

MAKALAH
ANALISIS HAKIKAT, SUMBER, DAN PENGEMASAN MATERI SERTA
PENGALAMAN PEMBELAJARAN

Mata Kuliah : Strategi Pembelajaran
Kode Mata Kuliah : KPD620110
SKS : 2 SKS
Kelas : 2/E
Dosen Pengampu : 1. Dr. Riswanti Rini, M.Si
2. Dr. Apri Wahyudi, M.Pd



Disusun oleh:

- | | |
|------------------------------|--------------|
| 1. Puspita Lingga | (2413053148) |
| 2. Sabrina Azzahra | (2413053159) |
| 3. Ratu Ayu Aprilia Melga | (2413053160) |
| 4. Annisa Septiana Putri | (2413053171) |
| 5. Siti Sundari Jaya Ningrat | (2413053173) |
| 6. Yulia Citra | (2413053174) |

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2024/2025

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya makalah berjudul “Analisis Hakikat, Sumber, dan Pengemasan Materi serta Pengalaman Pembelajaran ” dapat diselesaikan tepat pada waktunya untuk memenuhi tugas mata kuliah Strategi Pembelajaran. Penulis banyak mendapatkan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak dalam penyusunan makalah ini. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si dan bapak Dr. Apri Wahyudi, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah Keterampilan Bahasa Indonesia.
2. Orang tua yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya.
3. Rekan-rekan mahasiswa yang telah banyak memberikan masukan untuk makalah ini.

Penyusun sangat berharap semoga makalah ini dapat menambah pengetahuan bagi pembaca. Bahkan kami berharap lebih jauh lagi agar makalah ini bisa pembaca mengerti tentang keterampilan Berbahasa Indonesia dengan fokus menulis. Kami sebagai penyusun merasa bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan makalah ini karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman kami. Untuk itu kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan makalah ini.

Metro, 03 Maret 2025

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

MAKALAH	1
KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI.....	3
BAB I	4
PENDAHULUAN	4
A. Latar Belakang	4
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pembahasan	5
BAB II.....	6
PEMBAHASAN	6
A. Hakikat Pembelajaran	6
B. Sumber Materi Pembelajaran.....	8
C. Pengemasan Materi Pembelajaran	12
D. Bentuk Pengemasan Materi Pembelajaran.....	12
BAB III	19
PENUTUP	19
DAFTAR PUSTAKA	20

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu yang kompeten, berkarakter dan siap dalam menghadapi tantangan dari berbagai aspek kehidupan. Dalam proses pembelajaran, keberhasilannya tidak hanya ditentukan oleh metode yang digunakan, tetapi juga ditentukan oleh pemilihan, pengemasan dan penyampaian materi pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, analisis terhadap hakikat, sumber, pengemasan materi serta pengalaman pembelajaran menjadi aspek penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Hakikat materi pembelajaran merujuk pada esensi atau substansi pengetahuan yang harus disampaikan kepada peserta didik. Pemahaman yang mendalam mengenai materi hakikat memungkinkan seorang pendidikan untuk mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Sumber materi materi juga memiliki peranan penting dalam menjamin validasi dan relevansi suatu informasi yang disampaikan. Sumber materi ini bisa berasal dari buku, jurnal, pengalaman langsung hingga sumber digital yang semakin berkembang pesat di era teknologi saat ini.

Pengemasan materi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik menjadi faktor utama dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Pengemasan materi tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, tetapi juga bisa dalam bentuk visual, audio, multimedia, interaktif yang dapat meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran. Pengalaman pembelajaran juga menjadi faktor penting yang harus diberikan kepada peserta didik, pengalaman pembelajaran yang bervariasi seperti diskusi kelompok, eksperimen, atau

pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik secara lebih mendalam. Pengalaman ini memungkinkan peserta didik untuk menjelaskan teori dengan praktik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

B. Rumusan Masalah

1. Apa yang dimaksud dengan hakikat pembelajaran?
2. Apa itu sumber materi pembelajaran serta keterkaitannya dalam modul ajar dan video pembelajaran yang dipilih?
3. Bagaimana pengemasan materi pembelajaran dan keterkaitannya dalam modul ajar dan video pembelajaran yang dipilih?
4. Apa yang dimaksud pengalaman belajar dan bagaimana keterkaitannya dalam modul ajar dan video pembelajaran yang ditentukan?

C. Tujuan Pembahasan

1. Mengetahui apa hakikat pembelajaran
2. Mengetahui apa yang dimaksud sumber materi pembelajaran serta keterkaitannya dalam modul ajar dan video pembelajaran yang dipilih
3. Mengetahui pengemasan materi pembelajaran dan keterkaitannya dalam modul ajar dan video pembelajaran yang dipilih
4. Mengetahui apa yang dimaksud pengalaman belajar dan bagaimana keterkaitannya dalam modul ajar dan video pembelajaran yang ditentukan.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung, seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Bunyamin, 2021:78)

Menurut Tim Pengembang Ilmu Pendidikan (007:329) Belajar pada hakikatnya merupakan suatu usaha, suatu proses perubahan yang terjadi pada individu sebagai hasil dari pengalaman interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah upaya untuk menguasai sesuatu yang baru. Konsep ini mengandung dua hal: pertama; usaha untuk menguasai, Hal ini bermakna menguasai sesuatu dalam belajar, kedua; sesuatu yang baru dalam hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar (Prayitno, 2009: 201).

Oemar Hamalik, (2002: 56) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu bentuk kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. (Edward, 2024:2)

Belajar adalah suatu tahapan perubahan tingkah laku individu yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses dimana kemampuan sikap, pengetahuan dan konsep dapat dipahami, diterapkan dan digunakan untuk dikembangkan dan diperluas.(Farida, 2019:3)

Pengertian pembelajaran yang dirumuskan oleh beberapa ahli, diantaranya:

- a. Menurut Susanto Ahmad pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar (Muhammad, 2017:20)
- b. Menurut Syaiful Sagala, pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan azas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik (Syaiful, 2005:61)
- c. Menurut Corey pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.
- d. Menurut Oemar Hamalik pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri atas siswa, guru dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Materi meliputi buku-buku, papan tulis, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek, belajar, ujian dan sebagainya.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa didalam proses pembelajaran terjadi interaksi, pengorganisasian, pengelolaan dan transformasi informasi oleh dan dari guru kepada siswa guna memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian seseorang.

B. Sumber Materi Pembelajaran

Sumber materi pembelajaran merupakan tempat di mana bahan ajar dapat diperoleh. Dalam mencari sumber bahan ajar, siswa dapat dilibatkan untuk mencarinya. Materi pembelajaran atau materi pembelajaran dapat kita temukan dari berbagai sumber seperti buku pelajaran, majalah, jurnal, koran, internet, media audiovisual, dan sebagainya.

a. Buku teks

Buku teks yang diterbitkan oleh berbagai penerbit dapat dipilih untuk digunakan sebagai untuk suatu jenis matapelajaran tidak harus hanya satu jenis, apa lagi hanya berasal dari satu pengarang atau penerbit. Gunakan sebanyak mungkin buku teks agar dapat diperoleh wawasan yang luas.

b. Laporan hasil penelitian

Laporan hasil penelitian yang diterbitkan oleh lembaga penelitian atau oleh para peneliti sangat berguna untuk mendapatkan sumber materi pembelajaran yang aktual atau mutakhir.

c. Laporan hasil penelitian

Laporan hasil penelitian yang diterbitkan oleh lembaga penelitian atau oleh para peneliti sangat berguna untuk mendapatkan sumber materi pembelajaran yang aktual atau mutakhir.

d. Jurnal (penerbitan hasil penelitian dan pemikiran ilmiah)

Penerbitan berkala yang berisikan hasil penelitian atau hasil pemikiran sangat bermanfaat untuk digunakan sebagai sumber materi pembelajaran. Jurnal-jurnal tersebut berisikan berbagai hasil penelitian dan pendapat dari para ahli di bidangnya masing-masing yang telah dikaji kebenarannya.

e. Internet

Perkembangan teknologi jaringan Internet telah mengubah paradigma dalam mendapatkan informasi dan berkomunikasi, yang tidak lagi dibatasi oleh dimensi ruang dan waktu. Melalui keberadaan internet mereka bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan dimanapun dan kapanpun waktu yang diinginkan. Salah satu bidang yang tersentuh dampak perkembangan teknologi ini adalah dunia pendidikan. Sebagai sebuah sumber informasi yang hampir tak terbatas, maka jaringan internet memenuhi kapasitas dijadikan sebagai salah satu sumber pembelajaran dalam dunia pendidikan. Di internet kita dapat memperoleh segala macam sumber materi pembelajaran. Bahkan satuan pelajaran harian untuk berbagai mata pelajaran dapat kita peroleh melalui internet. Bahan tersebut dapat dicetak atau dikopi.

f. Media audiovisual (TV, Video, VCD, kaset audio)

Berbagai jenis media audiovisual berisikan pula materi pembelajaran untuk berbagai jenis mata pelajaran. Kita dapat mempelajari gunung berapi, kehidupan di laut, di hutan belantara melalui siaran televisi.

g. Lingkungan (alam, sosial, seni budaya, teknik, industri, ekonomi)

Berbagai lingkungan seperti lingkungan alam, lingkungan social, lingkungan seni budaya, teknik, industri, dan lingkungan ekonomi dapat digunakan sebagai sumber materi pembelajaran. Untuk mempelajari abrasi atau penggerusan pantai, jenis pasir, gelombang pasang misalnya kita dapat menggunakan lingkungan alam berupa pantai sebagai sumber.

Berikut adalah keterkaitan antara materi sumber pembelajaran dengan modul ajar dan video pembelajaran mengenai perubahan wujud benda :

1. Buku Teks

Keterkaitan dengan Modul Ajar: Buku teks menyediakan dasar teori tentang perubahan wujud benda, yang dapat digunakan untuk membangun konsep dasar

dalam modul ajar. Buku teks biasanya menyajikan penjelasan tentang pengertian wujud benda (padat, cair, gas) dan contoh perubahan wujud seperti es mencair menjadi air atau air mendidih menjadi uap.

Keterkaitan dengan Video Pembelajaran: Video pembelajaran dapat menampilkan contoh nyata dari perubahan wujud benda yang dijelaskan dalam buku teks. Misalnya, video yang menunjukkan es yang mencair menjadi air atau air yang menguap menjadi gas sesuai dengan apa yang dijelaskan dalam buku teks.

2. Laporan Hasil Penelitian

Keterkaitan dengan Modul Ajar: Laporan hasil penelitian sering kali menyediakan data dan eksperimen yang lebih mendalam, yang bisa digunakan untuk memperkaya modul ajar dengan informasi mutakhir dan lebih kompleks. Meskipun ini lebih relevan untuk siswa di tingkat yang lebih tinggi, beberapa informasi yang sederhana dapat disederhanakan untuk menunjukkan bagaimana ilmuwan mempelajari perubahan wujud benda melalui eksperimen.

Keterkaitan dengan Video Pembelajaran: Laporan hasil penelitian tentang perubahan wujud benda dapat menjadi dasar untuk membuat video eksperimen yang memperlihatkan hasil penelitian dalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Misalnya, video yang menunjukkan bagaimana pengaruh suhu terhadap perubahan wujud benda, berdasarkan hasil penelitian.

3. Jurnal (Penerbitan Hasil Penelitian dan Pemikiran Ilmiah)

Keterkaitan dengan Modul Ajar: Jurnal ilmiah memberikan wawasan tentang topik-topik lanjutan yang berkaitan dengan perubahan wujud benda, seperti fenomena sublimasi atau pengaruh tekanan terhadap perubahan wujud benda. Meskipun jurnal ini lebih cocok untuk pendidikan tingkat lanjut, sebagian informasi dapat digunakan untuk memperkaya modul ajar dengan konsep-konsep lebih kompleks.

Keterkaitan dengan Video Pembelajaran: Video dapat dibuat berdasarkan temuan yang terdapat dalam jurnal ilmiah. Misalnya, jurnal yang membahas fenomena penguapan yang lebih mendalam bisa diadaptasi menjadi video yang menunjukkan

eksperimen penguapan air pada suhu yang berbeda, memberikan visualisasi lebih konkret kepada siswa.

4. Internet

Keterkaitan dengan Modul Ajar: Internet menyediakan berbagai sumber daya yang dapat memperkaya materi pembelajaran dalam modul ajar, seperti artikel, gambar, dan video yang menunjukkan perubahan wujud benda di kehidupan sehari-hari. Modul ajar bisa mencantumkan link atau referensi untuk sumber-sumber ini.

Keterkaitan dengan Video Pembelajaran: Video yang ditemukan di internet, seperti eksperimen perubahan wujud benda atau fenomena alam yang melibatkan perubahan wujud (seperti penguapan air atau pembekuan air laut), dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Video pembelajaran yang diambil dari internet memberikan tampilan visual yang nyata tentang perubahan wujud benda yang sulit dijelaskan hanya melalui teks.

5. Media Audiovisual (TV, Video, VCD, Kaset Audio)

Keterkaitan dengan Modul Ajar: Media audiovisual seperti video pembelajaran yang menunjukkan perubahan wujud benda bisa dimasukkan dalam modul ajar sebagai bagian dari pembelajaran interaktif. Modul ajar dapat menyarankan siswa untuk menonton program tertentu atau video terkait perubahan wujud benda yang disiarkan di TV atau video online.

Keterkaitan dengan Video Pembelajaran: Video pembelajaran itu sendiri adalah bentuk media audiovisual yang secara langsung menunjukkan eksperimen atau fenomena ilmiah mengenai perubahan wujud benda. Contohnya, video tentang cara es mencair, air mendidih, atau proses sublimasi akan sangat mendukung materi yang ada dalam modul ajar dengan visual yang mudah dipahami.

6. Lingkungan (Alam, Sosial, Seni Budaya, Teknik, Industri, Ekonomi)

Keterkaitan dengan Modul Ajar: Lingkungan sekitar, seperti alam, sangat relevan dengan materi perubahan wujud benda karena banyak fenomena alam yang

melibatkan perubahan wujud. Modul ajar dapat mendorong siswa untuk melakukan observasi terhadap fenomena alam seperti es yang mencair di musim panas, atau penguapan yang terjadi di danau atau lautan.

Keterkaitan dengan Video Pembelajaran: Video pembelajaran bisa mengambil contoh langsung dari lingkungan sekitar untuk menunjukkan fenomena perubahan wujud benda. Misalnya, video tentang pengaruh suhu pada perubahan wujud air di alam terbuka (seperti danau yang airnya menguap atau salju yang mencair) dapat diambil dari alam untuk memberikan ilustrasi yang lebih nyata.

C. Pengemasan Materi Pembelajaran

Pengemasan materi pembelajaran bisa dilakukan dengan dua cara, yaitu: pengemasan secara visual dan pengemasan dalam bentuk cetakan. Dalam bentuk apapun pengemasan pesan dan bahan pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria, namun demikian pesan yang ditampilkan melalui gambar seperti melalui rekaman video atau CD dapat lebih mendorong siswa dibandingkan pengemasan pesan atau materi pembelajaran melalui cetakan. Materi pembelajaran dapat disajikan langsung dari sumber belajar (seperti buku, koran, majalah) atau dalam bentuk yang dikemas oleh guru (seperti hand out, diktat, LKS, atau petunjuk praktikum).

a. Bentuk Pengemasan Materi Pembelajaran

1. Buku Teks Pelajaran: Terdiri dari buku teks utama (buku pokok) dan buku teks pelengkap (buku tambahan). Buku teks harus memenuhi dua misi utama:

- Optimalisasi pengembangan pengetahuan deklaratif dan prosedural.
- Mengacu pada kurikulum, berorientasi pada keterampilan proses, dan

menggunakan pendekatan kontekstual, teknologi, serta demonstrasi dan eksperimen.

- Harus menunjukkan keterkaitan dengan disiplin ilmu lain.

b. Standar Pengembangan Buku Teks Pelajaran:

Buku teks harus memenuhi standar dalam tiga aspek:

- Materi: Kelengkapan, keakuratan, kemutakhiran, pengorganisasian, dan pengembangan keterampilan berpikir.
- Penyajian: Organisasi penyajian, kebermanaknaan, keterlibatan siswa, tampilan, dan kode etik.
- Bahasa/Keterbacaan: Bahasa Indonesia yang baik, kejelasan, kesesuaian, dan kemudahan membaca.

c. Pemilihan Buku Pelajaran:

- Buku pelajaran harus memenuhi standar mutu untuk menghindari miskonsepsi yang dapat merugikan pendidikan.
- Pemerintah melalui Pusat Perbukuan telah menilai buku pelajaran untuk jenjang sekolah dasar.
- Kriteria pemilihan buku meliputi:
- Buku terstandarisasi dan direkomendasikan oleh Dirjen Dikdasmen dan Kepala Dinas Pendidikan.
- Kesesuaian dengan latar sosial, konteks sekolah, tingkat pemahaman siswa, dan program pembelajaran.
- Ketersediaan dan kemudahan akses di pasaran lokal.

Dengan demikian, buku pelajaran yang dipilih harus memenuhi standar kualitas dan relevan dengan kebutuhan siswa serta kurikulum yang berlaku.

d. Keterkaitan antara pengemasan materi pembelajaran dengan modul ajar dan video pembelajaran

Berikut keterkaitan antara pengemasan materi pembelajaran dengan modul ajar dan video pembelajaran materi perubahan wujud benda:

1. Pengemasan Materi Pembelajaran dalam Modul Ajar

Modul ajar adalah salah satu bentuk pengemasan materi pembelajaran yang bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan terstruktur. Dalam konteks materi perubahan wujud benda, modul ajar harus:

- Sesuai dengan tujuan pembelajaran: Modul harus mengacu pada capaian pembelajaran dalam kurikulum, seperti memahami konsep perubahan wujud benda (mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim).
- Sederhana dan mudah dipahami: Modul ajar harus disusun dengan bahasa yang sederhana agar siswa dapat memahami konsep perubahan wujud benda dengan mudah.
- Menggunakan pendekatan kontekstual: Materi dalam modul bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, seperti contoh es yang mencair, air yang menguap saat direbus, atau embun di pagi hari.
- Menggunakan demonstrasi dan eksperimen: Modul dapat mengarahkan guru dan siswa untuk melakukan percobaan sederhana, seperti melelehkan es atau mendidihkan air, untuk memahami perubahan wujud benda secara langsung.

2. Pengemasan Materi Pembelajaran dalam Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan bentuk pengemasan visual yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan materi cetak. Dalam pembelajaran perubahan wujud benda, video pembelajaran harus:

- Menampilkan ilustrasi dan simulasi: Video dapat menampilkan animasi atau rekaman eksperimen perubahan wujud benda agar siswa lebih mudah memahami prosesnya.
- Menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami: Penjelasan dalam video harus disampaikan dengan jelas dan menarik agar siswa tetap fokus.
- Mendorong keterlibatan siswa: Video bisa dirancang dengan interaksi, seperti mengajukan pertanyaan di tengah video agar siswa berpikir dan mengamati proses perubahan wujud benda secara aktif.
- Memanfaatkan teknologi: Video bisa menggunakan teknologi seperti slow-motion untuk memperjelas proses menguap, mencair, atau membeku.

D. Pengalaman Pembelajaran

Pengalaman pembelajaran adalah proses yang dialami siswa dalam kegiatan belajar-mengajar supaya dapat mengembangkan potensi siswa dan memberikan pengetahuan dan keterampilan baru. Pengalaman belajar merupakan suatu kegiatan siswa yang dilakukan guna untuk mendapatkan suatu informasi serta kompetensi baru yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Lince Leny. 2022). Pengalaman belajar mencakup semua interaksi, proses, dan situasi di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan wawasan. Pengembangan pengalaman belajar adalah upaya untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pengalaman belajar tersebut melalui berbagai pendekatan dan metode (Jufri Ap, dkk. 2023). Pengalaman belajar terdiri atas empat bentuk yang berbeda, yaitu pengalaman langsung, pembelajaran melalui perantara, pengalaman melalui bahasa lisan, dan pembelajaran melalui kegiatan konkret.

1) Pengalaman langsung

Pengalaman langsung adalah pembelajaran yang dilakukan peserta didik dengan cara belajar langsung dan bersentuhan dengan objek belajar. Pembelajaran langsung dapat dilakukan dengan dua jenis aktivitas. Pertama, peserta diajarkan belajar di lapangan jika materi tersebut tidak dapat dibawa ke dalam kelas, seperti mempelajari Candi Borobudur jadi siswa harus belajar langsung di lapangan. Kedua, peserta didik belajar di kelas dengan benda yang bisa dibawa ke dalam kelas, seperti belajar mengenai jenis-jenis bunga. Dengan Pengalaman belajar langsung ini, baik yang dilakukan di dalam maupun di luar kelas, memungkinkan pembelajaran yang lebih konkrit dan realistis.

2) Pengalaman belajar melalui perantara.

Tidak semua tujuan dan materi pembelajaran dapat langsung diterapkan. Peserta didik mempelajari bagian-bagian tubuh seperti cara kerja jantung, sehingga peserta didik tidak boleh membelah dada untuk mempelajari cara kerja jantung. Jadi dengan demikian guru dapat merencanakan pembelajaran melalui mediator, atau disebut media belajar sebagai alat bantu penyampaian materi dalam proses pembelajaran . Ada tiga jenis media pembelajaran untuk peserta didik, yaitu auditori, visual, dan audiovisual.

- a. Pengalaman belajar audio, adalah pengalaman belajar yang melibatkan indera pendengaran, misalnya melalui rekaman suara dan radio.
- b. Pengalaman belajar visual, adalah pengalaman belajar yang hanya melibatkan indera penglihatan sebagai mediatornya, misalnya belajar melalui foto dan gambar.
- c. Pengalaman belajar audiovisual, adalah pengalaman belajar yang diperantarai oleh pendengaran dan penglihatan, misalnya belajar

melalui film, video, bukan hanya gerakan tidak terlihat, tetapi gerakannya disertai dengan suara.

3) Pengalaman belajar melalui bahasa verbal.

Pengalaman belajar melalui bahasa, yaitu pembelajaran yang materinya

dijelaskan dengan bahasa sebagai media komunikasi utama dan menjamin peserta didik dapat mendengarkan penjelasannya.

4) Pengalaman belajar melalui aktivitas.

Pengalaman belajar berbasis aktivitas adalah pengalaman belajar yang diterima siswa melalui kegiatan yang direncanakan oleh guru untuk mencapai tujuan tertentu. Melalui kegiatan tertentu yang dirancang guru, siswa dapat memberikan pengalaman belajar berdasarkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Hapudin, 2021).

Setelah belajar tentang bentuk dan wujud benda, siswa kelas 2 SD dapat mengetahui pemahaman mengenai berbagai jenis benda dan perubahan wujudnya. Mereka dapat mendeskripsikan bentuk benda, mengelompokkan, mengenali perubahannya, serta mengaitkannya dengan benda-benda di lingkungan sekitar mereka. Peserta didik mampu meningkatkan kemampuannya dalam mendeskripsikan karakteristik wujud zat padat, cair, dan gas. Peserta didik belajar mengidentifikasi apakah suatu zat yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari merupakan zat padat, cair, atau gas dan membedakan karakteristik wujud zat padat, cair, dan gas.

Berikut adalah beberapa pengalaman pembelajaran siswa :

- Siswa melakukan eksperimen sederhana, seperti mencairkan es batu menjadi air dan mengamati perubahan tersebut.
- Siswa belajar bahwa benda dapat berubah wujud dari padat menjadi cair dan sebaliknya.

- Siswa menjawab pertanyaan tentang benda-benda di sekitar mereka dan kegunaannya, seperti di dapur atau kamar mandi.
- Siswa berlatih untuk mengamati lingkungan sekitar dan mencatat berbagai jenis benda yang mereka temui.
- Siswa melakukan kegiatan kelompok dan berkolaborasi untuk menciptakan proyek yang melibatkan benda-benda yang telah mereka pelajari.
- Siswa berinovasi dalam cara menggunakan benda-benda tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep sains dasar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kreativitas siswa.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku dan pengetahuan. Pemahaman mendalam tentang hakikat ini penting untuk merancang strategi pembelajaran yang efektif. Berbagai sumber materi, seperti buku, jurnal, internet, dan media audiovisual, sangat penting dalam memastikan validitas dan relevansi informasi yang disampaikan kepada siswa. Pengemasan yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka. Materi pembelajaran harus disajikan dalam berbagai format, baik teks, visual, maupun interaktif. Pengalaman yang bervariasi, seperti diskusi kelompok dan eksperimen, sangat penting dalam memperkaya pemahaman siswa. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat membuat konsep lebih bermakna.

Dengan demikian, efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada pemilihan dan pengemasan materi yang tepat, serta pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa. Makalah ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

B. Saran

Makalah ini tentunya masih memiliki kekurangan ataupun kesalahan penulisan baik dilakukan secara sengaja ataupun tidak sengaja. Oleh karena itu, kami sebagai penyusun makalah ini menerima kritik dan saran dari pembaca untuk meningkatkan kualitas makalah kami kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azani, A., Sarmila, S., & Gusmaneli, G. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 17-37.
- Hamalik, Oemar, Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2002.
- Hamalik, Oemar. 2013. Proses Belajar Mengajar . Jakarta : Bumi Aksara.
- Jaya, Farida. 2019. Perencanaan Pembelajaran. Medan: UIN Sumatera Utara.
- Nanda, V. D., Amini, A., Ramadhani, A., Kartika, D. A., & Khairizka, W. I. (2024). Konsep Pengembangan Pengalaman Belajar di SD. *Education: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(1), 68-76.
- Prayitno, Dasar teori dan praksis Pendidikan, Jakarta: Grasindo, 2009.
- Rukanda, N. (2019). BAHAN PEMBELAJARAN.
<https://dosen.ikipsiliwangi.ac.id/wp-content/uploads/sites/6/2020/04/PENGEMBANGAN-BAHAN-AJAR-DAN-MEDIA-PEMBELAJARAN.pdf>
- Sagala, Syaiful. 2005. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, Ilmu dan Aplikasi Pendidikan, cet II, Jakarta: PT. Intima, 2007.