

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Pengertian belajar yang cukup komprehensif diberikan oleh Bell-Gredler (1986:1) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam competencies, skills, and attitudes. Kemampuan (competencies), keterampilan (skills), dan sikap (attitudes) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan informal, keturut sertaannya dalam pendidikan formal dan/atau pendidikan nonformal. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dari makhluk lainnya. Belajar sebagai proses manusiawi memiliki kedudukan dan peran penting, baik dalam kehidupan masyarakat tradisional maupun modern. Pentingnya proses belajar dapat dipahami dari traditional/local wisdom, filsafat, temuan penelitian dan teori tentang belajar. Traditional/local wisdom adalah ungkapan verbal dalam bentuk frasa, peribahasa, adagium, maksim, kata mutiara, petatah-petitih atau puisi yang mengandung makna eksplisit atau implisit tentang pentingnya belajar dalam kehidupan manusia. Sebagai contoh: Iqra bismirobbika ladzi kholaq (Bacalah alam semesta ini dengan nama tuhanmu); Belajarlah sampai ke negeri China sekalipun (Belajarlah tentang apa saja, dari siapa saja dan dimana saja); Bend the willow when it is young (Didiklah anak selagi masih muda); Berakit-rakit ke hulu

berenang renang ke tepian (Belajar lebih dahulu nanti akan dapat menikmati hasilnya) dan lain sebagainya (Udin. S, 2014).

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar, namun jika keaktifan jasmaniah dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar.

Kegiatan belajar juga dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini adalah obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi.

Tokoh psikologi belajar memiliki persepsi dan penekanan tersendiri tentang hakikat belajar dan proses ke arah perubahan sebagai hasil belajar. Berikut ini adalah beberapa kelompok teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar:

- a. Behaviorisme, teori ini meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat,

yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat.

- b. Kognitivisme, merupakan salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif. Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan. Oleh karena itu, teori ini memandang bahwa belajar itu sebagai perubahan persepsi dan pemahaman.
- c. Teori Belajar Psikologi Sosial, menurut teori ini proses belajar bukanlah proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi harus melalui interaksi.
- d. Teori Belajar Gagne, yaitu teori belajar yang merupakan perpaduan antara behaviorisme dan kognitivisme. Belajar merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya terjadi dengan kondisi tertentu. Yaitu kondisi internal yang merupakan kesiapan peserta didik dan sesuatu yang telah dipelajari, kemudian kondisi eksternal yang merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar.
- e. Teori Fitrah, pada dasarnya peserta didik lahir telah membawa bakat dan potensi-potensi yang cenderung kepada kebaikan dan kebenaran. Potensi-potensi tersebut pada hakikatnya yang akan dapat berkembang dalam diri seorang anak. Artinya adalah, teori fitrah dalam pendidikan Islam memandang seorang anak akan dapat mengembangkan potensi potensi

baik yang telah dibawanya sejak lahir melalui pendidikan/ belajar (Aprida dkk, 2017).

Manusia diciptakan dengan sungguh menakjubkan. Apabila kita mencermati tubuh manusia , coba Anda cermati tubuh Anda , sungguh luar biasa. Betapa lengkap dan canggihnya instrumen yang dibekalkan dalam tubuh manusia agar bisa belajar. Instrumen untuk menangkap informasi, untuk mengolahnya, untuk menanggapi, untuk memberi respons. Instrumen untuk menangkap informasi yang kita miliki, sungguh kompleks, baik ragam, mekanisme, maupun fungsinya. Kita memiliki sekurangnya panca indra, indra penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan peraba. Mari kita melakukan telaah sepintas pada kelima indra. tersebut Indra penglihatan merupakan indra utama yang menolong kita mengenali dan memahami dunia sekeliling kita (Suardi, 2018).

2.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda dan oleh setiap peserta didik secara individual adalah sebagai berikut :

1. Hal apapun yang dipelajari murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri.
Tidak seorangpun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya.
2. Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatannya) sendiri dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
3. Seorang murid belajar lebih banyak bilamana setiap langkah segera diberikan penguatan (*reinforcement*).

4. Penguasaan secara penuh dari setiap langkah-langkah pembelajaran, memungkinkan murid belajar secara lebih berarti.
5. Apabila murid diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, dan ia akan belajar dan mengingat lebih baik (Aunurrahman, 2016).

2.1.3 Ciri Ciri Belajar

Dari semua pengertian tentang belajar, sangat jelas pada kita bahwa belajar tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan individu. Kedua pengertian terakhir tersebut memusatkan perhatiannya pada tiga hal.

Pertama, belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya pada aspek pengetahuan atau kognitif saja tetapi juga meliputi aspek sikap dan nilai (afektif) serta keterampilan (psikomotor).

Kedua, perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman. Perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu karena adanya interaksi antara dirinya dengan lingkungan. Interaksi ini dapat berupa interaksi fisik. Misalnya, seorang anak akan mengetahui bahwa api itu panas setelah ia menyentuh api yang menyala pada lilin. Di samping melalui interaksi fisik, perubahan kemampuan tersebut dapat diperoleh melalui interaksi psikis. Contohnya, seorang anak akan berhati-hati menyeberang jalan setelah ia melihat ada orang yang tertabrak kendaraan. Perubahan kemampuan tersebut terbentuk karena adanya interaksi individu dengan lingkungan. Mengedipkan mata pada saat memandang cahaya

yang menyilaukan atau keluar air liur pada saat mencium harumnya masakan bukan merupakan hasil belajar. Di samping itu, perubahan perilaku karena faktor kematangan tidak termasuk belajar. Seorang anak tidak dapat belajar berbicara sampai cukup umurnya. Tetapi perkembangan kemampuan berbicaranya sangat tergantung pada rangsangan dari lingkungan sekitar. Begitu juga dengan kemampuan berjalan.

Ketiga, perubahan tersebut relatif menetap. Perubahan perilaku akibat obat-obatan, minuman keras, dan yang lainnya tidak dapat dikategorikan sebagai perilaku hasil belajar. Seorang atlet yang dapat melakukan lompat galah melebihi rekor orang lain karena minum obat tidak dapat dikategorikan sebagai hasil belajar. Perubahan tersebut tidak bersifat menetap. Perubahan perilaku akibat belajar akan bersifat cukup permanen (Udin. S, 2014).

Hal senada juga disampaikan oleh Moh. Suardi dalam bukunya yang berjudul Belajar dan Pembelajaran. Beliau mengemukakan bahwasanya ciri-ciri dari belajar adalah sebagai berikut:

1. Perubahan yang bersifat fungsional. Perubahan yang terjadi pada aspek kepribadian seseorang mempunyai dampak terhadap perubahan selanjutnya. Karena belajar anak dapat membaca, karena membaca pengetahuannya bertambah, karena pengetahuannya bertambah akan memengaruhi sikap dan perilakunya .
2. Belajar adalah perbuatan yang sudah mungkin sewaktu terjadinya prioritas. Yang bersangkutan tidak begitu menyadarinya namun demikian paling tidak dia menyadari setelah peristiwa itu berlangsung. Dia menjadi sadar apa yang

dialaminya dan apa dampaknya. Kalau orang tua sudah dua kali kehilangan tongkat, maka itu berarti dia tidak belajar dari pengalaman yang terdahulu.

3. Belajar terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual. Belajar hanya terjadi apabila dialami sendiri oleh yang bersangkutan, dan tidak dapat digantikan oleh orang lain. Cara memahami dan menerapkan bersifat individualistik, yang pada gilirannya juga akan menimbulkan hasil yang bersifat pribadi.
4. Perubahan yang terjadi bersifat menyeluruh dan terintegrasi. Yang berubah bukan bagian-bagian dari diri seseorang, namun yang berubah adalah kepribadiannya. Kepandaian menulis bukan dilokalisasi tempat saja. Tetapi menyangkut aspek kepribadian lainnya, dan pengaruhnya akan terdapat pada perubahan perilaku yang bersangkutan .
5. Belajar adalah proses interaksi. Belajar bukanlah proses penyerapan yang berlangsung yang berlangsung tanpa usaha yang aktif dari yang bersangkutan. Apa yang diajarkan guru belum tentu menyebabkan terjadinya perubahan, apabila yang belajar tidak melibatkan diri dalam situasi tersebut. Perubahan akan terjadi kalau yang bersangkutan memberikan reaksi terhadap situasi yang dihadapi. Perubahan berlangsung dari yang sederhana ke arah yang lebih kompleks. Seorang anak baru akan dapat melakukan operasi bilangan kalau yang bersangkutan sedang menguasai simbol - simbol yang berkaitan dengan operasi tersebut (Suardi, 2018).

2.1.4 Jenis – Jenis Belajar

Berkenaan dengan proses belajar yang terjadi pada diri siswa, Gagne (1985) mengemukakan delapan jenis belajar. Kedelapan jenis belajar tersebut adalah:

1. Belajar Isyarat (Signal Learning) Belajar melalui isyarat adalah melakukan atau tidak melakukan sesuatu karena adanya tanda atau isyarat. Misalnya berhenti berbicara ketika mendapat isyarat telunjuk menyilang mulut sebagai tanda tidak boleh ribut; atau berhenti mengendarai sepeda motor di perempatan jalan pada saat tanda lampu merah menyala.
2. Belajar Stimulus - Respon (Stimulus - Response Learning) Belajar stimulus-respon terjadi pada diri individu karena ada rangsangan dari luar. Misalnya, menendang bola ketika ada bola di depan kaki, berbaris rapi karena ada komando, berlari karena mendengar suara anjing menggonggong di belakang, dan sebagainya.
3. Belajar Rangkaian (Chaining Learning) Belajar rangkaian terjadi melalui perpaduan berbagai proses stimulus respon (S-R) yang telah dipelajari sebelumnya sehingga melahirkan perilaku yang segera atau spontan seperti konsep merah-putih, panas-dingin, ibu bapak, kaya-miskin, dan sebagainya.
4. Belajar Asosiasi Verbal (Verbal Association Learning) Belajar asosiasi verbal terjadi bila individu telah mengetahui sebutan bentuk dan dapat menangkap makna yang bersifat verbal. Misalnya perahu itu seperti badan itik atau kereta api seperti keluang (kaki seribu) atau wajahnya seperti bulan kesiang.
5. Belajar Membedakan (Discrimination Learning) Belajar diskriminasi terjadi bila individu berhadapan dengan benda, suasana, atau pengalaman yang luas

dan mencoba membeda-bedakan hal-hal yang jumlahnya banyak itu. Misalnya, membedakan jenis tumbuhan atas dasar urat daunnya, suku bangsa menurut tempat tinggalnya, dan negara menurut tingkat kemajuannya.

6. Belajar Konsep (Concept Learning) Belajar konsep terjadi bila individu menghadapi berbagai fakta atau data yang kemudian ditafsirkan ke dalam suatu pengertian atau makna yang abstrak. Misalnya, binatang, tumbuhan dan manusia termasuk makhluk hidup; negara-negara yang maju termasuk developed-countries; aturan-aturan yang mengatur hubungan antar-negara termasuk hukum internasional.
7. Belajar Hukum atau Aturan (Rule Learning) Belajar aturan/hukum terjadi bila individu menggunakan beberapa rangkaian peristiwa atau perangkat data yang terdahulu atau yang diberikan sebelumnya dan menerapkannya atau menarik kesimpulan dari data tersebut menjadi suatu aturan. Misalnya, ditemukan bahwa benda memuai bila dipanaskan, iklim suatu tempat dipengaruhi oleh tempat kedudukan geografi dan astronomi di muka bumi, harga dipengaruhi oleh penawaran dan permintaan, dan sebagainya.
8. Belajar Pemecahan Masalah (Problem Solving Learning) Belajar pemecahan masalah terjadi bila individu menggunakan berbagai konsep atau prinsip untuk menjawab suatu pertanyaan, misalnya, mengapa harga bahan bakar minyak naik, mengapa minat masuk perguruan tinggi menurun. Proses pemecahan masalah selalu bersegi jamak dan satu sama lain saling berkaitan.

Urutan jenis-jenis belajar tersebut merupakan tahapan belajar yang bersifat hierarkis. Jenis belajar yang pertama merupakan prasyarat bagi

berlangsungnya jenis belajar berikutnya. Seorang individu tidak akan mampu melakukan belajar pemecahan masalah apabila individu tersebut belum menguasai belajar aturan, konsep, membedakan, dan seterusnya (Udin. S, 2014).

2.1.5 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pebelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (learning process). Slameto membagi dalam kategori perubahan dalam belajar, antara lain:

1. Belajar sifatnya disadari dan disengaja. Dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar dan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan, misalnya pengetahuannya semakin meningkat dibandingkan sebelum mengikuti proses pembelajaran.
2. Perubahan yang berkesinambungan hasil dari belajar diperoleh dengan adanya proses, kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya. Begitu juga pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam hal ini pengetahuan yang diperoleh, akan menjadi dasar bagi pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan berikutnya.
3. Perubahan yang bersifat positif Perubahan yang terjadi bersifat normatif dan menunjukkan kearah kemajuan. Misalnya, seorang mahasiswa sebelum belajar tentang psikologi pendidikan menganggap bahwa dalam proses belajar mengajar tidak perlu mempertimbangkan perbedaan-perbedaan individu atau

prilaku perkembangan peserta didiknya, namun setelah mengikuti pembelajaran psikologi pendidikan, dia memahami dan berkeinginan untuk menerapkan prinsip perbedaan individu dan prinsip-prinsip perkembangan individu jika kelak ia menjadi guru.

4. Perubahan yang bersifat aktif Untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan dengan melakukan kegiatan aktif membaca, dan mengkaji buku, mencari informasi tentang pengetahuan yang baru.
5. Perubahan yang fungsional Setiap perubahan prilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang.
6. Perubahan yang bertujuan dan terarah Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah, maupun jangka panjang. Misalnya, seorang mahasiswa belajar psikologi pendidikan, tujuan yang ingin dicapai dalam jangka pendek mungkin dia ingin memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan tentang psikologi pendidikan yang diwujudkan dalam bentuk kelulusan dengan memperoleh nilai A. Sedangkan tujuan jangka panjangnya dia ingin menjadi guru yang efektif dengan memiliki kompetensi yang memadai tentang Psikologi Pendidikan. Sebagai aktivitas dilakukan dan diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut.
7. Perubahan Perilaku Secara Keseluruhan Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekadar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh

pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya. Misalnya, mahasiswa belajar tentang “Teori-teori Belajar”, disamping memperoleh informasi atau pengetahuan tentang “Teori-teori Belajar” dia juga memperoleh sikap tentang pentingnya seorang guru menguasai “ Teori-teori Belajar”. Begitu juga, dia memperoleh keterampilan dalam menerapkan “Teori-teori Belajar”.

8. Perubahan yang Bersifat Permanen Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya. Misalnya, mahasiswa belajar mengoperasikan komputer, maka penguasaan keterampilan mengoperasikan komputer tersebut akan menetap dan melekat dalam diri mahasiswa tersebut (Rohani, 2019).

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media

Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi . Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed materials), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan - pesan (messages) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (Cepy, 2009).

Dan Kata media pun 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. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pebelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Septy, 2021).

Areif Sardiman, dkk. (1996) mengemukakan arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut:

1. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1982).
2. National Education Association (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
3. Briggs berpendapat bahwa bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.
4. Association of Education Communication Technology (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.

5. Gagne berpendapat bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
6. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk belajar (Miarso, 1989).
7. Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed material), komputer, dan instruktur (Rohani, 2019).

2.2.2 Pengertian Media Pembelajaran

pembelajaran. Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, "media" dan "pembelajaran". Secara bahasa, istilah media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar dan saluran. Kata kunci kedua yang mengiringi istilah media pembelajaran adalah kata pembelajaran. Menurut Gagne dkk pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mencapai hasil belajar (Gagne et al. 2005: 1-2). Menurut Undang - undang Republik Indonesia, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003-2003: 2). Sejalan dengan kedua definisi tersebut, Suparman menyatakan bahwa makna pembelajaran meliputi kegiatan belajar dan mengajar (Hamdan, 2020).

Menurut Wibawanto, 2017 mengemukakan bahwa, Media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau

peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus di perhitungkan.

Menurut Hamka, 2018 bahwa Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Tafonao, 2018 berpendapat bahwa, peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

I Nyoman Sudana Degeng (1993) menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan guru/pendidik dalam membuat media pembelajaran, yaitu: 1. Tujuan instruksional; 2. keefektifan; 3. siswa; 4 .ketersediaan; 5. biaya pengadaan; 6. Kualitas teknis. Dalam pembuatan media hal-hal yang harus diperhatikan adalah tujuan pembelajaran, keefektifan media, kemampuan peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana, kualitas media, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia. Dengan

demikian media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan (Septy, 2021).

Ruang lingkup media pembelajaran meliputi: bahan, alat, dan saluran yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar. Batasan pengertian media pembelajaran tersebut antara lain dapat dipahami dari beberapa referensi berikut.

1. Menurut Kustandi dan Stjipto, media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi dan Sutjipto 2011:9).
2. Menurut Moreira, media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur agar lebih nyata atau konkret (Moreira, Pereira, dan Gusmao 2018:105).
3. Menurut Haryadi dan Widodo, media pembelajaran adalah sarana pembelajaran, baik yang bersifat tradisional maupun modern (Haryadi et al. 2019:1; Widodo 2018:159).
4. Menurut Mashuri, media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa (Mashuri 2019:4).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Misalnya, Sebagai contoh, meja adalah sebuah sarana pembelajaran. Namun saat meja digunakan untuk membantu siswa dalam

memahami konsep bangun datar maka meja tersebut dapat disebut sebagai media pembelajaran. Begitu juga dengan benda-benda asli dan benda-benda rancangan yang dipersiapkan khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

2.2.3 Perkembangan Media Pembelajaran

Setelah anda memahami bahwa pengertian pembelajaran cukup luas maka pada topic ini, penulis akan mengajak anak untuk membahas tentang perkembangan media pembelajaran agar semakin jelas bagian data tentang ragam dan karakteristik media yang digunakan dalam pembelajaran dari masa kemas. Perkembangan media pembelajaran memiliki sejarah yang panjang dan perkembangannya dipengaruhi oleh perkembangan ekonomi, sosial, globalisasi, dan teknologi. Prawira dilaga dan Siregar telah membagi sejarah perkembangan penggunaan media dalam pembelajaran kedalam tiga fase utama, yaitu sebagai berikut.

1. Penggunaan gambar sebagai alat bantu mengajar (1920-an)
2. Penggunaan media audio dalam pembelajaran setelah ditemukannya radio dan teknologi audio (1930-an), dan
3. Penggunaan media audio visual sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran (1944-an) (Prawira dilaga dan Siregar 2008:5-6).

Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran telah dipengaruhi oleh perkembangan percetakan, teknologi fotografi, telepon, sinematografi, dan gramopon. Sementara penggunaan media audio dalam pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan teknologi radio dan audio. Adapun perkembangan multimedia

dipengaruhi oleh perkembangan teknologi televisi, surat kabar digital, teknologi komputer, dan internet.

Menurut Smaldino dkk, format dasar media pembelajaran terdiri dari enam bagian, yaitu: teks, visual, audio, video, perekayasa, dan manusia (Smaldino, Lowther, dan Russell 2012:7). jika diamati secara seksama, pembagian yang dilakukan oleh Smaldino dkk adalah berdasarkan bentuk fisiknya secara umum, dimana teks adalah media yang berbentuk huruf dan angka, visual berbentuk gambar atau bahan grafis, audio adalah perangkat yang mengeluarkan suara, video mengkombinasikan gambar dan suara secara bersamaan, perekayasa adalah model atau benda manipulatif tiga dimensi yang bisa disentuh langsung, dan manusia adalah contoh makhluk hidup yang dapat menjelaskan sesuatu baik secara verbal ataupun non verbal.

Selain enam jenis media tersebut, Muhammad Yaumi juga telah mengungkapkan dua jenis media lain, yaitu realia (benda nyata) dan multimedia (Muhammad Yaumi 2018:11-12). Bendanyata dimasukkan sebagai media karena tumbuhan, hewan, dan benda-benda alam juga sering digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun multimedia sendiri memiliki makna yang lebih luas dibanding video. Multimedia terdiri dari multimedia linier seperti video, dan multimedia interaktif seperti aplikasi pembelajaran, web, dan dunia virtual (Hamdan, 2020).

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang

dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Kemudian dengan berkembangnya teknologi, khususnya teknologi audio, pada pertengahan abad ke-20 lahirlah alat bantu audio visual yang terutama menggunakan pengalaman yang kongkrit untuk menghindari verbalisme. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale mengadakan Klasifikasi menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak.

Pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan media, sehingga fungsi media selain sebagai alat bantu juga berfungsi sebagai penyalur pesan. Kemudian dengan masuknya pengaruh teori tingkah laku dari B.F. Skinner, mulai tahun 1960 tujuan belajar bergeser ke arah perubahan tingkah laku belajar siswa, karena menurut teori ini membelajarkan orang adalah merubah tingkah lakunya. Pembelajaran terprogram (pengajaran berprogram) adalah merupakan produk dari aliran Skinner ini.

Pada tahun 1965 pengaruh pendekatan sistem mulai memasuki khazanah pendidikan dan pembelajaran. Hal tersebut mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Perencanaan dan pengembangan pembelajaran dilaksanakan secara sistemik berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa, sertadi arahkan kepada perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari sini kemudian berkembang suatu konsep pendekatan sistem, dan memanfaatkan media, Perkembangan media pembelajaran memang mengikuti perkembangan teknologi pendidikan. Apabila ditelaah lebih

lanjut, berkembangnya paradigma dalam teknologi pendidikan mempengaruhi perkembangan media pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. Dalam paradigma pertama, media pembelajaran sama dengan alat peraga audio visual yang dipakai oleh instruktur untuk melaksanakan tugasnya,
- b. Dalam paradigma kedua, media dipandang sebagai sesuatu yang dikembangkan secara sistemik serta berpegang kepada kaidah komunikasi
- c. Dalam paradigma ketiga, media dipandang sebagai bagian pembelajaran dan karena itu menghendaki adanya perubahan pada komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran.
- d. Media pembelajaran, dalam paradigma keempat, lebih dipandang sebagai salah satu sumber yang dengan sengaja dan bertujuan dikembangkan dan atau dimanfaatkan untuk keperluan belajar.

Kita sekarang berada dalam suatu era informasi, yang ditandai dengan tersedianya informasi yang makin banyak dan bervariasi, tersebarnya informasi yang makin meluas dan seketika, serta tersajinya informasi dalam berbagai bentuk dalam waktu yang singkat. Media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, walaupun dalam derajat yang berbeda-beda. Di negara-negara yang telah maju media telah mempengaruhi kehidupan hampir sepanjang waktu juga. Bahkan seorang arsitek Amerika terkemuka, Buckminster Fuller dalam Haney & Ulmer, menyatakan bahwa media adalah orang tua ketiga (guru adalah orang tua kedua). Di Indonesia kecenderungan ke arah itu sudah mulai tampak, dengan telah diudarkannya oleh pihak swasta "Televisi Pendidikan" mulai tahun 1991, yang disiarkan ke seluruh pelosok tanah air.

Dengan konsepsi yang makin mantap, fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian seorang guru dapat memusatkan tugasnya pada aspek-aspek lain seperti pada kegiatan bimbingan dan penyuluhan individual dalam kegiatan pembelajaran (Cepi, 2012).

2.2.4 Landasan Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010:12) ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain: landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris.

- a. Landasan filosofis berpendapat bahwa dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik.
- b. Landasan psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak.
- c. Landasan teknologi merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar mempunyai tujuan dan terkontrol.
- d. Landasan empiris yaitu pemilihan media pembelajaran hendaknya atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara

karakteristik pembelajar, karakteristik materi, pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.

Landasan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan batasan usia peserta didik, materi yang akan diajarkan, sehingga peserta didik mudah dalam menangkap pesan yang disampaikan oleh suatu media tersebut. Agar interaksi belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien perlu digunakan media yang tepat. Ketepatan yang dimaksud tergantung pada tujuan pembelajaran, pesan (isi) pembelajaran dan karakteristik siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam konteks ini, penulis akan mengutip pendapat (Sadiman, 1990) mengenai landasan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Landasan Filosofis

Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi. Sebenarnya perbedaan pendapat tersebut tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan

guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran, Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis. Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan Keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

2. Landasan Psikologis

Belajar adalah proses yang kompleks dan unik, artinya seseorang yang belajar melibatkan segala aspek kepribadiannya, baik fisik maupun mental. Keterlibatan dari semua aspek kepribadian ini akan nampak dari perilaku belajar orang itu. Perilaku belajar yang nampak adalah unik, artinya perilaku itu hanya terjadi pada orang itu dan tidak pada orang lain, Setiap orang memunculkan perilaku belajar yang berbeda. Keunikan perilaku belajar ini disebabkan oleh adanya perbedaan karakteristik yang menentukan perilaku belajar, seperti: gaya belajar (visual vs auditorial), gaya kognitif (field independent vs field dependent), bakat, minat, tingkat kecerdasan,

kematangan intelektual, dan lainnya yang bisa diacukan pada karakteristik individual siswa. Perilaku belajar siswa yang kompleks dan unik ini menuntut layanan dan perlakuan pembelajaran yang kompleks dan unik pula untuk setiap siswa. Komponen pembelajaran yang bertanggung jawab untuk menangani masalah ini adalah strategi penyampaian pembelajaran, lebih khusus lagi media pembelajar haruslah dipilih sesuai dengan karakteristik individual siswa. Ia sedapat mungkin harus memberikan layanan pada setiap siswa sesuai dengan karakteristik belajarnya.

Sebagai contoh, siswa yang memiliki gaya belajar visual harus mendapatkan rangsangan belajar visual, seperti halnya siswa yang memiliki gaya auditif harus mendapatkan rangsangan belajar auditif. Landasan psikologis sangat penting diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran, Karena persepsi siswa juga sangat mempengaruhi dalam menentukan hasil belajar. Oleh sebab itu, faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kejelasan materi pembelajaran, hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Landasan psikologis perlu diperhatikan karena dengan pemilihan media yang tepat dapat menarik perhatian siswa dan memberikan Kejelasan objek yang diamatinya selain itu media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran-harus disesuaikan dengan pengalaman siswa.

3. Landasan Empiris

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam

menentukan hasil belajar siswa. Artinya, bahwa siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya, Siswa yang memiliki gaya belajar visual akan lebih mendapatkan keuntungan dari menggunakan media visual, seperti film, video, gambar atau diagram. Sedangkan siswa yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman suara, radio atau ceramah dari guru atau pengajar. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual.

Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri, Atas dasar ini, maka prinsip penyesuaian jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan karakteristik individual siswa menjadi semakin mantap. Pemilihan dan penggunaan media hendaknya jangan didasarkan pada kesukaan atau kesenangan pengajar, tetapi dilandaskan pada kecocokan media dengan karakteristik siswa.

4. Landasan Teknologi

Sasaran akhir dari teknologi pembelajaran adalah memudahkan belajar bagisiswa. Untuk mencapai sasaran akhir ini, para ahli teknologi di bidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa sesuai dengan karakteristiknya. Dalam upaya itu para

ahli teknologi bekerja mulai dari pengembangan dan pengujian teori-teori tentang berbagai media pembelajaran melalui penelitian ilmiah dilanjutkan dengan pengembangan desain, produksi, evaluasi dan memilih media yang diproduksi, pembuatan katalog untuk memudahkan layanan penggunaannya, mengembangkan prosedur penggunaannya, dan akhirnya menggunakan baik pada tingkat kelas maupun pada tingkat yang lebih luas (diseminasi).

Semua kegiatan ini dilakukan dengan berpijak pada prinsip bahwa suatu media hanya memiliki keunggulan dari media lainnya bila digunakan oleh siswa yang memiliki karakteristik sesuai dengan rangsangan yang ditimbulkan oleh media pembelajaran itu. Dengan demikian, proses belajar setiap siswa akan amat dimudahkan dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajarnya (Septy, 2021).

2.2.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Berikut ini beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol yang berbeda dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu dalam proses pembelajaran secara efektif, media pembelajaran

harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

3. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, daya atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
4. Guru terampil dalam menggunakannya. Ini merupakan kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
5. Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok kecil, dan perorangan.

Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu (Zulfitriah, 2022).

2.2.6 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran, Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik (guru/dosen) dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Komponen lain yang terkait dengan media pembelajaran yang tidak kalah penting adalah metode pembelajaran. Kedua

komponen ini saling terkait penggunaan dan pemilihan satu metode pembelajaran tertentu memiliki konsekuensi atas penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai, Fungsi media dalam pembelajaran adalah meningkatkan stimulasi para peserta didik dalam kegiatan belajar. Manfaat media dalam pembelajaran, di antaranya:

1. Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu (tools) lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik. Pendidik terbantu dalam menyampikan materi pembelajaran, sedangkan peserta terbantu dan lebih mudah dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh pendidik. Sehingga transfer of knowledge dan transfer of value dapat dilakukan secara maksimal.
2. Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif. Dapat membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Beberapa informasi dan konsep materi pembelajaran yang bersifat abstrak, rumit, kompleks, tidak dapat hanya disampaikan secara verbal saja. Sehingga, perlu adanya alat bantu berupa media pembelajaran untuk menyampaikan materi tersebut. Konsep materi yang bersifat abstrak, kompleks, rumit dapat dikonkretkan melalui media misalnya berupa simulasi, pemodelan, alat peraga, dan lain-lain.

3. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaian. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi. Misalnya, dengan media pembelajaran online, e-learning, mobile learning, web based learning, yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja menembus batas ruang dan waktu, Materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Media pembelajaran dapat dibuat dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa, sehingga dapat memberikan kesempatan dan pilihan peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya, baik yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual, auditor, kinestetik. Dengan adanya media, pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik menjadi cepat bosan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif menyesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi serta menjadi lebih interaktif (Mustofa, dkk 2020).

Selain fungsi-fungsi sebagaimana telah diuraikan di atas, media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

1. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui penggunaan media

pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin, dsb. bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana,

2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas seperti harimau dan beruang, atau hewan-hewan lainnya seperti gajah, jerapah, dinosaurus, dsb,
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dsb. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya.
4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slow motion) dalam media film bisa memperlihatkan tentang, lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah dan lain-lain (Cepi, 2012).

2.2.7 Jenis – Jenis Media Pembelajaran

a. Media audio

Karakteristik media audio berdasarkan kemampuan media dalam membangkitkan rangsangan indra pendengaran. Ciri utama dari media ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang auditif,

baik verba (kedalam kata-kat/bahasa lisan) maupun nonverbal (Sadiman, 2011). Beberapa jenis dari media yang dapat dikelompokkan dalam media audio antara lain : Radio, alat perekam pita magnetic. Piringanhitam, dan laboratorium bahasa.

b. Media visual

Karakteristik dari media visual adalah unsure-unsur terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Media visual terbagidua, yaitu : media visual non-proyeksi dan media visual proyeksi (Asyhar, 2010).

c. Media visual non-proyeksi

Media visual non-proyeksi merupakan jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran. Media visual nonproyeksi dapat menterjemahkan ide abstrak menjadi lebih realistik. Jenis-jenis media visual nonproyeksi yaitu: gambar, grafik, diagram, bagan, peta, lukisan, dan foto.

d. Media visual proyeksi

Media visual proyeksi adalah media-media visual yang bias diproyeksi. Media-media visual proyeksi yang menampilkan objek lebih besar dari aslinya pada layar proyeksi. Media-media proyeksi seperti Power point dan Kamera digital.

e. Media Audio-Visual

Karakteristik yang menonjol dari media audio-visual adalah menggunakan alat keras selama proses belajar mengajar. Karena media ini dapat menggunakan gambar (*visual*) dan suara (*audio*), atau yang mampu menampilkan gambar bergerak. Media ini dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan. Media audio-visual terbagi dua macam

yaitu: *audio visual murni* adalah unsur suara dan unsur gambar berasal dari satu sumber, misalnya, video dan kaset. Dan *audio visual tidak murni* yaitu unsur suara dan unsur gambar berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slide proyektor dan unsur suaranya dari tape recorder.

5. Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan dua atau lebih format media yang terpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video. Multimedia merupakan suatu system penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit (Zulfitriah, 2022).

2.2.8 Media Pembelajaran Magic book

Media pembelajaran magic book terdiri dari dua kata yaitu magic yang artinya ajaib atau sulap sedangkan book artinya buku. Jadi magic book bisa kita artikan sebagai buku ajaib. Magic book kurang lebih sama seperti media media gambar pada umumnya, namun ada beberapa hal yang membedakan media pembelajaran magic book dengan media gambar konvensional yaitu dalam media pembelajaran magic book memiliki unsur magic atau sulap yang mampu menarik perhatian peserta didik. Seperti yang kita ketahui bahwasanya tidak hanya kaum dewasa saja yang menyukai sulap tetapi anak anak juga memiliki ketertarikan terhadap sulap. Bisa kita lihat pada kehidupan sehari-hari ketika ada anak anak yang berulang tahun orang tua sering mengundang badut ulang tahun yang menampilkan pertunjukan sulap. Dari sana kita bisa lihat bahwasanya sulap itu

mampu menarik perhatian anak-anak sehingga jika kita terapkan di pembelajaran di kelas tentunya akan sangat bisa menarik minat belajar siswa.

Media pembelajaran magic book merupakan media kumpulan gambar-gambar yang tidak memiliki warna hanya sebatas gambar sketsa atau hitam putih. Namun dengan beberapa gerakan maka gambar yang awalnya tidak memiliki gambar berubah menjadi berwarna. Hal ini tentunya bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menarik minat belajar dari siswa di kelas.

2.2.9 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Magic Book

Adapun kelebihan dari media pembelajaran magic book adalah:

1. Meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran.
2. Mampu menarik perhatian peserta didik
3. Mudah dibuat karena menggunakan alat dan bahan yang mudah ditemukan
4. Melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran magic book ini adalah

1. Membutuhkan kreativitas guru.
2. Tidak bisa digunakan pada materi-materi tertentu

2.3 Minat Belajar

2.3.1 Pengertian Minat

Motivasi adalah pendorong atau penggerak untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Trygu, 2020:18). Menurut Hurlock (Edisi Keenam, jilid 2:114) minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Dari pendapat Hurlock, dapat kita

simpulkan bahwa suatu minat itu dapat menjadi sumber dari motivasi bila orang tersebut dalam kondisi bebas dalam memilih segala sesuatu. Minat tersebut dapat mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan. Sehingga minat adalah motivasi, atau dengan kata lain motivasi adalah minat, dengan syarat yang dikatakan oleh Hurlock. Kemauan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti apa yang dimau, keinginan dan kehendak. Berdasarkan pendapat dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tersebut, maka kata kemauan itu sama dengan dimau, keinginan dan kehendak. Kemauan itu dapat membuat seseorang itu fokus pada suatu hal tertentu. Sehingga kemauan adalah minat atau dengan kata lain minat adalah kemauan. Selain itu, minat adalah dimau, keinginan dan kehendak. Tertarik adalah suatu hal dimana suatu orang tertentu suka atau senang terhadap suatu hal tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBB), tertarik adalah:

1. kena tarik; ditarik (dihela dan sebagainya) bersama dengan yang lain;
2. merasa senang (suka, ingin, dan sebagainya) kepada; terpicat (hatinya oleh ...; menaruh minat (perhatian) kepada;

Dari pendapat Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), tertarik adalah minat, perhatian, suka, ingin, senang, dan lain-lain sebagainya. Sehingga tertarik adalah minat atau minat adalah tertarik. Selain itu, minat juga adalah perhatian, suka, ingin, senang, dan lain-lain sebagainya (Triygu, 2021).

Defenisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan (Slameto, 2010), perhatian (Lin & Huang, 2016), fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan,

keterampilan (Ainley, Hillman, & Hidi, 2002), motivasi (Krapp, Hidi, & Renninger, 1992), pengatur perilaku (Wang & Adesope, 2016), dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu (Schiefele, 2001). Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu (Hidi, Berndoff, dan Ainley, 2002). Hidi dan Renninger meyakini bahwa minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran (Wang & Adesope, 2016). Berbeda dengan motivasi sebagai faktor pendorong pengetahuan, minat tidak hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan namun juga sebagai faktor pendorong sikap (Hidi, 2006). Selanjutnya pengertian minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh (Siti, dkk 2016).

2.3.2 Minat Belajar

Salah satu faktor utama untuk mencapai sukses dalam segala bidang, baik berupa studi, kerja, hobi atau aktivitas apapun adalah minat. Hal ini dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari.

Minat belajar terdiri dari dua kata yakni minat dan belajar, dua kata ini beda arti, untuk itu penulis akan mendefinisikan satu persatu. Menurut Gie (2004:

57) minat mempunyai peranan dalam “Melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar”. Kemudian Hilgard dalam Slameto (2010:57) menyatakan bahwa: “Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy same activities and or content.” (“Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.”) Kegiatan ini termasuk belajar yang diminati siswa akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Slameto dalam Asmani (2009:32) mengatakan bahwa: “Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh.” Demikian di dalam jiwa seseorang yang memperhatikan sesuatu ia mulai dengan menaruh minat terhadap hal itu. Minat itu erat hubungannya dengan kepribadian seseorang; ketiga fungsi jiwa: kognisi, emosi dan konasi terdapat dalam minat kadang minat itu timbul dengan sendirinya, dan kadang-kadang perlu diusahakan.

Sedangkan belajar menurut Hilgard dan Bower dalam Purwanto (2010: 84) mengatakan bahwa: “Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya).” Kemudian Gagne dalam Purwanto (2010: 84) yang mengemukakan bahwa: “Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (performance-nya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia

mengalami situasi tadi.” Masih dalam Purwanto (2010: 84) Morgan mengemukakan bahwa: “Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalamannya”(Erlando, 2016).

Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh(Slameto, 2010)yaitu:

1. Ketertarikan untuk belajar,

Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya

2. Perhatian dalam belajar,

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari.

3. Motivasi belajar

Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar.

4. Pengetahuan

Pengetahuan dapat diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat dari belajar dalam kehidupan sehari-hari (Siti Nurhasanah, 2016)

Sedangkan indikator minat belajar menurut Darmadi (2017:322) adalah

1. adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan,
2. adanya perasaan senang terhadap pembelajaran,
3. adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik baik.

Dari beberapa indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar adalah adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, adanya kemauan untuk belajar, adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran, adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar (Friantini,dkk 2019).

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat juga dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Minat tidak dibawa sejak lahir,

melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan tujuannya, memuaskan kebutuhan kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggap penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat (dan bermotivasi) untuk mempelajarinya (Slameto, 2013).

Dari beberapa paparan diatas peneliti mengambil kesimpulan pengertian minat belajar adalah suatu ketertarikan, ketekunan terhadap pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil dan pengetahuan yang didapat didalam pembelajaran. Selain itu ada beberapa indikator dalam minat belajar yaitu ketertarikan belajar, perhatian belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan. Jadi siswa dapat dikatakan minat dalam pembelajaran jika memiliki beberapa indikator tersebut.

2.3.3 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa akan menentukan keberhasilan mereka dalam proses pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar:

1. Faktor internal (dari dalam diri siswa).

Faktor internal (dari dalam diri siswa) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari siswa itu sendiri. Faktor internal meliputi:

- a. Aspek Fisik. Aspek fisik meliputi kondisi fisik atau kesehatan fisik individu siswa. Kondisi fisik yang baik sangat membantu keberhasilan pembelajaran, dan dapat mempengaruhi minat belajar. Namun apabila terdapat gangguan kesehatan jasmani khususnya gangguan penglihatan dan pendengaran maka dengan sendirinya akan mengakibatkan penurunan minat belajarnya.
- b. Aspek mental (spiritual) menurut (Sardiman, 1992: 44) Faktor psikologis meliputi perhatian dan observasi, Reaksi, fantasi, ingatan, cara berpikir, kemampuan dan motivasi; pada pembahasan berikut ini tidak semua faktor psikologis yang dibahas, hanya sebagian yang berkaitan erat dengan minat belajar.

2. Faktor eksternal (diluar diri siswa)

Faktor eksternal adalah faktor faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yang bersal dari luar diri siswa. Faktor dari luar siswa antara lain:

- a. Keluarga. Keluarga berperan penting dalam merangsang minat belajar anak. Seperti kita ketahui bersama, keluarga adalah lembaga pendidikan pertama

untuk anak. Cara orang tua mengajar akan mempengaruhi minat belajar anak. Saat anak membutuhkan bantuan, orang tua harus selalu siap, terutama untuk topik yang sulit dikuasai. Perlengkapan belajar yang dibutuhkan anak juga perlu diperhatikan oleh orang tua. Dengan kata lain, orang tua harus terus memahami kemajuan belajar setiap anak. Suasana rumah juga harus mendukung pembelajaran anak, dan rumah harus tetap rapi dan tenang. Ini dirancang untuk membuat anak merasa nyaman dan mudah fokus pada materi yang ada.

- b. Sekolah. Faktor internal sekolah meliputi metode pengajaran, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan teman, guru dan staf sekolah, dan berbagai kegiatan ekstrakurikuler. Pendidik juga harus memperhatikan kondisi peserta didik saat menjalankan pendidikan. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran akan tercipta suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak.
- c. Lingkungan Masyarakat. Lingkungan komunitas atau lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman, aktivitas dalam komunitas, dan lingkungan tempat mereka tinggal. Jika kegiatan akademik diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah, maka kegiatan akademik akan lebih baik. Banyak kegiatan di masyarakat yang dapat merangsang minat belajar anak. Seperti kegiatan remaja, anak-anak dapat belajar berorganisasi di dalamnya. Namun, orang tua perlu memperhatikan aktivitas anaknya di luar rumah dan sekolah. Karena aktivitas yang berlebihan akan menurunkan semangat mereka di sekolah.

Menurut JT. Loekmono (1985), faktor-faktor yang menyebabkan siswa menurun atau kehilangan minat belajar adalah sebagai berikut:

1. Ketidaknyamanan fisik atau kelainan pada mata, telinga, dan kelenjar membuat anak sulit masuk kelas atau mengerjakan PR.
2. Pembelajaran dikelas kurang merangsang rasa ingin tahu siswa. Tingkat kemampuan anak jauh melebihi tingkat yang dibutuhkan, dan akibatnya membuat anak merasa bosan.
3. Adanya masalah atau kesulitan psikologis yang membuatnya menarik diri atau melarikan diri dari kenyataan. Dalam hal ini anak akan menunjukkan gejala yang sama dimana-mana yaitu tidak menunjukkan minat atau tidak memperhatikan segala sesuatu di luar kelas.
4. Perhatian utama dari anak dicurahkan kepada kegiatan-kegiatan di luar kelas, seperti olah raga, kegiatan di dalam kelas, bekerja yang membutuhkan keterampilan mekanis, atau melakukan kegiatan yang dapat menghasilkan uang.
5. Sikapnya yang seakan-akan tidak mempunyai perhatian atau minat ini sebenarnya hanya suatu sikap pura-pura. Keadaan yang sebenarnya ialah bahwa ia ingin memberi kesan demikian, supaya orang dapat menerima kenyataan bahwa ia tidak berkompetisi/atau tidak mampu berkompetisi dengan orang lain, yang dipandangnya jauh lebih mampu dari dirinya sendiri.
6. Ada konflik pribadi dengan guru, atau dengan orang tua. Dengan menunjukkan sikap ini sebenarnya ia hendak menunjukkan sikap

melawan mereka; jadi sikap ini merupakan satu jenis senjata untuk melawan (Zaki Al Fuad, Zuraini, 2016).

2.4 Pembelajaran Tematik

2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Tematik adalah pokok isi atau wilayah dari suatu bahasan materi yang terkait dengan masalah dan kebutuhan lokal yang dijadikan tema atau judul dan akan disajikan dalam proses pembelajaran di kelompok belajar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Pembelajaran tematik merupakan bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhansiswa, dalam belajar secara tematik siswa akan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi (Mukhlis M, 2012).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta,1983). Selanjutnya, Sutirjo dan Mamik (Suryosubroto, 2009:133) berpendapat bahwa pembelajaran tematik adalah usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai

atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan sebuah tema. Menurut Indrawati (Trianto, 2011:149) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang melintasi batas-batas mata pelajaran untuk berfokus pada permasalahan kehidupan yang komperhensif atau dapat pula disebut dengan studi luas yang menggabungkan berbagai bagian kurikulum ke dalam hubungan yang bermakna.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkkkan bagi anak sekolah dasar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan Pembelajaran tematik (Hidayah, N, 2015).

2.4.2 Tujuan Pembelajaran Tematik

Poerwadarminta (1983) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013. Tematik terpadu memiliki beberapa tujuan diantaranya:

1. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.

2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
5. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
7. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan (Hidayah, N, 2015).

2.4.3 Tahapan Pembelajaran Tematik

Kemendikbud (2013:189) memaparkan tahap–tahap yang harus dilakukan dalam pendekatan pembelajaran tematik integratif atau tematik terpadu sebagai berikut.

- a. Menentukan tema Dalam menentukan tema ini, dapat ditentukan oleh pengambil kebijakan, atau juga dapat ditentukan dengan diskusi antara guru dan siswa hingga disepakati sebuah tema yang akan dipelajari.
- b. Mengintegrasikan tema dengan kurikulum Setelah menentukan tema selanjutnya guru harus mampu mendesain tema pembelajaran yang sejalan

dengan tuntutan kurikulum yang mengedepankan dimensi keterampilan, sikap, dan pengetahuan.

- c. Mendesain rencana pembelajaran Dalam tahap ini mencakup pengorganisasian sumber belajar, bahan ajar, media belajar, termasuk kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan untuk menunjukkan suatu tema pembelajaran terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang dekat dengan siswa.
- d. Melaksanakan aktivitas pembelajaran Pada tahap ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mampu ikut serta dan memahami berbagai sudut pandang dari satu tema. Selain itu juga memberi kesempatan bagi guru dan siswa untuk melakukan eksplorasi pada satu pokok bahasan sehingga dapat memperoleh hal yang baru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tahap-tahap yang harus dilakukan dalam pembelajaran tematik integratif yang pertama adalah menentukan tema, selanjutnya mengintegrasikan tema dengan kurikulum, kemudian mendesain perencanaan pembelajaran yang akan dilakukan, dan yang terakhir yaitu melaksanakan pembelajaran. Jika tahap-tahap ini dapat dilaksanakan dengan baik, tentu proses pembelajaran tematik integratif juga akan berjalan dengan baik pula (Hidayah, N, 2015).

2.4.4 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model proses, pembelajaran tematik memiliki karakteristik karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (student centered), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih

banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (*konkrit*) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fleksibel Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya (Mukhlis M, 2012).

2.5 Study Relevan

1. Hasil penelitian Ikta Fitriani, Diana dan Suyitno (2020) yang berjudul “Keefektifan Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media magic box dapat dijadikan inovatif pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kondusif. Persamaan penelitian tersebut dengan skripsi penulis yaitu menerapkan media magix box dalam pembelajaran matematika. Perbedaan penelitian tersebut dengan skripsi penulis yaitu penerapan media pada pembelajaran matematika materi jarring-jaring, sedangkan penulis menerapkan media magic box pada materi FPB dan KPK.
2. Lailatul Fitrianingrum, Skripsi, 2017. Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas V di MI Muhammadiyah Karanglo Kecamatan Cilongkok Kabupaten Banyumas. 38 Persamaan skripsi diatas dengan skripsi saya yaitu sama-sama meneliti minat dan hasil belajar . Sedangkan perbedaan skripsi diatas yaitu mengangkat mata pelajaran IPA sedangkan skripsi saya tentang mata pelajaran Matematika. Jadi hasil penelitian ini yaitu hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah Karanglo termasuk kedalam kategori cukup, hal ini ditunjukkan dengan persentase skor minat belajar sebesar 39,29% kategori tinggi, 53,57% kategori sedang dan 7,14% kategori rendah dan hasil belajar siswa termasuk kategori cukup, hal ini ditunjukkan dari persentase hasil UTS sebesar 21,43% kategori tinggi dan 78,57% kategori sedang. Sedangkan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA siswa

kelas V sebesar 37,6%. Dengan demikian minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas V di MI Muhammadiyah Karanglo.

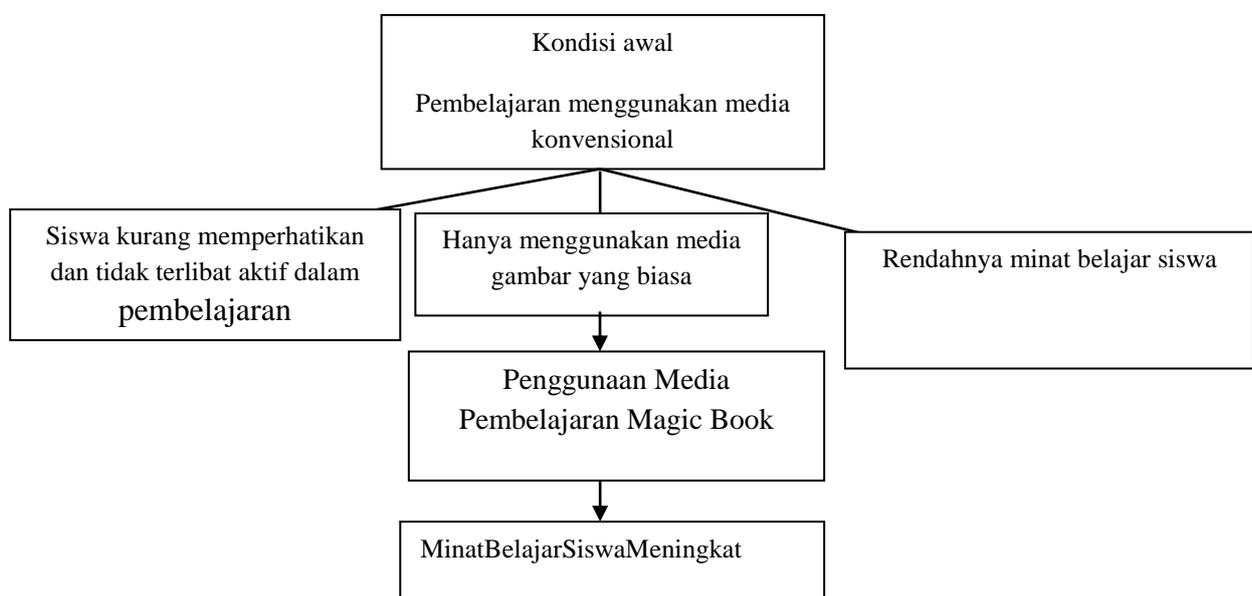
2.6 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran dalam lembaga pendidikan terjadi interaksi guru dengan siswa yang masing-masing memiliki tujuan yang ingin dicapai. Tujuan belajar dapat tercapai jika ada timbal balik secara proses dari siswa, selain itu guru juga sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi agar kegiatan belajar menjadi optimal dan mendorong siswa untuk proses dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, seorang guru juga diharapkan mampu menentukan media pembelajaran mana yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta sesuai dengan karakteristik siswa selain itu guru juga harus bisa membuat media yang mampu menarik perhatian siswa dan guru mampu mengidentifikasi media apa yang disenangi oleh peserta didik.

Dewasa ini seperti yang kita ketahui bahwasanya kita sudah memasuki masa industri 4.0 dimana semua kegiatan sudah serba digital, sehingga dunia Pendidikan juga tak luput dari pengaruhnya. Sekolah maupun guru dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Namun masalah yang dihadapi oleh sekolah dan guru adalah kurangnya sarana prasarana yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran. Sehingga dibutuhkan kreatifitas seorang guru bagaimana mensiasati penggunaan media dari bahan bahan sederhana namun juga mampu menarik minat peserta didik.

Dari pengamatan awal penulis menemukan pembelajaran di MIS Nurul Yaqin Masih menggunakan cara-cara konvensional dimana guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan menggunakan media gambar yang biasa yang cenderung monoton dan tidak ada inovasi baru dalam media. Media yang sederhana seperti gambar bisa menarik jika dikemas dengan sesuatu yang baru dan menarik. Video pembelajaran merupakan media yang bisa digunakan guru namun bila video pembelajaran dikemas dengan baik misalkan dengan ditambahkan animasi, atau music music yang lebih menarik maka video pembelajaran yang biasa bisa menjadi lebih menarik . begitu juga dengan media gambar jika dikemas dengan hal hal yang baru maka akan mampu menarik minat belajar siswa.

Dengan demikian, media pembelajaran magic book diterapkan dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Media magic book ini dipilih karena dianggap dapat membangun sebuah suasana belajar yang mampu menarik perhatian peserta didik Karena mengandung unsur sulap. Tentunya pemilihan media ini juga sesuai dengan karakteristik peserta didik.



2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian teori yang dijelaskan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu jika guru menggunakan media pembelajaran magic book, maka minat belajar siswa pada kelas IIA di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin akan meningkat.