

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar, oleh karena itu guru sebagai fasilitator perlu memahami bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Berikut ini beberapa definisi tentang media pembelajaran yang dijelaskan oleh beberapa ahli.

Menurut Djamarah (2013) bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, dengan demikian media adalah segala alat yang di gunakan oleh guru dalam proses belajar. Media dapat memudahkan seorang guru dalam mengajar, selain itu penggunaan media dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Menurut Arda, Saehana & Darsikin (2015) media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan menurut Mahnun (2012) bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah berkaitan dengan perantara yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Beberapa pendapat ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media adalah salah satu alternatif yang di gunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi di depan kelas. Dengan menggunakan media seorang guru diharapkan bisa lebih mudah dalam menyampaikan materi

pembelajaran kepada peserta didik untuk menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga menimbulkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Pemilihan media yang tepat dalam proses pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Pengewa (2016) merumuskan fungsi alat/media pembelajaran menjadi enam kategori, sebagai berikut:

- a. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsure yang di kembangkan guru.
- c. Media pengajaran dalam pembelajaran, penggunaan integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan (pemanfaatan media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- d. Penggunaan media dalam pengajaran bukan sekedar alat-alat hiburan dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- e. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam merangkap pengertian yang diberikan guru.
- f. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan akan mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan perkataan lain, menggunakan media, hasil belajar yang di capai peserta didik akan tahan lama diingat peserta didik, sehingga mempunyai nilai tinggi.

Menurut Hamdani (2011) media dapat di kelompokkan menjadi tiga jenis yaitu:

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihatannya. Jenis media inilah yang sering di gunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak didapatkan

diproyeksikan (*non projected visual*) dan media yang dapat di proyeksikan (*project visual*).

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

3) Media audio visual

Sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa di sebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada peserta didik semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para peserta didik untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi intruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis media sangatlah beragam, maka seorang guru harus terampil dalam memilih media. Pemilihan Media yang tepat dan benar dalam proses belajar akan membuat peserta didik termotivasi mengikuti pelajaran, tetapi jika media yang digunakan tidak menarik maka materi yang di ajarkan guru tidak akan diperhatikan oleh peserta didik.

Hamdani (2011) mengemukakan pertimbangan memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu menggunakan kata ACTION (*Acces, Cost, Tecnology, Interactivity, Organization, Novelty*).

Untuk lebih jelasnya mengenai hal di atas diuraikan sebagai berikut:

- a. *Access*, artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media. Apakah media yang di perlukan itu tersedia, mudah di

dapat dan di manfaatkan, akses juga menyangkut aspek kebijakan, apakah media tersebut diizinkan untuk digunakan.

- b. *Cost*, artinya pertimbangan biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan suatu media harus seimbang dengan manfaatnya.
- b. *Technology*, artinya ketersediaan teknologinya dan kemudahan dalam penggunaannya.
- c. *Interctivity*, artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.
- d. *Organization*, artinya dukungan organisasi atau lembaga dan cara pengorganisasiannya.
- e. *Novelty*, artinya aspek kebaruan dari media yang dipilih. Media yang lebih baru biasanya lebih menarik dan lebih baik.

2. Animasi

Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit, dengan diintergrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku. Perihal ini sejalan dengan pendapat Lestari, Rochadi, & Maulana (2017:), animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan dan ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak menarik. Prinsip dari animasi adalah bagi pergerakan mewujudkan ilusi dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi atau dapat disimpulkan animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak sehingga kelihatan hidup.

Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat. Sebagai media ilmu pengetahuan animasi memiliki kemampuan untuk dapat

memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja, sehingga dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

a. Kelebihan dan Kelemahan Media Animasi

Sebagai media pembelajaran, media animasi juga mempunyai kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan sebagai media pembelajaran. Berikut kelebihan dan kelemahan media animasi dalam proses pembelajaran.

Kelebihan Media Animasi menurut Artawan (2015) yakni:

- a) Media animasi mempermudah guru menyampaikan dan menerima materi, fikiran dan pesan serta dapat menghindarkan salah pengertian.
- b) Media animasi mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajarinya.
- c) Media animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran peserta didik yang lebih berkesan
- d) Media animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep ataupun demonstrasi.

b. Kekurangan Media Animasi

Media animasi merupakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran, karena dengan menggunakan media animasi peserta didik dapat mengetahui atau lebih mudah memahami tentang materi yang disampaikan oleh guru, hanya saja pendidik harus juga berfikir kreatif untuk menggunakan animasi sesuai dengan materi yang disampaikan, sehingga peserta didik dapat memahami isi materi yang terkandung dalam animasi yang ditampilkan oleh guru. Menurut Artawan (2015), kelemahan dari media animasi diantaranya:

- 1) Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran

- 2) Memerlukan software khusus untuk membukanya
- 3) Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami peserta didiknya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna peserta didik.
- 4) Menggunakan media animasi memang mempunyai beberapa kelemahan yang timbul, namun kelemahan itu tentunya dapat diatasi. Cara mengatasinya tentunya pendidik atau guru harus kreatif dan menguasai software yang dibutuhkan. Selain dari pendidik yang berperan yang harus dipehuhi adalah fasilitas yang mendukung.

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik sebagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Disamping itu, memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media tersebut, guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran.

Adapun karakteristik dari media animasi pembelajaran menurut Daryanto (2010) adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengkomodasi respon pengguna.
- c) Bersifat mandiri, dalam pengertian member kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Menurut Aryani & Hariyanto (2010) Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, media animasi pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya.
- b) Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.
- c) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, dan percobaan.

3. *Adobe Flash*

a. Sejarah Perkembangan *Flash*

Sejak diperkenalkan pertama kali oleh *Macromedia* pada tahun 1997, *Flash* telah memiliki standar interaktif dan animasi berkualitas tinggi pada web, mulai versi keduanya, *Flash* dilengkapi dengan fitur untuk mengekspor animasi ke dalam format video. Salah satu animasi *Flash* pertama yang tampil di televisi adalah animasi buatan *Honknown Internasional* yang berjudul *Fishbar*. animasi ini ditayangkan oleh stasiun televisi bertaraf internasional MTV dalam *MTV Cartoon Sushi* pada tahun 1988 menurut penjelasan dari Wahana (2009).

Menurut Darmawan (2012: 231-231) Ada banyak *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membangun sebuah pembelajaran multimedia, terutama sekali dengan memanfaatkan kualitas *software* serta dukungan spesifikasi komputer yang anda miliki di antara *software* yang sudah familiar di Indonesia, yang sering digunakan dalam membangun animasi adalah *macromedia Flash*. Dalam perkembangannya hingga kini *macromedia Flash* ini sudah dibeli lisensi produknya oleh kelompok perusahaan *Adobe* sehingga *Flash* yang sekarang telah terintegrasi dengan kelompok *software Adobe*, seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Premier*, *Adobe Dreamwaver*, *Adobe After Effect* dan sejenisnya.

Sedangkan menurut Sunyoto (2010) *Flash* adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat andal. Keandalan *Flash*, dibandingkan dengan program yang lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil. Untuk itu, animasi yang dihasilkan oleh program *Flash* banyak digunakan untuk membuat CD interaktif maupun media lain agar menjadi tampil lebih interaktif.

Flash menjadi metode populer untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, diintegrasikan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (*Rich Internet Application*). *Flash* tidak hanya digunakan untuk aplikasi web, juga dapat dikembangkan untuk membangun aplikasi desktop karena aplikasi *Flash* selain dikompilasi menjadi format.swf, *Flash* juga dapat dikompilasi menjadi format .exe.

Flash dapat digunakan untuk memanipulasi vektor dan citra raster, dan mendukung *bidirectional streaming*, audio dan video. *Flash* juga berisi bahasa skrip yang diberi nama "*Action Script*". Beberapa produk *software*, *system* dan *device* dapat membuat dan menampilkan isi *Flash*. *Flash* dijalankan dengan *Adobe Flash Player* yang dapat ditanam pada *browser*, telepon seluler atau *software* lain.

b. Komponen-komponen *Flash*

Sebelum membuat animasi dan media lainnya dengan menggunakan *Flash*, Darmawan (2012) menjelaskan pertama anda harus mengenal dahulu komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sebuah media interaktif tersebut. Anda harus mengenal semua komponen yang terdapat di aplikasi *Flash* ini agar pekerjaan dalam pembuatan media interaktif ini dapat berjalan dengan lancar. Di bawah ini merupakan windows atau tampilan dari aplikasi *Flash* yang digunakan dalam pekerjaan media interaktif.

Beberapa penjelasan menurut Darmawan (2012) tentang komponen penting dalam *Flash* adalah sebagai berikut:

a. *Time line*

Jika anda membayangkan *movie Flash* sebagai sebuah buku, *Time line* merupakan tabel interaktif dari isinya. Setiap adegan seperti sebuah *tab*, setiap *frame* seperti halaman, dan *layer* seperti tumpukan buku.

b. *Stage*

Stage atau biasa disebut area kerja adalah tempat untuk membuat gambar, membuat animasi dimana keuntungan menggunakan *Flash* adalah dapat mengontrol seberapa besar layar dan apa warnanya melalui kotak dialog *Movie Properties*.

c. *Toolbar*

Toolbar berisi kumpulan tool yang digunakan untuk membuat dan memilih isi di dalam *timeline* dan *stage*. *Toolbar* berbagi menjadi *tool* dan *modifier*, setiap *tool* memiliki ukuran *modifier* tertentu yang ditampilkan ketika kita memilih *tool* tersebut.

- 1) *Arrow tool* digunakan untuk memilih suatu objek atau memindahkannya.
- 2) *Sub Selection Tool* digunakan untuk mengubah suatu objek dengan *edit points*.
- 3) *Gradient Transform Tool* digunakan untuk memberi warna gradasi pada objek.
- 4) *Line Tool* digunakan untuk membuat garis lurus.
- 5) *Lasso Tool* digunakan untuk membuat garis secara manual
- 6) *Pen Tool* :digunakan untuk menggambar dan mengubah bentuk suatu objek dengan menggunakan *edit points* (lebih teliti dan akurat).
- 7) *Text Tool* digunakan untuk menuliskan kalimat atau kata-kata.
- 8) *Oval Tool* digunakan untuk membuat objek lingkaran.
- 9) *Rectangle Tool* digunakan untuk membuat objek kotak.
- 10) *Pencil Tool* digunakan untuk menggambar sebuah objek sesuai dengan yang anda sukai. Namun, setiap bentuk yang anda buat akan diformat oleh *Flash* menjadi bentuk sempurna.
- 11) *Brush Tool* digunakan untuk memberi warna pada objek bebas.

- 12) *Eyedrop Tool* digunakan untuk mengambil warna yang diseleksi oleh tool ini.
- 13) *Erase Tool* digunakan untuk menghapus objek yang tidak diperlukan.
- 14) *Hand Tool* digunakan untuk menggerakkan suatu tampilan objek pada stage tanpa mengubah posisi objek tersebut pada stage.
- 15) *Zoom Tool* digunakan untuk memperbesar objek.
- 16) *Color* digunakan untuk mewarnai bagian fiil objek.

d. *Color Window*

Color Window merupakan bagian dari *Flash* yang digunakan untuk mengatur warna pada objek yang akan dibuat. *Color Window* terdiri dari:

- 1) *Color Mixer*, digunakan untuk mengatur warna objek sesuai dengan keinginan anda. Ada 5 pilihan tipe warna, yaitu: None, Solid, Linier, Radial, Bitmap
- 2) *Color Swatches*, digunakan untuk memberi warnapada objek yang akan anda buat sesuai dengan warna pada window.

e. *Action Frame*

Action Frame merupakan window yang digunakan untuk menuliskan *Action Script* untuk *Flash*. Biasanya *Action Script* digunakan untuk mengendalikan objek yang anda buat sesuai dengan perintah terhadap animasi yang kita buat. Misalnya, kita buat tombol *play*, *stop*, dan sebuah lingkaran. Jika kita tekan tombol *play*, maka lingkaran bergerak dari kiri dan ke kanan. Jika kita klik *stop*, maka lingkaran akan berhenti. Semua itu bisa dilakukan dengan memberikan perintah pada tombol serta lingkarannya sehingga mengikuti apa yang kita inginkan.

Selain memberikan perintah pada animasi, kita juga bisa mengisikan *pemograman* dengan *action*. Misalnya, kita bisa membuat kalkulator yang dapat digunakan untuk menghitung atau bahkan membuat *game* sekalipun. Namun, pembuatan hal tersebut sangat kompleks dan membutuhkan banyak usaha.

Flash menggunakan bahasa *Action Script* untuk menambahkan interaktivitas ke dalam animasi. Bahasa *Action Script* ini mirip dengan *Jawa Script*. Pada dasarnya *Action Script* adalah suatu kumpulan perintah yang digunakan untuk mengaktifkan suatu *action* tertentu.

f. *Properties*

Properties merupakan bagian yang digunakan untuk mengatur *property* dari objek yang anda buat.

g. *Components*

Components digunakan untuk menambahkan objek-objek yang diperlukan untuk kebutuhan *web application* maupun media interaktif.

Bagian-bagian di atas merupakan bagian-bagian utama yang sering digunakan dalam pembuatan media interaktif dengan *default layout*. Pada dasarnya *Flash* mempunyai banyak *window layout* dalam pembuatan sebuah animasi, diantaranya yaitu: *Default Layout*, *Designer* [1024x768], *designer* [1280x1024], *Designer* [1600x1200], *Developer* [1024x768], *Developer* [1280x1024], *Developer* [1600x1200]. Untuk mengubah *window layout* anda dapat membukanya melalui menu *window* lalu pilih *Panel sets*.

c. Fungsi *Flash*

Adobe Flash sangat berguna dalam mendukung kesuksesan sebuah presentasi dan proses belajar mengajar (PBM). Dalam *Flash* kita dapat memasukkan elemen-elemen seperti gambar atau movie, animasi, presentasi, game dapat digunakan sebagai *tool* untuk mendesain *web* dan berbagai aplikasi spesifikasi multimedia lainnya.

Berikut adalah kelebihan dan kekurangan *Adobe Flash* menurut penjelasan dari Taharudin (2012), yaitu:

1) Kelebihan

- a) Merupakan program yang bisa digunakan untuk membuat animasi, game dan perangkat ajar.
- b) Dilengkapi *Action Script* (perintah Tindakan) sehingga membuat presentasi atau perangkat ajar menjadi lebih variatif dan tentunya lebih menarik dibanding dengan presentasi biasa.

Selain memiliki kelebihan juga terdapat keunggulan yaitu:

- a) Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami *Flash* dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi tentang bidang tersebut.
- b) Pengguna program *Flash* dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur yang dikehendakinya.
- c) Dapat menghasilkan *file* dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan *Flash* menggunakan animasi berbasis vektor dan juga ukuran *file Flash* yang kecil dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu *loading* yang lama untuk membukanya.
- d) Menghasilkan *file* bertipe (ekstensi), FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe swf, html, gif, png, exe, mov. Hal ini memungkinkan penggunaanya untuk berbagi keperluan yang kita inginkan.

Gunakan beberapa keunggulan ini dikutip ke latar belakang bahwa guru pasti mampu melakukannya.

2) Kekurangan

- a) Waktu belajarnya lama apalagi yang belum pernah menggunakan *software* desain grafis sebelumnya.
- b) Grafisnya kurang lengkap.
- c) Lambat *login*.
- d) Kurang simpel.
- e) Menunya tidak *user friendly*.
- f) Perlu banyak referensi tutorial.
- g) Kurang dalam 3D, pembuatan animasi 3D cukup sulit.
- h) Bahasa pemogramannya agak susah.
- i) Belum ada template di dalamnya.
- j) Ukuran *file* besar.

4. Pembelajaran Tematik

a. Konsep Pembelajaran Tematik

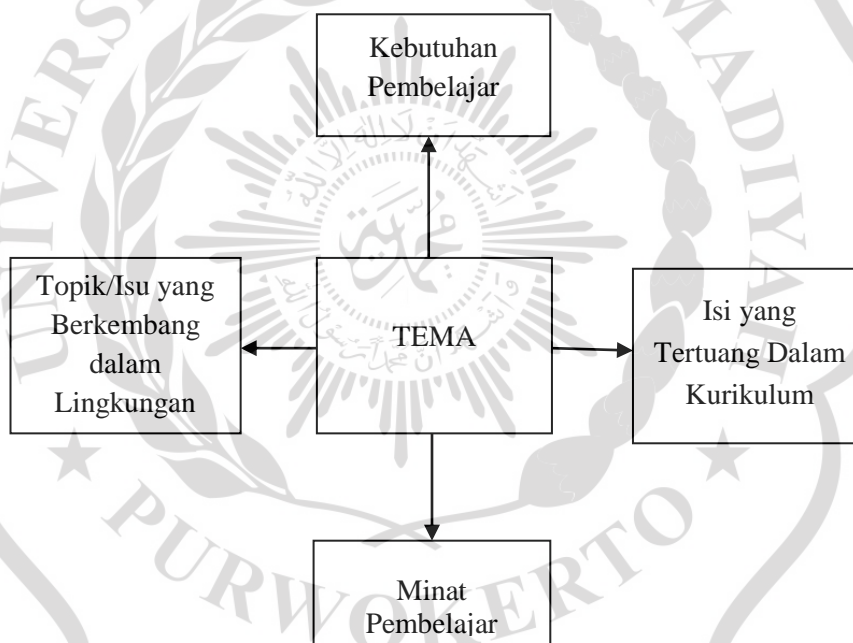
Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah tema. Rusman (2013) menerangkan pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Pembelajaran tematik termasuk dalam pembelajaran pada kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013, khususnya yang berkaitan dengan SD, pendekatan dan landasan yang digunakan sebagai pijakan pengembangan kurikulum tersebut secara eksplisit menganut pendekatan terintegrasi melalui pendekatan tematik. Dalam pendekatan tematik mata pelajaran yang diberikan oleh guru, diintegrasikan dalam satu tema.

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok bahasan/pembicaraan, menurut Widyaningrum (2012) dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya: (1) Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu; (2) Peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar matapelajaran dalam tema yang sama; (3) pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan; (4) kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik; (5) Peserta didik mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas; (6) Peserta didik mampu lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari matapelajaran lain; (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.

Pengembangan tema, Moss dalam Sundayana (2014) menyebutkan tema dikembangkan dengan dua cara, yakni intradisiplin dan interdisiplin. Cara pertama tema dipilih guna mengintegrasikan empat kemahiran berbahasa, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Cara kedua, tema dipilih berdasarkan isi yang tertuang dalam keseluruhan kurikulum sekolah. Baik cara pertama maupun kedua dalam pemilihannya harus didasarkan pada minat, pengetahuan awal, dan keterkaitan dengan lingkungan peserta didik. Pembelajaran yang disarankan dalam Kurikulum 2013 untuk SD adalah penerapan pendekatan interintegratif. Secara skematis, tema dapat dikembangkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Pola Pengembangan Tema menurut Sundayana (2014).

Pembelajaran, kurikulum ini berpusat pada peserta didik (*student center- active learning*) dengan pembelajaran yang kontekstual, khususnya terkait dengan pengembangan tema. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik tersebut dipandu oleh pendidik dengan menerapkan pembelajaran berbasis penelitian (*inquiri- based learning*) sebagaimana tampak dalam buku pegangan guru.

b. Landasan Pembelajaran Tematik

Rusman (2013) menjelaskan bahwa terdapat 3 landasan pembelajaran tematik yang dijabarkan sebagai berikut:

1) Landasan filosofis

Pembelajaran tematik dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu aliran progresivisme, aliran konstruktivisme dan aliran humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman peserta didik. Dalam proses belajar, peserta didik dihadapkan pada permasalahan yang menuntut pemecahan. Untuk memecahkan permasalahan tersebut, peserta didik harus memilih dan menyusun ulang pengetahuan dan pengalaman belajar yang telah dimilikinya. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung peserta didik (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Dalam hal ini, isi atau materi pembelajaran perlu dihubungkan dengan pengalaman peserta didik secara langsung. Aliran humanisme melihat peserta didik dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.

2) Landasan psikologis

Landasan psikologi terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada peserta didik agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada peserta didik dan bagaimana pula peserta didik harus mempelajarinya melalui pembelajaran tematik diharapkan adanya perubahan perilaku peserta didik menuju kedewasaan, baik fisik, mental/intelektual, moral maupun sosial.

3) Landasan Yuridis

Pembelajaran tematik berkaitan dengan kebijakan atau peraturan yang tertulis pada UU No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadi dan tingkat kecerdasan sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b).

Landasan digunakan sebagai dasar atau pegangan dalam penyelenggaraan pendidikan agar pelaksanaan pembelajaran tepat sasaran. Dari penjelasan tersebut, terdapat tiga landasan pembelajaran tematik yakni landasan filosofi, landasan psikologi dan landasan yuridis. Tiga landasan tersebut dijadikan sebagai dasar dalam penyelenggaraan pembelajaran tematik.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik mempunyai beberapa karakteristik. Rusman (2013) menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik diantaranya sebagai berikut: (a) *Berpusat pada peserta didik*, pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan pada peserta didik untuk melakukan belajar. (b) *Memberikan pengalaman langsung*, pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman belajar langsung pada peserta didik (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak. (c) *Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas*, dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada

pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik. (d) *Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran*, dengan demikian peserta didik dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. (e) *Bersifat fleksibel*, yakni dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada. (f) *Menggunakan prinsip belajar sambil bermain* sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Depdikbud dalam Trianto (2010) menjelaskan pembelajaran terpadu sebagai suatu proses mempunyai beberapa karakteristik atau ciri – ciri, yaitu: holistik, bermakna, otentik, dan aktif.

- 1) Holistik, suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari beberapa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak. Pembelajaran terpadu memungkinkan peserta didik untuk memahami sesuatu fenomena dari segala sisi. Pada gilirannya, hal ini akan membuat peserta didik lebih arif dan bijak di dalam menyikapi atau menghadapi kejadian yang ada di depan.
- 2) Bermakna, pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek seperti yang dijelaskan diatas, memungkinkan terbentuknya semacam antar konsep-konsep yang berhubungan yang disebut skemata. Hal ini akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari. Selanjutnya, hal ini akan mengakibatkan pembelajaran yang fungsional. Peserta didik mampu menerapkan perolehan belajarnya untuk memecahkan masalah-masalah yang muncul dalam kehidupannya.
- 3) Otentik, pembelajaran terpadu memungkinkan peserta didik memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung. Mereka memahami dari hasil belajarnya sendiri, bukan sekedar pemberitahuan dari guru. Informasi

yang diperoleh sifatnya menjadi lebih otentik. Misalnya, materi sifat cahaya diperoleh peserta didik melalui eksperimen. Guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik bertindak sebagai aktor pencari informasi dan pemberitahuan.

- 4) Aktif, pembelajaran terpadu menekankan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat, dan kemampuan peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk terus menerus belajar. Dengan demikian, pembelajaran terpadu bukan hanya sekedar merancang aktivitas-aktivitas dari masing-masing mata pelajaran yang saling terkait. Pembelajaran terpadu bisa saja dikembangkan dari suatu tema yang disepakati bersama dengan melirik aspek-aspek kurikulum yang bisa dipelajari secara bersama melalui pengembangan tema tersebut.

d. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Adapun kelebihan dari pembelajaran tematik yang dijelaskan oleh Rusman (2013) adalah sebagai berikut:

- 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 peserta didik.
- 3) Kegiatan belajar akan lebih bermaknadan berkesan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lebih lama.
- 4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik.
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya, dan
- 6) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelebihan pendekatan pembelajaran tematik dibandingkan

pembelajaran terpisah adalah terletak pada kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran, yaitu memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang bermakna dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, menumbuhkan keterampilan berpikir dan sosial dalam diri peserta didik, menyajikan konsep pembelajaran yang nyata dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Selain itu juga dapat membangun kerja sama yang baik antar guru dan peserta didik dalam merumuskan kegiatan pembelajaran, sehingga akan lebih bermakna dan meninggalkan kesan yang lebih mendalam dalam diri peserta didik.

5. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh atau bisa disebut dengan *e-learning* menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran daring ini pembelajaran yang mampu mempertemukan guru dan peserta didik untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet teknologi. Menurut Gikas & Grant (2013) pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat mobile seperti smarphone atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja. Di masa pandemi ini sangat dibutuhkan adanya bantuan internet dengan perangkat mobile sebagai alternatif untuk mempertemukan guru dengan peserta didik dalam pembelajaran online.

Adapun menurut Elyas, (2018) karakteristik pembelajaran daring atau bisa disebut juga *e-learning* yang dapat dijadikan media pembelajaran di di sekolah antara lain :

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, guru dengan peserta didik, peserta didik dengan sesama peserta didik atau guru dengan sesama guru

dapat berkomunikasi dengan relatif mudah tanpa dibatasi oleh hal-hal yang bersifat protokoler.

- b. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan computer networks).
- c. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan dikomputer sehingga dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa kapan saja dan dimana saja bila yang bersangkutan memerlukan.
- d. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Menurut Mustofa, Chodzirin & Sayekti, (2019) Implementasi pembelajaran daring dapat memberikan manfaat antara lain :

- 1) Adanya kenaikan grafik kualitas sekolah dan kualitas lulusan,
- 2) Terbentuknya komunitas sharing ilmu tidak terbatas dalam satu lokasi,
- 3) peningkatan komunikasi yang intens antara dosen dan mahasiswa,
- 4) Tidak terbatasnya sumber-sumber belajar,
- 5) meningkatnya kualitas dosen dikarenakan mudah dosen dalam mendapatkan informasi.

Kelebihan dan Kekurangan pembelajaran daring e-learning:

Kelebihan *E-learning* memiliki potensi yang cukup besar untuk mendukung keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Berikut ini manfaat *e-learning* menurut Sari (2015) yakni:

- a. Mengatasi persoalan jarak dan waktu *E-learning* membantu pembuatan koneksi yang memungkinkan peserta didik masuk dan menjelajahi lingkungan belajar yang baru, mengatasi hambatan jarak jauh dan waktu. Hal ini memungkinkan pembelajaran bisa diakses dengan jangkauan yang lebih luas atau bisa diakses dimana saja dan tanpa terkendala waktu atau bisa diakses kapan saja.
- b. Mendorong sikap belajar aktif *E-learning* memfasilitasi pembelajaran bersama dengan memungkinkan peserta didik untuk bergabung atau menciptakan komunitas belajar yang memperpanjang kegiatan belajar

secara lebih baik di luar kelas baik secara individu maupun kelompok. Situasi ini dapat membuat pembelajaran lebih konstruktif, kolaboratif, serta terjadi dialog baik antar guru dengan peserta didik maupun antar peserta didik satu sama lain.

- c. Membangun suasana belajar baru: Dengan belajar secara online, peserta didik menemukan lingkungan yang menunjang pembelajaran dengan menawarkan suasana baru sehingga peserta didik lebih antusias dalam belajar.
- d. Meningkatkan kesempatan belajar lebih E-learning meningkatkan kesempatan untuk belajar bagi peserta didik dengan menawarkan pengalaman virtual dan alat-alat yang menghemat waktu mereka, sehingga memungkinkan mereka belajar lebih lanjut.
- e. Mengontrol proses belajar Baik guru maupun peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai bagaimana bahan ajar dipelajari. E-learning juga menawarkan kemudahan guru untuk mengecek apakah peserta didik mempelajari materi yang diunggah, mengerjakan soal-soal latihan dan tugasnya secara online.
- f. Memudahkan pemutakhiran bahan ajar bagi guru E-learning memberikan kemudahan bagi guru untuk memperbaharui, menyempurnakan bahan ajar yang diunggah dengan e-learning. Guru juga dapat memilih bahan ajar yang lebih aktual dan kontekstual.
- g. Mendorong tumbuhnya sikap kerja sama Hubungan komunikasi dan interaksi secara online antar guru, guru dengan peserta didik dan antar peserta didik mendorong tumbuhnya sikap kerja sama dalam memecahkan masalah pembelajaran.
- h. Mengakomodasi berbagai gaya belajar E-learning dapat menghadirkan pembelajaran dengan berbagai modalitas belajar (multisensory) baik audio, visual maupun kinestetik, sehingga dapat memfasilitasi peserta didik yang memiliki gaya belajar berbeda-beda.

Pembelajaran *e-learning* selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan, berikut kekurangan pembelajaran e-learning menurut pendapat Munir (2009) antara lain:

- a. Penggunaan *e-learning* sebagai pembelajaran jarak jauh, membuat peserta didik dan pengajar/guru terpisah secara fisik, demikian juga antara peserta didik satu dengan lainnya. Keterpisahan secara fisik ini bisa mengurangi atau bahkan meniadakan interaksi secara langsung antara pengajar dan peserta didik. Kondisi itu bisa mengakibatkan pengajar dan peserta didik kurang dekat sehingga bisa mengganggu keberhasilan proses pembelajaran. Kurangnya interaksi ini juga dikhawatirkan bisa menghambat pembentukan sikap, nilai (*value*), moral, atau sosial dalam proses pembelajaran sehingga tidak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Teknologi merupakan bagian penting dari pendidikan, namun jika lebih terfokus pada aspek teknologinya dan bukan pada aspek pendidikannya maka ada kecenderungan lebih memperhatikan aspek teknis atau aspek bisnis/komersial dan mengabaikan aspek pendidikan untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap, sosial atau keterampilan peserta didik.
- c. Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dan pendidikan yang lebih menekankan aspek pengetahuan atau psikomotor dan kurang memperhatikan aspek afektif.
- d. Pengajar dituntut mengetahui dan menguasai strategi, metode atau teknik pembelajaran berbasis TIK. Jika tidak mampu menguasai, maka proses transfer ilmu pengetahuan atau informasi jadi terhambat dan bahkan bisa menggagalkan proses pembelajaran.
- e. Proses pembelajaran melalui *e-learning* menggunakan layanan internet yang menuntut peserta didik untuk belajar mandiri tanpa menggantungkan diri pada pengajar. Jika peserta didik tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka ia akan sulit mencapai tujuan pembelajaran.

- f. Kelemahan secara teknis yaitu tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas internet karena tidak tersedia atau kurangnya komputer yang terhubung dengan internet. Belum semua lembaga pendidikan bisa menyediakan fasilitas listrik dan infrastruktur yang mendukung pembelajaran dengan e-learning. Jika peserta didik berusaha menyediakan sendiri fasilitas itu atau menyewa di warnet bisa terkendala masalah biaya.
- g. Jika tidak menggunakan perangkat lunak sumber terbuka, bisa mendapatkan masalah keterbatasan ketersediaan perangkat lunak yang biayanya relatif mahal.
- h. Kurangnya keterampilan mengoperasikan komputer dan internet secara lebih optimal

6. Motivasi

a. Pengertian Motivasi Belajar

Setiap individu memiliki kondisi internal yang ikut berperan dalam setiap aktivitasnya seperti halnya proses belajar. Salah satu kondisi internal tersebut adalah Motivasi Belajar. Menurut Sardiman (2012) mengemukakan bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi belajar dapat memberikan kekuatan pada seseorang untuk melaksanakan kegiatan belajar. Adanya Motivasi belajar, maka seseorang akan dapat melaksanakan berbagai macam aktivitas terutama kegiatan belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Khodijah (2014) menjelaskan definisi Motivasi belajar sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain motivasi

adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedang motivasi belajar adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk belajar.

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai energi dan arahan terhadap perilaku yang meliputi kebutuhan, minat, sikap, nilai, aspirasi dan perangsang. Kebutuhan dan dorongan untuk memuaskan kebutuhan dapat menjadi sumber utama motivasi belajar. Kebutuhan akan ilmu, pemahaman materi dan dorongan dalam diri untuk mencapai tujuan berprestasi merupakan bekal utama peserta didik untuk memiliki motivasi belajar yang kuat. Pengertian motivasi belajar yang tidak jauh berbeda disampaikan oleh Uno (2013) bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik-peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Dorongan internal dan eksternal pada peserta didik timbul karena faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik dapat berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, sedangkan faktor ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.

Berdasarkan beberapa pengertian motivasi belajar, pada intinya motivasi belajar merupakan suatu dorongan di dalam dan luar diri peserta didik yang dapat menjamin keberlangsungan aktivitas belajar sehingga terjadi perubahan dalam dirinya baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, dan tingkah lakunya, serta tercapainya tujuan yang dikehendaki dalam hal ini adalah prestasi belajar peserta didik.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Uno (2013) motivasi belajar dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi belajar antara lain:

- 1) Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar.
- 2) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai.
- 3) Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar.
- 4) Menentukan ketekunan belajar.

Motivasi belajar menjadikan peserta didik lebih memahami tujuan dari pembelajaran. Hal yang mendukung dan menghambat serta mengatasi hambatan tersebut. Ketekunan belajar peserta didik ditentukan oleh motivasi belajar, dapat dikatakan demikian karena motivasi belajar memberikan dorongan dan energi lebih pada peserta didik untuk menjaga keberlangsungan proses belajar sehingga mencapai tujuan yang ditentukan.

Menurut Sardiman (2012) ada tiga fungsi motivasi belajar yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Motivasi belajar dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi belajar yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi belajar, maka seseorang akan melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi belajar seorang peserta didik akan menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Pendapat lain tentang fungsi dari motivasi belajar juga disampaikan oleh Hamalik (2011) yaitu:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
- 2) Sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.

- 3) Sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai fungsi motivasi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi belajar bagi seorang peserta didik adalah mampu mendorong timbulnya perilaku sehingga menentukan ketekunan peserta didik dalam belajar, mengarahkan perbuatan peserta didik untuk lebih fokus pada tujuan belajar, dan sebagai penggerak untuk menambah semangat dan gairah dalam belajar.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi Motivasi belajar pada diri peserta didik. Menurut Hamalik (2011) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ialah umur, kondisi fisik dan kekuatan intelegensi yang juga harus dipertimbangkan dalam hal ini. Seseorang yang masuk dalam usia sekolah, sehat jasmani dan memiliki kecerdasan akan lebih memiliki motivasi yang tinggi dikarenakan kemampuannya memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar, sedangkan kondisi seseorang yang telah lanjut usia atau sedang sakit tentu dapat berakibat pada rendahnya motivasi yang dimilikinya untuk belajar.

Menurut Siregar (2014) terdapat enam unsur atau faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Cita-cita/ aspirasi pembelajar.
- 2) Kemampuan pembelajar.
- 3) Kondisi pembelajar.
- 4) Kondisi lingkungan pembelajar.
- 5) Unsur-unsur dinamis belajar/ pembelajaran.
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan pembelajar.

Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Dimiyati (2009) tentang unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- 1) Cita-cita atau Aspirasi peserta didik Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar, sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.
- 2) Kemampuan Peserta didik Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Kemampuan akan memperkuat motivasi peserta didik untuk melaksanakan tugas-tugas.
- 3) Kondisi Peserta didik Kondisi peserta didik meliputi jasmani dan rohani peserta didik berpengaruh terhadap motivasi belajar.
- 4) Kondisi Lingkungan Peserta didik dengan lingkungan yang aman, tenang, tertib dan indah maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.
- 5) Unsur-unsur dinamis dalam Belajar dan Pembelajaran Peserta didik memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup.
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan peserta didik Intensitas pergaulan guru dengan peserta didik mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan jiwa peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai faktor-faktor motivasi belajar yang telah dipaparkan tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan tentang kegunaan belajar dan kebutuhan untuk belajar, cita-cita/aspirasi pembelajar, kondisi fisik, kemampuan intelegansi, guru dan pelaksanaan serta kondisi lingkungan.

d. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Uno (2008) indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif semacam ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari

dalam diri manusia yang bersangkutan. Motif berprestasi adalah motif yang dapat dipelajari, sehingga motif itu dapat diperbaiki dan dikembangkan melalui proses belajar. Seseorang yang mempunyai motif berprestasi tinggi cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaannya. Penyelesaian tugas semacam ini bukanlah karena dorongan dari luar diri, melainkan upaya pribadi.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu.

Seorang peserta didik mungkin tampak bekerja dengan tekun karena kalau tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik maka dia akan mendapat malu dari gurunya, atau di olokolok temannya, atau bahkan dihukum oleh orang tua. Dari keterangan diatas tampak bahwa keberhasilan peserta didik tersebut disebabkan oleh dorongan atau rangsangan dari luar dirinya.

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka contohnya orang yang menginginkan kenaikan pangkat akan menunjukkan kinerja yang baik kalau mereka menganggap kinerja yang tinggi diakui dan dihargai dengan kenaikan pangkat.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar peserta didik yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kepada hasil belajar yang lebih baik. Pernyataan seperti „bagus““, „hebat““ dan lainlain disamping akan menyenangkan

peserta didik, pernyataan verbal seperti itu juga mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi yang langsung antara peserta didik dan guru, dan penyampaian yang konkret, sehingga merupakan suatu persetujuan pengakuan sosial, apalagi kalau penghargaan verbal itu diberikan didepan orang banyak.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi peserta didik. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai. Seperti kegiatan belajar seperti diskusi, brainstorming, pengabdian masyarakat dan sebagainya.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan perkataan lain melalui pengaruh lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar anak didik, dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terkait dengan pengembangan media telah dilakukan oleh banyak peneliti, diantaranya:

- a. Penelitian oleh Maulidita & Sukartiningsih, (2018) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD. Jenis Penelitian adalah penelitian dan pengembangan (*Research And Development*), yang dilaksanakan di SDN Medang, Glagah, Lamongan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash

sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi karena dapat menstimulus siswa untuk menulis dengan adanya sajian animasi perkembangbiakan hewan, materi dan contoh soal.

- b. Penelitian oleh Herlinda, Hardigaluh, dan Ariyati, (2018) tentang Pengaruh media animasi Berbasis Adobe Flash terhadap hasil belajar pada materi *plantae*. Jenis Penelitian adalah *Quasi Experimental Design* dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*, yang dilaksanakan di kelas X SMA Mujahidin Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi yang terdapat di *Adobe Flash* memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam pembelajaran Biologi menjadi lebih menyenangkan.
- c. Penelitian oleh Wardani & Setyadi (2020) dengan judul pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Macromedia Flash materi luas dan keliling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan penelitian ini menggunakan *Flash* sebagai alat pembelajaran untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan materi mencari luas dan keliling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan simulasi yang berupa pembelajaran menggunakan komputer dengan program *Flash* yang mendukung pembelajaran peserta didik lebih aktif dan memberikan pengalaman yang dapat diingat lebih mudah.
- d. Penelitian oleh Nugraha. (2017) dengan judul “pengembangan media interaktif berbasis *Adobe Flash CS4 professional* pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas 2 SD. Pengembangan penelitian ini menggunakan *Flash* sebagai aplikasi untuk mengembangkan media pada pembelajaran tematik. Hasil dari pengembangan media, bahwa media interaktif berbasis *Adobe Flash CS4 professio* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi selain tampilannya menarik siswa media ini juga bisa digunakan oleh siswa sendiri.

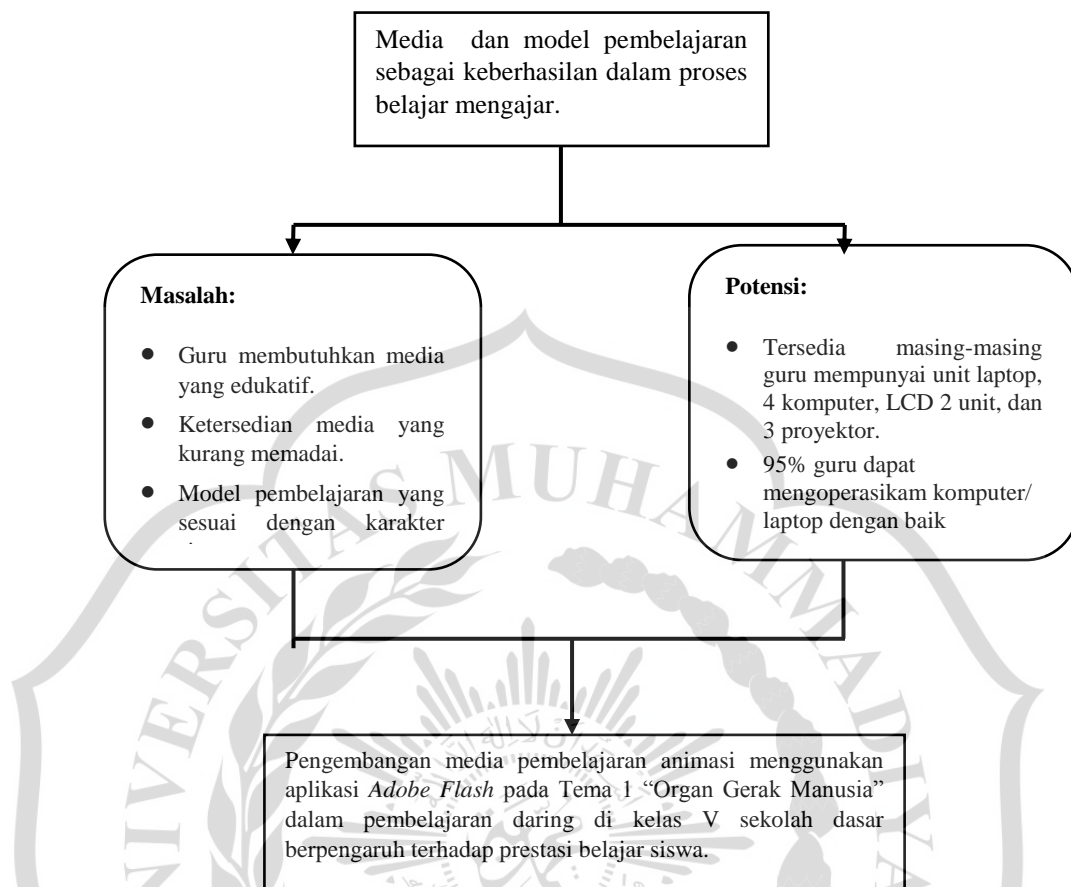
Keempat hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa *Flash* merupakan alat bantu media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran, peserta didik mendapatkan pengalaman yang baru dalam proses belajar.

Penelitian-penelitian tersebut yang relevan berhasil dibuat dan dikembangkan, dengan mengembangkan penelitian dengan menggunakan media melalui metode penelitian dan pengembangan, yaitu mengembangkan *Flash* namun dengan materi yang berbeda. Oleh sebab itulah dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran tema 1 “Organ Gerak Manusia” dalam pembelajaran daring menggunakan animasi *Adobe Flash* untuk menghasilkan suatu produk yang berguna dan dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, terutama pada motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

C. Kerangka Pikir

Kondisi awal dalam menggunakan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas SD Al Irsyad Al Islamiyyah 02 Purwokerto khususnya kelas 5 berdasarkan hasil wawancara kurang berkreasi dalam merancang atau membuat media pembelajaran. Sedangkan di era digital membuat guru harusnya semakin kreatif dalam membuat media berbasis teknologi yang semakin modern.

Berdasarkan kondisi faktual tersebut, maka upaya yang seharusnya dilakukan yaitu mengembangkan media berbasis IT (*Internet Tecnology*) yang modern dan mudah untuk dibawa kemana-mana. Pengembangan media ini salah satunya adalah animasi *Adobe Flash* yang berorientasi pembelajaran daring materi Tema 1 “Organ Gerak Manusia”. Melalui pengembangan media ini diharapkan dapat mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar. Bila digambarkan dalam bentuk kerangka maka bisa dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

Pembelajaran yang terdapat di sekolah dasar mempunyai unsur-unsur yang saling berkaitan satu sama lain dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Unsur tersebut antara lain kurikulum, guru, peserta didik, metode, media dan lingkungan. Salah satunya adalah media, media digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SD Al Irsyad Al Islamiyyah 02 Purwokerto, media yang digunakan oleh guru khususnya media pembelajaran tematik masih kurang berkreasi. Potensi yang dimiliki sekolah sudah memadai hal ini mendukung dilakukannya pengembangan media menggunakan komputer. Potensi tersebut diantaranya 95 % guru dapat mengoperasikan komputer atau laptop dengan baik, terdapat lebih dari 2 unit komputer, unit laptop dan LCD proyektor yang tersedia di sekolah.

Guru mengharapkan adanya inovasi dalam pembuatan media untuk melengkapi media yang sudah ada dan guru mengharapkan dengan adanya penggunaan media ini dapat menjelaskan materi dengan mudah sehingga peserta didik lebih paham yang dapat menumbuhkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan kondisi tersebut maka akan dilakukan penelitian pengembangan media yang menghasilkan produk berupa media *Adobe Flash* yang masih kurang penggunaannya oleh guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media berupa *Adobe Flash* yang akan dirancang berupa gabungan antara gambar dan video, dan untuk evaluasi pembelajaran menggunakan secara *online* yang sederhana untuk menambah motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian relevan dan kerangka berpikir di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ada respon positif guru terhadap media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash* (pada tema 1 organ gerak manusia) dalam pembelajaran daring di kelas 5 sekolah dasar.
2. Ada respon positif peserta didik terhadap media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash* (pada tema 1 organ gerak manusia) dalam pembelajaran daring di kelas 5 sekolah dasar.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash* (pada tema 1 organ gerak manusia) dalam pembelajaran daring terhadap prestasi belajar di kelas 5 sekolah dasar.
4. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash* (pada tema 1 organ gerak manusia) dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar di kelas 5 sekolah dasar.