

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Ada beberapa cara untuk memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Salah satu contohnya yaitu menggunakan media pembelajaran. Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran adalah alat atau benda yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga dengan mudah dan jelas makna pesan dipahami atau tersampaikan secara efektif dan efisien kepada peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu suatu benda atau alat yang dapat menjembatani peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran secara jelas sehingga peserta didik dengan mudah memahami pembelajaran serta jika menggunakan media pembelajaran bisa lebih efektif dan efisien. Media Safari *Board Game* Gamtir (Gambar Berfikir) dapat digunakan sebagai perantara antara guru kepada peserta didik untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik memahami pembelajaran pada tema 1 subtema 3 pembelajaran 1.

Sebelum menggunakan media pada saat pembelajaran, seharusnya mengetahui beberapa manfaat dari media pembelajaran. Menurut Sumiharsono dan Hasanah (2017).

1. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak.

Pembelajaran yang bersifat abstrak serta sulit untuk dijelaskan secara langsung kepada peserta didik, bisa di jelaskan secara konkrit atau disederhanakan melalui media pembelajaran. Contohnya yaitu tentang sistem peredaran darah.

2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu bahaya atau sulit didapatkan kedalam lingkungan belajar. Contohnya yaitu pembelajaran tentang binatang buas seperti singa, buaya, dan masih banyak lagi.

3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Contohnya yaitu objek seperti kapal laut, mempelajari tentang candi, ataupun barang barang yang kecil lainnya.

4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat ataupun lambat. Pada media film ataupun video dapat memperlihatkan tentang lintasan peluru bahkan melesatnya anak panah. Demikian pada gerakan lambat seperti pertumbuhan suatu kecambah dan bahkan mekarnya bunga.

Sehingga dapat disimpulkan jika manfaat dari media pembelajaran yaitu membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak, menghadirkan objek-objek yang terlalu bahaya atau sulit didapatkan kedalam lingkungan belajar, menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil, memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat ataupun lambat. Media Safari *Board Game* Gamtir (Gambar Berfikir) diharapkan dapat menjawab kebutuhan pembelajaran pada peserta didik maupun guru SDN 3 Wagir Lor.

Dengan adanya media pembelajaran peserta didik tidak akan mudah bosan serta tidak cenderung ke monoton. Maka dari itu media pembelajaran sangat penting digunakan untuk proses kegiatan mengajar. Menurut Arsyad (2017) dalam jurnal Audie (2019) Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, serta lingkungan belajar. Disini dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran yang mempengaruhi iklim, kondisi, serta lingkungan belajar.

Media pembelajaran sangat penting digunakan untuk peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk proses belajar. Menurut Atmajaya (2017) media dibagi dalam 4 macam, antara lain yaitu :

- a. Media Visual

Media visual mempunyai fungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Media Visual yaitu media yang hanya menggunakan kemampuan indra penglihatan. Beberapa contohnya yaitu seperti gambar, komik, foto, poster, miniatur, alat peraga, dan masih banyak lagi.

b. Media Audio

Media Audio yaitu suatu media yang berasal dari suara dan yang bisa didengar menggunakan indra pendengaran. Beberapa contohnya yaitu : music atau lagu, siaran radio, kaset suara, dan masih banyak lagi.

c. Media Audio Visual

Media Audio Visual yaitu suatu media yang bisa dilihat serta didengar secara bersamaan. Media ini dapat digunakan melalui indra penglihatan serta pendengaran secara bersama-sama. Beberapa contohnya yaitu : media drama, pementasan, televisi, dan masih banyak lagi yang mengandung unsur gambar dan suara.

d. Multimedia

Multimedia yaitu suatu media yang merangkum menjadi satu. Contohnya yaitu internet, belajar menggunakan internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan hal diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media dapat dibagi menjadi 4 macam. 4 macam tersebut antara lain yaitu Media Visual yaitu media menggunakan kemampuan indra penglihatan, Media Audio berasal dari suara, Media Audio Visual yaitu media yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan, dan yang terakhir yaitu Multimedia yaitu media yang merangkum menjadi satu. Media Safari *Board Game* Gamtir (Gambar Berfikir) termasuk pada media perantara guru untuk menyampaikan materi berupa media visual, dimana pada media peserta didik bisa mengamati serta mempraktekan materi pada media pembelajaran.

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggunakan tema dan dapat mengaitkan beberapa dari mata pembelajaran. Menurut Hidayah (2015) pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu ialah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Menurut Poerwadarminta dalam Lubis, dkk.(2020) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk

mengaitkan beberapa mata pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik yaitu suatu tema yang terdapat pembelajaran yang dimana ada beberapa mata pelajaran yang dijadikan satu dan saling berkaitan. Pembelajaran tematik dapat mendorong peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran. Selain itu dapat membuat peserta didik lebih aktif, trampil, dan rasa ingin tau yang tinggi. Peserta didik dapat belajar dan bermain dengan kreativitas serta konsentrasi yang penuh. Dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Media Safari *Board Game* Gamtir (Gambar Berfikir) termasuk pembelajaran tematik. Pada media ini terdapat beberapa materi, antara lain yaitu SBdP, Bahasa Indonesia, dan Matematika. Pada media dan materi ini peserta didik dapat aktif serta kreatif.

Beberapa karakteristik dari pembelajaran tematik menurut Majid (2014) dalam Fatmawati dkk (2022) antara lain sebagai berikut :

1. Berpusat pada peserta didik

Pembelajaran tematik ini menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar. Dan guru berperan sebagai fasilitator.

2. Memberikan pengalaman langsung

Pada karakteristik ini peserta didik diberikan pengalaman secara langsung pada sesuatu yang nyata. Peserta didik dapat memahami hal-hal yang abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Pemisahan antara mata pelajaran satu dengan yang lainnya tidak begitu jelas. Pembelajaran terpaku pada tema yang berkaitan pada kehidupan peserta didik.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Dengan ini peserta didik dapat memahami serta membantu pada saat memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel

Pada karakteristik bersifat fleksibel ini guru dapat mengaitkan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lainnya. Misalnya guru dapat mengaitkan mata pelajaran bahasa Indonesia dengan mata pelajaran matematika. Dan dapat mengaitkan mata pelajaran tersebut dengan lingkungan sekitar peserta didik.

6. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Sehingga dapat disimpulkan karakteristik dari pembelajaran tematik yaitu peserta didik dibebaskan untuk eksplorasi pada lingkungan peserta didik. Selain itu peserta didik dibebaskan untuk aktif maupun kreatif pada saat pembelajaran. Guru hanya memberikan fasilitas kepada peserta didik. Peserta didik diberikan pengalaman langsung secara nyata. Pada saat pergantian mata pembelajaran, tidak begitu terlihat perpindahannya. Setiap mata pelajarannya terdapat konsep-konsep yang dimana peserta didik dapat memecahkan pada permasalahan. Peserta didik menggunakan prinsip belajar sambil bermain serta menyenangkan. Media *Safari Board Game* (Gambar Berfikir) membebaskan peserta didik untuk aktif pada saat pembelajaran. Tanpa disadari peserta didik dapat belajar berbagai materi pada konsep media pembelajaran. Dengan ini peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan mudah dan menyenangkan.

Pembelajaran tematik memiliki beberapa keunggulan. Menurut Prastowo (2016) dalam buku Lubis, M.Pd (2018) Beberapa keunggulan pada pembelajaran tematik tersebut antara lain yaitu :

- a. Pengalaman kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- b. Kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik
- c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- d. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik.
- e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya.

f. Mengembangkan ketrampilan sosial peserta didik.

Berdasarkan beberapa keunggulan pada pembelajaran tematik diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik dapat menambah pengalaman kegiatan belajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik, kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik, pembelajaran akan lebih bermakna dan berkesan serta dapat mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik, menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis, dan peserta didik dapat mengembangkan keterampilan social.

3. Peserta Didik

Pendidik atau guru serta peserta didik yaitu sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dalam dunia pendidikan. Menurut Ramli (2015) Peserta didik merupakan suatu individu yang memiliki potensi untuk dapat berkembang, dan peserta didik berusaha untuk mengembangkan potensi tersebut melalui proses pendidikan pada jalur serta jenis pendidikan tertentu.

Pengertian peserta didik menurut Aziz (2017) yaitu individu yang belum dewasa dan membutuhkan bantuan orang lain untuk membuatnya tumbuh dewasa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik yaitu individu yang sedang tumbuh serta berkembang dan yang sedang mengasah potensinya melalui proses dari pendidikan.

Pendidikan karakter sangat penting, khususnya untuk peserta didik. Menurut Putri (2018) pendidikan karakter memiliki tujuan agar peserta didik sebagai penerus bangsa memiliki akhlakak serta moral yang baik, dan untuk menciptakan kehidupan berbangsa yang adil, aman, dan makmur.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter bagi peserta didik yaitu akan menumbuhkan karakter bangsa yang bermoral baik, aman serta makmur. Pendidikan karakter yang sudah dijelaskan diatas bisa dijadikan kunci utama membangun bangsa.

4. Tema 1 Sub Tema 3 Pembelajaran 1 Kelas III SD

Saat ini kelas 3 dan 6 SDN 3 Wagir Lor menggunakan pembelajara tematik. Dimana dalam pembelajaran ini terdapat beberapa tema, sub tema,

dan pembelajaran. Pada setiap buku terdapat beberapa kompetensi inti pada setiap temanya. Pada tema 1 kelas 3 ini terdapat 4 kompetensi inti, antara lain yaitu : (1) menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya, (2) menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air. (3) memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. (4) menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Isi pada buku tematik terdapat beberapa subtema, didalamnya subtema terdapat beberapa pembelajaran yang dimana didalam pembelajaran tersebut terdapat beberapa mata pelajaran. Disetiap mata pelajaran terdapat KD atau kompetensi dasar yang nantinya akan diajarkan kepada peserta didik. Pada kelas 3 tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 terdapat beberapa KD, antara lain yaitu :

- a. **Bahasa Indonesia** : (3.4) mencermati kosa kata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada dilingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. (4.4) menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada dilingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosa kata baku dalam kalimat efektif.
- b. **Matematika** : (3.1) menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah. (4.1) menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.

- c. **SBdP** : (3.1) memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif.
(4.1) membuat karya dekoratif.

Selain itu terdapat beberapa indikator pada pembelajaran ini, yaitu antara lain :

- a. **Bahasa Indonesia** : (3.4.1) menjelaskan pertumbuhan dan perkembangan hewan (3.4.2) menyimpulkan pertumbuhan dan perkembangan hewan (4.4.1) mengurutkan tentang pertumbuhan hewan (4.4.2) membuat cerita tentang pertumbuhan dan perkembangan hewan.
- b. **Matematika** : (3.1.1) memberi contoh operasi hitung pada operasi hitung perkalian. (3.1.2) menjelaskan sifat-sifat operasi hitung perkalian. (4.1.1) mempraktekkan operasi hitung pada perkalian. (4.1.2) mengerjakan operasi hitung perkalian
- c. **SBdP** : (3.1.1) menjelaskan unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif. (3.1.2) menyimpulkan unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif. (4.1.1) mengamati karya dekoratif. (4.1.2) membuat karya dekoratif.

5. Media Safari *Board Game* Gamtir

Media safari *board game* gamtir yaitu suatu media yang termasuk pada media visual. Pada dasarnya menurut Pujilestari dan Susila (2020) media visual adalah suatu alat peraga yang dapat dipakai oleh guru atau pengajar dalam proses belajar mengajar sehingga dapat dinikmati oleh peserta didik menggunakan penglihatan ataupun panca indra mata.

Menurut buku Sanjaya (2008) dalam jurnal Nurdianti (2019) media visual yaitu suatu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk dalam media visual ini antara lain yaitu seperti lukisan, foto, gambar, serta berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media safari *board game* gamtir ini termasuk pada media visual. Dimana dapat diketahui bahwa media visual yaitu suatu media atau suatu alat peraga yang dapat diberikan kepada peserta untuk proses belajar yang dapat dilihat serta dinikmati oleh panca indra mata yang berupa lukisan, foto, gambar, atau bahan bahan yang lainnya.

Media visual banyak memiliki manfaat untuk peserta didik. Menurut Levie dan Lentz (1982) dalam buku Kustandi dan Darmawan (2020) menyatakan :

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti. Dapat menarik serta mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pembelajaran yang mempunyai kaitannya dengan makna visual.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual ini dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik pada saat belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik. Contohnya yaitu informasi yang menyangkut tentang sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif yaitu terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa media visual atau gambar dapat memperlancar tujuan memahami dan mengingat suatu informasi, dan dapat membantu peserta didik untuk mengingat informasi melalui tampilan visual.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan dapat membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali. Dengan kata lain, siswa yang lemah serta lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam teks atau disajikan secara verbal.

Berdasarkan hal di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media safari *board game* gamtir yang termasuk pada media visual yang memiliki manfaat yang dapat dirasakan oleh peserta didik. Manfaat tersebut yaitu : fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Media safari *board game* gamtir (gambar berfikir) terbuat dengan bahan dasar kayu yang aman digunakan untuk peserta didik. Media ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran kurang lebih 50cm x 35 cm dan mempunyai stick yang tingginya bermacam-macam. media safari *board*

game gamtir ini dipercantik dengan adanya sticker. Cara main pada media ini yaitu peserta didik mengamati bentuk ayam dan peserta didik dapat belajar pembelajaran dasar menggambar dengan mengenal berbagai macam garis. Peserta didik dapat mengurutkan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada stick yang sudah dipersiapkan. Peserta didik menjawab perkalian pada stick yang sudah disiapkan. Media safari *board game* gamtir dapat dilakukan dan dimainkan dengan kelompok.

Keunggulan media safari board game gamtir ini yaitu peserta didik dapat memainkan bersama-sama yang dapat menciptakan kelas yang aktif dan menyenangkan. Media ini dapat mudah dipahami dan dapat menarik peserta didik untuk memainkan media. Kekurangan pada media ini yaitu hanya terdapat materi tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup sub tema 3 pertumbuhan hewan pembelajaran 1.

Langkah-langkah pembuatan media safari board game gamtir (gambar berfikir) yaitu :

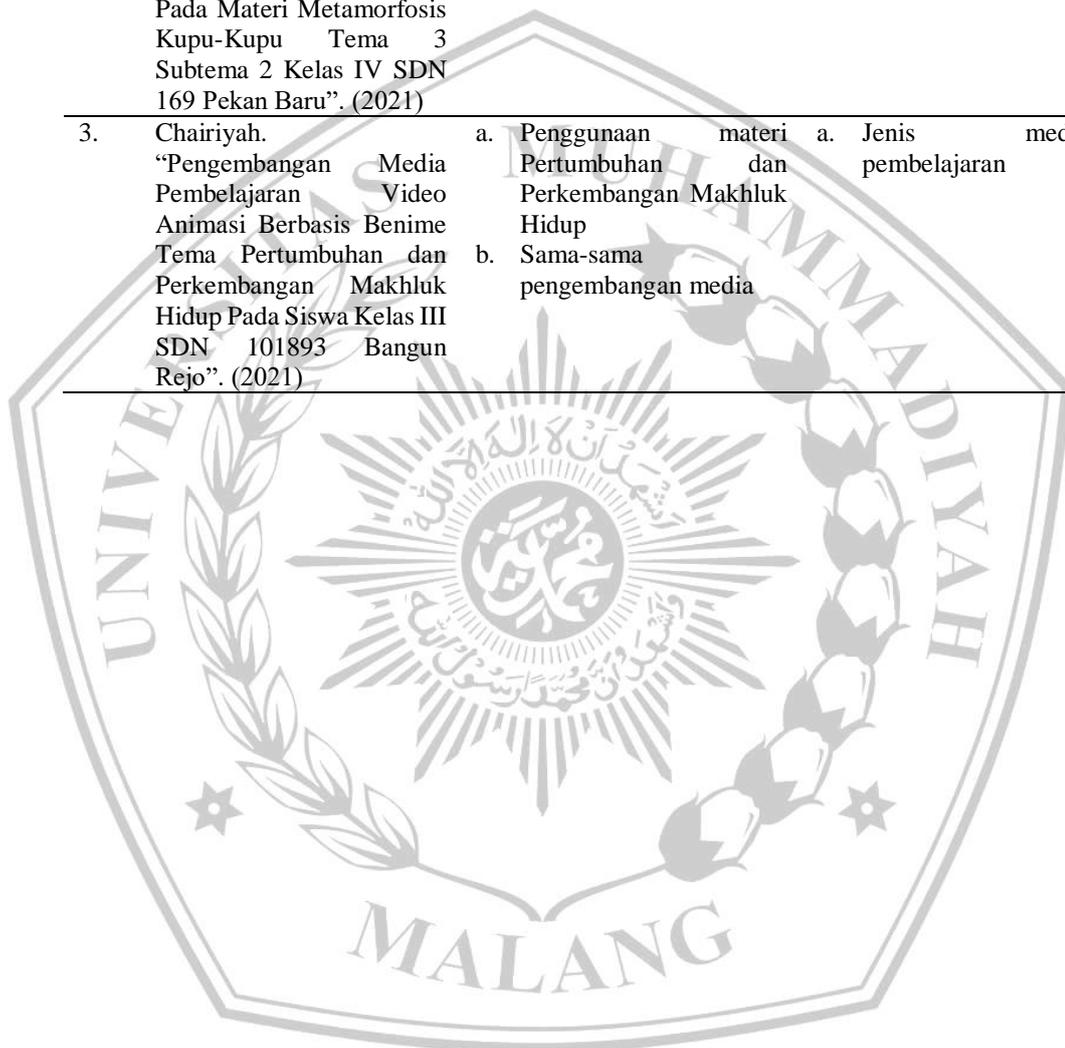
- 1) Menentukan materi (tema, subtema, pembelajaran) Kompetensi Dasar, dan Indikator
- 2) Merancang pembuatan media sesuai dengan materi yang telah dipilih
- 3) Menentukan dan mencari bahan yang akan diperlukan saat pembuatan media
- 4) Membuat desain gambar dan materi yang akan digunakan untuk media kemudian mencetak desain gambar menjadi stiker.
- 5) Membuat papan media yang terbuat dari kayu yang berukuran 50cm x 35cm dan stick yang ukuran panjangnya berbeda-beda.
- 6) Menempelkan stiker yang sudah dicetak ke media yang sudah jadi.
- 7) Membuat buku panduan cara penggunaan media pembelajaran.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Maksud dari penelitian yang relevan yaitu suatu penelitian yang memiliki kesamaan didalam penelitian tersebut. bisa dilihat dari judul, topic, maupun isinya. Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan :

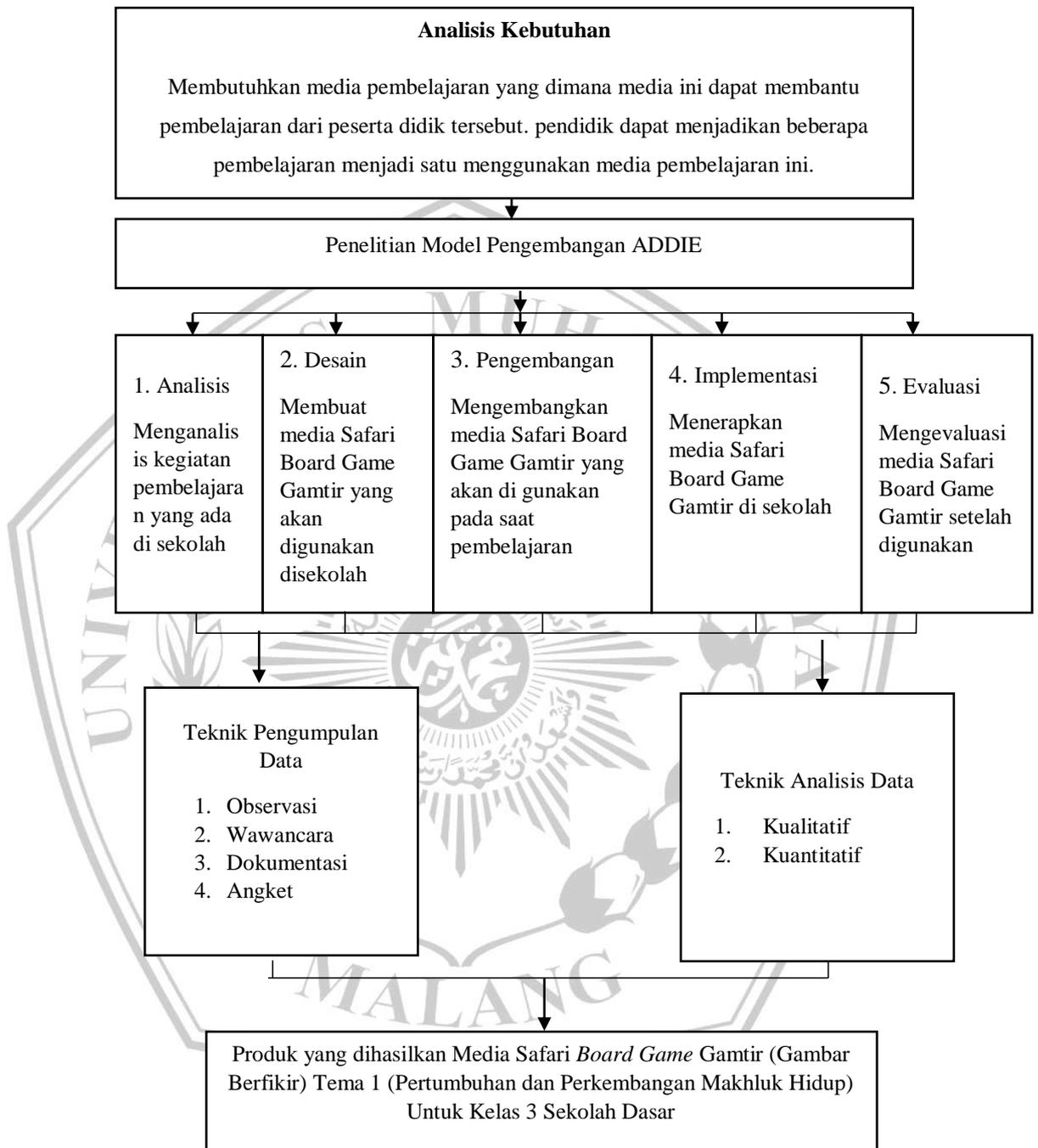
Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan

No.	Penulis, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Wahyu Candra Dwi Safitri. "Pengembangan Media <i>Board Game</i> Untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". (2020).	a. Menggunakan media <i>Board Game</i>	a. Penggunaan media b. Penjelasan atau isi dari materi
2.	Uswatun Hidayah dan Siti Quratul Ain. "Pengembangan Media <i>Board Game</i> Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekan Baru". (2021)	a. Sama-sama menggunakan <i>Board Game</i>	a. Cara kerja media b. Materi atau isi dari media
3.	Chairiyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo". (2021)	a. Penggunaan materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup b. Sama-sama pengembangan media	a. Jenis media pembelajaran



C. Kerangka Pikir

Kerangka Pikir Penelitian dan Pengembangan



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

