

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa pelajaran (bahkan lintas rumpun mata pelajaran) yang diikat dalam tema-tema tertentu. Saputra, (2022) Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema pada proses pembelajaran. Dimana siswa tidak mempelajari materi mata pelajaran secara terpisah, semua mata pelajaran yang ada di sekolah dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran yang diikat dengan tema. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Menurut (Laila dkk., 2016) “Pembelajaran tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan bagi anak sekolah dasar, serta pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema

tertentu, pembelajaran ini dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik

Tujuan pembelajaran tematik adalah untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran di tingkat pendidikan dasar, dengan mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam tema yang relevan dan menarik bagi siswa. Kurikulum ini dirancang untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.

Pada penerapan pembelajaran tematik memiliki beberapa tujuan. Menurut (N Hafiddoh, 2021) Pembelajaran Tematik bertujuan sebagai suatu model pembelajaran pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar kelas awal, selain itu memiliki tujuan lain sebagai berikut:

- a. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- b. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Kompetensi Dasar dapat dikembangkan lebih baik karena mengaitkan berbagai mata pelajaran dengan pengalaman pribadi dalam situasi nyata yang diikat dalam tema tertentu.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pendekatan tematik dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat, termasuk meningkatkan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran lebih bermakna, dan

membantu siswa melihat keterkaitan antara berbagai disiplin ilmu. Dengan menggabungkan berbagai mata pelajaran dalam satu tema, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih komprehensif dan holistik, serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Hal ini diharapkan dapat mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan nyata di dunia luar sekolah dengan lebih baik. Selain itu juga siswa dapat belajar secara lebih menyeluruh dan integrative dengan mengaitkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dengan kehidupan nyata.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (F. Ibrahim dkk., 2023) Media pembelajaran sebagai sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan informasi, memfasilitasi pemahaman, dan meningkatkan interaksi anatar guru dan siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar siswa untuk memperoleh pesan atau informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

Menurut Syaiful bahari Djamara dkk., (dalam Diahratri, 2022) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan

instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Hasanah dkk., 2017) Tujuan media pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian informasi atau materi pendidikan yang sulit menjadi lebih mudah dipahami.

b. Fungsi Media

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut (F. Ibrahim dkk., 2023) Menurut peneliti ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu :

1. Fungsi komunikatif, media pembelajaran dibuat untuk memudahkan penyampaian materi sehingga tidak ada kesulitan Bahasa dalam penyampaian.
2. Fungsi motivasi, media dapat memotivasi siswa untuk lebih giat dalam mendengarkan penjelasan guru dengan membuat media yang menarik.
3. Fungsi kebermaknaan, selain untuk memotiva sisiswa, media juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan memecahkan masalah.
4. Fungsi individualitas, dengan gaya belajar yang berbeda-beda, dengan adanya media pembelajaran maka dapat memberikan kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan fungsi tersebut, maka dapat disimpulkan media pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Selain itu juga media pembelajaran memiliki fungsi untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan baik. Serta juga mempermudah guru dalam penyampaian materi dengan mudah dalam melakukan upaya pembelajaran, sekaligus mendorong siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

c. **Kriteria Media**

Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik menurut Muallid (2018) (dalam Handayani dkk., 2023) adalah sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan media pembelajaran
2. Praktis, luwes, dan bertahan.
3. Mampu dan terampil dalam menggunakannya.
4. Keadaan siswa
5. Ketersediaan

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga lebih efisien.

d. Jenis-Jenis Media

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar (M. A. Ibrahim dkk., 2022), yaitu :

1. Media tanpa proyeksi dua lapis (hanya memiliki panjang dan lebar, misalnya gambar, garis luar, diagram, spanduk, peta dasar, dsb.)
2. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (memiliki panjang, lebar, dan tebal/tinggi, seperti boneka, model, dan objek dunia nyata lainnya)
Media suara (media pendengaran, misalnya radio dan alat perekam.
Media yang memproyeksikan (media proyeksi) meliputi hal-hal seperti slide, film, filmstrip, proyektor overhead, dan sebagainya.
3. Perekam pita video dan televisi (TV). Televisi adalah perangkat untuk menonton suara dan gambar dari jarak jauh. VTR adalah perangkat untuk merekam, menyimpan, dan menampilkan suara dan gambar suatu objek secara bersamaan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bisa didapatkan dari mana saja. Media pembelajaran tidak harus berupa benda tiruan tetapi juga bisa menggunakan benda aslinya. Sehingga siswa mendapatkan pengalaman secara langsung. Serta juga dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

3. Media Maket Puzzle 3D

a. Pengertian Media Maket

Media maket merupakan versi tiruan dari benda nyata. Istilah "media tiga dimensi" yang digunakan dalam dunia pendidikan mengacu pada

media tiruan. Model, sebagaimana didefinisikan oleh Hasanah dkk. (2017), merupakan metode meniru tata letak spasial pada skala tertentu untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap deskripsi suatu objek atau bangunan nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, atau terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari siswa dalam bentuk aslinya. Sehingga siswa dapat mempelajarinya lebih cepat dengan tiruan yang lebih sederhana.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media maket puzzle 3D adalah media pembelajaran yang disajikan secara visual (tiruan gambar dari bentuk aslinya) yang melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa yang awalnya hanya sekedar mendengarkan materi ataupun hanya berimajinasi yang disampaikan oleh guru menjadi lebih aktif dengan menggunakan media maket puzzle 3D tersebut serta siswa mampu mengaplikasikannya.

b. Tujuan media maket puzzle

Permainan puzzle dalam proses pembelajaran memiliki berbagai tujuan yang dapat membantu dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa. Berikut adalah beberapa tujuan utama penggunaan puzzle dalam pembelajaran Menurut Jannah (2018: 121) dalam (Darmawan dkk., 2019) permainan puzzle memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) permainan puzzle bertujuan untuk melatih anak untuk berfikir kreatif;
- 2) Permainan puzzle dapat mengembangkan aspek kognitif dan motorik halus pada anak.

Puzzle menantang siswa untuk memecahkan masalah, mengasah kemampuan mereka dalam berpikir kritis dan logis. Dengan puzzle siswa juga bisa belajar untuk memahami konsep melalui potongan informasi yang harus mereka hubungkan, seperti dalam matematika atau sains.

Berdasarkan uraian ahli diatas tersebut dapat disimpulkan bahwa puzzle bukan hanya alat bermain, tetapi juga sarana edukatif yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan siswa dalam lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menarik serta puzzle mendorong siswa untuk berpikir di luar kotak dan mencari berbagai cara untuk memecahkan masalah.

4. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya. Menurut (Baharuddin dkk., 2018) Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA adalah mata pelajaran yang memberikan akses untuk siswa dapat berkembang menjadi manusia berkualitas yang mampu proaktif dalam menjawab tantangan zaman.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar memegang peranan penting dalam pembelajaran IPA di jenjang-jenjang berikutnya sebab pengetahuan awal siswa sangat berpengaruh pada minat dan kecendrungan siswa untuk belajar IPA (Widiana, 2016). Dengan demikian, setelah siswa

mengikuti pembelajaran IPA, siswa tidak hanya paham saja tetapi juga paham dan mengetahui keterampilan serta perilaku ilmiah pada pembelajaran IPA. IPA salah satu bagian elemen pendidikan dasar pada seluruh bidang pengajaran. Maka hal ini dikarenakan pelajaran IPA di sekolah dasar yang sesuai dengan tuntutan kehidupan.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Kegiatan pembelajaran IPA dikatakan berhasil jika kemampuan siswa dalam penguasaan materi mencapai tujuan pembelajaran IPA. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, kegiatan pembelajaran yang dilakukan seorang guru membutuhkan adanya strategi. Strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Loilatu dkk., 2021).

IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur. Menurut (Sappe dkk., 2018) menyatakan Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pengetahuan manusia tentang gejala-gejala alam dan kebebasan yang diperoleh dengan cara observasi, eksperimen/penelitian, atau uji coba yang berdasarkan pada hasil pengetahuan manusia. Tujuan dari pembelajaran IPA di SD adalah mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan, dengan begitu siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini

menunjukkan bahwa mata pelajaran IPA itu sendiri memiliki kedudukan yang penting.

Tujuan pembelajaran IPA pada kurikulum 2013 salah satunya siswa harus bisa memahami bahan ajar IPA, seperti hubungan antarmakhluk hidup, peran antar makhluk hidup bagi kelangsungan hidup mereka di dalam sebuah ekosistem serta hubungan yang terjadi di dalam jaring-jaring makanan secara runtun. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPA memiliki tujuan untuk menumbuhkan pikiran siswa dalam berpikir kritis ketika dihadapkan dengan berbagai permasalahan di kehidupan sehari-hari dan diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari.

5. Materi Ekosistem Dan Jaring-Jaring

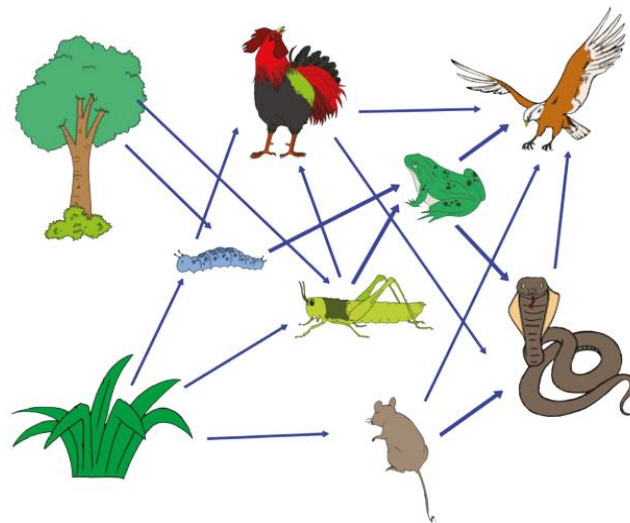
a. Pengertian Ekosistem

Ekosistem adalah suatu sistem yang terdiri dari organisme hidup (biotik) dan lingkungan fisik (abiotik) yang saling berinteraksi di dalam suatu wilayah atau area tertentu. Ekosistem melibatkan hubungan kompleks antara organisme hidup satu sama lain dan dengan lingkungan mereka, termasuk faktor-faktor seperti iklim, tanah, air, sinar matahari, dan interaksi ekologis. Menurut (Rismika & Purnomo, 2019) Ekosistem adalah satu kelompok yang mempunyai ciri khas tersendiri yang terdiri dari beberapa komunitas yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan diatas tersebut, ekosistem merupakan objek yang sudah ada sejak zaman dahulu, Fungsi utama dari ekosistem adalah menumbuhkan saling keterkaitan antar sumber daya alam sebagai komponen lingkungan. Menciptakan keanekaragaman, sehingga sumber daya alam terdiri dari fauna dan flora yang beranekaragam. Materi Ekosistem sendiri sudah diajarkan di sekolah pada kurikulum 2013 tematik yang ada dalam muatan IPA kelas V.

b. Jaring-jaring makanan

Jaring-jaring makanan adalah gabungan dari rantai makanan yang saling terhubung, dan tumpang tindih dalam suatu ekosistem. Jaring makanan dapat dibangun untuk menggambarkan interaksi spesies. Menurut (Arief, 2023) Jaring makanan adalah perpindahan energi makanan dari sumber daya tumbuhan melalui seri organisme atau melalui jenjang makan. Semua spesies di jaring makanan dapat dibedakan menjadi spesies basal (autotrof, seperti tanaman), spesies perantara (herbivora dan karnivora tingkat menengah, seperti belalang dan kalajengking), dan spesies puncak atau predator (karnivora tingkat tinggi).



Gambar 2.1 jaring-jaring makanan

Sumber: (Diana Puspa Karistas, 2017)

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa jaring-jaring makanan adalah representasi kompleks dari berbagai rantai makanan yang saling terhubung dalam suatu ekosistem. Ini ditunjukkan dengan adanya hubungan pemangsa-mangsa yang lebih realistis daripada rantai makanan linear. Dengan jaring-jaring makanan ini dapat membantu kita dalam memahami keseimbangan ekosistem dan pentingnya setiap organisme dalam menjaga stabilitas dan keberlanjutan lingkungan

c. Macam-macam Ekosistem

Ekosistem Di bumi tidak hanya tersusun dari satu jenis ekosistem, melainkan dari banyak jenis ekosistem. Setiap macam ekosistem mempunyai karakteristik yang berbeda. Menurut (Bariyah & Sugandi, 2022) Ekosistem dibedakan menjadi 2 macam yaitu :

1. Ekosistem darat Bioma adalah ekosistem darat yang khas pada wilayah tertentu dan dicirikan oleh jenis vegetasi yang dominan pada wilayah tersebut.
2. Ekosistem akuatik, dibedakan menjadi 3 yaitu:
 - a. Ekosistem air tawar yang digolongkan menjadi ekosistem danau, rawa-rawa, dan sungai
 - b. Ekosistem air laut yang digolongkan menjadi lautan, pantai, estuari (muara, pertemuan sungai dengan air laut) dan terumbu karang.
 - c. Ekosistem buatan yang diciptakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Contohnya sawah, waduk, tambak, perkebunan kopi dan lainnya.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu pada penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Maket Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri 8 Kota Jambi” yang ditulis oleh (Muntamah & Seprina, 2023). Pada penelitian tersebut Muntamah & Sepriana mendalami pengembangan media pembelajaran maket berbasis sejarah lokal. Perlu diperhatikan, terdapat persamaan dalam pengembangan media ini, yaitu pada media yang digunakan berbentuk media visual maket. sedangkan untuk perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah pada konstruk media. dimana pada konstruk media penelitian terdahulu menggunakan media maket 3D yang masih bersifat permanen sedangkan untuk penelitian yang dilakukan menggunakan media

maket puzzle 3D yang bersifat tidak permanen dan mudah dioperasikan. Namun perbedaan yang mencolok terletak pada fokus khusus penelitiannya: Muntamah & Sepriana berkonsentrasi pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk siswa tingkat SMA, sedangkan peneliti saat ini berkonsentrasi pada muatan IPA untuk siswa tingkat sekolah dasar kelas V.

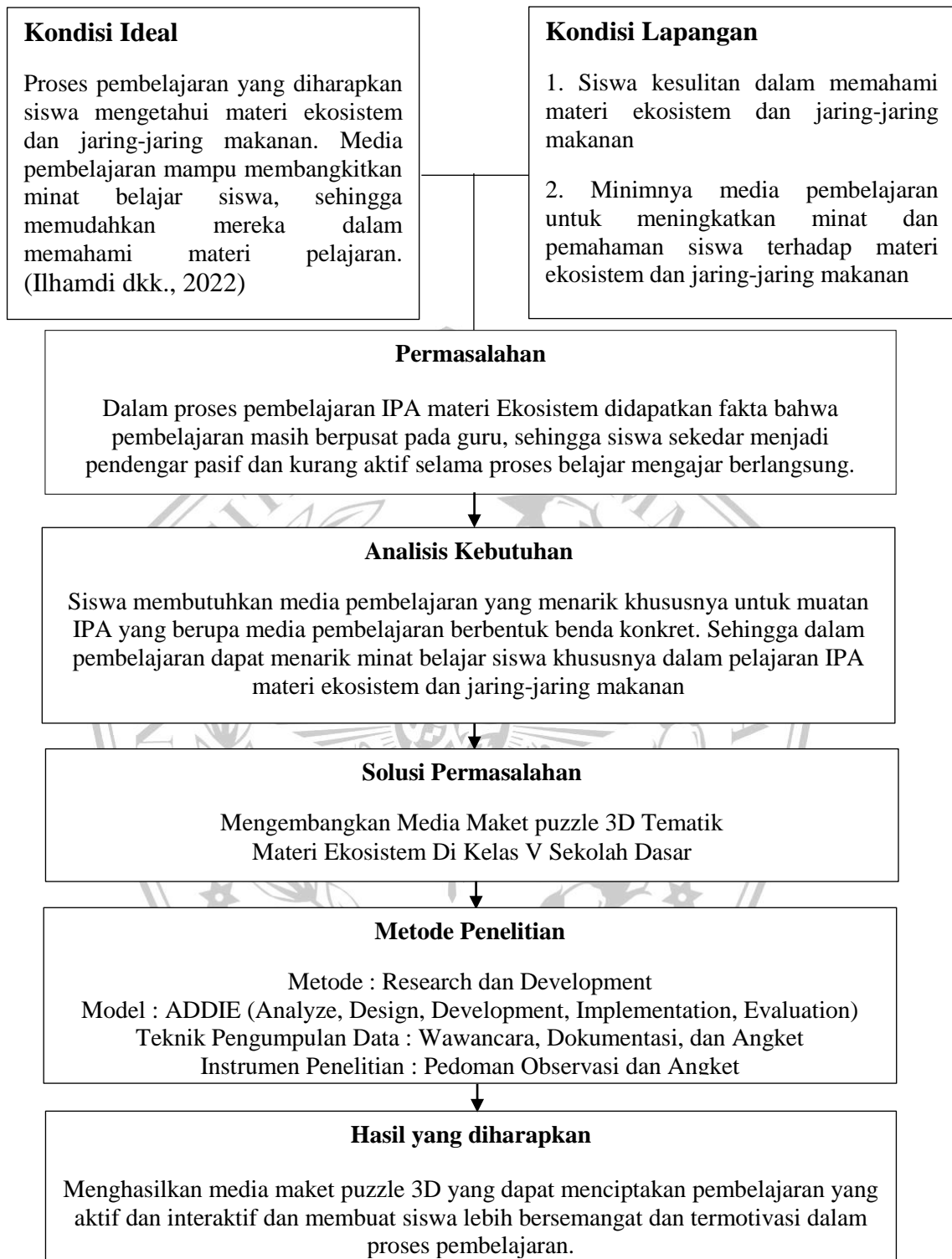
Penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini yakni berkaitan dengan pengembangan media maket. Penelitian yang dilakukan oleh (Syaihul dkk., 2022) dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Maket Pada Mata Pelajaran Pelaksanaan Dan Pengawasan Kontruksi Gedung”. Persamaan yang dapat dianalisis dari penelitian Andi Syaihul, Andi Abidah, dan Taufik Natsir dengan penelitian ini yakni terletak pada fokus pengembangan media maket. Namun, yang membedakan karya Andi dkk adalah pemanfaatan media maket dalam kontruksi untuk siswa kelas XI tingkat SMA. Sedangkan peneliti saat ini berkonsentrasi pada penggunaan materi ekosistem pada muatan IPA dikelas V sekolah dasar.

Penelitian relevan yang ketiga yakni hasil penelitian oleh (Wulansari & Kuspriyanto, 2017) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Geografi Pada Tema Hidrosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMAN Tanjunganom”. Persamaan yang dapat dianalisis dari penelitian Wulandari dkk dengan penelitian ini menggunakan pemanfaatan media maket. Wulandari dkk mendalami pemanfaatan penggunaan media maket pada pembelajaran geografi, sedangkan peneliti ini memanfaatkan materi ekosistem pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar.

Tabel 2. 1Kajian Penelitian Yang Relevan

Nama Penulis dan Judul	Persamaan	Perbedaan
Syaihul, A., Abidah, A., & Natsir, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Maket Pada Mata Pelajaran Pelaksanaan Dan Pengawasan Konstruksi Gedung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama melakukan penelitian pengembangan. 2. Sama mengembangkan media maket 3. Menggunakan model penelitian ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat penelitian 2. Peneliti terdahulu meggunakan materi kontruksi bangunan, sedangkan peneliti saat ini dengan materi ekosistem 3. Penelitian dilakukan di kelas XI SMK Negeri 3 Makasar, sedangkan yang dilakukan peneliti saat ini di kelas V Sekolah Dasar.
Muntamah, S., & Seprina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Maket Berbasis Sejarah Lokal Di Sma N 8 Kota Jambi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama melakukan penelitian pengembangan 2. Sama mengembangkan media maket 3. Menggunakan model penelitian ADDIE. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat penelitian 2. Peneliti terdahulu Peneliti terdahulu meggunakan mata pelajaran Sejarah Indonesia, sedangkan peneliti saat ini menggunakan muatan IPA 3. Pada peneliti terdahulu untuk gambar 3D bersifat permanen, sedangkan peniliti sekarang menggunakan gambar 3D bersifat puzzle (bisa dibongkar pasang) 4. Penelitian dilakukan di kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi, sedangkan yang dilakukan peneliti saat ini di kelas V Sekolah Dasar.
MD Wulansari, MK Kuspriyanto . (2017) Pengatuh Penggunaan Media Maket Dalam Pembelajaran Geografi Pada Tema Hidrosfer (Sub Bab Jenis Sungai) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri Tanjunganom	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama melakukan penelitian pengembangan 2. Sama mengembangkan media maket 3. Menggunakan model penelitian ADDIE. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat penelitian 2. Peneliti terdahulu Peneliti terdahulu meggunakan mata pelajaran Geografis, sedangkan peneliti saat ini menggunakan muatan IPA 3. Penelitian dilakukan di kelas X SMA Negeri Tanjunganom, sedangkan yang dilakukan peneliti saat ini di kelas V Sekolah Dasar.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir