

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah suatu alat perantara komunikasi. Arsyad (2009: 3) menyatakan bahwa media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media menurut Sanjaya (2012: 57) adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer, dan lain sebagainya. Arsyad (2009: 2-3) mendefinisikan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Media berperan penting dalam mengantarkan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami siswa sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Guru dapat menggunakan film televisi, atau gambar untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Arsyad (2009: 16) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Penggunaan media dapat mempengaruhi keefektifan pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2009: 16).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk mengomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna antara pengirim pesan dan penerima pesan. Adanya media dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Karanglewas Lor dapat mempermudah guru sebagai pengirim pesan dalam menyampaikan informasi/ materi kepada siswa yang berperan sebagai penerima pesan. Selain mempermudah penyampaian informasi, penggunaan media juga dapat merangsang minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Perkembangan psikologis siswa usia Sekolah Dasar umumnya berada pada tahap operasional konkret dalam menerima dan memahami suatu informasi yang ditangkap oleh pancaindera. Siswa pada tahap ini membutuhkan bantuan benda-benda konkret berupa media pembelajaran untuk visualisasi informasi yang akan dipelajari. Media pembelajaran dalam hal ini memiliki manfaat yang sangat diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Kemp & Dayton (Sanjaya, 2012: 72-73) menyatakan manfaat penggunaan media pembelajaran di kelas sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda. Penggunaan media dalam pembelajaran menjadikan ragam hasil penafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik. Media dapat diasosiasikan agar perhatian siswa tetap terjaga. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek. Alokasi waktu pembelajaran dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat dalam mengantarkan pesan-pesan yang cukup banyak, namun dapat diserap dengan baik oleh siswa.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Kualitas prestasi belajar dapat ditingkatkan apabila integrasi kata/ kalimat dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengomunikasikan materi pelajaran secara baik, spesifik dan jelas.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan. Pembelajaran dapat diberikan kapan pun dan dimana diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan. Sikap positif siswa terhadap apa yang pelajari siswa dan proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah ke arah yang positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi, guru hanya sebagai konsultan atau penasihat siswa

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media mempunyai berbagai manfaat untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran subtema Manusia dan Lingkungan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi/ materi pelajaran sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas V di SD Negeri 1 Karanglewas Lor. Media juga dapat menjadikan suasana pembelajaran yang menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan kualitas prestasi belajar siswa, serta alokasi waktu pembelajaran lebih singkat.

2. Multimedia Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan sebuah usaha untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Penggunaan media dapat membantu memperlancar proses interaksi antara guru dengan siswa untuk membantu siswa belajar secara optimal. Penggunaan satu media saja dirasakan kurang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran sehingga diperlukan usaha untuk memadukan atau menggabungkan media-media yang digunakan dalam pembelajaran menjadi satu kesatuan. Kesatuan atau gabungan dari media-media yang digunakan dalam pembelajaran inilah yang disebut dengan multimedia.

Multimedia merupakan alat bantu komunikasi lebih dari satu media. Syarif (2009: 1) menyatakan bahwa multimedia dapat diartikan sebagai banyak media, yang komponennya antara lain teks, gambar, video, dan audio. Komunikasi melalui multimedia berarti berkomunikasi menggunakan lebih dari satu media.

Sanjaya (2012: 227) menyebutkan bahwa terdapat berbagai macam media yang dapat dipadukan diantaranya teks, suara, gambar atau foto, film (video), animasi, simulasi. Arsyad (2009: 171) berpendapat sama seperti Sanjaya bahwa multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau materi pembelajaran. Pengemasan materi pembelajaran melalui multimedia yang memadukan berbagai ragam media untuk dipelajari siswa agar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah kesatuan atau gabungan yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi sehingga dapat menampilkan informasi, pesan, atau materi pembelajaran secara efektif. Materi pembelajaran subtema Manusia dan Lingkungan dalam penelitian ini dikemas dengan memadukan dari berbagai ragam media untuk dipelajari siswa kelas V di SD Negeri 1 Karanglewas Lor agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Peran multimedia dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Multimedia yang merupakan penggabungan media-media yang berperan untuk saling melengkapi sehingga seluruh sistem yang ada di dalamnya menjadi berdaya guna dan tepat guna. Suatu kesatuan dari beberapa media akan menjadi lebih baik dari pada jumlah bagian-bagiannya saja.

Sanjaya (2012: 223-224) menyatakan bahwa pembelajaran melalui multimedia memiliki keuntungan, diantaranya:

- a. Melalui multimedia, dalam proses pembelajaran guru dapat memanfaatkan waktu belajar untuk memberikan materi pembelajaran dengan luas.
- b. Multimedia dapat merangsang siswa untuk belajar lebih lanjut di luar waktu belajar khususnya untuk memberikan wawasan yang lebih luas sesuai dengan topik terkait.
- c. Waktu yang terbatas, guru dapat membelajarkan siswa lebih optimal.
- d. Pelayanan terhadap setiap individu/ siswa akan lebih terkontrol.
- e. *Self evaluation* yang dilakukan siswa, bagi guru akan lebih mudah mengontrol keberhasilan proses pembelajaran.
- f. Umpan balik dapat diberikan dengan segera, dengan demikian kontrol terhadap pencapaian tujuan dapat dilakukan dengan cepat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keuntungan penggunaan multimedia yaitu dengan waktu terbatas guru dapat membelajarkan siswa lebih optimal dengan materi pembelajaran yang luas. Penggunaan multimedia dalam penelitian ini yang memadukan berbagai ragam media dalam bentuk media *Adobe Flash* diharapkan dapat merangsang perhatian, minat belajar, dan rasa ingin tahu siswa kelas V di SD Negeri 1 Karanglewas Lor lebih lanjut di luar waktu belajar di kelas sesuai topik terkait. Pembelajaran melalui multimedia yang menarik diharapkan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan alokasi waktu pembelajaran yang lebih singkat.

3. *Adobe Flash*

Flash menurut Prasetyo dan Prasojo (2016: 58) merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Adobe* adalah *vendor software* yang membeli *Flash* dari *vendor* sebelumnya yaitu *Macromedia Flash*. Perangkat lunak *Macromedia Flash* sehingga berganti nama menjadi *Adobe Flash*. Versi terbaru dari *Adobe Flash* saat ini adalah *Adobe Flash Professional CC 2015* dan *Adobe Flash Professional CS6*.

Versi *Adobe Flash* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Adobe Flash Professional CC 2015*. *Adobe Flash Professional CC 2015* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *Adobe Flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, pembuatan film, layanan *cloud* untuk memudahkan pengunggahan gambar, dan juga animasi pembelajaran (Prasetyo dan Prasojo, 2016: 58). Hal tersebut dapat menjelaskan bahwa *Adobe Flash Professional CC 2015* juga dapat digunakan untuk keperluan animasi pembelajaran.

Penggunaan *Adobe Flash Professional CC 2015* dalam penelitian ini untuk keperluan animasi pembelajaran/ media pembelajaran memiliki komponen yang dapat mendukung proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilengkapi dengan media berupa video dan animasi dalam bentuk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* subtema Manusia dan lingkungan diharapkan dapat merangsang perhatian dan rasa ingin tahu siswa kelas V di SD Negeri 1 Karanglewas Lor sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

4. Pembelajaran Tematik Integratif

a. Pengertian Pembelajaran Tematik integratif

Bentuk inovasi pendidikan yang dilakukan pemerintah salah satunya kurikulum. Kurikulum yang sudah mulai diterapkan di sekolah/ madrasah adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran dalam bentuk tema-tema (tematik). Model pembelajaran tematik menurut Rusman (2011: 254) adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Suryosubroto (2009: 133) mendefinisikan pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/ topik pembahasan. Pembelajaran tematik dalam hal ini merupakan suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran tematik merupakan salah satu bentuk inovasi pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tematik yang diterapkan di kelas V SD Negeri 1 Karanglewas Lor yaitu dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Pembelajaran tematik dalam hal ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan bermakna bagi siswa.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Inovasi pembelajaran dapat dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran yang dikembangkan di Sekolah Dasar yaitu penerapan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik diterapkan karena memiliki karakteristik pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa usia Sekolah Dasar.

Beberapa karakteristik pembelajaran tematik menurut (Rusman, 2011: 258-259) diantaranya:

- 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 pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa (*direct experiences*). Siswa dalam hal ini dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Pemisahan mata pelajaran dalam pembelajaran tematik menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada 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. Siswa dengan demikian dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan permasalahan 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 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.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan karakteristik pembelajaran tematik di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa usia Sekolah Dasar. Penerapan pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 1 Karanglewas Lor dilakukan dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menyajikan konsep dari beberapa mata pelajaran dalam bentuk tema yang menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Pembelajaran ini diharapkan dapat mengembangkan potensi sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

c. Keunggulan Pembelajaran Tematik Integratif

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Apabila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, pembelajaran tematik memiliki beberapa keunggulan. Drake (Prasetyo dan Prasajo, 2016: 56) menjelaskan bahwa: “*An integrated curriculum that would motivate students because it was relevant and followed the principles of constructivism*”. Proses pembelajaran dengan pembelajaran integrasi akan memotivasi siswa untuk belajar karena pembelajaran integrasi relevan dengan kebutuhan dan perkembangan siswa serta mengikuti prinsip-prinsip konstruktivisme sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui pengalaman dan lingkungan.

Pembelajaran tematik menurut Rusman (2011: 257-258) memiliki beberapa keunggulan, diantaranya:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa
- 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 mengembangkan keterampilan berpikir siswa
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya
- 6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki beberapa keunggulan dibandingkan pembelajaran konvensional. Penerapan pembelajaran tematik dalam penelitian ini diharapkan dapat mengarahkan siswa kelas V di SD Negeri 1 Karanglewas Lor secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tematik yang melibatkan siswa secara aktif dapat membantu perkembangan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial siswa. Keterampilan berpikir dan keterampilan sosial siswa dapat dikembangkan melalui pembelajaran bermakna dan menyenangkan yang terdapat dalam pembelajaran tematik.

d. Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran tematik integratif pada Kurikulum 2013. Azmussyani dan Wangid (Prasetyo dan Prasajo, 2016: 56) menyatakan bahwa pendekatan saintifik dapat meningkatkan keterampilan yang akan memberikan semangat bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik terdiri atas mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Dyer, dkk (Sani, 2015: 53) menyatakan bahwa pendekatan saintifik (*scientific approach*) memiliki komponen proses pembelajaran yang terdiri atas mengamati, menanya, mencoba/ mengumpulkan informasi, menalar/ asosiasi, membentuk jaringan (melakukan komunikasi). Proses ini merupakan upaya yang digunakan untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditentukan. Joyce & Weil (Prasetyo dan Prasajo, 2016: 56) menjelaskan bahwa: “*Scientific method can be taught and has positive effects on the acquisition of information, concepts, and attitudes*”. *Scientific approach* dapat diajarkan dan memiliki efek positif pada perolehan informasi, konsep, dan sikap. Pendekatan ilmiah dalam hal ini diyakini mampu mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan siswa dengan tujuan mengembangkan *good character*.

Nasution (Prahastiwi, Subani dan Hartono, 2014: 2) menyatakan bahwa pendekatan saintifik dipandang paling cocok dalam pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan siswa. Kondisi pembelajaran dalam penelitian ini khususnya pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Karanglewas Lor diharapkan tercipta pembelajaran yang mendorong siswa untuk mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi. Siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya mendengarkan dan menerima materi yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa aktif mencari tahu informasi tentang materi yang dipelajari. Pembelajaran tersebut merupakan karakteristik yang terdapat dalam pendekatan saintifik.

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik menurut Hariadi (Prahastiwi, Subani dan Hartono, 2014: 2) memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa
- 2) Melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip
- 3) Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi
- 4) Dapat mengembangkan karakter siswa

e. Materi Pembelajaran

Fokus materi pembelajaran dalam penelitian ini pada semester II tema Lingkungan Sahabat Kita subtema Manusia dan Lingkungan pembelajaran ke-1. Materi pada tema pembelajaran ini secara garis besar membahas tentang mengenal hak dan kewajiban manusia dan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Manusia tidak sekedar memanfaatkan sumber daya yang ada di lingkungan alam, tetapi juga harus menjaga dan melestarikan lingkungan alam sekitar untuk kebutuhan di masa mendatang. Materi tersebut disajikan melalui visualisasi dengan cara guru mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dan siswa diharapkan dapat memahami materi pembelajaran secara optimal.

5. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu merupakan salah satu sikap yang terdapat dalam diri individu. Keingintahuan menurut Samani dan Hariyanto (2012: 119) adalah keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam atau peristiwa sosial yang sedang terjadi. Suyadi (2013: 122) menyatakan bahwa nilai karakter yang tampak jelas dalam transformasi pencarian jawaban atas pertanyaan atau masalah yang akan dibahas. Aktivitas siswa sepanjang proses atau aktivitas mencari hingga menemukan jawaban merupakan internalisasi rasa ingin tahu yang memuncak.

Setiap individu/ siswa dibekali rasa ingin tahu terhadap sesuatu peristiwa yang ada di lingkungan sekitar secara mendalam untuk memperoleh pengetahuan. Listyarti (2012: 6) menyatakan bahwa rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar. Rasa ingin tahu ini mendorong manusia untuk memahami dan menjelaskan peristiwa-peristiwa yang ada di sekitar, serta berusaha memecahkan masalah yang dihadapi sehingga manusia dapat mengumpulkan pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan salah satu sikap yang terdapat dalam diri individu/ siswa. Sikap tersebut berupa keinginan untuk menyelidiki dan mencari tahu sesuatu yang dipelajari secara lebih mendalam serta berusaha memecahkan masalah yang dihadapi siswa. Siswa dengan demikian dapat memperoleh pengetahuan terhadap sesuatu yang dipelajari berupa peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar yang terjadi secara alamiah. Rasa ingin tahu dapat lahir karena keinginan dan dorongan dari dalam diri siswa untuk mencari fakta-fakta baru terhadap informasi yang diterima oleh siswa. Rasa ingin tahu dapat dikembangkan pada siswa dengan memberikan cara-cara untuk mencari tahu jawaban dan menghargai setiap pertanyaan maupun pendapat yang diajukan oleh siswa.

Tabel 2.1 Indikator Rasa Ingin Tahu

Rasa Ingin Tahu	Indikator	
Sikap dan tindakan yang berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar	Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran	Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran
	Bertanya kepada guru tentang gejala alam yang baru terjadi	Membaca atau mendiskusikan tentang gejala alam yang baru terjadi
	Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari radio atau televisi	Bertanya tentang peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar
	Bertanya kepada guru tentang beberapa peristiwa yang dibaca dari media cetak	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar bahasan materi di kelas

Kemendiknas, 2011 (Supinah dan Parmis, 2011: 26)

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu memiliki beberapa indikator. Indikator tersebut kemudian dijabarkan lagi untuk dibuat angket penelitian. Rincian indikator tersebut yaitu:

- a. Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran
- b. Mencari informasi baru dari berbagai sumber
- c. Berusaha mencari pemecahan masalah
- d. Aktif mempelajari atau mendiskusikan informasi terkait materi pelajaran

Rasa ingin tahu yang dilanjutkan dengan upaya mencari jawaban untuk setiap pertanyaan merupakan hakikat dari rasa butuh akan ilmu pengetahuan. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dalam penelitian ini diharapkan dapat memenuhi rasa ingin tahu siswa kelas V SD Negeri 1

Karanglewas Lor dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen dalam bentuk pertanyaan yang muncul dari animasi-animasi yang disajikan oleh guru. Siswa akan bertanya kepada guru atau orang lain yang dianggap mampu menjawab pertanyaan tersebut.

6. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Arifin (2011: 12) berpendapat bahwa kata prestasi dalam bahasa Indonesia berarti hasil usaha. Istilah prestasi belajar berbeda dengan hasil belajar. Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar berkenaan dengan aspek pembentukan watak siswa. Hamalik (2010: 159) menyatakan bahwa hasil belajar merujuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku.

Prestasi belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar dapat dijadikan sebagai indikator daya serap (kecerdasan) siswa. Siswa dalam proses pembelajaran menjadi fokus utama untuk diperhatikan karena siswa diharapkan dapat menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Prestasi belajar siswa setelah menerima dan menyerap materi pelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat dijadikan pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Prestasi belajar semakin terasa penting untuk dibahas karena memiliki beberapa fungsi. Arifin (2011: 12-13) menyatakan bahwa prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern artinya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Sedangkan indikator ekstern berarti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan siswa di masyarakat.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan daya serap (kecerdasan) siswa. Siswa menjadi fokus utama yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran, karena siswa yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli di atas, maka guru harus dapat mengetahui dan memahami prestasi belajar siswa karena fungsi prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan kualitas institusi pendidikan. Prestasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Karanglewas Lor pada proses pembelajaran juga bermanfaat sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Umpan balik dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menentukan pencapaian prestasi belajar siswa apakah perlu diagnosis, penempatan atau bimbingan belajar.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Ercan (2014) tentang “*The Effects of Multimedia Learning Material on Students’ Academic Achievement and Attitudes Towards Science Courses*” menyatakan bahwa:

web-based software with multimedia assisted educational animation implemented on the experimental group was found to positively affect not only student achievement, but also their attitudes towards science.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *software* berbasis web dengan multimedia berbantu animasi pembelajaran pada kelompok eksperimen terdapat pengaruh positif bukan hanya pada prestasi belajar IPA, tetapi juga berpengaruh pada sikap siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya perbedaan signifikan antara nilai prestasi *post-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan kelompok eksperimen yang mencetak nilai lebih tinggi setelah pemberian perlakuan (*treatment*) dibandingkan kelas kontrol.

Penelitian lain dilakukan oleh Sari dan Ahmad (2014) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa *Slow Learner*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sekitar 14,29% (persentase = $80,0-61,6/140 \times 100\%$) dari sebelum menggunakan media animasi dan sesudah menggunakan media animasi. Penggunaan media animasi dalam hal ini dapat memberikan pengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Pal, Sibananda dan Asis (2012) yang berjudul “*Influence of Interactive Multimedia Courseware: a Case Study among the Students of Physical Science of Class VIII*” menyatakan bahwa:

ANOVA test is provide significant difference between experimental and control group. So, it can be concluded that computer assisted multimedia courseware facilitates students learning in Physical Science better than the traditional chalk and talk method.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan uji ANOVA tentang pengaruh multimedia interaktif *courseware* berbasis *Adobe Flash* terdapat perbedaan yang signifikan dalam pencapaian skor/ prestasi pada Ilmu Fisika antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pembelajaran yang menggunakan multimedia *courseware* pada kelas eksperimen memfasilitasi siswa belajar Ilmu Fisika lebih baik daripada menulis materi dengan kapur di papan tulis dan metode ceramah.

Berdasarkan penelitian di atas dapat dilihat bahwa penggunaan multimedia interaktif salah satunya *Adobe Flash* efektif untuk diterapkan pada pembelajaran di kelas. Pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang akan diterapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap sikap dan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Karanglewas Lor. Pembelajaran yang dilengkapi dengan media berupa animasi juga dapat merangsang perhatian dan rasa ingin tahu siswa.

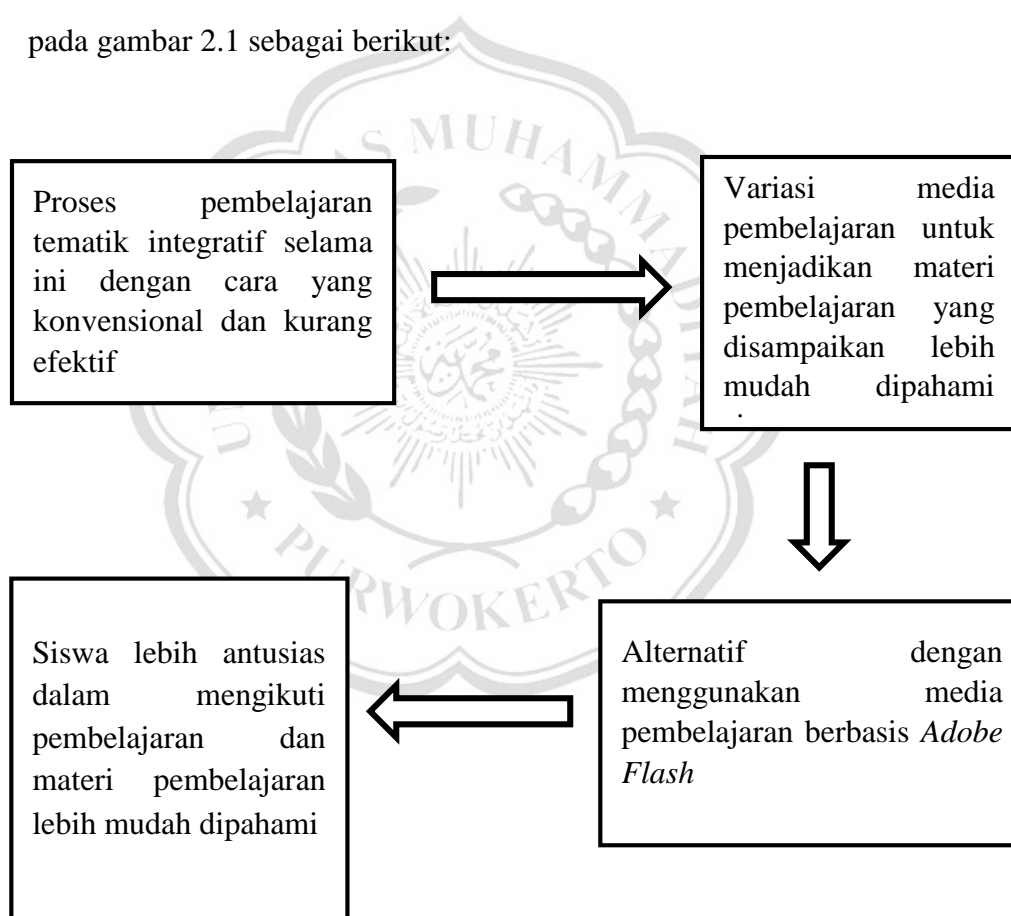
C. Kerangka Berpikir

Kualitas sumber daya manusia dapat dibangun melalui pendidikan. Pemerintah secara berkesinambungan melakukan perbaikan-perbaikan diberbagai aspek pendidikan, salah satunya kurikulum. Kurikulum yang sebelumnya menggunakan KTSP 2006 menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum yang dikembangkan saat ini menggunakan prinsip pembelajaran yang menekankan pada aspek pengetahuan yang dibangun secara aktif oleh siswa, menekankan partisipasi siswa, pembelajaran berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator. Prinsip pembelajaran dalam Kurikulum 2013 tersebut bertujuan agar nantinya siswa dapat mengikuti perubahan global terutama IPTEK.

Perubahan global terutama IPTEK yang semakin pesat mendorong upaya pembaruan untuk memanfaatkan hasil teknologi pada proses pembelajaran. Pemanfaatan hasil teknologi tersebut salah satunya dengan menjadikannya sebagai media pembelajaran. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang tersedia di sekolah sebagai media untuk mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Media yang digunakan sekurang-kurangnya dapat berupa alat yang murah dan efisien, meskipun sederhana tetapi dapat memenuhi upaya dalam mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Arsyad (2009: 29) menyatakan bahwa berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Salah satu media pembelajaran dari hasil teknologi komputer yaitu media berbasis *Adobe Flash*. Penggunaan media berbasis *Adobe Flash* dalam proses pembelajaran maka akan menciptakan kondisi pembelajaran yang interaktif, efektif dan menyenangkan. Alokasi waktu pembelajaran yang digunakan juga menjadi lebih efisien.

Alur kerangka berpikir dapat digambarkan secara praktis melalui bagan pada gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang telah diuraikan di atas dengan didukung kajian teori dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* subtema Manusia dan Lingkungan terhadap rasa ingin tahu siswa kelas V di SD Negeri 1 Karanglewas Lor.
2. Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* subtema Manusia dan Lingkungan terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Karanglewas Lor.

