

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik

b. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman. Pengertian kepada siswa (Effendi, 2009: 129). Trianto (2010: 78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik di maknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

Pendidikan kewarganegeraan (PKn) di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang mendalami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dinamakan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Depliknas, 2006:97-104).

Menurut Undang-Undang yang sesuai dengan Pendidikan Kewarganegaraan. Sistem Pendidikan Nasional merupakan mata ajaran wajib bagi seluru peserta didik disemua jalur dan jenjang Pendidikan formal. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai *Civic Education* juga diberikan kepada setiap warga Indonesia yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga bangsa, masyarakat dan warga negara yang dapat diandalkan oleh keluarganya, lingkungannya dan pribadinya (Rahayu, 2007).

Menurut KTSP 2006 (Depdiknas, 2006: 317), Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikuasai oleh peserta didik karena standart kompetensi merupakan persyaratan yang didtetapkan dan disepakati bersama dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap peserta didik.

Menurut Sapriya (2009: 9) pengertian pendidikan IPS adalah seleksi dan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Pendidikan IPS berfokus pada kehidupan sosial manusia dan aktivitas sosialnya yang terdiri dari beberapa ilmu yaitu ilmu dalam bidang kajian sejarah, geografi, ekonomi dan sosial budaya KTSP (2006: 140).

c. Kajian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yang digunakan adalah tema 1 Indahnnya Kebersamaan subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa. Menurut peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan no. 37 tahun 2018 mata pelajaran yang termasuk dalam buku tematik kelas IV tema 1 dan subtema 1 keberagaman budaya bangsa yaitu meliputi: Matematika, Bahasa Indonesia, SBdP, PJOK, IPS dan PPKn. Menurut Salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 37 Tahun 2018 untuk kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan kurikulum 2013 meliputi :

Kompetensi Inti :

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tau tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah maupun di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis, dalam karya yang mencerminkan perilaku beriman dan berakhlakul mulia.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang berarti "tengah" perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media perantara atau

pengantar pesan. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media yang secara lebih khusus dalam pengertian media yaitu proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, potografis atau elektronis untuk menangkap, menyusun dan memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware* (Sadiman, dkk, 1996: 5). Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi.

Menurut Anderson (1987) yang dikutip Bambang Warsita (2008: 123). Media dapat dibagi dalam dua kategori yaitu alat bantu pembelajaran dan media pembelajaran untuk membantuguru dalam memperjelas materi yang akan disampaikan.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dalam media pembelajaran mempunyai jenis-jenis media pembelajaran antara lain:

- a. Gambar: Gambar sebagai media meliputi: foto, lukisan/gambar dan sketsa (gambar garis). Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- b. Papan karton : Papan karton digunakan untuk menyajikan tulisan atau sketsa gambar.
- c. Sketsa Gambar : merupakan media visual yang efektif untuk menyajikan bentuk gambar secara nyata kepada siswa agar siswa mudah memahami pembelajaran yang dapat ditempel pada papan karton dengan menggunakan magnet.
- d. Display : dapat dibuat sebagai media pembelajaran dengan cara memilih gambar yang sesuai dengan petunjuk dan dapat ditempelkan pada tempat yang telah disediakan pada papan karton yang telah disediakan magnet dan petunjuk yang sesuai.

Dan media pembelajaran yang peneliti gunakan adalah media boardgame yang terbuat dari karton karena bahan yang digunakan mudah ditemukan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Ditinjau dari proses pembelajaran maka fungsi adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa). Menurut S. Gerla dan P. Ely fungsi pembelajaran dapat bersifat fiksatif, manipulatif dan distributif.

Levi dan Lentz mengemukakan media pembelajaran yaitu :

- a. Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif yaitu media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks bergambar.
- c. Fungsi kognitif yaitu mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung didalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris yaitu memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan fungsi diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar berfungsi sebagai alat bantu yang bisa menjadi sumber belajar dan dapat menarik minat peserta didik dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar.

3. Pengertian Boardgame

Secara harfiah *boardgame* berarti permainan dengan menggunakan papan. Gobet, Voogt, Retschitzki (2004: 2) memberikan penekanan bahwa *boardgame* adalah *games with a fixed. Set of rules that limit the number of pieces, and the number of possible moves*. Dalam media ini pemain dapat saling

berinteraksi dengan aturan yang dibuat, pergerakan pemain juga dapat mempengaruhi situasi di papan dan pergerakan itu saling berubung satu sama lain.

Boardgame edukatif dapat berupa permainan pertanyaan (kuis). Kuis yang dimaksud dapat terdiri dari *short-answer or multiple-choice, and players are asked a question while everyone else sits quietly*. Pemain menjawab benar atau salah dan diberi tau jawaban yang benar (Nicholson, 2011: 61). Pemain yang dapat menjawab kuis paling banyak berpeluang besar menjadi pemenang. Menggunakan permainan kuis dikelas mampu membuat pemain menunjukkan pengetahuan yang didapat sebeluna serta mengasah pengetahuan yang baru.

Boardgame menjadi salah satu permainan konvensional non-elektronik yang masih cukup digemari hingga saat ini. Hal ini dikarenakan boardgame memiliki banyak sekali variasi yang banyak sekali variasi yang menarik baik dari segi cara bermain dan juga genre yang ditawarkan. Istianto (2013) mengungkapkan permainan ini dapat ditunjukan untuk mengedukasi sekaligus menjadi sarana hiburan yang menyenangkan untuk dimainkan kapan saja oleh siswa. Dalam pembuatannya arus mempertimbangkan usia pemain karena hal ini berhubungan dengan tingkat kesulitan permainan.

Permainan edukatif seperti *boardgame* dapat membantu siswa mencapai standart pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Simkin (2013: 204) mengungkapkan bahwa *educational games can also be effective for introducing studens to new subjects for challenging students to remember material from prerequisite classes*. Kegiatan seperti ini akan memberikan semangat, memperkuat minat siswa yang apatis, dan membuat belajar lebih terkesan terhadap pembelajaran.

4. Pengertian Kearifan Lokal

Pengertian kearifan lokal adalah segala sesuatu yang merupakan potensi dari suatu daerah serta hasil pemikiran manusia maupun hasil karya manusia yang mengandung niai yang bijaksana serta diwariskan secara turun temurun seingga menjadi ciri khas daerah. (Effendi: 2011) memaparkan pentingnya implementasi nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran IPS dapat dikaji dari

filsafat pendidikan yang mendasari yaitu Perennialisme. Perennialisme memandang pendidikan sebagai proses yang sangat penting dalam pewarisan nilai budaya terhadap peserta didik. Nilai-nilai budaya yang dimiliki dan dapat dihayati oleh peserta didik.

Penyataan tentang pentingnya pembelajaran berbasis kearifan lokal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan sebagai salah satu upaya pewarisan budaya. Pernyataan tersebut didukung oleh (Daryanto, 2014: 1) bahwa melalui pendidikan, nilai-nilai luhur kebudayaan hendaknya dapat dikenalkan kepada peserta didik serta dapat dikembangkan sehingga peserta didik mampu menjadi pewaris yang bangga serta mampu mengembangkan budaya bangsa.

Media Boardgame Kearifan Lokal ini digunakan bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar yang bertujuan untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar di dalam kelas dan membuat suasana dalam kelas menjadi lebih menyenangkan. Media ini dibuat untuk materi buku tematik kelas IV tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 yang memuat pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS.

Media Boardgame Kearifan Lokal ini adalah media Boardgame yang terbuat dari bahan yang kaku dan tebal dan tidak mudah rusak sehingga aman digunakan untuk siswa dalam waktu jangka panjang. Media ini memiliki ukuran panjang 60 centimeter dan lebar 30 centimeter. Di dalam media tersebut terdapat beberapa gambar kesenian Lokal yang berasal dari Pasuruan Jawa Timur dan ada beberapa soal dan petunjuk yang harus dilengkapi oleh siswa dan bisa mencocokkan gambar yang tepat sesuai dengan arahan yang ada.

Media Boardgame Kearifan Lokal ini sendiri digunakan secara mandiri dan lawannya yang memberikan soal dan petunjuk yang telah disediakan, jika gambar dan soal dapat dijawab dengan benar maka nilainya full. Tetapi jika hanya bisa menjawab salah satu saja maka nilainya setengah atau 50.

Dengan dibuatnya media Boardgame ini dapat difokuskan dalam beberapa aspek yaitu dapat membuat siswa agar lebih semangat dalam proses belajar mengajar. Siswa tentu menyukai pembelajaran dengan media dikarenakan belajar sambil bermain. Penggunaan Media Boardgame ini sangat mudah dan dapat dimainkan oleh siapapun tetapi selalu dalam pengawasan guru

agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan meskipun bahan yang digunakan kokoh dan relatif aman.

5. Kelebihan dan Kelemahan Media Boardgame Kearifan Lokal

Kelebihan dari Media Boardgame Kearifan Lokal yaitu membantu dan mempermudah siswa dalam proses belajar dan juga mempermudah guru dalam mengajar agar siswa dapat memahami materi yang disajikan dengan menggunakan media dan bisa membuat kelas menjadi lebih hidup serta menyenangkan dan siswa juga dapat bermain sambil belajar dengan menggunakan media Boardgame tersebut.

Untuk kelemahan dari Media Boardgame Kearifan Lokal ini adalah keterbatasan alat dan pemilihan bahanbahan yang terbatas dan keterbatasan waktu dalam pembelajaran sehingga memungkinkan media tersebut kurang maksimal dalam penggunaannya dan penggunaan media ini memakan biaya yang cukup besar.

6. Indikator Media Pengembangan

Tabel 2.1 Indikator Pengembangan Media *Boardgame* Kearifan Lokal Materi Kelas IV Tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsaku) Pembelajaran 1

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan
PKN	1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keberagaman suku/bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1 Mengikuti berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 1.4.2 Memahami berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	Siswa mengamati berbagai bentuk keragaman budaya lokal pada <i>Boardgame</i> .
	2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia ang	2.4.1 Menyakini berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 2.4.2 Melaksanakan berbagai bentuk	Siswa menyimak gambar yang terdapat pada

	<p>terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>keberagaman suku, bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>3.4.1 Mempresentasikan keberagaman suku, bangsa, sosial dan budaya di Indonesia.</p> <p>3.4.2 Memahami keberagaman suku, bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4.1 Menjelaskan makna persatuan dan kesatuan dalam kebersamaan.</p> <p>4.4.2 Menentukan makna persatuan dan kesatuan dalam kebersamaan.</p>	<p>media</p> <p><i>Boardgame.</i></p> <p>Siswa mencocokkan gambar budaya lokal pada media <i>Boardgame.</i></p> <p>Siswa meneliti peninggalan budaya lokal.</p> <p>Siswa menyelesaikan LKPD mengenai media <i>Boardgame</i> Kearifan Lokal.</p>
Bahasa Indonesia	<p>3.1 Menunjukkan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis atau virtual.</p>	<p>3.1.1 Mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis.</p>	<p>Siswa mengamati gagasan pokok pada cerita yang ada di media</p>

	<p>4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulis.</p>	<p>3.1.2 Memahami gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis.</p> <p>4.1.1 Menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis kedalam bentuk peta pikiran.</p> <p>4.1.2 Mempresentasikan gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis.</p>	<p><i>Boardgame</i> dengan seksama. Siswa memahami cerita yang ada di media <i>Boardgame</i>. Siswa meringkas kembali cerita dan memberikan gagasan pokok pada cerita yang ada di media <i>Boardgame</i>. Siswa mencari kembali peninggalan budaya lokal yang belum ada di media <i>Boardgame</i>.</p>
<p>IPS</p>	<p>3.2 Memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.</p>	<p>3.2.1 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.</p>	<p>Siswa dapat mengamati keragaman sosial yang berada disekitar. Siswa mampu menunjukkan keragaman lokal</p>

	<p>4.2 Menceritakan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.</p>	<p>3.2.2 Melaksanakan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.</p> <p>4.2.1 Mengkomunikasikan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.</p> <p>4.2.2 Menjelaskan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.</p>	<p>yang ada di daerah Pasuruan. Siswa dapat mmberikan pendapat tentang media <i>Boardgame</i> dengan Kearifan Lokal yang ada di Pasuruan. Siswa dapat mendengarkan penjelasan guru mengenai media <i>Boardgame</i> dengan Kearifan Lokal Pasuruan tersebut.</p>
--	--	--	---

a. Penelitian Relevan

Penelitian relevan ini disajikan dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 2.2 Penelitian Relevan

No.	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Keterangan

1.	Safitri, W. (2020:181-190)	Pengembangan Media <i>Boardgame</i> Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.	Menggunakan media <i>Boardgame</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Digunakan untuk kelas 4 SD 2. Menggunakan tematik dengan mata pelajaran PKN, Bahasa Indonesia dan IPS 3. Menggunakan tematik kelas 4 tema 1 subtema 1 	Di penelitian ini menggunakan media <i>Boardgame</i> untuk kelas 3 pada tema 4 subtema 3
2.	Theana Putri Permananda (2020:18-24)	Efektifitas Media <i>Boardgame</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran tematik Di SD.	Menggunakan Media <i>Boardgame</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berfokus pada pelajaran matematika. 2. Menggunakan kartu pada media <i>Boardgame</i>. 	Di penelitian ini menggunakan kartu dalam setiap permasalahan yang ada di media <i>Boardgame</i> .
3.	Dan Besta Nusantara (2012: 1)	Perancangan <i>Boardgame</i> Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak SD Kelas 1	Menggunakan Media <i>Boardgame</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Digunakan untuk kelas 1 SD. 2. Lebih berfokus pada pelajaran IPA. 	Di penelitian ini menggunakan 3 aspek yaitu visual, audio dan kinestetik.
4.	Nadia Nurfaizah (2021:14)	Pengembangan <i>Boardgame</i> Untuk	Menggunakan Media <i>Boardgame</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan pelajaran PKN yang berdasarkan simbol Pancasila. 	Digunakan untuk siswa kelas IV SD

	Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD		2. Lebih mengutamakan pelajaran PKN.	dan mengacak pada pelajaran PKN.
--	---	--	--	--



a. Kerangka Pikir

