

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik

a. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik menekankan mobilisasi materi yang terkonsolidasi dan digabungkan dalam suatu tema (Kurniawan, 2011). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menyertakan berbagai mata pelajaran untuk membagikan pengalaman yang berfaedah kepada peserta didik. Majid(2014) menyatakan bahwa pembelajaran tematik gaya pembelajaran yang menggabungkan ide-ide dari berbagai bidang studi untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Kesimpulan pemahaman para ahli diatas, bahwa pembelajaran tematik adalah jenis pembelajaran yang menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Ini karena pembelajaran tematik dirancang sesuai dengan topik tertentu yang diambil dari beragam mata pelajaran. Tujuan dari pembelajaran tematik yaitu memberikan pengalaman pembelajaran yang bermanfaat.

b. Landasan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pelaksanaan kurikulum yang sesuai. Ada tiga landasan yang mendasari pelaksanaan pembelajaran ini: 1) filosofis; 2) psikologis; dan 3) yuridis.

c. Manfaat Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik bermanfaat bagi siswa, menurut Trianto dalam Prastowo (2013: 148). Ada dua keuntungan dari pembelajaran tematik: 1) peserta didik dapat lebih fokus pada proses belajar daripada hasil belajar 2) Menghapus batas semu antara komponen kurikulum dan menyediakan pendekatan proses belajar yang integrative 3) memberikan program pendidikan yang berpusat pada peserta didik dengan mempertimbangkan minat, kebutuhan, dan kecerdasan peserta didik 4) me motivasi untuk penemuan dan penelitian independen baik di dalam maupun di luar kelas 5) Membantu peserta didik menciptakan hubungan antara ide-ide, meningkatkan apresiasi dan pemahaman 6) Sangat mudah bagi peserta didik untuk berkonsentrasi pada topik tertentu. 7) peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dasar dan mengembangkan berbagai kompetensi dalam bidang yang sama.

d. Tujuan Pembelajaran Tematik

Menurut Sukayati (dalam Prastowo, 20:140), tujuan pembelajaran tematik adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa tentang konsep yang dipelajari; meningkatkan kemampuan untuk menemukan, mengelolah, dan memanfaatkan informasi; meningkatkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, dan menghargai pendapatan orang lain; dan menumbuhkan keinginan untuk belajar.

2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

a. Kompetensi Inti Kelas 2

- 1) Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- 3) Memahami pengetahuan *factual* dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, diluar dan tempat bermain.
- 4) Menyajikan pengetahuan *factual* dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

a. Kompetensi Dasar

PPKn

- 3.1 Mengidentifikasi hubungan antara *symbol* dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.
- 4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila pancasila.

Bahasa Indonesia

- 3.6 Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.
- 4.6 Menyampaikan ungkapan – ungkapan santun menggunakan kata maaf dan tolong untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

PJOK

3.5 Memahami variasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.

4.5 mempraktikkan variasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.

b. Rangkuman Materi PPKn

Pada mata pelajaran PPKn materi yang terdapat didalamnya yaitu menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila terutama sila pertama dan kelima, sila pertama berbunyi “Ketuhanan Yang Maha Esa” dan sila kelima berbunyi “Keadilan Sosial bagi Seluruh rakyat Indonesia” Contoh sikap yang sesuai dengan sila ke satu ketika di rumah yaitu: Ketika kitamakan, sebelum makan kita harus berdoa terlebih dahulu.

Kak Sena : “Dek, makanannya sudah siap ayo kita makan”
Jimin : “Iya kak”
Kak Sena : “jangan di makan dulu Sebelum kita makan kita wajib apa ?”
Jimin : “Oh iya Jimin lupa, sebelum makan kita berdoa dulu kan kak?”
Kak Sena : “Benar sekali, ayo kita berdoa bersama sama..”

Sedangkan contoh sikap sila kelima ketika di rumah yaitu : Berbuat adil dan tidak pilih kasih

Ibu : “Anak anak ibu punya kue apa kalian mau?”
Kak Sena dan Jimin : “Mau dong Bu”
Ibu : Ibu bagi dua dulu, Biar sama rata dan adil”
Kak Sena dan Jimin : “iya Bu”

Bahasa Indonesia

Materi yang terdapat di dalam pelajaran bahasa Indonesia adalah ungkapan meminta maaf dan tolong sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan. Ungkapan permintaan maaf yaitu kalimat yang di kemukakan seseorang untuk meminta ampunan atas suatu kesalahan yang telah di lakukan.contoh ungkapan permintaan maaf yaitu:

Jimin : “Maafkan aku kak Namjun, aku tidak sengaja menjatuhkan pensil kamu”

Sedangkan ungkapan tolong merupakan ungkapan meminta bantuan kepada orang lain. Contoh dari ungkapan tolong adalah:

Kak Sena :“Jimin, Tolong bantu aku memotong ranting di halaman belakang rumah”.

PJOK

Pada mata pelajaran PJOK materi yang terdapat didalamnya yaitu tentang variasi gerak bertumpu dengan tangan dalam aktifitas senam lantai.Padapembelajaran ini peserta didik disuruh membaca komik yang sudah disediakan oleh guru, lalu peserta didik diminta untuk mempraktekkan gerak bertumpu dengan tangansesuai apa yang sudah di jelaskan di komik tersebut.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Rahardi (2013) digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung. Begitu banyak konsep yang berhubungan dengan media pembelajaran, seperti sumber belajar, media pendidikan, alat peraga, dan alat bantu belajar, sehingga penulisan ini lebih

menekankan pada media pembelajaran audio, visual, audio visual, dan lain-lain selain pembukuan, yang biasanya dikelola dalam kegiatan perpustakaan sekolah di sekolah dasar. Menurut Wibawa (2010), Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi tentang Pelajaran untuk menumbuhkan imajinasi dan tindakan siswa dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Menurut beberapa pendapat di atas, adalah alat bantu yang dapat membantu menyampaikan atau menyampaikan pesan dengan lebih mudah dipahami, menarik perhatian peserta didik, dan memotivasi mereka.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat utama adalah sebagai sumber belajar, sementara fungsi tambahan muncul sebagai hasil dari studi karakteristik umumnya (Munadi (2012) menyatakan bahwa Secara umum, fungsi yang didasarkan pada media, yang mencakup tiga fungsi media: sebagai sumber belajar, semantik, dan manipulatif.

c. Cara Pemilihan Media Pembelajaran

Faktor pemilihan media pembelajaran yang mendukung (Ari Dwi Haryanto, 2014) adalah Objektivitas dari metode yang dipilih, Program pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku dari segi isi, struktur, Tujuan program yaitu media yang akan digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan peserta didik, situasi dan kondisi sekolah yang akan dipergunakan dan kualitas

teknik media pembelajaran yang akan digunakan perlu penyempurnaan terlebih dahulu.

4. Pengembangan Media Pembelajaran dalam bentuk KOTA (Komik Digital)

a. Pengertian Multimedia

Seiring berjalannya peradaban dan waktu, media pembelajaran mengalami perubahan yang sangat pesat. Arsyad (2010) adalah gabungan berbagai media dari penggabungan teks, grafik, animasi, suara, dan video. Banyak orang sekarang semakin tertarik untuk menggunakan komputer untuk membuat multimedia, karena komputer adalah alat elektronik yang termasuk dalam kategori ini.

Komputer adalah perangkat keras yang memiliki kemampuan untuk mengontrol dan menggabungkan berbagai jenis media. Arsyad (2010) berpendapat bahwa penggabungan media dengan sendirinya membutuhkan sejumlah perangkat keras yang masing-masing menjalankan tugas utamanya secara normal, dan komputer bertanggung jawab atas pengendalian media secara keseluruhan. Data multimedia yang dihasilkan diproyeksikan pada lapisan LCD projector.

b. Pengertian Komik

Menurut Negara (2014), komik kumpulan gambar yang mengungkapkan karakter yang dikemas dalam sebuah cerita dan disusun dalam urutan yang terangkai dalam bingkai untuk meningkatkan daya

imajinasi pembaca. Berdasarkan Daryanto (2010), Komik sangat digemari oleh orang dewasa dan anak-anak karena memberi mereka cerita yang mudah dipahami, dan isinya mudah dipahami.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa komik adalah kumpulan gambar dengan karakter- karakter yang memerankan sebuah cerita. Tujuan dari menambahkan teks pendukung pada komik yaitu memperjelas alur cerita dan membuatnya lebih mudah untuk dipahami.

1. Power Point sebagai Media Pembelajaran dalam Bentuk KOTA (Komik Digital)

a. Pengertian Power Point

Salah satu komponen Microsoft Office adalah PowerPoint, sebagai alat bantu mengajar di kelas. PowerPoint dapat menyampaikan informasi dengan lebih baik, membuat pelajaran lebih menarik, dan membuat pembelajaran lebih efektif (Ardiyanto, Rusiyanto, & Widayat, 2010; Rahmawati & Melisa, 2016). Siswa tidak akan jenuh mendengarkan presentasi materi dengan menggunakan media PowerPoint. Karena materi yang disampaikan pada presentasi PowerPoint tersebut menarik.

Kelebihan power point yaitu bisa menyajikan materi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, animasi, audio, bahkan video, sehingga lebih menarik minat peserta didik. Bisa digunakan berulang kali dan waktu penyampaian materi dapat disesuaikan dengan

penyampai. Ada banyak teknik penyajian yang menarik sehingga tidak membosankan.

Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbentuk KOTA (Komik Digital), yang dibuat dengan menggunakan aplikasi power point. Media pembelajaran ini membahas khususnya tema 5 (Pengalamanku) Subtema 1 (Pengalamnkudi rumah) Pembelajaran ke 2. Media ini dirancang untuk menghibur siwa serta didalamnya terdapat nilai Pendidikan. Diharapkan melalui media pembelajaran ini peserta didik lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pelajaran.

b. Desain Media Pembelajaran dalam Bentuk KOTA (Komik Digital)

Pembelajaran yang efektif tentunya membutuhkan perencanaan. Ini juga berlaku untuk pemilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Tidak hanya untuk menghibur saja tetapi juga untuk memotivasi peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. Dari sinilah akan tercapailah komponen pembelajaran melewati media pembelajaran dalam bentuk KOTA (Komik Digital) ini.

Media pembelajaran dalam bentuk KOTA (Komik Digital) ini didesain dengan bentuk yang menarik sehingga peserta didik akan termotivasi atau berminat untuk membacanya. Menurut Masdiono (2014: 2-8) unsur- unsur komik yaitu Sampul komik tertera nama penerbit, judul komik, gambar tokoh, Sementara Halaman isi terdiri dari panel, balon kata, narasi, dan gang/gutter dan bagian Splash page memiliki satu halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu, penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Relevan

Judul & Penulis	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
Pengembangan Bahan Ajar KOMA (Komik Tematik) Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran ke 2 Kelas III Sekolah Dasar (Aini, Silvia nur 2020)	1. Bentuk media komik berbasis cetak berjudul “Serunya Membuat Es krim” 2. Bahan ajar dalam bentuk Komik Menggunakan kertas HVS, manila dan stiker	1. Media Pembelajaran dalam bentuk komik berbasis cetak 2. Diperuntukan kelas 3 sekolah dasar Tema3 subtema3 Pembelajaran ke 2	Tema dari materi yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran
Pengembangan media “Flipbook” dalam bentuk komik Pendidikan pada pembelajaran tematik di kelas 1 Sekolah Dasar (Aminin, Ismatul 2018)	Komik berbentuk buku <i>digital e-book</i>	Pembuatan komik menggunakan aplikasi flipbook	Mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik berbasis IT
Pengembangan Komik Bergambar Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Sumberbendo Kab. Tulungagung (Nugroho, Fauzan Primahadi 2018)	1. Bentuk komik disusun dengan praktis mudah dibawa, serta setiap halaman pada isi komik warnanya berbeda-beda. 2. Menggunakan kertas art paper 150	1. Media Pembelajaran dalam bentuk komik berbasis cetak 2. Diperuntukan untuk kelas 4 sekolah dasar tema 3 subtema 1 pembelajaran ke 4	Tema dari materi yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran

C. Kerangka Pikir

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

