

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Kata tersebut memiliki arti secara harfiah yaitu perantara atau pengantar.¹ Dalam proses pembelajaran, media merupakan pengantar atau perantara dari sumber pesan kepada penerima pesan yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan seseorang sehingga ia dapat terlibat dalam suatu proses pembelajaran.² Berikut ini adalah pengertian media pembelajaran menurut beberapa para ahli :

- a. Menurut Gagne dan Briggs media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.³
- b. Menurut Heinich media merupakan alat saluran komunikasi seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed material*), komputer dan instruktur.⁴
- c. Menurut Daryanto media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik itu manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran,

¹ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), 9.

² Mustofa Abi Hamid dkk., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 3.

³ R.M Gagne dan L.J Bright, *Principles of Instructional Design* (New York: Holt Rinehart and Winston Inc, 1974).

⁴ Heinich, Molenda, dan Russel, *Instructional Media and New Technologies of Instruction*, *Englewood Cliffs*. (N.J: Prentice Hall, 1996), 8.

sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada saat proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan kemauan peserta didik untuk belajar serta tujuan pembelajaranpun dapat dicapai dengan baik.

Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting diantaranya yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). *Software* merupakan suatu informasi atau pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik. Sedangkan *hardware* merupakan peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan atau informasi tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran memerlukan peralatan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi penting yang ada di dalam media tersebut.

2. Peran Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah peran media dalam proses pembelajaran:⁶

⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 12.

⁶ Andrew Fernando Pakpahan dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 54–55.

a. Sebagai alat bantu belajar

Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang nyata bagi peserta didik karena mengikutsertakan akal pikiran dan seluruh inderanya dalam belajar.

b. Sebagai alat komunikasi

Dengan adanya media pembelajaran ini, dapat mempermudah dalam memahami penyampaian dari sumber pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik).

c. Sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru

Pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik terangsang untuk mengikuti pembelajaran yaitu dengan menggunakan media yang bervariasi dan sesuai, dengan begitu peserta didik akan fokus pada pembelajaran yang disajikan dan tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.⁷

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Diantaranya yaitu sebagai alat bantu belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, sebagai alat komunikasi bagi pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, dan sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru yang menyenangkan agar peserta didik tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran, sehingga pendidik diharapkan untuk menggunakan atau menciptakan suatu media yang bervariasi dan sesuai.

⁷ Pakpahan dkk., 54–55.

3. Ragam Media Pembelajaran

Hamalik, Djamarah, & Sadiman, dkk mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jenisnya ke dalam beberapa jenis, diantaranya yaitu⁸ :

- a. Media auditif, merupakan suatu media yang hanya mempunyai kemampuan suara saja, seperti radio, *cassete recorder* dan lain-lain.
- b. Media visual, merupakan suatu media yang hanya mempunyai kemampuan indera penglihatan dalam wujud visual, seperti foto, bagan, diagram, poster dan lain-lain.
- c. Media audiovisual, merupakan suatu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media jenis ini memiliki kemampuan yang lebih baik, media ini dibagi lagi menjadi dua jenis:
 - 1) Audio visual diam, merupakan suatu media yang dapat menampilkan suara dan visual diam, seperti *film sound slide*.
 - 2) Audio visual gerak, merupakan suatu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, video *cassete* dan VCD.⁹

Newby, dkk. membagi media pembelajaran ke dalam enam bagian, diantaranya yaitu teks, visual, audio, video, objek nyata (*real objects*) dan model, serta multimedia.¹⁰

⁸ Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 28.

⁹ Fitriyanti A. Baginda dan Muhammad Hidayat, "Pengembangan Media Video Audio Visual Ekosistem Mangrove," *JURNAL PENDAS (Pendidikan Sekolah Dasar)* 3, no. 1 (15 Juni 2021): 30, <https://jurnal.stkipkieraha.ac.id/index.php/pendas/article/view/190>.

¹⁰ Newby, Timothy J, dkk. *Educational Technology for Teaching and Learning* (New York: Pearson, 2011), 120–21.

- a. **Real objects** atau objek nyata yang meliputi orang dan model. Media ini dapat bersentuhan secara langsung dengan panca indera: melihat, mendengar, mencium, merasa dan meraba sering. Seperti tumbuh-tumbuhan atau tanaman, binatang, dan lainnya yang dapat secara langsung dibawa ke ruang kelas atau peserta didik yang dapat menyaksikan sendiri sesuai dengan letak benda atau sesuatu tersebut. Orang juga dapat digolongkan menjadi media untuk memperagakan suatu peristiwa. Seperti guru, dosen, instruktur, dokter, peserta didik, dan lain sebagainya. Begitu juga model (benda pengganti) yang merupakan benda tiruan bersifat tiga dimensi yang dapat disaksikan secara langsung oleh peserta didik. Seperti globe, anatomi manusia dan lain-lain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
- b. **Teks** merupakan angka-angka dan huruf-huruf yang disajikan dalam bentuk bahan cetak (*printed materials*). Seperti buku teks, modul, *handbook*, LKPD (lembar kerja peserta didik) dan lain-lain.
- c. **Visual** merupakan suatu media umum yang digunakan dalam proses pembelajaran yang meliputi visual cetak, proyektor dan pajangan. Visual cetak yang mencakup gambar, grafik, poster, dan bagan. Proyektor yang mencakup OHP (*overhead projector*) dan PowerPoint. Adapun visual pajangan meliputi papan tulis *whiteboard*, dan papan buletin.
- d. **Audio** merupakan salah satu media umum yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang berupa suatu suara. Seperti suara

manusia, suara alam, suara binatang maupun suara-suara yang telah direkam melalui handphone dan sebagainya.

- e. **Video** merupakan media yang dapat menampilkan gambar bergerak yang disertai dengan suara dan yang ditampilkan melalui layar televisi atau monitor computer. Seperti DVD, *videotape*, dan *webcast*.
- f. **Multimedia** merupakan gabungan dari beberapa media, diantaranya yaitu media teks, visual, audio, realia dan model yang digunakan secara bersamaan serta dikendalikan oleh komputer.¹¹

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dilihat dari jenisnya diantaranya yaitu media auditif, media visual dan media audiovisual yang dibagi lagi menjadi media audiovisual diam dan audiovisual gerak. Dari berbagai ragam media di atas, penelitian ini membahas tentang media pembelajaran berupa video pembelajaran yang termasuk ke dalam media audiovisual gerak. Dimana media audio visual gerak adalah media yang menggabungkan suara, gambar dan gerak secara bersamaan. Semua jenis media pembelajaran bisa digunakan untuk menyampaikan materi, tetapi perlu diketahui dalam penggunaan media kita harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, kondisi kelas dan sarana prasana yang mendukung, agar media kita gunakan dapat dimanfaatkan dengan maksimal.

¹¹ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 11–12.

4. Urgensi Media Pembelajaran

Asyhar menjabarkan empat alasan rasional mengapa media pembelajaran penting digunakan dalam proses pembelajaran.¹²

Diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Dalam membangun kualitas pendidikan terdapat salah satu faktor penting yaitu kualitas tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Setiap pendidik seharusnya memiliki keterampilan dalam mendesain, mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Dengan begitu, peserta didik dapat mencerna dan memahami materi dengan mudah.

b. Tuntutan Paradigma Baru

Paradigma baru mengharuskan tenaga pendidik menjadi fasilitator, perancang pembelajaran, mediator, dan manajer dalam ruang kelas. Sedangkan peserta didik diharapkan mampu menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan bahkan menciptakan sesuatu yang dibutuhkan dalam dunia nyata, bukan hanya sekedar mengerti, menghafal dan memahami isi dari pembelajaran.

c. Kebutuhan Pasar

Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga dapat menghasilkan lulusan yang

¹² Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Pers, 2011), 12.

sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan pasar. Terkadang, tenaga pendidik dari suatu institusi pendidikan tertinggal dengan derasnya perkembangan zaman, sehingga mengakibatkan banyak alumni yang tidak mampu berkompetisi sesuai dengan kemajuan teknologi. Dengan begitu, maka peserta didik penting untuk dibekali dengan pembelajaran yang memanfaatkan aneka sumber belajar, alat peraga dan media pembelajaran mutakhir.

d. Visi Pendidikan Global

Pada abad 21 ini, berbagai model pendidikan tradisional yang biasanya bertemu secara tatap muka telah mengalami pergeseran yang cukup hebat dengan adanya pendidikan secara *online*. Oleh karena itu, teknologi mutakhir harus dirancang dengan mudah bagi pendidik, pengetahuan dan keterampilan pendidik juga harus selalu ditingkatkan dengan memanfaatkan berbagai fasilitas belajar dan sumber belajar untuk menghindari kepercayaan masyarakat terhadap pelayanan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah.¹³

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran itu penting untuk meningkatkan mutu pendidikan, tuntutan paradigma baru, kebutuhan pasar dan visi pendidikan global. Oleh karena itu, kita harus cerdas dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, kreatif dan inovatif dalam mendesain, mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran. Setiap media

¹³ Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, 13–14.

pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran secara maksimal.

B. Video Pembelajaran

1. Pengertian Video Pembelajaran

Istilah video berasal dari bahasa lain yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan.¹⁴ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan suatu tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara.¹⁵ Video merupakan teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.¹⁶

Media video termasuk sebagai media audiovisual yang dapat menayangkan suatu informasi atau pesan melalui gambar dan suara yang disampaikan secara bersamaan kepada peserta didik.¹⁷ Media video merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, karena dapat di hadapan peserta didik secara langsung. Dengan adanya video peserta didik dapat memperoleh materi secara visual yang ditujukan untuk merangsang indra penglihatan, dan materi secara auditif yang ditujukan untuk merangsang indra pendengaran

¹⁴ Agustiniingsih, "Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar," *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (1 Januari 2015): 93, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.72>.

¹⁵ Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (5 Februari 2020): 93, <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.

¹⁶ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta CV, 2013), 289.

¹⁷ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), 137.

sehingga pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas dan komunikasi juga dapat lebih efektif.¹⁸

Menurut Hartanto, dalam pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh terdapat dua tipe yaitu pembelajaran secara sinkronus dan asinkronus. Pembelajaran sinkronus merupakan pembelajaran yang mengharuskan antara pendidik dan peserta didik mengakses internet dalam waktu bersamaan. Dengan begitu, memungkinkan adanya interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik secara daring. Pembelajaran sinkronus dapat dikatakan sebagai kelas nyata namun bersifat maya (virtual). Pembelajaran sinkronus biasanya dapat berupa *video conference* seperti *Google Classroom*, *Zoom*, *Google Meet* dan sebagainya. Sedangkan, pembelajaran Asinkronus merupakan pembelajaran yang tidak terjadi dalam waktu bersamaan. Jadi, pada pembelajaran asinkronus ini peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dengan mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun serta peserta didik dapat menyelesaikannya sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan oleh pendidik. Pembelajaran asinkronus ini dapat berupa pemberian bacaan, video, simulasi, permainan edukatif, kuis, dan pengumpulan tugas.¹⁹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran merupakan media audiovisual yang menayangkan suatu informasi atau pesan melalui gambar guna untuk merangsang indera penglihatan dan suara guna untuk merangsang indera pendengaran yang disampaikan secara bersamaan kepada peserta didik.

¹⁸ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), 301.

¹⁹ Hartanto, "Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran," 5.

2. Manfaat Penggunaan Video Pembelajaran

Berikut ini adalah manfaat penggunaan media video :

- a. Memberikan suatu pengalaman yang terduga untuk peserta didik.
- b. Memperlihatkan sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin dilihat secara nyata.
- c. Menganalisis perubahan dalam kurun waktu tertentu.
- d. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu.
- e. Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Dengan adanya media video, peserta didik dapat menyaksikan secara langsung suatu peristiwa yang tidak bisa dihadirkan secara langsung di dalam kelas. Peserta didik dapat memutar kembali media video sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video dapat menumbuhkan minat serta motivasi peserta didik untuk selalu memperhatikan dalam proses pembelajaran.²⁰

3. Keunggulan dan Keterbatasan Video Pembelajaran

Erickson dan Curl mengemukakan beberapa keunggulan yang dapat diperoleh dari penggunaan media video pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Menambah wawasan pengalaman peserta didik

²⁰ Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, 302.

Media video memiliki kemampuan untuk memperluas wawasan pengetahuan peserta didik yaitu dengan menampilkan informasi atau pesan, pengetahuan baru dan pengalaman-pengalaman belajar yang belum didapatkan secara langsung oleh peserta didik.

b. Merangsang timbulnya minat belajar

Media video dapat memotivasi dan merangsang minat belajar peserta didik dengan penyajian gambar dan informasi yang menarik. Dengan menggunakan media ini dalam proses pembelajaran, maka akan mampu untuk mengarahkan terjadinya suatu tindakan tertentu dari peserta didik sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

c. Membimbing respon peserta didik dalam proses pembelajaran

Minat belajar peserta didik akan meningkat dengan penayangan gambar beserta suara dalam menjelaskan suatu objek dan peristiwa. Dengan begitu, tayangan-tayangan tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bersifat konkret bagi peserta didik.

d. Mengatasi keterbatasan fisik

Media video ini dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang terhambat karena faktor fisik, ruang dan waktu. Misalnya kita dapat menikmati pengetahuan tentang peristiwa sejarah yang terjadi di masa lalu yang terjadi di negara lain. Dalam hal ini, peserta didik dapat mempelajari suatu peristiwa melalui video tanpa mengalami hambatan ruang dan waktu.

e. Mendorong upaya pemecahan masalah

Media ini memiliki kemampuan dalam memberikan pengalaman belajar yang menarik untuk dipelajari oleh peserta didik. Kemampuan ini memungkinkan peserta didik untuk melakukan diskusi lebih lanjut dan berupaya untuk memecahkan suatu permasalahan.

f. Mengungkapkan kesalahan dalam proses pembelajaran dan upaya untuk memperbaiki kesalahan tersebut.

Dengan adanya media ini, peserta didik dapat membandingkan suatu proses baik proses yang salah maupun yang benar. Jika proses itu salah, maka peserta didik dapat melakukan suatu upaya perbaikan terhadap hal yang telah dianggap salah.²¹

Disamping memiliki keunggulan dalam menayangkan informasi dan pengetahuan, media video juga memiliki keterbatasan, diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. *Opposition*

Penyebab timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat yaitu dikarenakan pengambilan gambar yang kurang tepat.

b. Material pendukung

Untuk dapat menampilkan gambar yang ada di video, maka membutuhkan alat proyeksi.

c. *Budget*

²¹ Pribadi, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, 146.

Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.²²

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap media pembelajaran yang digunakan pasti mempunyai keunggulan dan keterbatasan. Salah satu keunggulan dari media video pembelajaran yaitu menambah wawasan pengalaman peserta didik. Sedangkan keterbatasannya yaitu pengambilan gambar kurang tepat akan mengakibatkan keraguan penonton dalam menafsirkan gambar tersebut.

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Slameto mendefinisikan minat sebagai “Suatu rasa lebih suka atau suatu ketertarikan terhadap suatu hal atau kegiatan. Minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau besar hubungan tersebut, semakin besar minat”.²³

Bernard menyatakan bahwa minat tidak timbul secara spontan atau secara tiba-tiba, akan tetapi timbul akibat partisipasi, pengalaman, kebiasaan waktu belajar atau bekerja. Jadi, minat akan selalu berkaitan dengan persoalan kebutuhan dan keinginan. Minat merupakan suatu ketertarikan dalam diri seseorang terhadap suatu objek atau kegiatan yang menyenangkan sehingga dirinya merasakan kepuasan.²⁴ Minat dikaitkan dengan rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu hal atau suatu

²² Yuanta, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar,” 95.

²³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 191.

²⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), 57.

aktivitas tanpa diminta oleh orang lain. Minat bukan faktor bawaan sejak lahir, tetapi terbentuk akibat berinteraksi dengan objek tersebut.²⁵

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu ketertarikan dalam belajar yang timbul akibat adanya partisipasi, pengalaman, dan kebiasaan tanpa diminta orang lain serta dapat menumbuhkan kepuasan tersendiri dalam belajar, sehingga memungkinkan seseorang mengulang-ulang kegiatan belajar yang dilakukan.

2. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto, indikator minat belajar diantaranya yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan peserta didik. Dari beberapa indikator minat belajar tersebut, maka dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu²⁶ :

a. Perasaan Senang

Apabila seorang peserta didik mempunyai perasaan senang terhadap pelajaran tertentu, maka pada saat belajar tidak akan ada rasa terpaksa. Contohnya yaitu hadir pada saat proses pembelajaran, senang mengikuti kegiatan belajar dan tidak merasa bosan.

b. Keterlibatan Peserta Didik

Ketertarikan seseorang terhadap suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut tertarik dan senang untuk melaksanakan kegiatan dari objek tersebut. Contoh: peserta didik aktif menjawab pertanyaan dari pendidik, aktif dalam diskusi, dan aktif bertanya.

²⁵ Ratumanan dan Imas Rosmiati, *Perencanaan Pembelajaran* (Depok: PT Grafindo Persada, 2019), 80.

²⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, 180.

c. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong peserta didik terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau biasa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari pendidik.

d. Perhatian Peserta Didik

Perhatian dan minat merupakan dua hal yang sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian peserta didik merupakan konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan dan mengesampingkan hal yang lain. Peserta didik memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Contoh: mencatat materi dan mendengarkan penjelasan dari pendidik.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Pendidik memang harus mengupayakan agar pembelajarannya dapat memikat dan menarik perhatian peserta didik. Namun perlu disadari bahwa minat dan perhatian juga dipengaruhi oleh faktor-faktor internal maupun faktor-faktor eksternal yang berpengaruh pada peserta didik.²⁷

Diantara faktor-faktor internal tersebut yaitu

a. Faktor Internal

- 1) Faktor jasmaniah, seperti kesehatan dan cacat tubuh
- 2) Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.

b. Faktor Eksternal

²⁷ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 180.

- 1) Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga dan pengertian orang tua.
- 2) Faktor sekolah, seperti metode mengajar, hubungan antara pendidik dan peserta didik, hubungan antara peserta didik dengan peserta didik yang lain, dan tugas rumah.

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Depdiknas menyatakan bahwa, “Pembelajaran tematik pada dasarnya merupakan model dari kurikulum terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik”. Pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang menggabungkan beberapa mata pelajaran sehingga menjadi tema, yang dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Tema merupakan gagasan pokok atau pokok pikiran yang menjadi inti pembicaraan.²⁸

Arti kata bermakna berarti bahwa pada pembelajaran tematik, peserta didik akan mendapatkan pengalaman secara langsung dan nyata yang dapat memahami konsep-konsep yang menghubungkan antar konsep dalam intra maupun antar mata pelajaran. Jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional (*teacher centered*), pembelajaran tematik lebih mengutamakan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik terlibat aktif dalam pembuatan keputusan.

²⁸ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 80.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang menggunakan tema untuk menggabungkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran terpadu, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, berikut ini adalah karakteristik-karakteristik pembelajaran tematik:

a. Berpusat pada peserta didik (*student centered*)

Pada proses pembelajaran, peserta didik memerankan sebagai subjek utama dalam belajar. Sedangkan pendidik memerankan sebagai fasilitator dan motivator. Pendidik sebagai fasilitator merupakan seseorang yang memfasilitasi proses pembelajaran dengan melayani, menangani kebutuhan dan mengarahkan proses pembelajaran. Pendidik sebagai motivator merupakan memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih semangat dalam belajar.

b. Memberikan pengalaman langsung (*direct experiences*)

Pada proses pembelajaran peserta didik dihadapkan dengan berbagai hal dan masalah nyata yang ada dan terjadi di sekitar peserta didik sebagai dasar memahami hal-hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Pada pembelajaran tematik fokus pembelajaran diarahkan membahas tentang tema-tema yang dikaitkan dengan kehidupan peserta didik dan hal-hal di sekitar peserta didik, sehingga pemisahan antara mata pelajaran tidak begitu jelas.

d. Menyajikan konsep dari berbagai muatan

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran secara terpadu. Materi yang digabungkan memiliki kesesuaian dengan tema yang ada. Tujuannya untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep tersebut secara utuh.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes, yaitu dimana pendidik dapat mengaitkan mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lain sesuai dengan isinya serta mengaitkannya dengan kehidupan dan lingkungan tempat tinggal peserta didik.

f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Pada proses pembelajaran, pembelajaran tematik diharapkan dilaksanakan dengan metode yang mengaktifkan peserta didik dengan proses yang menyenangkan. Permainan juga dapat diintegrasikan sebagai salah satu metode pembelajaran karena peserta didik SD masih tergolong usia bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.²⁹

²⁹ Sa'dun Akbar dkk., *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 19–20.

3. Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah

Tema dalam pembelajaran tematik digunakan untuk menyatukan muatan pelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran tematik kelas IV, secara keseluruhan terdapat sembilan tema yang setiap temanya terbagi menjadi empat subtema dan enam satuan pembelajaran. Muatan pelajarannya meliputi PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdP.

Pada Tema 6 (Cita-citaku) Subtema 3 (Giat Berusaha Meraih Cita-cita) Pembelajaran 3 terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar. Diantaranya yaitu sebagai berikut:

Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

- 1.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
- 2.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

PPKn

- 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
- 1.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
- 1.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

IPS

- 1.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.³⁰

Materi yang dibahas dalam tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 yaitu :

³⁰ Diana Puspa Karitas, Fransiska Susilawati, dan Irene Maria Juli Astuti, *Tema 6 Buku Tematik Kurikulum 2013 Buku Guru Kelas IV* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 99.

- a. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memuat materi tentang mendeklamasikan puisi.
- b. Pada mata pelajaran PPKn memuat materi tentang agama di Indonesia
- c. Pada mata pelajaran IPS memuat materi sumber daya alam berdasarkan sumbernya.

Materi di atas, akan dimasukkan ke dalam video pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik kelas IV SD/MI.

E. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu penelitian (*research*) dan pengembangan (*development*) atau biasa disebut dengan R&D. Menurut Sugiyono, penelitian dan pengembangan merupakan suatu penelitian yang digunakan guna untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.³¹ Menurut Asim, penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.³² Sedangkan menurut Sukmadinata penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan dapat berupa *software* maupun *hardware*. Produk *software* diantaranya seperti program untuk pengolahan data, program pembelajaran di kelas, dan lain sebagainya. Sedangkan produk *hardware*

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta CV, 2013), 297.

³² Asim, *Sistematika Penelitian dan Pengembangan* (Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang, 2001), 1.

diantaranya seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas, paket, dan lain sebagainya.³³

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu penelitian yang dilakukan guna bertujuan untuk mengembangkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada dengan melalui uji validasi dari keefektifan dari produk tersebut.

Dalam penelitian dan pengembangan (R&D) terdapat berbagai model pengembangan, diantaranya yaitu: model pengembangan Borg & Gall, model ASSURE, model 4D, model Alessi & Trolip, model pengembangan ADDIE, model pengembangan Sugiyono, model pengembangan Lee & Owens dan lain sebagainya. Penelitian ini merupakan penelitian yang difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video. Model pengembangan yang banyak digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan produk berupa video yaitu model pengembangan Borg & Gall dan model pengembangan Lee & Owens, karena setiap model pengembangan mempunyai ciri khas langkah-langkah pengembangan yang berbeda. Berikut ini adalah langkah-langkah model pengembangan Borg & Gall dan Lee & Owens:

Tahap-tahap penelitian dan pengembangan model Borg & Gall terdiri dari 10 langkah yaitu:³⁴

1. *Research and Information Collecting* (Studi Pendahuluan)
2. *Planning* (Perencanaan Penelitian)
3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Produk Awal)
4. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)

³³ Sukmadinata dan Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, 190.

³⁴ Borg W. R. dan Gall M. D., *Educational Research* (New York: Longman Inc, 1983), 775.

5. *Main Product Revision* (Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal)
6. *Main Field Testing* (Uji Lapangan Lebih Luas)
7. *Operational Product Revision* (Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas)
8. *Operational Field Testing* (Uji Kelayakan)
9. *Final Product Revision* (Revisi Hasil Uji Kelayakan)
10. *Dissemination and Implementation* (Desiminasi dan Sosialisasi Produk Akhir)

Sedangkan tahap penelitian dan pengembangan model Lee & Owens terdiri dari 5 tahapan, diantaranya yaitu:³⁵

1. *Assessment and Analysis* (Penilaian dan Analisis Kebutuhan)
2. *Design* (Desain)
3. *Development* (Pengembangan)
4. *Implementation* (Implementasi)
5. *Evaluation* (Evaluasi)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan Lee & Owens, dikarenakan model pengembangan ini merupakan model pengembangan yang dikhususkan untuk mengembangkan multimedia. Selain itu, model ini menjelaskan tahap-tahap pengembangan secara lebih rinci yaitu terletak pada tahap *Assessment and Analysis* atau penilaian dan analisis kebutuhan yang akan dipaparkan dalam prosedur dan pengembangan pada BAB III.

³⁵ William W Lee dan Diana L Owens, *Multimedia Based Instructional Design* (San Fransisco: Pfeiffer, 2004), 3.