

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *Medium* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Adapun media secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar.¹

Media bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (perantara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*), benda-benda, dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar.²

Media adalah semua bentuk perantara (perangkat) untuk menunjang tercapainya kompetensi dasar yang dibelajarkan yang dapat memberikan rangsangan kepada alat indera, di gunakan untuk menyebarkan ide atau informasi untuk disampaikan kepada penerima

¹ Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2012), hal. 127

² Sharon E. Smaldino, James D. Russel dan Deborah L. Lowther, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 7

sehingga pesan-pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas, mudah dimengerti dan konkret.³ Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁴

Menurut *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.⁵

Dari berbagai pengertian media dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah perantara agar peserta didik mampu memahami materi yang di ajarkan guru.

Pembelajaran adalah kegiatan pendidik secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.⁶ Sedangkan menurut Aqib Pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.⁷

³ Mansur Muslich, *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 114-115

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004), hal. 3

⁵ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), Hal. 10.

⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), Hal. 297.

⁷ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*,(Bandung: Yrama Widya, 2013), hal. 66

Sedangkan menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajar apabila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru biasa. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*), benda-benda, dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar⁸

Maka dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang merangsang peserta didik agar termotivasi dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

2. Hal-Hal Yang Perlu Diperhatikan dalam Pemilihan Media

Dibawah ini beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang tepat yaitu:⁹

- a. Jenis kemampuan yang akan dicapai, sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri, setiap jenis media mempunyai nilai kegunaan sendiri-sendiri.
- c. Kemampuan guru menggunakan jenis media, kesederhanaan pembuatan dan penggunaan media.

⁸ Sharon E. Smaldino, James D. Russel dan Deborah L. Lowther, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal 7

⁹ R. Ibrahim, Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 120

- d. Keluwesan atau fleksibel dalam penggunaannya.
- e. Kesesuaian dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada.
- f. Ketersediaannya dan biaya.

Jadi berdasarkan pendapat di atas hal yang perlu di perhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah media di sesuaikan dengan tujuan pembelajaran, keluwesan, kesederhanaan dan biaya yang yang murah.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beragam jenis media pembelajaran yang dapat di gunakan oleh seorang pendidik. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Arsyad menyatakan bahwa jenis media pembelajaran dibagi ke dalam dua kategori luas yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir sebagai berikut :¹⁰

a. Media Tradisional

- 1) Media visual diam yang diproyeksikan: proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead (OHP), slides, film strips.
- 2) Media visual diam yang tak diproyeksikan: gambar, poster,foto, charta, grafik, diagram, papan pameran, papan info,papan bulu.
- 3) Media audio: rekaman piringan, pita kaset, cartridge.
- 4) Multimedia: slide plus suara (*tape*), multi image.
- 5) Media visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video.

¹⁰ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*: (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2016), Hal

- 6) Media cetak: buku teks, modul tekster program, workbook, majalah ilmiah berkala, lembaran lepas (*hand out*).
 - 7) Media permainan : teka-teki, simulasi, permainan papan.
 - 8) Media realita: model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).
- b. Media Teknologi Mutakhir
- 1) Media berbasis telekomunikasi: telekonferens, kuliah jarak jauh.
 - 2) Media berbasis mikroprosesor: computer-assisted instruction, permainan computer, sistem tutor intelijen, interaktif, hypermedia, video compact disc (VCD), digital video disc (DVD).

Menurut Sudjana dan Rivai Ada beberapa jenis media pembelajaran menurut yaitu:¹¹

- a. Media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, komik, dan lain-lain.
- b. Media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- d. Lingkungan

Menurut Suryani dan Agung jenis media secara umum yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, kartun, poster, dan komik.

¹¹ Sudjana, N. dan A, Rivai, *Media Pengajaran*, (Jakarta : Sinar Baru Algensindo, 2010), Hal. 3- 4

- b. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama.
- c. Media proyeksi seperti slide, film strips, fil dan OHP.¹²

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan jenis media yang digunakan pada proses pembelajaran adalah, media visual, media audio, media audio visual, media grafis, media proyeksi dan lainnya.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau yang ditimbulkannya.¹³

Secara umum media pengajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:¹⁴

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa atau mahasiswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru atau dosen.
- b. Memberikan pengalaman yang lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkret)
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)
- d. Semua indera siswa dapat diaktifkan. Kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya.

¹² Suryani, N & Agung, L, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta:Penerit Ombak, 2012), Hal. 143.

¹³ Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), hal. 36

¹⁴ Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 130

- e. Lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
- f. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dyton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas sebagai berikut:¹⁵

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Dengan penyajian melalui media, siswa menerima pesan yang sama meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda- beda.
- b. Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip- prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- d. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilaman integrasi kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengkomunikasikan elemenelemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.
- f. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditngkatkan.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal 22-23

g. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media adalah memudahkan peserta didik memahami materi, memotivasi dan menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

B. Media Benda Konkret

1. Pengertian Media Benda konkret

Jannah menyatakan bahwa media konkret adalah benda sebenarnya yang dapat di jadikan sebagai media pembelajaran. Media konkret perlu digunakan untuk mempermudah peserta didik di dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran Media konkret merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada para peserta didik, yaitu merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti meja, kursi, mata uang, tumbuhan, binatang dan sebagainya".¹⁶

Ibrahim dan Syahodih mengatakan bahwa media benda konkret termasuk media atau sumber belajar yang spesifik dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk mempermudah radar belajar yang formal dan direncanakan.¹⁷

Menurut Sumantri dan Permana menyatakan bahwa media benda konkret merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar siswa.¹⁸

¹⁶ Jennah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran* : Banjarmasin. Antasari Press. Hal 79

¹⁷ R. Ibrahim, Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 3

¹⁸ *Ibid.*, Hal 117

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media benda konkret adalah sebuah media nyata yang dapat dapat memberikan pengalaman peserta didik dalam belajar dan menarik minat belajar peserta didik.

2. Langkah-Langkah Penggunaan Media Benda konkret

Agar proses pembelajaran dengan memanfaatkan benda konkret tersebut dapat berlangsung dan berhasil dengan baik, maka perlu menempuh beberapa langkah. Adapun langkah-langkah penggunaan media benda konkret sebagai berikut :¹⁹

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Guru menginstruksikan apa yang akan dikerjakan pada proses pembelajaran.
- c. Guru memperlihatkan benda kongkret dan menunjukkan bentuknya kepada siswa.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memegang benda asli yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- e. Guru melakukan kegiatan tindak lanjut.
- f. Guru melakukan evaluasi, guna untuk mengukur keberhasilan pencapaian terhadap tujuan yang telah dirumuskan pada awal kegiatan pembelajaran.

¹⁹ Muhammad Asri Amin, *Menjadi Guru Profesaonal*, (Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, 2013), hal. 114

3. Manfaat Media Benda Konkret

Media konkret merupakan suatu media nyata yang digunakan dalam proses belajar mengajar dimana nantinya akan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang lebih baik. Menurut Sudjana dan Rivai, manfaat media konkret dalam proses belajar yaitu:²⁰

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh pembelajar dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pembelajar, sehingga pembelajaran tidak bosan dan pembelajaran tidak habis tenaga, apalagi kalau pembelajaran mengajar dalam setiap jam pembelajaran.
- d. Pembelajar dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pembelajaran, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Manfaat media sangat berpengaruh dalam pembelajaran, media pembelajaran dengan menggunakan media konkret dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran di sekolah. Sundayana menyebutkan

²⁰ Sudjana, N. dan A, Rivai, *Media Pengajaran*, (Jakarta : Sinar Baru Algensindo, 2010), Hal 25.

bahwa manfaat media konkret dalam pengajaran adalah dapat memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik, memberikan pengalaman - pengalaman kepada peserta didik tentang benda asli, dan membantu perkembangan kemampuan belajar peserta didik.²¹

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa manfaat media benda konkret adalah memperjelas materi yang di sampaikan seorang pendidik dengan memberikan pengalaman nyata dengan sesuatu yang nyata.

4. Kelebihan media benda konkret

Ibrahim dan Syaodih mengungkapkan beberapa kelebihan media benda konkret, yaitu :²²

- a. memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih ketrampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.

Menurut Sumantri dan Permana kelebihan dari media benda konkret yaitu:²³

²¹Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung : Alfabet, 2013), Hal 10

²² R. Ibrahim, Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hal. 119

²³ Sumantri, Mulyani dan Permana, Johar, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2004), Hal 163.

- a. Memberi pengalaman yang sangat berharga karena langsung dalam dunia sebenarnya;
- b. Memiliki ingatan yang tahan lama dan sulit dilupakan;
- c. Pengalaman nyata dapat membentuk sikap mental dan emosional yang positif terhadap hidup dan kehidupan
- d. Benda konkret dapat dikumpulkan dan dicari; dan
- e. Benda konkret dapat dikoleksi orang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa kelebihan benda konkret adalah mudah dicari, dapat memberikan pengalaman nyata peserta didik dan dapat menarik belajar peserta didik.

5. Kekurangan media benda konkret.

Ibrahim dan Syaodih menyebutkan bahwa kelemahan media benda konkret adalah sebagai berikut :²⁴

- a. Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari benda yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.
- b. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai obyek nyata tidak sedikit. Membawa siswa ke berbagai tempati luar seolah yang terkadang memiliki resiko.

Menurut Sumantri dan Permana kelemahan media benda konkret yaitu:²⁵

²⁴ R. Ibrahim, Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 119

- a. Memerlukan tambahan anggaran biaya pendidikan,
- b. Memerlukan ruang dan tempat yang memadai jika media tersebut berukuran besar,
- c. Apabila media yang diperlukan sulit didapat ditempat tersebut, maka akan menghambat proses pembelajaran, baik pendidik atau peserta didik harus mampu menggunakan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa kelemahan benda konkret adalah tidak semua media pembelajaran benda konkret mudah di cari terkadang memerlukan biaya yang cukup besar sehingga akan menghambat proses pembelajaran.

C. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.²⁵ Pembelajaran tematik menerapkan pembelajaran tema-tema yang jauh lebih aktual dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Artinya penerapan pembelajaran tematik pada dasarnya adalah penerapan konsep pembelajaran yang menggunakan tema dalam kontekstualisasi beberapa materi pelajaran. Cara ini akan membuat peserta didik menemukan pengalaman nyata yang sangat bermakna khususnya

²⁵ Sumantri, Mulyani dan Permana, Johar, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2004), Hal. 176

²⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), Hal. 24

mengenai hal-hal yang berkaitan dengan materi pelajaran. Akhirnya, dengan penerapan pembelajaran tematik di SD/MI kegiatan belajar dan mengajar tidak akan berdiri sendiri, bahkan akan berjalan secara berkesinambungan.²⁷

Menurut Rusman 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.²⁸

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang memberikan pengalaman peserta didik yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Dalam menerapkan pembelajaran tematik pada kegiatan belajar dan mengajar di sekolah, guru perlu memunculkan karakteristik tematik sebagai pembeda dengan pembelajaran lainnya. Hal ini sangat penting dan harus dilakukan karena indikator pembelajaran tematik terletak dalam karakteristik-karakteristik tertentu. Jika guru tidak mampu memunculkan karakteristik pembelajaran tematik dalam kegiatan

²⁷ Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik Untuk SD/MI*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013). Hal. 20

²⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), Hal. 254

pembelajaran, maka pembelajaran tersebut tidak dapat dikatakan sebagai pembelajaran tematik. Adapun karakteristik pembelajaran tematik adalah sebagai berikut²⁹:

- a. Berpusat pada peserta didik.
- b. Memberikan pengalaman langsung.
- c. Tidak terjadi pemisah materi pelajaran secara jelas.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai materi pelajaran.
- e. Bersifat fleksibel.
- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.
- h. Mengembangkan komunikasi peserta didik.
- i. Mengembangkan metakognisi peserta didik.
- j. Lebih menekankan proses daripada hasil

Menurut Rusman pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:³⁰

- a. Berpusat pada peserta didik
- b. Memberikan pengalaman langsung
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- e. Bersifat fleksibel
- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik

²⁹*Ibid.*,43-56.

³⁰ Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, (Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada, 2014), Hal. 258

g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Suryani dan Agung karakteristik pembelajaran terpadu sebagai berikut:³¹

- a. Holistik, suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari berbagai bidang kajian.
- b. Bermakna, pengkajian suatu fenomena dengan membentuk jalinan antar konsep-konsep yang berhubungan menghasilkan skema. Hal ini akan berdampak pada keberadaan dari materi yang dipelajari.
- c. Otentik, pembelajaran terpadu memungkinkan peserta didik memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung.
- d. Aktif, pembelajaran terpadu menekankan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran baik fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat minat dan kemampuan peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk terus menerus belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah berpusat pada siswa, memberikan pengalaman nyata, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, dan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.

³¹ Suryani, N & Agung, L, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), Hal 101

3. Landasan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa landasan sebagai penopang penerapannya dalam kegiatan belajar dan mengajar di sekolah. Secara garis besar, landasan tersebut terbagi ke dalam tiga hal, yaitu landasan filosofis, landasan psikologis, dan landasan yuridis.

a. Landasan Filosofis

Landasan filosofis dalam penerapan pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat, yaitu progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme.³² Pertama, yang dimaksud dengan aliran filsafat progresivisme dalam pembelajaran tematik adalah bahwa segala proses kegiatan belajar dan mengajar antara guru dan peserta didik di sekolah harus menekankan pada pengembangan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (*natural*), serta memperhatikan pengalaman para peserta didik. Dengan kata lain, filsafat progresivisme menekankan pada fungsi kecerdasan para peserta didik.

Kedua, aliran konstruktivisme dalam penerapan pembelajaran tematik ialah berupaya melihat pengalaman siswa secara langsung (*directexperiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Mengacu pada aliran ini, pengetahuan dan keterampilan yang didapat oleh para peserta didik pada hakikatnya adalah konstruksi atau bentukan para

³² Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik Untuk SD/MI*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013). Hal. 27.

peserta didik. Para peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan mereka.

Ketiga, aliran humanisme dalam penerapan pembelajaran tematik adalah aliran yang berusaha melihat para peserta didik dari segi keunikan, karakteristik, potensi, serta motivasi mereka.

b. Landasan Psikologis

Landasan psikologis dalam penerapan pembelajaran tematik sangat berkaitan dengan psikologi perkembangan dengan peserta didik dan psikologi belajar. Dalam hal ini, psikologi perkembangan diperlukan oleh para peserta didik, terutama dalam menentukan isi atau materi pembelajaran tematik yang diberikan oleh guru kepada para peserta didiknya di sekolah. Tujuannya adalah agar tingkat keluasan dan kedalaman materi pelajaran sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Sementara itu, psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal cara menyampaikan isi atau materi pembelajaran tematik kepada para peserta didik, dan bagaimana pula mereka harus mempelajarinya agar mampu memahaminya dengan sempurna.³³

c. Landasan Yuridis

Adapun beberapa landasan yuridis penerapan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

³³*Ibid.*, Hal 28.

- 1) Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Pasal 9 dalam undang-undang ini menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka perkembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. Undang-undang tersebut menjadi landasan yuridis penerapan pembelajaran tematik karena menggunakan norma dan ketentuan pembelajaran tematik, yaitu dapat memaksimalkan pendidikan dan pengajaran anak sejak dini sehingga dapat tumbuh menjadi sumber daya manusia seutuhnya dan dapat bersaing secara global.
- 2) UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam undang-undang tersebut, yaitu bab V pasal 1-b, dinyatakan dengan tegas bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.³⁴

4. Manfaat Pembelajaran Tematik

Penerapan pembelajaran tematik memiliki banyak manfaat yang dapat dirasakan secara langsung maupun tidak langsung oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar, di antaranya sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran antara guru dan peserta didik lebih fokus pada proses daripada produk.

³⁴*Ibid.*, Hal 29.

- b. Member kesempatan yang luas bagi para peserta didik untuk belajar secara kontekstual.
- c. Dapat mengembangkan kepercayaan diri dan kemandirian peserta didik.
- d. Membiasakan peserta didik untuk melihat masalah dari ber bagai segi.
- e. Mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan (penelitian) sendiri, baik di kelas maupun di luar kelas. Dan lain-lain.³⁵

D. Perilaku negatif (*Disruptive Classroom Behaviors*)

1. Pengertian Perilaku Negatif dalam Kelas

Perilaku negatif dalam kelas atau *Disruptive Classroom Behaviors* (DCB) dapat didefinisikan sebagai perilaku tampak yang terjadi di dalam kelas yang mengganggu guru dan atau siswa yang lain, contohnya yaitu menolak berpartisipasi atau bekerjasama dalam kegiatan kelas, mengabaikan hak orang lain, tidak memperhatikan pelajaran, membuat keributan dan meninggalkan tempat duduk tanpa ijin.³⁶

Kaplan, Gheen, dan Migley menggambarkan *disruptive behavior* (perilaku mengganggu) meliputi berbicara di luar gilirannya, menggoda, bersikap tidak sopan pada orang lain, dan meninggalkan tempat duduk tanpa ijin dari guru yang mengajar. Selain itu, tindakan yang lebih serius seperti kekerasan dan perusakan juga termasuk di dalam ruang lingkup perilaku mengganggu.³⁷

³⁵*Ibid.*, Hal. 23.

³⁶ Bidell & Deacon, *School Counselors Connecting the Dots Between Disruptiv Classroom Behavior and Youth Self-Concept*, 2010, Hal. 3

³⁷ Pia Todras, *Teachers Perspective of Disruptive Behavior in the Classroom. Dessertation. Faculty of the Chicago School of Professional Psychology*, 2007, Hal 4

McMahon & Loschiavo menggunakan istilah *student disruptive behavior*, yaitu perilaku siswa dilakukan berulang, kontinyu dan menghambat instruktur atau pengajar untuk menyampaikan pelajaran dan menghambat siswa untuk belajar. *California State University* memberikan definisi pada *disruptive behavior* sebagai perilaku yang mengganggu atau menghalangi misi, dan tujuan, ketertiban, atmosfer akademik, operasi, proses dan fungsi akademik. Dengan kata lain, *student disruptive behavior* adalah siswa yang mengganggu proses belajar mengajar di kelas atau fungsi sekolah sehari-hari.³⁸

Menurut Khasinah perilaku *disruptif* pada siswa dikenal juga sebagai kenakalan atau partisipasi negatif di dalam kelas. Perilaku seperti ini sering mengganggu proses belajar mengajar di kelas karena mempengaruhi guru dan siswa lainnya. Terkadang, beberapa perilaku dapat ditolerir jika hanya mengganggu sebagian kecil kelas tidak sampai mengganggu keseluruhan kelas.³⁹

Nicholls dalam McCaskey mendefinisikan *disruptif* sebagai perilaku yang mengganggu tindakan mengajar atau mengganggu pembelajaran siswa lain yang menyebabkan ketidakamanan secara psikologis dan fisik.⁴⁰

³⁸ McMahon & Loschiavo, C. *Dealing with difficult students*. http://tep.uoregon.edu/pdf/dealing_difficult_students.pdf diakses pada 31 Oktober 2019 pukul 10.30 WIB

³⁹ Khasinah, S. *Managing Disruptive Behavior Of Students In Language Classroom*. *Englisia Journal*, 2017 Hal. 79-89.

⁴⁰ McCaskey, J. L, *Elementary School Teachers' Levels of Concern with Disruptive Student Behaviors in the Classroom*, 2015 (Doctoral dissertation, Walden University).

Menurut Arbuckle & Little, dalam Latif, Khan, & Khan istilah perilaku *disruptif* tidak memiliki definisi spesifik. Mereka membagi perilaku bermasalah pada siswa dalam tiga tipe; perilaku tidak matang, lalai dan aneka perilaku. Pertama, perilaku yang tidak matang atau immature behavior yakni bentuk perilaku yang termasuk ialah mengobrol selama pembelajaran, makan atau minum, mengunyah permen karet, kedatangan terlambat, dan lain-lain.

Kedua, perilaku lalai atau *inattentive* mencakup perilaku seperti tidur selama pembelajaran, tidak mengikuti kelas sampai akhir, menunjukkan kebosanan, kurang perhatian dalam pekerjaan di kelas, kurang motivasi, tidak siap dan mengemas materi atau barangbarang sebelum kelas berakhir. Ketiga, aneka perilaku mencakup perilaku menyontek saat ujian dan lebih memperhatikan hal-hal lain daripada pembelajaran.⁴¹

Jadi berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku negatif siswa adalah perilaku yang mengganggu dalam kelas berupa membuat keributan dalam kelas, tidak memperhatikan pembelajaran dan sering berkelahi dengan teman dikelasnya.

2. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Negatif

Perilaku mengganggu siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Penelitian yang dilakukan oleh Rehman & Sadruddin mengemukakan bahwa penyebab student misbehavior pada siswa di

⁴¹ Latif, M., Khan, U. A., & Khan, A. N, *Causes Of Students' disruptive Classroom Behavior: A Comparative Study*. Gomal University Journal of Research, 2016, Hal 32.

Asia Tenggara adalah (1) *family and social environment*. Lingkungan keluarga dan sosial yang menyebabkan munculnya perilaku negatif adalah lingkungan kurang memperhatikan penanaman nilai etika dan moral, perilaku dan penggunaan bahasa dalam komunikasi yang kasar dilakukan oleh orangtua, dan lingkaran pertemanan yang buruk. (2) *lack of attention* yaitu kurangnya perhatian yang meliputi ketidaktahuan orangtua, kesenjangan komunikasi baik karena kurangnya waktu bersama, kurangnya pengertian, cinta dan kasih sayang (3) media, meliputi perubahan gaya hidup dan masuknya modernisasi. (4) *demotivation*, meliputi keputusasaan, kurangnya motivasi dan dorongan (5) *favoritism*, meliputi ketidakberpihakan dan diskriminasi di kalangan anak-anak.⁴²

Flicker & Hoffman menyebutkan beberapa faktor yang menyebabkan anak berperilaku mengganggu yang meliputi faktor emosional yang mencakup di dalamnya kepribadian temperamental, kemarahan, penentangan, ketegasan, frustrasi, kecemasan, ketakutan, kebosanan, overstimulasi, kebutuhan akan perhatian, kecemburuan, dan rendah diri. Faktor fisiologis yang mencakup di dalamnya gizi buruk, kelaparan, kelelahan, penyakit, dan alergi. Kedua faktor tersebut dapat

⁴² Rehman, M.H & Sadruddin, M.M, *Study on the causes of misbehaviour among South East Asian children*. International Journal of Humanities and social science 2016 (2)4. 162-175

disimpulkan sebagai faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri individu.⁴³

Menurut Todras perilaku mengganggu di kelas bisa disebabkan dari faktor eksternal yaitu kondisi di rumah, masyarakat, dan sekolah. Pengalaman anak di rumah secara signifikan dapat mempengaruhi perilaku mereka di sekolah, khususnya bagi korban perceraian, kemiskinan, kurangnya keterlibatan orang tua, kurangnya pengawasan, kurangnya perhatian dan dorongan, penelantaran orangtua, kontrol berlebihan dan hukuman fisik dapat berakibat buruk terhadap individu atau kemampuannya untuk tampil di sekolah.

Orangtua seringkali mengabaikan tingkah laku anak ketika mereka berperilaku baik dan tidak mengganggu. Akan tetapi, perhatian orangtua hanya diberikan ketika anak melakukan kenakalan. Perilaku orangtua yang demikian akan mendorong anak untuk berperilaku tidak baik di sekolah karena anak menganggap bahwa satu-satunya cara mereka mendapatkan perhatian yang mereka butuhkan adalah dengan melakukan kenakalan.⁴⁴

3. Cara mengatasi perilaku negatif siswa

Perilaku mengganggu di kelas dapat diatasi dengan beberapa cara.

Zimmerman mengemukakan 3 pendekatan dalam mengatasi perilaku

⁴³ S. Flicker, Eillen., and Hoffman, J. Andron, *Guiding Children's Behavior*, (New York and London: Teacher College Press, 2006), Hal 12.

⁴⁴ Pia Todras, *Teachers Perspective of Disruptive Behavior in the Classroom. Dessertation*. Faculty of the Chicago School of Professional Psychology, 2007, Hal 10-11

mengganggu di kelas, yaitu melalui pendekatan behavioristik, kognitif, dan humanistik.⁴⁵

a. Pendekatan Behavioristik

1) Penguatan (*Reinforcement*)

Reinforcement (penguatan) adalah prosedur untuk mempertahankan atau meningkatkan perilaku. Penguatan positif adalah pemberian stimulus respon, dan berfungsi untuk meningkatkan atau mempertahankan respon yang diharapkan. Seorang guru akan memberikan penghargaan pada siswa yang menunjukkan perilaku yang diharapkan agar kemudian siswa lain mengulangi perilaku tersebut atau melakukan perilaku yang serupa dengan perilaku yang diharapkan. Uang, kasih sayang, restu, senyuman, dan perhatian adalah contoh yang umum dari penguatan positif. Sedangkan Penguatan negatif adalah stimulus yang diberikan untuk menghilangkan suatu respon.

2) Hukuman (*Punishment*)

Pemberian hukuman bertujuan untuk menurunkankemungkinan terulangnya perilaku yang tidak diinginkan. Hukuman dari sekolah, skorsing, dan dimarahi guru adalah contoh hukuman di sekolah.⁴⁶

⁴⁵ Zimmerman, *The Nature and Consequences of the Classroom Disruption. Dissertation.* State University of New York, 1995 Hal.11

⁴⁶*Ibid.*, Hal 13.

3) Kontrak Perilaku (*Behaviorcontract*)

Kontrak perilaku didefinisikan sebagai persetujuan resmiantara klien dengan individu yang mempengaruhi perilaku klientersebut. Individu yang dimaksud meliputi guru, konselor, orangtua, pekerja sosial, dan teman sebaya klien. Hackney dalam Zimmerman menyebutkan beberapa tujuan dari kontrak perilaku, yaitu untuk mendapatkan komitmen untuk mengubah perilaku dan untuk mendapatkan persetujuan mengenai perubahan perilaku yang dihasilkan.⁴⁷

4) Peragaan (*Modeling*)

Penanganan lain yang dapat digunakan untuk meredakan perilaku mengganggu di kelas adalah dengan menggunakan modeling (peragaan). Peragaan perilaku didasarkan pada konsep bahwa banyak perilaku dapat dipelajari dengan efektif *modeling* (peragaan) atau meniru. Bandura dalam Zimmerman mengemukakan agar *modeling* (peragaan) dapat berhasil, maka model yang digunakan sebaiknya teman sebaya atau orang dewasa yang mendatangkan perilaku yang diinginkan.⁴⁸

b. Pendekatan Kognitif

Banyak aplikasi dari pendekatan kognitif yang berhubungan dengan perilaku mengganggu. Misalnya saja seseorang guru menceritakan pengalamannya tentang perilaku mengganggu pada

⁴⁸*Ibid.*, hal 13-14

siswa. dengan bercerita pada siswa, secara tidak langsung alam pikiran siswa akan memproses, menggambarkan dan belajar apa yang telah diceritakan. tujuan dari pendekatan kognitif sendiri adalah membantu siswa belajar membangun sebuah cara-cara belajar, melatih siswa untuk mengenal apa yang harus mereka pelajari, serta meningkatkan frekuensi dan kualitas pembelajaran.

c. Pendekatan Humanistik

Bagi pendidik yang menerapkan pendekatan humanistik, seorang siswa mengganggu adalah sebuah indikasi bahwa siswa tersebut tidak senang atau mengalami pertentangan. Guru seharusnya memperlakukan siswa tersebut dengan empati. Cara ini dapat mendorong siswa agar mau berbicara dan berbagi tentang perasaannya. Dengan ditemukannya pemecahan masalah siswa, perilaku mengganggu tidak akan ditunjukkan lagi.⁴⁹

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Proses pembelajaran yang paling penting adalah hasil belajar peserta didik, karena dari hasil belajar dapat diketahui tentang pencapaian seorang peserta didik terhadap materi yang di ajarkan. Hasil belajar berasal dari kata hasil dan belajar. Hasil (*product*) adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar

⁴⁹*Ibid.*, hal 14

adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Perubahan tingkah laku dalam hal ini tingkah laku yang diakibatkan oleh proses kematangan fisik, lelah, dan jenuh tidak dipandang sebagai proses belajar. Di sini, hasil belajar merupakan realisasi potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.⁵⁰

Menurut Dalyono hasil belajar adalah suatu yang diperoleh dalam usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dalam pembelajaran. Setelahnya, maka akan didapat penilaian atau hasil dari proses pendidikan. Hasil belajar dapat diartikan sejauh mana daya serap atau kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru di kelas.⁵¹

Menurut Dimiyati dan Mudjiono yaitu hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi pendidik. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan pengiring.⁵²

Menurut Sudjana, mendefinisikan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, dalam

⁵⁰ Kementerian Agama RI, *Keberhasilan Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah*, (Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan, 2015), hal. 33

⁵¹ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 55

⁵² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta. Rineka Cipta, 2015), hal

pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁵³

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup kognitif, afektif dan psikomotorik setelah pembelajaran.

2. Macam-macam ranah hasil belajar

Sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan ekstrakurikuler maupun instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang dibagi menjadi 3 macam:⁵⁴

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif ini berkenaan dengan hasil belajar secara intelektual yang terdiri atas enam aspek, yaitu:

1) Aspek pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Walaupun memiliki arti demikian namun maknanya tidak sepenuhnya hanya pengetahuan saja melainkan juga mencakup pengetahuan faktual disamping pengetahuan hafalan untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang dan masih banyak lagi. Dilihat dari segi proses belajar mengajar, istilah atau hal-hal tersebut memang perlu dihafal agar dapat

⁵³Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009), Hal 3

⁵⁴*Ibid.*, hal. 23-31

dijadikan dasar pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.

2) Aspek pemahaman

Aspek yang lebih tinggi dari pengetahuan yaitu pemahaman. Contohnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuai yang dibaca ataupun didengarnya, memberi contoh lain dari apa yang sudah dipelajari, ataupun menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan.

3) Aspek aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut bisa berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi kedalam situasi baru atau suatu tindakan baru itu dinamakan aplikasi. Akan tetapi jika mengulang-ulang dalam menerapkannya maka akan berubah menjadi ranah keterampilan / psikomotorik. Suatu situasi dapat akan tetap dilihat menjadi sesuatu baru apabila terjadi pemecahan masalah didalamnya. Kecuali itu, ada satu unsur lagi yang perlu masuk, yaitu abstraksi tersebut perlu berupa prinsip atau generalisasi, yakni sesuatu yang umum sifatnya untuk diterapkan pada situasi khusus.

4) Aspek analisis

Analisis adalah suatu usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga aspek sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilah integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lainnya memahami prosesnya, dan untuk hal lain memahami sistematikanya.

5) Aspek sintesis

Sintesis adalah pernyataan suatu unsur kedalam sebuah bentuk yang menyeluruh. Dalam sintesis ini berpikir berdasarkan hafalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikasi, dan berpikir analisis dapat dipandang sebagai berpikir konvergen yang satu tingkat lebih rendah dibawah berpikir divergen. Dalam berpikir konvergen, pemecahan masalah sudah diketahui berdasarkan yang sudah diketahuinya.

6) Aspek evaluasi

Evaluasi adalah pemberian hasil tentang nilai sesuatu yang bisa dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi dll. Dilihat dari beberapa segi tadi dalam proses

pemberian nilai harus ada beberapa kriteria tertentu. Sedangkan dalam proses belajar mengajar aspek evaluasi ini untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai mata pelajaran yang telah dipelajari.

b. Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap dan nilai. Sikap seseorang dapat berubah atau diubah sesuai dengan tingkat penguasaan kognitif yang tinggi. Hasil belajar dalam ranah afektif ini tidak terlalu dihiraukan oleh para guru walaupun ada beberapa mata pelajaran memuat materi afektif ini.

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, dari mulai yang tingkat rendah sampai tinggi, yaitu:

- 1) *Receiving* atau *attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsang dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, gejala dll. Dalam ranah ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi rangsangan dari luar.
- 2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- 3) *Valuing* atau penilaian adalah pemberian nilai terhadap stimulus yang diterimanya apakah itu baik ataupun buruk.
- 4) Organisasi adalah pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi ataupun dari nilai satu ke nilai yang lainnya.

- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang.

c. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor adalah penilaian terhadap ketrampilan yang telah dilampaui oleh siswa. Ada enam tingkatan ketrampilan, yaitu:

- 1) Gerakan *refleks* (gerakan tanpa sadar)
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain
- 4) Kemampuan bidang fisik, misalnya: kekuatan, ketepatan, ketangkasan
- 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan yang kompleks
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi gerakan ekspresif dan interpretatif.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Suatu proses dikatakan berhasil apabila tidak ada kendala selama pelaksanaannya. Begitu juga proses belajar keberhasilan dan kegagalan dipengaruhi beberapa faktor diantaranya:⁵⁵

- a. Faktor Internal Siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek yakni: 1) aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) seperti tingkat kesehatan indera pendengar

⁵⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Rosda Karya, 2010) hal. 130-131

dan penglihatan. 2) aspek psikologis (yang bersifat rohaniah) seperti tingkat kecerdasan siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

- b. Faktor Eksternal Siswa. Seperti faktor internal siswa, faktor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam, yakni: a) faktor lingkungan sosial seperti para guru, para tenaga kependidikan (kepala sekolah dan wakil-wakilnya) dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. b) faktor lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu yang digunakan siswa untuk belajar. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan siswa.

Jadi dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor internal dan eksternal, semua faktor tersebut saling berkaitan dan mengaruhi tinggi rendahnya keberhasilan belajar peserta didik.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilaksanakan didasarkan pada penelitian terdahulu yang relevan. Adapun penelitian yang digunakan yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dzikria Khusnatul Asror yang berjudul Pengaruh Media Benda Asli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung tahun

2018. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar dengan pemanfaatan media benda kongkrit pada pembelajaran Matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dan pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket dan tes. Hasil penelitian dengan menggunakan media benda kongkrit menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan media benda asli terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil motivasi siswa kelas eksperimen sebesar 119,55, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 118,95. Hasil uji statistik diperoleh F hitung sebesar 0,083 dengan signifikansi 0,007. Sedangkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 79,05, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 71,50. Hasil uji statistik diperoleh F hitung sebesar 7,383 dengan signifikansi 0,010.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Anditasari yang berjudul Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Hiburan Siswa Kelas 2 SD Nurul Islam Mojokerto tahun 2014. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan media konkret terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika dan IPA pada tema hiburan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 13,5%. Pada siklus I memperoleh 74% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%.

Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan sebesar 14,6% dari 65,67% pada siklus I menjadi 80,3% pada siklus II. Selanjutnya ketuntasan hasil belajar matematika siswa yang mengalami peningkatan sebesar 35% yaitu dari siklus I sebesar 50% menjadi 85% pada siklus II. Sedangkan mata pelajaran IPA meningkat sebesar 25%, dari 60% menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar tema hiburan pada siswa kelas II SD Nurul Islam Mojokerto.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Desy Putriarma Istiana yang berjudul Peningkatan Kemampuan Membilang Banyak Benda Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Melalui Media Benda Konkret Siswa Kelas 1 MI Bahrul Ulum Ds. Bulu Kec. Semen Kab. Kediri tahun 2017. Tujuan penelitian ini yaitu mpeningkatan kemampuan membilang banyak benda melalui media benda konkret pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Kediri. Metode penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus dengan empat tahapan, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan. Peningkatan kemampuan membilang banyak benda melalui media benda konkret meningkat dengan sangat baik. Hal ini terbukti pada pra siklus ketuntasan belajar siswa mencapai 30%

dengan kategori tidak baik dan rata-rata mencapai 61,75. Pada siklus I mengalami peningkatan mencapai 60% dengan kategori cukup baik dan rata-rata mencapai 71,25. Terjadi peningkatan lagi pada siklus II ketuntasan belajar siswa mencapai 90% dengan kategori sangat baik dan rata-rata kelas mencapai 86,25

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Dan Nama Peneliti	Kesamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Media Benda Asli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung tahun 2018/ 2019. Oleh Dziria Khusnatul Asror.	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan media benda kongkret - Meneliti hasil belajar - Jenis penelitian kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Meneliti motivasi belajar - Mata pelajaran matematika. - Variabelnya tidak ada perilaku negatif
2.	Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Hiburan Siswa Kelas 2 SD Nurul Islam Mojokerto tahun 2014. Oleh Putri Anditasari.	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan media benda kongkret - Meneliti hasil belajar - Mata pelajaran tematik - Jenis penelitian kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Variabelnya tidak ada perilaku negatif
3.	Peningkatan Kemampuan Membilang Banyak Benda Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Melalui Media Benda Konkret Siswa Kelas 1 Mi Bahrul Ulum Ds. Bulu Kec. Semen Kab. Kediri tahun 2017. Oleh Desy Putriarma Istiana	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan media benda kongkret - Jenis penelitian kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Variabelnya tidak ada perilaku negatif - Mata pelajaran Matematika

C. Kerangka Berfikir

Siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan obyek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera.⁵⁶

Dalam suatu proses belajar mengajar, ada unsur yang sangat penting yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari materi pembelajaran secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Selama ini guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran. Sehingga peserta didik banyak melakukan perilaku negatif sehingga cenderung siswa tidak memperhatikan guru menjelaskan materi. Perilaku negatif siswa tersebut pada akhirnya juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Inovasi media pembelajaran sangat diperlukan untuk mengubah perilaku negatif siswa sehingga hasil belajarnya meningkat.

Salah satu media yang dapat memberikan motivasi siswa yaitu menggunakan media benda konkret. Dengan menggunakan media benda konkret atau benda yang sebenarnya, siswa dapat memperoleh

⁵⁶ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Yogyakarta: IKAPI, 2001), hal. 70

pengalaman nyata sehingga dapat menarik minat dan semangat belajar siswa sehingga dapat mengurangi perilaku negatif dalam kelas.

Jadi apabila dalam pembelajaran tidak adanya media maka tentunya sikap peserta didik dalam kelas juga akan bermasalah karena peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran. Akibatnya, akan ada perilaku negatif peserta didik dalam kelas seperti mengganggu teman, ramai saat pembelajaran, tidak memperhatikan guru dan jalan-jalan saat pembelajaran. Hal tersebut juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Sehingga disini peneliti menggunakan media benda kongkrit dalam pembelajaran tematik untuk mengurangi perilaku negatif peserta didik dan meningkatkan hasil belajar seperti yang di gambarkan pada bagan berikut ini.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

