atau mirip dengan objek dibagian kiri gambar.