

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁴ Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.⁵

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.⁶

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi.

Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

⁵ Rusman, Deni Kurniawan, and Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 169.

⁶ Arief Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 7.

didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.⁷

Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar.

Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri.

Sehingga pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Oleh karena itu agar aktivitas pembelajaran bermakna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

⁷ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), 265.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa.

2. Ciri-ciri dan Penggolongan Media Pembelajaran.

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa

saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

a. Ciri-ciri Media Pembelajaran

1) Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah kapan saja diperlukan. Ciri fiksatif ini media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu.

2) Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek diinginkan karena adanya media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat maupun diperlambat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

3) Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan

kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

b. Penggolongan Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga kelompok besar, yaitu sebagai berikut:

1) Media visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan yang biasanya digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan isi materi pelajaran, media yang menampilkan gambar diam.

2) Media audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan para siswa mempelajari bahan ajar, media yang mengandalkan kemampuan suara.

3) Media audio-visual

Media audio-visual adalah kombinasi dari kedua media diatas (pandang/dengar). Dengan peran media ini guru dapat terbantu

sehingga peran guru hanya sebagai fasilitator, media yang menampilkan suara dan gambar.

Melalui media pembelajaran membantu guru yang menyampaikan bahan pelajaran abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dimengerti oleh siswa. Dengan memakai media siswa bisa merasakan seperti belajar dengan pengalaman langsung dan menghindari kesalahan persepsi pada diri siswa.

Adapun jenis-jenis media pendidikan yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar Sudjana dan Rivai (1997) mengemukakan sebagai berikut; Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solit model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, dan lain-lain. Ketiga, model proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.⁸

Adapun indikator-indikator pengetahuan tentang media pendidikan yang harus dikuasai oleh seorang guru ialah:

⁸ Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, "MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN," *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (June 29, 2018): 94, <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

- (1) Mengetahui ciri-ciri umum media pendidikan.
- (2) Mengetahui cara memilih dan mempersiapkan media pendidikan sederhana seperti gambar, peta dan sejenisnya.
- (3) Mengetahui cara-cara menggunakan media pendidikan pada proses belajar mengajar.
- (4) Mengetahui cara menyesuaikan media pendidikan yang dipakai dengan bahan pelajaran yang diajarkan.⁹

c. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

⁹ Karo-Karo and Rohani, 94.

- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.¹⁰

d. Kriteria Pemilihan Media

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Melalui media siswa terbantu dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pemilihan media dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan materi maupun tujuan pembelajaran siswa. Menurut Azhar Arsyad ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah afektif, kognitif dan psikomotorik
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan. Media yang mahal dan lama dalam pembuatannya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik.

¹⁰ Karo-Karo and Rohani, 94-95.

Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau dibuat sendiri oleh guru.

- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif untuk kelompok kecil atau perseorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan.¹¹

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.

¹¹ cahyawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Standar Kompetensi Menangani Surat/Dokumen Kantor Pada Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 1 Wates," *Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Jurusan Pendidikan Administrasi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*, 2016, 20.

- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya. Apa pun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadi interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya. Sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para siswa.¹²

B. Videoscribe

Video merupakan salah satu media audio visual. Video atau animasi merupakan informasi yang disajikan melalui multimedia yang berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dari layar monitor atau Ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui *overhead projector*, dapat didengar suaranya dan dilihat gerakannya.

Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik meliputi gambar gerak dan suara. Akan tetapi kebutuhan terhadap video untuk pembelajaran

¹² cahyawati, 21.

tidak sama dengan kebutuhan untuk dokumentasi pribadi. Pembuatan video untuk pembelajaran membutuhkan perencanaan yang matang.

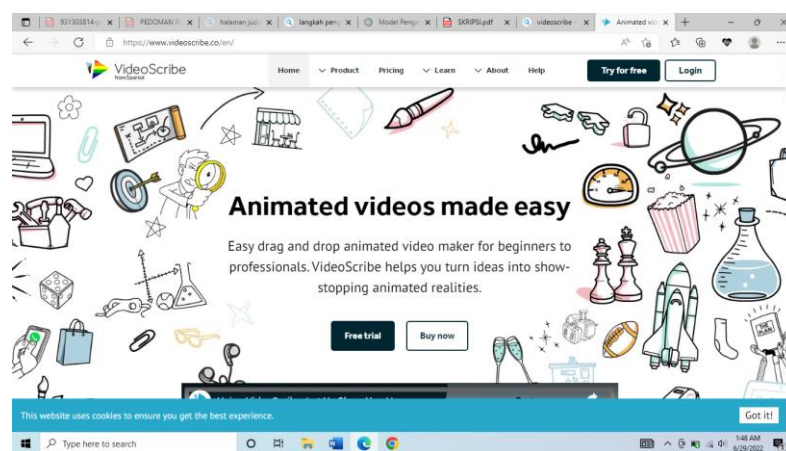
Video memiliki keunggulan diantaranya adalah, mampu merangsang minat dan menarik perhatian, efektif untuk digunakan oleh kelompok besar maupun kelompok sedang bahkan untuk seminar besar atau ramai, dapat menampilkan keadaan yang sesungguhnya, informasi yang diolah dapat dimuat secara terperinci dan motivasional.

Videoscribe merupakan software yang dapat digunakan untuk membuat design animasi yang berlatar putih (*whiteboard animation*) menggunakan tampilan yang lebih menarik dan mudah digunakan. *Whiteboard animation* atau animasi berlatar putih adalah media komunikasi yang dibuat oleh sipengirim kepada penerima tanda melalui simbol-simbol. Tampilan kata-kata, kalimat disertai gambar dan audio visual akan membantu penerima agar memahami apa yang akan disampaikan oleh pengirim dengan lebih mudah.

Videoscribe dapat memperpendek konsep yang awalnya panjang agar sangat lebih ringkas hanya menggunakan simbol-simbol ataupun gambar yang langsung mengarah kepada apa yang ingin disampaikan hanya menggunakan sedikit kata-kata atau teks.

Aplikasi media *videoscribe* merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunaanya menghasilkan sebuah video animasi dengan teknik memasukkan gambar-gambar menarik baik itu mengimport dari komputer atau *Hard drive* sendiri atau pun menggunakan image-image pada library yang telah disediakan oleh aplikasi ini.

Aplikasi ini juga menyediakan sound berupa musik-musik instrumen sebagai backsound dalam video yang akan dibuat. Jika menginginkan untuk menambahkan sound sendiri, bisa dilakukan record kemudian insert kedalam video. Aplikasi ini menuntut penggunanya untuk membuat video pembelajaran yang sesuai dengan keinginan pengguna dengan kreatifitas dan ide-ide tersendiri melalui cara menyusun gambar dan teks serta suara.¹³



Gambar 2. 1 Halaman Pembuka Sparkol

C. Hasil Belajar Kognitif

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran

¹³ Diah Ayu Pratiwi, "Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Matematika," n.d., 16–17.

tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.¹⁴

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.¹⁵

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

1. Ranah Kognitif

Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: knowledge (pengetahuan/hafalan/ingatan), comprehension (pemahaman), application (penerapan), analysis (analisis), synthesis (sintetis), evaluation (penilaian).¹⁶

2. Ranah afektif

Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R. Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul taxonomy

¹⁴ Omea Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 30.

¹⁵ Dimiyati and Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 200.

¹⁶ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, 2010th ed. (UIN-Maliki Press, n.d.), 3.

of educational objective: affective domain. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.¹⁷

3. Ranah psikomotorik.

Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerakgerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi nondecursive, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.¹⁸

Kriteria atau Indikator Hasil Belajar idealnya meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya.

¹⁷ Mulyadi, 5.

¹⁸ Mulyadi, 9.

Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah.

Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

1. Keefektifan (effectiveness)
2. Efisiensi (efficiency)
3. Daya Tarik (appeal).¹⁹

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si pelajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk mempreskripsikan keefektifan belajar yaitu:

1. Kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan “tingkat kesalahan”
2. Kecepatan unjuk kerja
3. Tingkat ahli belajar
4. Tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

Efisien pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si belajar dan jumlah biaya pembelajaran yang digunakan. Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar. Daya tarik pembelajaran erat sekali dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya.

¹⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), 42.

Suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai.²⁰

D. Mata Pelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran adalah kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Tematik adalah konsep umum yang dapat mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal.²¹ Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu di defenisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun satu mata pelajaran.²²

Pembelajaran tematik sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pengalaman bermakna maksudnya anak memahami konsep – konsep yang telah mereka pelajari itu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep

²⁰ Syaiful Bahri Djamaroh and Arwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 120.

²¹ Maulana Arafat Lubis and Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), 6.

²² Ibadullah Malawi and Ani Kardawati, *Pembelajaran Tematik* (Jawa Timur: Media Grafika, n.d.), 1.

lain yang sudah mereka pahami (Depdikbud, tim pengembang PGSD, 1996).²³

Pendekatan tematik menurut Depdiknas, 2004 adalah suatu pola umum pembelajaran yang tersusun secara sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan, psikologi, didaktik, dan komunikasi dengan mengintegrasikan struktur (langkah pembelajaran, metode, media, manajemen kelas, evaluasi dan waktu yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien).

Pembelajaran Tematik ini berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak artinya menolak drill (hafalan dan latihan) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak. Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional maka pembelajaran Tematik lebih menekankan keterlibatan siswa secara aktif baik kognitif maupun skill dalam proses pembelajarannya. Prinsip “Belajar seraya bermain dan *Learning by doing*” diterapkan dalam pembelajaran Tematik.

2. Fungsi, Tujuan dan Peran Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata dan bermakna bagi siswa.

²³ Hilda Karli, “Penerapan Pembelajaran Tematik SD Di Indonesia,” *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 2, no. 1 (July 26, 2016): 4, <https://doi.org/10.17509/eh.v2i1.2752>.

- a. Keunggulan Pembelajaran Tematik
- b. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- c. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- d. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- e. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- f. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- g. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks yang tema yang jelas.
- h. Guru dapat menghemat waktu, karna mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan.
- i. Budi pekerti dapat di tumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Sedangkan peranan pembelajaran tematik yaitu:²⁴

- a. Peserta didik lebih mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.

²⁴ Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, n.d.), 135.

- b. Peserta didik dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
 - c. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
 - d. Kompetensi berbahasa bisa lebih di kembangkan dengan mengaitkan mata pelajaran lain dan pengalaman pribadi peserta didik.
 - e. Peserta didik lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks yang jelas.
3. Keunggulan Pembelajaran Tematik

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan tema ini akan diperoleh beberapa manfaat, yaitu:

- a. Dapat mengurangi *overlapping* antara berbagai mata pelajaran, Karena mata pelajaran disajikan dalam satu unit.
- b. Menghemat pelaksanaan pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu antara beberapa mata pelajaran.
- c. Anak didik mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir.
- d. Keterkaitan anatara satu mata pelajaran dengan lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai anak didik, karena didukung dengan pandangan dari berbagai perspektif.²⁵

²⁵ Abdul Kadir and Hanun Asroka, *Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Grafindo Persada, 2014), 26.