

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Belajar

Belajar diartikan sebagai proses membangun makna atau pemahaman terhadap informasi dan pengalaman sehingga terjadi perkembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan Suyatna (2011 : 7). Proses membangun makna tersebut dapat dilakukan sendiri oleh siswa atau bersama orang lain. Proses itu disaring dengan persepsi, pikiran (pengetahuan awal), dan perasaan siswa. Belajar bukanlah menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru atau memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa.

Pembelajaran merupakan kegiatan partisipasi guru dalam membangun pemahaman siswa. Partisipasi tersebut dapat berwujud sebagai bertanya secara kritis, meminta kejelasan, atau menyajikan situasi yang tampak bertentangan dengan pemahaman siswa sehingga siswa terdorong untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahamannya. Mengingat belajar adalah kegiatan aktif siswa, yaitu membangun pemahaman, maka partisipasi guru jangan sampai membuat otoritas atau hak siswa dalam membangun gagasannya. Dengan kata lain partisipasi guru harus selalu menempatkan pembangunan pemahaman itu adalah tanggungjawab siswa itu sendiri. Misal, bila ada siswa bertanya tentang sesuatu, maka pertanyaan itu harus selalu

dikembalikan dulu kepada siswa itu atau siswa lain, sebelum guru memberikan bantuan untuk menjawabnya.

Slameto (1998 : 57) menyatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut aliran behaveoristik, belajar adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap oleh panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau berhubungan antara stimulus dan respon. Sanjaya (2008 : 29).

Menurut peneliti, belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan berdasarkan pengalaman dan latihan yang terus menerus sepanjang hidup.

2.2 Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan faktor yang menentukan keberhasilan siswa, karena pada dasarnya belajar adalah berbuat. Menurut Poerwadarminto dalam Sugiharto (2011 : 98) aktivitas adalah kegiatan atau kesibukan. Nasution dalam Sugiharto (2011 : 102) mengemukakan aktivitas adalah keaktifan jasmani dan rohani dan kedua-duanya harus dihubungkan.

Sardiman (2008 : 100) aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar, kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Sejalan dengan apa yang dikemukakan di atas Rohani (2004 : 6)

juga mengemukakan bahwa belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis.

Aktivitas fisik adalah peserta didik giat-aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain, atau bekerja, ia tidak hanya duduk, dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Dan aktivitas belajar dialami oleh siswa sebagai suatu proses, yaitu proses belajar sesuatu yang merupakan kegiatan mental mengolah bahan belajar atau pengalaman lain Dimyati & Mudjiono (2006 : 236-238).

Aktivitas belajar banyak macamnya. Para ahli mencoba mengadakan klasifikasi, antara lain dalam Hamalik (2011 : 90-91) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok, sebagai berikut :

- a. Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, berdiskusi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan, atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrument musik, mendengarkan siaran radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis : menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.

- e. Kegiatan-kegiatan menggambar : membuat grafik, diagram, peta.
- f. Kegiatan-kegiatan matrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional : minat, membedakan, berani, tenang.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa aktivitas belajar adalah interaksi antara guru dan siswa atau siswa dan siswa untuk melakukan kegiatan tertentu sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

2.3 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999 : 250–251), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Menurut Hamalik (2006 : 30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Menurut peneliti, hasil belajar adalah hasil akhir dari suatu proses belajar yang dilakukan berulang-ulang dan akan tersimpan dalam waktu lama untuk membentuk pribadi yang lebih baik.

Menurut Sardiman (2008 : 108) faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar dibedakan menjadi dua kategori, yaitu :

1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan psikologis

a. Faktor fisiologis

Faktor-faktor fisiologis ini mencakup faktor material pembelajaran, faktor lingkungan, faktor instrumental dan faktor kondisi individual subjek didik.

b. Faktor psikologis

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.

2. Faktor eksternal

Selain karakteristik siswa atau faktor-faktor endogen, faktor-faktor eksternal juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

a. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa.

a.1 Lingkungan sosial masyarakat

Kondisi lingkungan sosial masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa.

a.2 Lingkungan sosial keluarga

Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar, ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa.

b. Lingkungan non sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial yaitu :

b.1 Lingkungan alamiah

Lingkungan alamiah meliputi kondisi udara segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang.

b.2 Faktor instrumental

Perangkat instrumental yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, *hardware*, seperti : gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olah raga dan lain sebagainya. Kedua, *software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus dan lain sebagainya.

b.3 Faktor materi pelajaran

Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.

2.4 Pembelajaran Tematik

2.4.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa Suyatna (2011 : 6). Dalam definisi ini terkandung makna bahwa dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode/strategi yang optimal untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan

Menurut Komalasari (2011 : 3) pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Secara umum pembelajaran merupakan kegiatan yang dilaksanakan di dalam ruangan atau kelas dengan melibatkan antara guru dan murid untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran merupakan usaha sadar

yang direncanakan dan dilaksanakan secara berkesinambungan baik dari materi pembelajaran maupun jenjang pendidikannya.

Menurut Suherman dkk (2003 : 8) pembelajaran adalah proses pendidikan dalam lingkup persekolahan yang meliputi proses sosialisasi individu siswa dengan lingkungan sekolah seperti guru, sumber/fasilitas belajar, dan teman sesama siswa.

Hermawan dkk (2007 : 3) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang direncanakan oleh pengajar menggunakan prosedur dan metode agar dalam kegiatan belajar terjadi proses perubahan perilaku secara komprehensif serta memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.4.2 Pengertian Pembelajaran Tematik

Sesuai dengan tahap perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan Pembelajaran tematik. Pengertian 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.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Batasan waktu dan cakupan materi kegiatan siswa di sekolah didasarkan pada tema yang dikembangkan, bukan didasarkan pada jadwal mata pelajaran(Permendiknas No.22 th.2006).

Peserta didik yang berada di sekolah dasar kelas I, II, dan III berada pada rentangan usia dini. Pada umumnya tingkat perkembangan masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (*holistic*) serta mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Proses pembelajaran masih bergantung pada objek-objek konkret dan pengalaman yang dialami secara langsung.

Sesuai dengan tahap perkembangan anak maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas I, II, dan III, sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik. Tema merupakan pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Tema tersebut diharapkan dapat memberikan banyak keuntungan diantaranya: (1) siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu; (2) siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama; (3) pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan; (4) kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa; (5) siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas; (6) siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari pelajaran lain; dan

(7) guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

Pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik; (2) memberi pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik; (3) hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna; (4) mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi; (5) menumbuhkan keterampilan melalui kerja sama; (6) memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain, dan (7) menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik (Kunandar 2007 : 315).

Menurut peneliti pembelajaran tematik adalah proses belajar secara aktif yang direncanakan oleh guru menggunakan prosedur dan metode agar dalam kegiatan belajar terjadi proses perubahan perilaku secara komprehensif yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

2.4.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut :

a. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa. 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.

b. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

d. 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.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkan dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

2.4.4 Ciri Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki ciri khas tersendiri. Adapun ciri khas dari pembelajaran tematik antara lain: (1) pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar; (2) kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa; (3) kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama; (4) membantu keterampilan berfikir siswa; (5) menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dilingkungannya; dan (6) mengembangkan keterampilan siswa seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain (KTSP 2006).

Penggabungan beberapa kompetensi dasar, indikator, serta isi dalam pembelajaran tematik akan terjadi penghematan karena tumpang tindih materi

dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Siswa mampu melihat hubungan bermakna, sebab isi atau materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan merupakan tujuan akhir (Kunandar 2007:337).

Sehubungan dengan hal di atas, pembelajaran tematik dimaksudkan agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan utuh. Strategi pembelajaran tematik lebih mengutamakan pengalaman belajar siswa, yakni melalui belajar yang menyenangkan tanpa tekanan dan ketakutan, tetapi tetap bermakna bagi siswa. Penanaman konsep atau pengetahuan dan keterampilan pada siswa tidak harus memberikan latihan menghafal berulang-ulang, melainkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep yang sudah dipahami.

2.4.5 Rambu-rambu Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki rambu-rambu sebagai berikut: (1) tidak semua mata pelajaran dapat dipadukan; (2) dimungkinkan terjadinya penggabungan kompetensi dasar lintas semester; (3) kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan, jangan dipaksakan untuk dipadukan. Kompetensi dasar yang tidak diintegrasikan dibelajarkan secara tersendiri; (4) kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tetap diajarkan baik melalui tema lain maupun disajikan secara tersendiri; (5) kegiatan pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, menulis, minat, lingkungan, dan daerah setempat (KTSP 2006).

2.4.6 Arti Penting Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu, oleh karena itu, guru harus mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, dengan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu siswa, karena sesuai dengan tahap perkembangannya siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai suatu keutuhan (holistik).

2.4.7 Manfaat Pembelajaran Tematik

Dengan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan tema ini, akan diperoleh beberapa manfaat yaitu: 1) Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indicator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dapat dihilangkan, 2) Siswa mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir, 3) Pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah, 4) Dengan adanya pepaduan antar mata pelajaran maka penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.

2.5 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2006: 18) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Sedangkan media pembelajaran menurut Sardiman (2008 : 143) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan dari pengirim ke

penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat, serta perhatian siswa agar proses belajar terjadi.

Jadi, media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai.

2.6 Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada banyak media pembelajaran, mulai dari yang sangat sederhana hingga yang kompleks dan rumit, mulai dari yang hanya menggunakan indera mata hingga perpaduan lebih dari satu indera. Dari yang murah dan tidak memerlukan listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras.

Dalam perkembangannya media mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif. Menurut Arsyad (2006 : 29) media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat jenis, yaitu: media hasil teknologi cetak,

1. media hasil teknologi audio-visual,
2. media hasil teknologi berbasis komputer, dan
3. media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi menurut Arsyad (2006 : 33) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi tak tembus pandang, proyeksi *overhead*, *slide*, (*filmstrips*).
- b. Visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, kartu, papan info, papan bulu/flanel)
- c. Audio (rekaman piringan hitam dan pita kaset)
- d. Penyajian multimedia (slide plus suara, paduan gambar-suara, dan *multi image*)
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video).
- f. Cetak (buku teks, modul, teks terprogram, buku kerja, majalah berkala, lembaran lepas atau *hand-out*).
- g. Permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan, permainan kartu).
- h. Realia (model, *specimen*/contoh, manipulatif (peta, globe, boneka).

2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi (*teleconference* dan *telelecture*)
- b. Media berbasis mikroprosesor (pembelajaran berbantuan komputer, permainan komputer, pembelajaran interaktif, *hypermedia*, dan *compact video disc*).

Setiap media sudah pasti memiliki kelebihan dan keterbatasan dalam penggunaannya. Seorang guru seharusnya dapat mengkaji kelebihan dan keterbatasan itu, kemudian menjadikan kajiannya itu sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

2.7 Manfaat dan Fungsi Media

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (dalam Depdiknas, 2006) mengidentifikasikan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Fungsi media pembelajaran antara lain:

- a. Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
- b. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Mendorong motivasi belajar.
- d. Menambah variasi dalam penyajian materi.
- e. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
- f. Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan

2.8 Hakikat Permainan

Pengertian bermain (*play*) mengacu pada beberapa teori bermain yang dikemukakan oleh para ahli. Pengertian bermain tidak dapat dilepaskan dari sudut pandang teori yang mendasari fungsinya. Dari sejumlah teori yang ada dapat dikembangkan ke dalam tujuh pandangan utama, yaitu: (1) teori surplus energi, (2) teori relaksasi, (3) teori preparasi, (4) teori rekapitulasi, (5) teori perkembangan, (6) teori penyaluran sosio-emosional dan (7) teori kognitif (dalam Suwarjo 2012 : 48).

Berikut ini diuraikan secara singkat.

1. Teori surplus energi

Dalam pandangan ini bermain merupakan penyaluran energi yang berlebihan. Anak-anak yang memperoleh cukup gizi dan waktu beristirahat umumnya memiliki energi kelebihan energi sehingga untuk membuang energi berlebih itu dilakukan dengan kegiatan bermain.

2. Teori relaksasi

Pandangan ini menyatakan bahwa bermain merupakan cara seseorang untuk menjadi lebih santai dan segar setelah tersalurkan energi. Dalam pandangan ini, isi kegiatan bermain tidak terlalu menjadi penekanan.

3. Teori preparasi atau insting

Di sini, bermain dijelaskan sebagai suatu perilaku instingtif. Kegiatan manusia yang instingtif cenderung berdasarkan atas perkembangan anak dalam kehidupannya. Oleh karena itu, bermain merupakan kejadian alamiah yang merupakan bagian dari persiapan perkembangan dan pertumbuhan. Anak-anak mempraktekan elemen-elemen yang lebih kecil dari sejumlah perilaku orang dewasa yang kompleks. Misalnya memandikan boneka melihat ibunya memandikan adiknya.

4. Teori rekapitulasi

Pandangan ini mencoba menemukan hubungan antara kegiatan bermain dengan evolusi kebudayaan. Di sini ditekankan bahwa setiap anak kembali melakukan berbagai perilaku manusia dewasa yang tampil selama masa transisi antara zaman berburu hingga zaman modern saat ini.

5. Teori pertumbuhan dan perkembangan

Pandangan ini menyatakan bahwa, bermain merupakan salah satu cara mengembangkan kemampuan anak. Dengan bermain anak melatih berbagai keterampilan baru dan menyempurnakannya. Pandangan ini menekankan pentingnya bermain bagi anak untuk menuju kematangan.

6. Teori penyaluran emosi

Menurut pandangan ini ada dua penjelasan, yaitu: pertama, bermain merupakan ekspresi simbolik dari suatu harapan. Kedua, merupakan upaya pengendalian pengalaman-pengalaman yang menegangkan. Kedua pandangan ini melihat bermain sebagai sarana dan menyalurkan emosi.

7. Teori kognitif

Pandangan ini menyatakan bahwa bermain adalah suatu upaya adaptasi seseorang yang terdiri dari dua aspek yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses organism menerapkan struktur yang sudah ada tanpa modifikasi terhadap aspek-aspek baru dari lingkungan yang dihadapi. Sedangkan akomodasi adalah proses organisme memodifikasi struktur yang sudah ada menjadi struktur baru untuk menyesuaikan diri terhadap tuntutan lingkungan.

Permainan merupakan aktivitas bermain yang sudah memiliki aturan dan telah memiliki konsekuensi kalah dan menang. Dalam sebuah permainan biasanya melibatkan beberapa siswa, paling sedikit dua orang. Peserta dalam sebuah permainan berusaha mengalahkan lawan mainnya untuk mendapatkan kemenangan.

Permainan dalam pembelajaran dilakukan dalam rangka memperoleh atau menemukan pengertian/konsep tertentu dan siswa menjadi pelaku utama. Melalui permainan yang dirancang secara bijaksana, akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa dan siswa terlibat secara aktif. Penggunaan permainan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan (1)

minat siswa,(2) kondisi kelas,(3) waktu yang tersedia, dan (4) alat permainan yang tersedia, (Saputra 2001:5). Untuk itu guru perlu memilih jenis permainan yang benar-benar cocok dengan syarat-syarat di atas.

Permainan memiliki fungsi sangat strategis dalam rangka mengembangkan semua potensi yang ada dalam diri siswa. Menurut Djuanda (2006 : 92) fungsi bermain adalah untuk mengembangkan aspek-aspek berikut: (1) kemampuan kognitif anak, (2) kemampuan sosial anak, (3) kematangan emosional anak, (4) ketahanan fisik anak, dan (5) kemampuan berbahasa anak.

2.9 Permainan Kartu Sebagai Media Pembelajaran

Permainan sebagai salah satu media pembelajaran sangat dianjurkan oleh para ahli psikologi karena sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatif anak didik. Secara umum media pembelajaran adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar .

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995 : 614) permainan adalah bermain, perbuatan bermain. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa permainan adalah suatu kegiatan bermain yang menimbulkan kesenangan bagi pesertanya. Ciri utama permainan yang membedakan dari bermain adalah adanya peraturan. Peraturan tersebut harus diketahui, dipahami, ditaati, dan disetujui oleh semua pemain. Peraturan yang baik harus benar-benar dipahami siswa an harus tegas dan jelas serta mengatur langkah jalannya permainan dan cara menilainya. Ada banyak jenis permainan yang

dapat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran, salah satunya adalah permainan dengan menggunakan media kartu.

Metode bermain kartu dalam pembelajaran adalah suatu cara belajar dengan menggunakan bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan yang terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan pesan atau informasi materi pembelajaran kepada siswa.

2.9.1 Kelebihan Metode Permainan Kartu

- a. Pembelajaran lebih menyenangkan, menghibur dan menarik
- b. Meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses belajar mengajar
- c. Aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental
- d. Dapat membangkitakan motivasi siswa dalam belajar
- e. Dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama
- f. Dengan permainan materi lebih mengesan sehingga sukar dilupakan
- g. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- h. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- i. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki (Suwarjo 2012 : 57).

2.9.2 Kelemahan Metode Permainan Kartu

Adapun kelemahan metode permainan kartu ini antara lain :

- a. Bila jumlah siswa teralalu banyak akan sulit untuk melibatkan seluruh siswa dalam bermain.
- b. Tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan

- c. Permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit untuk dijadikan ukuran yang dapat dipercaya.
- d. Permainan biasanya menimbulkan suara gaduh, hal tersebut dapat mengganggu kelas yang berdekatan. Banyak yang menggunakan permainan hanya sebagai kegiatan mengisi waktu kosong bukan sebagai teknik pembelajaran. (Suwarjo 2012 : 57).

2.9.3 Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Melalui Metode Permainan Kartu di Kelas I

Aristiwi (2012) menjelaskan secara garis besar, langkah-langkah pembelajaran permainan menggunakan media kartu adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi enam kelompok masing-masing beranggotakan lima orang.
2. Guru menyiapkan enam set kartu dan masing-masing kelompok mendapat satu set kartu.
3. Guru membagikan beberapa kata dengan susunan huruf acak kepada masing-masing kelompok.
4. Masing-masing kelompok bertugas menyusun huruf acak tersebut menjadi sebuah kata.
5. Masing-masing siswa dalam kelompok bekerja sama mencari huruf yang dimaksud.
6. Masing-masing anggota kelompok memegang satu huruf yang dimaksud, kemudian maju ke depan kelas berbaris sesuai dengan urutan huruf sehingga membentuk kata yang dimaksud.

7. Siswa atau kelompok lain menilai apakah susunan huruf tersebut benar atau salah.

Sedangkan langkah pembelajaran menggunakan permainan media kartu angka hampir sama dengan kartu huruf. Perbedaanya terletak pada materi pelajarannya.

3.0 Hipotesis

Apabila pembelajaran tematik dengan menggunakan metode permainan kartu pada tema lingkungan di kelas I A SD Xaverius I Teluk Betung Bandar Lampung dilaksanakan dengan langkah-langkah yang tepat maka aktivitas dan hasil belajar siswa akan meningkat.