

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran yang menekankan pemberian tema khusus pilihan untuk mengajar beberapa konsep (Setiawan, 2019). Pembelajaran ini menggabungkan antara beberapa mata pelajaran dengan memadukan materi-materi pelajaran ke dalam satu muatan mata pelajaran. Dengan adanya perpaduan antar mata pelajaran siswa akan mendapatkan suatu pembelajaran yang lebih bermakna, bermakna dalam artian bahwa siswa-siswa dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui suatu pengalaman belajar secara langsung dan nyata yang menghubungkan aspek aspek antar mata pelajaran.

Selain itu pendapat lain berpendapat bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model dari pembelajaran terpadu yang didalam pembelajarannya menggunakan tema untuk mengaitkan pembelajaran sehingga dapat memberikan suatu pengalaman yang lebih bermakna kepada siswa (Ibadillah Malawi, 2017). Maka pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa mata pelajaran dengan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari hari sehingga akan memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.

Dari pernyataan di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang yang didasarkan pada satu tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran karena hanya satu tema untuk beberapa pembelajaran yang diajarkan

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Karakteristik pembelajaran tematik menurut (Prastowo, 2019) adalah sebagai berikut:

a. Pembelajaran berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*Student Center*) hal ini sesuai dengan pendekatan modern yang menjadikan siswa sebagai sumber utama dalam kegiatan belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator untuk memberikan bantuan untuk memudahkan siswa dalam belajar.

b. Memberi Pengalaman secara langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan suatu pengalaman belajar secara langsung kepada siswa (*direct experiences*) dengan pengalaman belajar secara langsung ini siswa dihadapkan dengan keadanyan yang nyata.

c. Lebih menekankan kebermaknaan dan pembentukan pemahaman

Dalam pembelajaran tematik mengkaji suatu fenomena dari berbagai macam aspek aspek yang membentuk semacam

hubungan antar skema sehingga akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari siswa

d. Lebih mengutamakan proses daripada hasil

Pada pembelajaran terpadu dikembangkan pendekatan discovery inquiry (penemuan terbimbing) yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yaitu darimulai perencanaan pelaksanaan sampai dengan proses evaluasi.

c. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki kelebihan dan kekurangan sebagaimana yang diungkapkan (Armadi, 2017)

- a. Pada kegiatan belajar mengajar lebih berpusat pada siswa sehingga memungkinkan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Dalam kegiatan pembelajaran langkah langkah pembelajaran sistematis sehingga memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.
- c. Memberikan kesempatan guru mengajak siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Proses pembelajarannya melibatkan proses proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, terkhusus pada ketrampilan berpikir tingkat tinggi siswa.
- e. Dapat mengembangkan pendidikan karakter pada siswa

d. Kekurangan Pembelajaran Tematik

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terdapat kekurangan sebagaimana yang diungkapkan (Mirdanda, 2019) yaitu sebagai berikut:

a. Keterbatasan pada aspek guru

Untuk menciptakan pembelajaran tematik guru dituntut harus berwawasan luas dan memiliki kreatifitas tinggi.

b. Keterbatasan siswa

Pembelajaran tematik cenderung menuntut siswa kemampuan peserta didik relatif “baik”.

c. Tidak semua pendidik mampu dalam mengintegrasikan kurikulum dengan konsep konsep yang terdapat pada mata pelajaran dengan tepat.

d. Keterbatasan pada aspek sarana prasarana dan juga sumber belajar.

e. Keterbatasan pada aspek kurikulum

Kurikulum harus luwes berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman siswa (bukan karena pencapaian target pencapaian materi).

2. Pengembangan Media

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan dapat diartikan sebagai sebuah pertumbuhan proses pertumbuhan berjalan secara perlahan dan bertahap.

Pertumbuhan ini bertujuan untuk berkembang dengan adanya perubahan. Inti dari pembahasan ini adalah tentang pendidikan harapannya dengan untuk pendidikan ini dapat lebih berkembang menuju suatu perubahan dan pertumbuhan ke arah yang lebih baik dengan melalui sebuah tahapan.pengembangan dapat didefinisikan sebuah kajian yang sistematis untuk merancang dan mengembangkan dan mengevaluasi program program proses yang harus memenuhi konsistensi dan keefektifan secara internal (Setyosari, 2010) dalam (Sugianti, 2020). Pengembangan adalah suatu proses atau tahapan menciptakan sebuah produk yang baru atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan. Didalam pengembangan dapat menghasilkan suatu produk desain dan proses.

Pengembangan yang dilakukan di dalam penelitian ini adalah berupa produk media pembelajaran. Diperlukan desain media apa yang akan dibuat yang sesuai dengan bahan ajar di dalam pembelajaran di kelas. Selain itu pendapat lain menyatakan bahwa pengembangan merupakan suatu proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fisik yang nyata sehingga akan tercipta sesuatu perubahan yang inovatif yang sesuai dengan kebutuhan dari penggunaannya yang didasarkan dengan hasil observasi di lapangan Seels & Richey dalam (Shomedran, 2021)

b. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari seorang pengirim (guru) kepada penerima pesan (siswa) (Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran perkataan perasaan pengetahuan dan juga keterampilan spelajar sehingga dapat mendorong terjadinya suatu proses belajar (Ekayani, 2017). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan seseorang sebagai perantara dalam suatu proses menyalurkan informasi baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan harapan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 kelompok (; Andrew Fernando Pakpahan, 2020) yaitu sebagai berikut:

1. Media Audio

Sumber belajar yang hanya bisa dengan menggunakan indera penglihatan saja atau menampilkan gambar diam. Tetapi didalamnya terdapat pesan atau informasi dengan disajikan secara kreatif dan inovatif. Contoh Gambar atau foto, diagram, grafik, peta konsep dan poster.

2. Media Visual

Media visual merupakan media yang menggunakan indera pengelihatan sebagai perantara atau dalam penyampaiaan isi media media ini terbagi menjadi media 2 dimensi dan 3 dimensi

3. Media Audio Visual

Sumber belajar yang disajikan dengan semenarik mungkin dengan mencakup informasi atau pesan khusus yang dapat menggunakan indera penglihatan dan pendengaran atau menampilkan suatu pesan dengan gambar beserta suara. Contoh televisi dan film bersuara.

c. Manfaat media Pembelajaran

Menurut (Nurrita, 2018) manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut. (1) Memberikan pedoman bagi pendidik guna dapat mencapai tujuan dari pembelajaran sehingga dapat menjelaskan urutan materi pembelajaran (2) Dapat meningkatkan motivasi dan menambah semangat belajar dari peserta didik (3) Dengan adanya media pembelajaran proses kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah dan siswa akan dapat mengerti dan memahami pembelajaran dengan mudah.

Pendapat lain juga disampaikan (Firmadani, 2020) menyatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah. (1) Media pembelajaran dapat mempermudah dalam penyajian materi pembelajaran (2) Media pembelajaran dapat

mempermudah dan meningkatkan peserta didik sehingga menimbulkan motivasi semangat untuk belajar (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera ruang dan juga waktu.

c. Jam Penuh Dengan Misteri

a. Definisi Jam Penuh Misteri

Media jam penuh misteri (jamperi) merupakan media yang bersifat benda konkret 3 dimensi yang terbuat dari bahan kayu yang dirancang untuk membantu kegiatan belajar mengajar siswa SD khususnya mata pembelajaran tematik media ini berbentuk bulat seperti jam dinding yang disetiap juring juringnya terdapat angka-angka yang didalam angka tersebut terdapat misteri atau pertanyaan.

Media pembelajaran ini adalah media pembelajaran tematik karena di dalam media ini termuat lebih dari satu mata pelajaran yaitu IPA dan Bahasa Indonesia yaitu menentukan pokok pikiran disetiap paragraf dan menentukan komponen biotik dan abiotik pada materi Tema 5 Subtema 1 pembelajaran 1 tentang Ekosistem.

b. Kompetensi yang akan dicapai

Kompetensi yang akan dicapai dalam mengembangkan Media Jam Penuh Misteri yaitu Tema 5 Subtema 1 pembelajaran 1 tentang Ekosistem. Kompetensi dasar Bahasa Indonesia 3.7

Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi 4.7 Menyajikan konsep konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

Kompetensi dasar Ipa 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

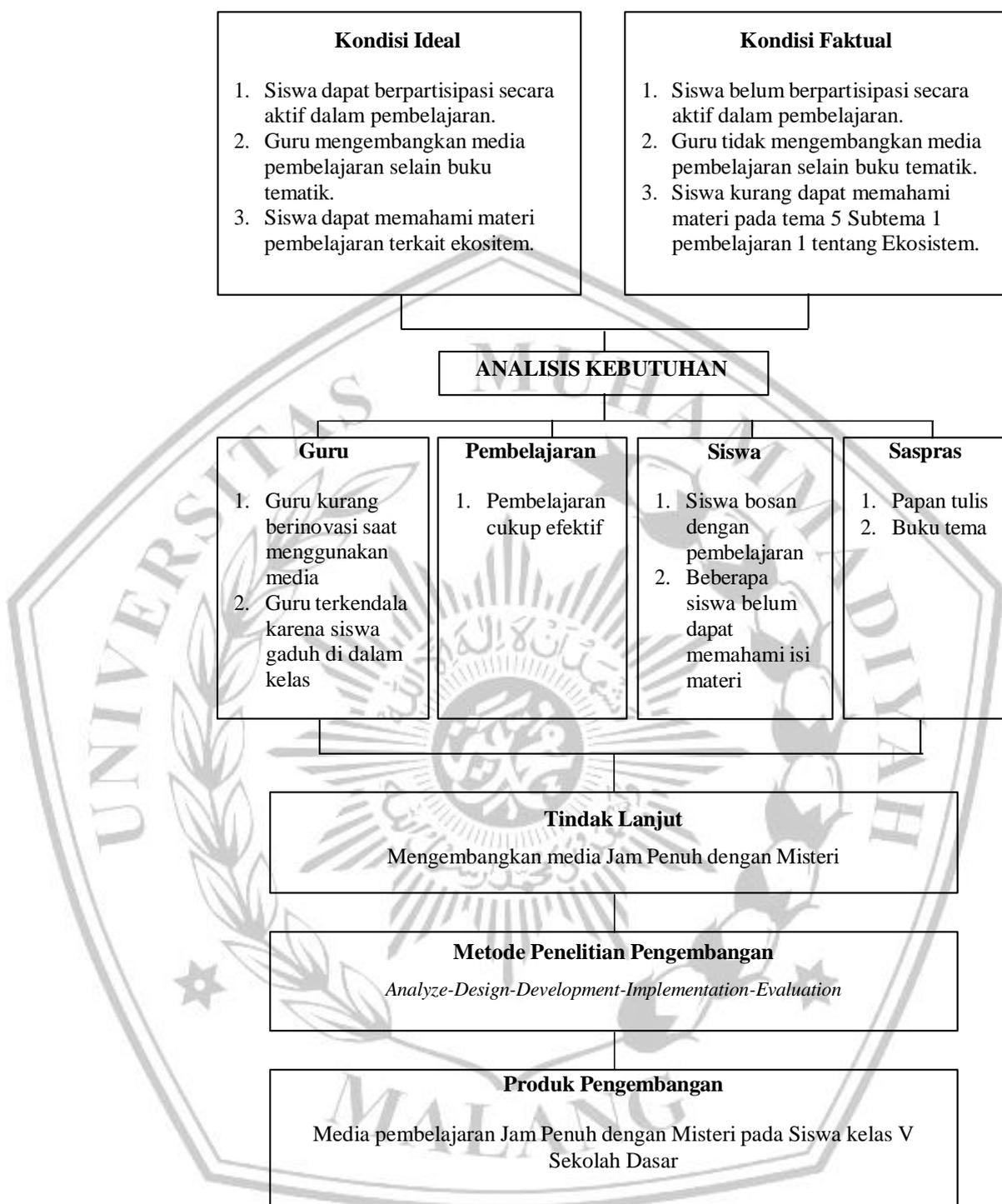
Tabel 2.2 Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Deviana Putri Ary Sandra dan Yoyok Yermiandhoko dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Plinko Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V SDN Lakarsantri III SURABAYA (2018)	Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni membahas tentang mata pelajaran IPA pada materi ekosistem serta subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas V sekolah dasar	Perbedaannya terletak pada teknik pengembangannya, pada penelitian Deviana Putri Ary Sandra dan Yoyok Yermiandhoko teknik yang digunakan pada penelitian tidak dijelaskan sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE
2.	Penelitian dari Gede Cris Smaramanik Dwiqi dan I Gde Wawan Sundatha dan Andrinus Iwayan Ilia Sukmana dengan judul “Pengembangan	1. Mengembangkan materi Ipa 2. Menggunakan pengembangan dengan metode ADDIE 3. Teknik pengumpulan data yaitu observasi,	Perbedaannya terletak pada media yang dikembangkan pada penelitian dari Gede Cris Smaramanik Dwiqi dan I Gde Wawan Sundatha dan Andrinus Iwayan Ilia Sukmana

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Mutimedia Pembelajaran Interaktif Mata pembelajaran IPA untuk siswa SD Kelas V (2020)	wawancara dan kuisisioner.	menggunakan media interaktif sedangkan media yang akan peneliti kembangkan adalah media berbentuk benda konkret
3.	Shella nabila dan Idhul adha pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (2021)	1. Objek penelitian adalah siswa kelas V Sekolah Dasar 2. Model pengembangan menggunakan ADDIE 3. Teknik pengambilan data menggunakan observasi, wawancara dan kuesioner	Perbedaannya adalah terletak pada media yang akan dikembangkan pada penelitian Shella Nabila mengembangkan media pop up sedangkan media yang akan peneliti kembangkan adalah media jamperi



C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir