

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

Kajian teori menjelaskan mengenai media interaktif pada pembelajaran tematik menurut para ahli dan juga peneliti terdahulu.

1. MEDIA

a. Pengertian Media

Dalam bahasa latin kata media adalah jamak dari kata medium yang bisa diartikan dengan pengantar atau perantara. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Arsyad, 2008). Dari uraian dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

b. Fungsi Media

Fungsi media dibedakan menjadi 5 bagian fungsi yaitu (Munadi, 2010)

(1) Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar, Sumber belajar merupakan pengalaman – pengalaman yang sangat luas, mencakup segala sesuatu yang dapat dialami, dapat menimbulkan peristiwa belajar. adanya

perubahan tingkah laku ke arah yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. (2) Fungsi

Semantik, kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata yang makna, maksudnya benar – benar dipahami siswa. Bahasa meliputi lambang (*symbol*) dan isi (*content*) yaitu pikiran atau perasaan yang keduanya menjadi totalitas pesan (*message*) yang tidak dapat dipisahkan. (3) Fungsi Manipulatif, didasarkan pada karakteristik umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum, media memiliki dua kemampuan, yaitu mengatasi batas – batas ruang waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi. (4) Fungsi Psikologis, fungsi psikologi dibagi menjadi lima fungsi, yaitu (Amid et al., 2020):

a) Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yaitu sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat yaitu media pembelajaran yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian siswa.

b) Fungsi Afektif

Menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Setiap orang memiliki gejala batin jiwa yang berisi kualitas karakter dan kesadaran. Berwujud pencurahan perasaan minat,

sikap, penghargaan, nilai – nilai, dan perangkat emosi atau kecenderungan batin.

c) Fungsi Kognitif

Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk – bentuk representasi yang mewakili objek – objek yang dihadapi, baik objek berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa. Objek – objek dipresentasikan atau dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan , gagasan, atau lambang yang dalam psikolog semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental.

d) Fungsi Imajinatif

Imajinasi (*imagination*) berdasarkan kamus lengkap psikolog merupakan proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris. Imajinasi mencangkup kreasi objek – objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat mengambil bentuk khayalan yang didominasi kuat sekali oleh pikiran – pikiran autistik.

e) Fungsi Motivasi

Motivasi adalah mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Jadi, motivasi yaitu usaha dari pihak luar yakni guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik dapat memotivasi siswa dengan cara membangkitkan minat belajarnya dengan cara memberikan harapan atau *reward*.

f) Fungsi Sosio – Kultural

Mengatasi hambatan sosio – kultural antar orang komunikasi pembelajaran. Bukan hal yang mudah untuk memahami para siswa yang memiliki jumlah cukup banyak, paling tidak satu kelas berjumlah kurang lebih 40 orang. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, karena media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan stimulus yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

c. Manfaat media

Manfaat media dapat proses pembelajaran yaitu mempermudah interaksi antara pembelajaran dengan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih aktif dan efisien (Falahudin, 2014). Dibawah ini beberapa manfaat media dalam pembelajaran :

1. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat siswa. Dengan media, materi didalamnya dapat membangkitkan rasa ingin tau siswa dan menstimulasi peserta didik baik secara fisik maupun emosional. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, pendidik lebih banyak berbicara ke satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga peserta didik yang aktif tetapi juga pendidiknya.

3. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Kekurangan yang selama ini terjadi dari pendidik yaitu selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pendidik menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi pembelajaran. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin, pendidik tidak harus menjelaskan materi pembelajaran secara berulang – ulang, karena hanya dengan sekali sajian menggunakan media, peserta didik lebih mudah memahami materi.

4. Media dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa, sehingga pendidik dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih luas, kapanpun, dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang siswa. Program – program pembelajarn audio visual, seperti pembelajaran menggunakan komputer, siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan siswa bahwa banyak sumber – sumber yang dapat mereka

manfaatkan dalam belajar. Alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak siswa dihabiskan di luar lingkungan sekolah.

d. Macam – macam Media

Media pembelajaran memiliki beberapa macam jenis mulai dari media konkrit hingga media berbasis multimedia. Menurut Rudi Bretz media pembelajaran dibagi berdasarkan indera yang terlibat yaitu audio, visual dan gerak. Dalam bentuk visual dibagi menjadi tiga yaitu gambar, garis (*line graphic*) dan juga simbol verbal yang bisa tertangkap oleh indera pengelihatan.

Rudi Bertz juga membedakan antara media rekam (*recording*) dengan media siar (*telecommunication*) yang diklasifikasikan menjadi 8 media yaitu (Arsyad, 2008): (1) media audiovisual diam, (2) media audiovisual gerak, (3) media audio semi gerak, (4) media semi gerak, (5) media visual diam, (6) media visual gerak, (7) media cetak, (8) media audio.

Berdasarkan beberapa media pembelajaran, dilihat dari jenisnya media dapat diklasifikasikan menjadi 4 kelompok yaitu (Munadi, 2010):

1. Media audio

Media audio adalah alat penyampaian informasi yang hanya dapat diterima indera pendengaran. Jenis media audio adalah program radio dan media rekam (*software*), yang disalurkan melalui

hardware seperti radio dan alat – alat perekam seperti *phonograph record (disc recording)*, audio tape (*tape recorder*) yang menggunakan pita magnetik (*cassette*), dan juga *compact disk*” (Munadi, 2010).

2. Media visual

Media visual adalah alat penyampaian informasi yang hanya dapat diterima indera penglihatan. “Jenis dari media visual yaitu media cetak-verbal, media cetak – grafis, dan media visual non-cetak. Media visual – verbal adalah media yang memuat pesan – pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Media visual – nonverbal grafis yaitu media yang memuat pesan nonverbal yang berupa simbol – simbol visual atau unsur – unsur grafis, seperti gambar (lukisan, sketsa, dan photo), grafik, diagram, bagan, dan peta. Media visual nonverbal tiga dimensi yaitu media yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, *mock up*, *specimen*, dan *diorama*”.

3. Media audio visual

Media audio visual adalah alat penyampaian informasi yang dapat diterima dua panca indera sekaligus yaitu indera pendengar dan penglihatan. “Pesan visual yang dapat didengar dan dilihat dapat disajikan melalui program audio-visual seperti film dokumenter, film drama, dan lain – lain. Semua program dapat disalurkan melalui film, video, dan televisi. Dan juga dapat disambungkan pada alat proyeksi (*projectable aids*)”.

4. Multimedia

Multimedia merupakan alat penyampaian informasi yang melibatkan berbagai macam indera. Media pembelajaran ini memberikan peserta didik pengalaman secara langsung melalui internet dan komputer, juga dapat melalui pengalaman berbuat seperti program karyawisata dan pengalaman terlibat seperti forum teater dan permainan.

e. Langkah – langkah Penggunaan Media

Untuk langkah penggunaan media interaktif *ME-GAME (Mouse Education Game)* yang pertama yaitu membuka aplikasi yang telah di *install*, kemudian akan masuk pada halaman pertama yaitu menu yang berisi nama dan nomer absen. Untuk memulai tombol *start* siswa harus mengisi nama dan nomer absen terlebih dahulu. Setelah mengklik *start* akan muncul sebuah video animasi pembelajaran yang berisikan materi tentang iklan media elektronik dan komponen penyusun zat tunggal dan campuran. Pada saat video pembelajaran telah berakhir, permainan akan dimulai yang dimana siswa harus bermain game dan menjawab *quiz* yang tersebar pada makanan tikus untuk mengumpulkan *score* dan masuk kedalam level selanjutnya. Setelah siswa mampu melewati semua level dan menjawab semua pertanyaan yang ada pada makanan tikus, permainan akan berakhir dan *score* dari hasil permainan akan muncul pada akhir permainan.

2. PEMBELAJARAN TEMATIK

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pada tahun ajaran baru 2013, kemendikbud telah menerapkan kurikulum baru yang berbeda dari tahun-tahun sebelumnya. Dimana kurikulum baru ini menerapkan adanya pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan penggabungan dari beberapa muatan dan menggunakan tema tertentu (Lubis, 2020). Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema mengaitkan beberapa muatan sehingga dapat membuat pembelajaran lebih bermakna (Malawi & Kadarwati, 2017).

b. Tujuan

Pembelajaran tematik memiliki beberapa tujuan, untuk kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, juga memiliki beberapa tujuan lain. Tujuan pembelajaran tematik yaitu : (1) meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajari secara lebih bermakna, (2) mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi, (3) menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik dan nilai – nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan, (4) menumbuh kembangkan keterampilan social seperti kerjasama, toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (5) memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para peserta didik (Prastowo, 2019).

c. Landasan Pembelajaran Tematik

Berikut beberapa landasan dalam pembelajaran tematik (Prastowo, 2019) :

1) Landasan Filosofis

Humanisme, konstruktivisme, dan progresivisme merupakan tiga aliran filsafat yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran tematik. Pada aliran humanisme peserta didik dilihat dari keunikan dan potensi yang dimilikinya. Aliran konstruktivisme dilihat dari pengalaman langsung peserta didik (*direct experiences*). Pengetahuan itu tidak dapat diberikan langsung oleh guru kepada peserta didik, akan tetapi masing – masing peserta didik harus bisa menginterpretasikannya sendiri. Dan yang terakhir aliran progresivisme, aliran ini menekankan pembentukan kreativitas pada peserta didik, memberikan beberapa kegiatan yang bersifat alamiah dan juga pengalaman peserta didik.

2) Landasan Psikologis

Psikologi belajar dan psikologi perkembangan peserta didik sangat berkaitan dengan pembelajaran tematik. Untuk menentukan materi yang akan diajarkan kepada siswa diperlukannya psikologis perkembangan peserta didik agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Materi pembelajaran akan mudah tersampaikan dan dipelajari peserta didik melalui psikologis belajar.

3) Landasan Yuridis

Adapun peraturan dan berbagai kebijakan yang mendukung adanya pelaksanaan pembelajaran tematik pada sekolah dasar. Dalam UU No. 23

Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dalam tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.

d. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Dalam pembelajaran tematik memiliki ciri khas tersendiri yang menonjol yaitu adanya penggabungan materi dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya yang dijadikan menjadi satu sehingga membentuk sebuah tema. Tema – tema tersebut disajikan dalam bentuk pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari – hari peserta didik.

Berikut karakteristik yang dimiliki pembelajaran tematik (Mukhlis, 2012):

1) Berpusat pada siswa

Student centered dimana peserta didik lebih banyak ditempatkan sebagai subjek belajar dan guru berperan sebagai fasilitator.

2) Memberikan pengalaman langsung

Dengan memberikan pengalaman secara langsung, peserta didik akan dihadapkan dengan sesuatu yang nyata. Hal ini akan membuat peserta didik lebih memahami apa yang dipelajarinya.

3) Pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas

Untuk pemisahan mata pelajaran pada pembelajaran tematik tidak begitu jelas, karena pembelajaran ini lebih diarahkan pada tema – tema yang berkaitan dengan kehidupan disekitar peserta didik.

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pada pembelajaran tematik, menyajikan konsep yang terdiri dari berbagai mata pelajaran. Tujuan adanya konsep ini agar peserta didik lebih memahami pembelajaran dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari – hari.

5) Bersifat fleksibel

pembelajaran ini memberikan kebebasan pada guru dalam memberikan pengajaran dimana guru bisa mengaitkan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya. Bisa juga mengaitkan dengan kehidupan disekitar peserta didik.

6) Prinsip belajar yang menyenangkan sambil bermain

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang menonjol karena adanya penggabungan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya yang dijadikan menjadi satu dan dikaitkan dengan kehidupan sehari – hari peserta didik. Selama proses kegiatan belajar siswa diharuskan aktif dalam pembelajaran.

e. Implikasi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik pastinya memberikan berbagai macam implikasi hingga pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Berikut penjelasan implikasi pada penerapan pembelajaran tematik (Mukhlis, 2012):

1) Bagi Guru

Dalam pembelajaran tematik, guru dituntut untuk dapat berpikir kreatif dan inovatif dalam mengembangkan atau merencanakan sebuah kegiatan pembelajaran yang baru. Kegiatan pembelajaran terbaru yang dimaksud adalah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan peserta didik.

2) Bagi Peserta didik

Tidak hanya guru yang berperan penting dalam pembelajaran tetapi peserta didik juga berperan aktif dalam pembelajaran ini. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik diharuskan berperan aktif, baik saat kegiatan individu maupun kelompok. Untuk materi yang didapatkan saat pembelajaran dapat diimplementasikan pada kegiatan sehari – hari peserta didik di lingkungannya masing – masing.

Dapat disimpulkan bahwa implikasi yang terjadi terhadap guru dan peserta didik dapat memberikan dampak positif selama proses pembelajaran. Guru memberikan kreatifitasnya dan inovasinya yang baru

dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran. Sedangkan peserta didik menerima pembelajaran

dengan berperan aktif dan bersikap penuh semangat dalam kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, bisa dilihat pembelajaran tematik memiliki dampak baru dalam pembelajaran yang membuat kegiatan belajar tidak membosankan dan menjadi lebih menyenangkan.

Peneliti mengambil materi pada mata pelajaran IPA pada KD 3.9, berikut indikator pengembangan Media Interaktif ME-GAME (Mouse Education Game) pada tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Indikator Pengembangan Media Interaktif ME-GAME
(Mouse Education Game)**

KD dan Indikator	Tahapan	Kegiatan Pembelajaran	Tampilan
Kompetensi Dasar 3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (Zat tunggal dan campuran).	Guru memberi waktu untuk memahami materi	Siswa memahami materi dengan menonton video pada media interaktif ME-GAME	
Indikator 3.9.1 Menjelaskan komponen penyusun zat tunggal dan campuran.	Guru meminta siswa untuk menjelaskan materi dan mengelompokkan materi berdasarkan komponen penyusunnya	Siswa menjelaskan dan menyebutkan contoh yang termasuk zat tunggal dan campuran	

f. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Dalam proses pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan. pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan berikut diantaranya : Dapat mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik, memberikan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam permasalahan peserta didik, peserta didik mendapatkan pengalaman yang bermakna, sehingga kualitas belajar peserta didik menjadi lebih meningkat, proses kegiatan belajar yang menyenangkan karena sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik, dan yang terakhir dapat menumbuhkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotori (Lubis, 2020).

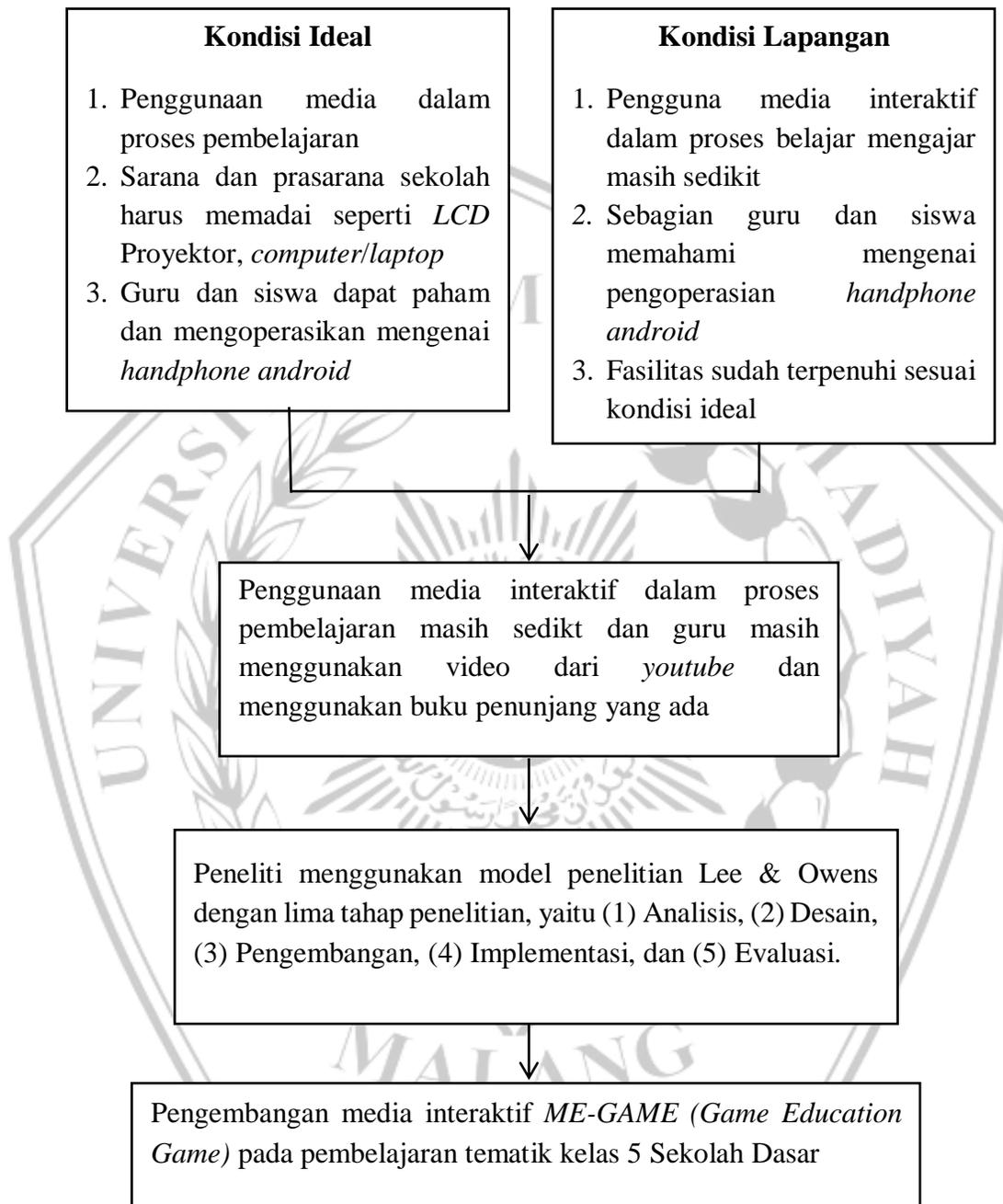
B. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terdahulu pertama (Budiman et al., 2019) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Game* Ular Tangga untuk Sekolah Dasar Kelas Satu”. Penelitian ini bertujuan untuk hiburan dan meningkatkan minat siswa pada pembelajaran matematika, sedangkan milik peneliti yaitu bertujuan untuk menarik peserta didik untuk lebih giat dalam belajar dan dalam proses pembelajaran dan mempermudah menstimulasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Persamaannya yaitu mengembangkan *game* interaktif. Perbedaannya yaitu dalam peneliti terdahulu menggunakan muatan matematika dan diterapkan untuk kelas satu, sedangkan dari peneliti untuk muatannya terdapat 2 muatan karena menggunakan pembelajaran tematik dan diterapkan pada kelas 5 sekolah dasar.

Penelitian terdahulu kedua (Oktavia, V dan Pitaloka, 2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *SMART SNAKE AND LADDER GAME* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan *Smart Snake and Ladder Game* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII. Persamaan penelitian tersebut sama – sama menggunakan *game* ular – ularan dan sama – sama menggunakan media interaktif. Sedangkan penelitian ini, menggunakan media interaktif *MOUSE EDUCATION GAME* yang berbasis teknologi melalui *handphone android*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu menggunakan materi bangun ruang sisi datar sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi pembelajaran tematik. Penelitian terdahulu menggunakan model *Four-D* sedangkan, penelitian ini menggunakan model *Lee & Owen*.

Penelitian terdahulu ketiga (Sari, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Virtual Bernuansa Adat Lampung Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan, respon siswa, dan keefektifan media. Persamaan media ini yaitu sama – sma mengembangkan *game*. Perbedaannya yaitu menggunakan muatan IPA materi organ manusia dan hewan pada Sekolah Dasar dan menggunakan model pengembangan ADDIE.

C. KERANGKA BERPIKIR



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian