

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang artinya “pengantar atau perantara”. Heinichi dkk mengemukakan istilah media adalah perantara atau sarana yang dapat mengantarkan informasi antara sumber dan penerima.²² Sedangkan Gerlach & Ely mengemukakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang dapat membangun kondisi dimana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.²³

Gagne dan Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, seperti buku, gambar, video, film, foto, grafik, televisi, dan komputer. Menurut AECT (*Assosiation of Education and Communication Tecnologi*) media adalah suatu bentuk yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.²⁴

*The media used of instructional in teaching and learning can generate desire and new interests, raise motivation and stimulation of learning activities, and bring psychological effects on students. In addition to motivating and interests of students, learning media can help students improve comprehension, presenting interesting and reliable data.*²⁵

Penggunaan media pembelajaran selain dapat membantu guru dalam mempermudah penyampaian materi, penggunaan media juga dapat memberikan solusi untuk mewujudkan pembelajaran yang

²² Arsyad Ashar, *Media Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pers, 2019). 3.

²³ Ibid, 3.

²⁴ Ibid, 4.

²⁵ Achmad Buchori and Rina Dwi Sesyawati, “Development Learning Model of Charactereduccion Though E-Comic in Elementary School,” *International Jurnal of Education and Research* Vol 3 No 9, (2015), 365.

menyenangkan, karena media mampu menghargai keberagaman karakteristik siswa.²⁶

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan guru untuk mempermudah menyampaikan materi atau pesan kepada peserta didik sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh sebab itu dalam dunia pendidikan penggunaan media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting, Komunikasi dalam pembelajaran tidak akan berjalan optimal tanpa adanya sebuah media pembelajaran, baik itu berupa media manusia, lingkungan, cetak, audio, maupun audio visual.

2. Prinsip Media Pembelajaran

Agar media pembelajaran ini benar-benar dapat digunakan untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar, maka ada beberapa prinsip-prinsip pemilihan media yang harus diperhatikan, di antaranya ialah:

- a. Media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media tidak hanya semata-mata digunakan sebagai alat hiburan, atau semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, namun penggunaan media ini juga diharapkan mampu membantu siswa untuk belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi pelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki ciri, kekompakan dan perbedaan tertentu, oleh sebab itu penggunaan media yang akan digunakan juga harus sesuai dengan kompleksitas materi pelajaran.
- c. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan minat peserta didik, kebutuhan, kondisi, dan sarana prasarana yang mendukung. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang

²⁶ Musa`adatul Fitriyah, "Pengaruh Penggunaan Media Arabic Domino Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Materi Mufrodat Siswa Kelas III Di MI AL-Kautsar Lamongan," *At-Thullab Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Vol 2, no. 1 (2018): 22.

berbeda. Oleh sebab itu, guru perlu memperhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut agar media yang digunakan dapat bekerja sesuai dengan yang diharapkan.²⁷

- d. Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisiensi. Sebagai contoh media yang menggunakan bahan-bahan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan yang diharapkan, demikian juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Keberhasilan penggunaan media tidak dapat ditentukan dari segi mahal atau tidaknya. Namun harus disesuaikan dengan keefektivan yang diharapkan. Penting bagi seorang guru memperhatikan keefektivitas dan keefesienan media dalam penggunaannya.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Menggunakan media secanggih apapun tidak akan bisa menolong jika tanpa kemampuan teknis mengoperasikan dan memanfaatkan media yang akan digunakan secara tepat, sebab sering guru melakukan kesalahan dalam mengoperasikan media hingga pada akhirnya penggunaan media bukan menambah kemudahan siswa belajar, malah sebaliknya akan dapat mempersulit atau membingungkan siswa.²⁸

3. Langkah-langkah Pemilihan Media Pembelajaran

Langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran menurut Gange dan Briggs adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran
- b. Mengklasifikasikan tujuan pembelajaran berdasarkan tipe pembelajaran
- c. Memilih peristiwa-peristiwa pembelajaran yang akan digunakan

²⁷ Ashar, *Media Pembelajaran*, 69.

²⁸ *Ibid*, 70.

- d. Menentukan tipe perangsang tiap-tiap peristiwa yang akan digunakan
- e. Mendaftar media apa yang dapat digunakan pada tiap-tiap peristiwa yang akan digunakan
- f. Mempertimbangkan nilai kegunaan media yang akan digunakan
- g. Menentukan media yang akan digunakan
- h. Menuliskan tata cara penggunaan media yang akan digunakan
- i. Menuliskan script pembicaraan dalam penggunaan media yang akan digunakan.²⁹

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat banyak sekali pengelompokan jenis media pembelajaran menurut para ahli, salah satunya ialah Leshin Pollock & Reigheluth yang mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi lima kelompok, sebagai berikut:

a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia adalah salah satu media tertua yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan, media ini cocok jika digunakan untuk pembelajaran yang arahnya mengubah sikap atau kegiatan yang membutuhkan pemantauan langsung dalam proses belajar mengajar. Adapun media berbasis manusia ialah seperti guru, tutor, instruktur, dsb.

b. Media berbasis cetakan

Media berbasis cetakan adalah media yang berbasis tulisan yang ditulis atau dicetak diatas kertas seperti buku, majalah, lembar kerja, dsb.

c. Media berbasis visual

Media berbasis visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, namun dalam pelaksanaannya media berbasis visual ini memegang peranan yang penting dalam

²⁹ Sungkono, "Pemilihan Dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran," *Majalah Ilmiah Pembelajaran* Vol 4, No 1 (2008): 74-75.

proses pendidikan, seperti halnya media berupa gambar, foto, peta, grafik, dll.³⁰

d. Media berbasis audio visual

Media berbasis audio visual adalah media yang dapat menyajikan pesan secara pandang dan dengar sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan seperti, video, film, televisi, dll.

e. Media berbasis komputer

Komputer dalam dunia pendidikan berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran, namun selain sebagai manajer komputer dewasa ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran, adapun media berbasis komputer adalah media yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran seperti penggunaan media berupa DVD video interaktif, internet, dll.³¹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran dengan jenis media audio visual berbasis *Macromedia Flash 8* sebagai media pembelajaran pada materi pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pokok bahasan peristiwa kebangsaan masa penjajahan, yang di dalamnya dapat menjelaskan materi pembelajaran secara konkrit dan jelas, dengan menggunakan media *Macromedia Flash 8* siswa tidak hanya bisa melihat namun juga bisa mendengar penjelasan materi dalam media tersebut.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran secara umum adalah membangkitkan keinginan dan minat baru pada peserta didik, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, meningkatkan pemahaman peserta didik, menyajikan penyajian materi

³⁰ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018).

³¹ Ashar, *Media Pembelajaran*.

dengan lebih menarik dan mempermudah dalam penyampaian dan pemrolehan informasi.³²

Selain terdapat manfaat umum dalam penggunaan media, media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat secara khusus terutama bagi guru dan siswa, adapun manfaat secara khususnya adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Bagi Guru

Bagi guru media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi, metode pembelajaran yang digunakan akan lebih bervariasi, efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga, membuat siswa lebih aktif di kelas, dan terciptanya tujuan pembelajaran yang efektif.

b. Manfaat Bagi Siswa

Bagi siswa media pembelajaran bisa mempermudah memahami materi yang disampaikan mudah mengerti, pembelajaran akan lebih menyenangkan, dan membangkitkan motivasi, minat, dan keingan belajar.

6. **Kemenarikan Media Pembelajaran**

Suatu media pembelajaran dapat dikatakan menarik apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:

a. Kelengkapan Isi Media

Media pembelajaran berisi semua materi pembelajaran yang dibutuhkan siswa lengkap dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.

b. Rasa Senang dalam Menggunakan Media

Media pembelajaran dapat memberikan rasa senang bagi pengguna, sehingga dengan adanya rasa senang tersebut nantinya akan dapat menimbulkan rasa ketertarikan terhadap media pembelajaran.

³² Ibid, 19.

c. Ketertarikan pada Tampilan Media

Tampilan media harus disesuaikan dengan karakteristik pengguna. Sebelum pengguna melihat isi media hendaknya tampilan media dapat menimbulkan rasa tertarik pengguna terhadap media pembelajaran. Karena biasanya pengguna tertarik atau tidaknya dengan media pada awalnya itu biasanya tergantung pada tampilannya.

d. Memotivasi Belajar

Media pembelajaran yang digunakan harus dapat membangkitkan motivasi belajar bagi pengguna, dengan menggunakan media pembelajaran motivasi belajar pengguna diharapkan dapat meningkat sehingga dapat dikatakan bahwa media yang digunakan dapat menarik bagi pengguna.³³

B. *Macromedia Flash 8*

1. Pengertian *Macromedia Flash 8*

Macromedia Flash 8 merupakan salah satu *software* milik perusahaan *macromedia* yang merupakan pengembangan dari flash versi sebelum-sebelumnya. *Macromedia Flash 8* sendiri ini merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool profesional* yang digunakan untuk membuat animansi untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Selain dapat digunakan untuk membuat animasi aplikasi *Macromedia Flash 8* ini juga dapat digunakan untuk membuat logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, banner, dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.³⁴

Proyek yang dibangun dalam *Macromedia Flash 8* ini dapat terdiri dari teks, gambar, animasi, video, dan efek-efek khusus lainnya. *Macromedia Flash 8* ini merupakan perangkat lunak yang cukup kompleks dari mulai pembuatan *background* samapai pada rekayasa *image* sampai menjadi sebuah animasi yang baik. *Macromedia Flash 8*

³³ Noviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD/MI" (2019).

³⁴ Ibid, 44.

ini juga cukup efektif jika digunakan untuk membuat sebuah aplikasi *game* dengan bahasa pemrograman yang cukup mudah untuk dapat dipahami.³⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash 8* adalah *software* keluaran terbaru dari *Macromedia* yang dapat digunakan untuk membuat animasi yang menarik, yang didalamnya bisa dilengkapi dengan teks, gambar, video, dan efek-efek khusus lainnya.

2. Karakteristik *Macromedia Flash 8*

Macromedia Flash 8 memiliki beberapa karakteristik yang membedakan dengan *Macromedia Flash* pada versi sebelum-sebelunyanya, diantaranya ialah:

- a. Menunya lebih lengkap dibandingkan dengan versi sebelumnya, pada versi sebelumnya belum bisa digunakan untuk membuat *game* sedangkan pada versi *Macromedia Flash 8* sudah dilengkapi menu yang dapat digunakan untuk membuat *game*.
- b. Kualitas gambarnya yang bagus tidak pecah, dan dapat disesuaikan dengan ukuran yang kita inginkan.
- c. *Macromedia Flash 8* memiliki kemampuan yang lebih unggul dalam tampilan multimedia, gabungan antara grafis, suara, animasi, serta interaktifitas user.

3. Kelebihan *Macromedia Flash 8*

Menurut Syafdi Mazora kelebihan yang dimiliki *Macromedia Flash 8* ialah:³⁶

- a. Kualitas gambar animasi yang lebih bagus, karena *Macromedia Flash 8* ini memakai teknologi *Vectore Graphics* sehingga walaupun ukurannya dirubah tidak akan mengurangi kualitas gambarnya.

³⁵ Yalvema Miaz Ririn Amalia, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Macromedia Flash 8* Di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* Vol 3, No 2, (2019), 4.

³⁶ Noviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD/MI.", (Skripsi- UIN Raden Intan Lampung, 2015), 8.

- b. Dapat membuat *wabsite interaktif*, sehingga memungkinkan penggunaan untuk dapat menggunakan *kyboard* atau *mouse* untuk berpindah kebagian-bagin lainnya, juga dapat memasukan informasi ke form.
- c. Dapat membuat animasi grafis yang rumit dengan lebih cepat, sehingga membuat animasi layar penuh dapat disambungkan ke situs web.
- d. Kebutuhan *Hardware* yang tidak terlalu tinggi.
- e. Dengan lingkup pemanfaatan yang luas *Macromedia Flash 8* juga dapat dipakai untuk membuat film pendek atau kartun presentasi, iklan benner, dan lain-lain.

4. Kekurangan *Macromedia Flash 8*

Adapun kekurangan dalam pembuatan media menggunakan *Macromedia Flash 8* ialah:³⁷

- a. Proses pembuatan yang cukup lama
- b. Dalam pembuatan gambar 3D di *Macromedia Flash 8* cukup sulit.
- c. Bahasa programnya terbilang sulit dipahami untuk orang awam.
- d. Perlu banyak referensi, seperti pada buku dan video tutorial-tutorial.

Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi beberapa kekurangan dalam pembuatan media *Macromedia Flash 8* ini ialah menggunakan tenaga ahli dalam bidang teknologi informasi (TI) sehingga kekurangan dalam pembuatan media berbasis *Macromedia Flash 8* ini dapat diminimalisir.

5. Area kerja *Macromedia Flash 8*

Macromedia Flash 8 memiliki area kerja yang terdiri dari tujuh bagian pokok yaitu:³⁸

³⁷ Ibid, 9.

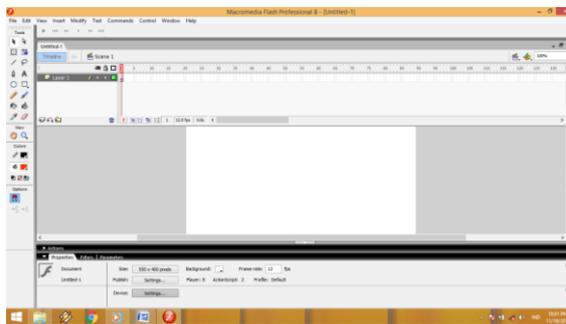
³⁸ Nita Yuliana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pokok Materi Pythagoras Dikelas VIII SMP,” (Skripsi - Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 18.

a. Menu

Menu pada *Macromedia Flash 8* berisi kumpulan instruksi atau perintah-perintah yang dapat digunakan yang terdiri dari menu *File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Control, Window, dan Help*.

b. Stage

Stage adalah layer (*document* dalam *word*) yang digunakan sebagai tempat meletakkan objek-objek dalam lembar kerja *flash*.

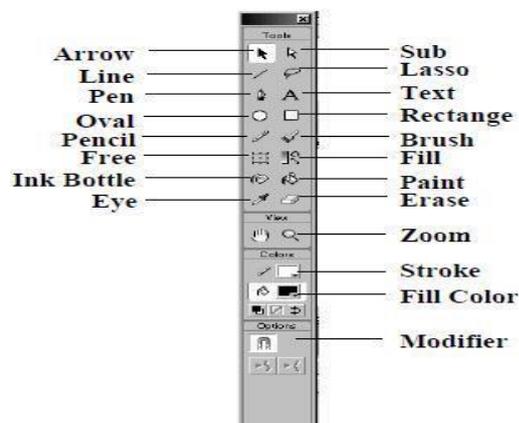


Gambar 2. 1 Lembar Kerja Macromedia Flash 8

Gambar diatas merupakan gambar lembar kerja pada *Macromedia Flash 8*.

c. Toolbox

Menu *Toolbox* berisi alat bantu atau kerja yang dapat digunakan untuk memilih, membuat, menggambar, menulis, memanipulasi objek atau isi, dan memberi warna dalam *stage*.



Gambar 2. 2 Panel Toolbar
Bagian-bagian *Toolbar* pada gambar diatas ialah:

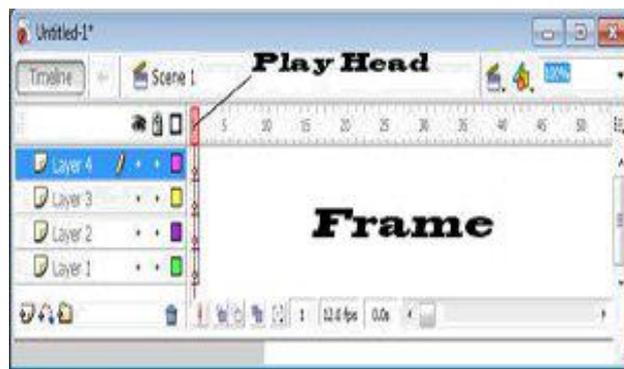
- 1) *Arrow tool* adalah menu yang dapat digunakan untuk memilih dan memindahkan objek.
- 2) *Subselect tool* adalah menu yang dapat digunakan untuk memilih titik-titik pada suatu objek atau garis.
- 3) *Line tool* adalah menu yang dapat digunakan untuk membuat garis *Lasso tool* :memilih sebagian dari objek atau bagian tertentu dari obyek.
- 4) *Pen tool* adalah menu yang dapat digunakan untuk menggambar garis lurus maupun garis kurva.
- 5) *Pencil tool* untuk menggambar garis-garis bebas, seperti menggunakan pensil biasa.
- 6) *Brush tool* adalah menu yang berfungsi seperti kuas yang dapat digunakan untuk mewarnai suatu objek.
- 7) *Text tool* adalah menu yang dapat digunakan untuk menulis teks.
- 8) *Oval tool* adalah menu yang dapat digunakan untuk membuat lingkaran.
- 9) *Rectangle tool* adalah menu yang dapat digunakan untuk membuat persegi maupun persegi panjang
- 10) *Fill Transform T* adalah menu yang dapat digunakan untuk mengatur ukuran, tengah, arah dari warna gradasi atau bidang dalam suatu objek.
- 11) *Free Transform* adalah menu yang dapat digunakan untuk mengubah dan memodifikasi bentuk dari objek yang dibuat dapat juga digunakan untuk memperbesar atau memperkecil suatu ukuran objek.
- 12) *Eyedropper tool* adalah menu yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi warna atau garis dalam suatu objek.
- 13) *Eraser tool* adalah menu yang dapat digunakan untuk menghapus area yang tidak diinginkan dari suatu objek.

14) *Ink Bottle tool* adalah menu untuk menambah, memberi dan mengubah warna pada garis dipinggir suatu objek (*Stroke*).

15) *Paint bucket tool* adalah menu yang dapat digunakan untuk menambah, memberi, dan mengubah warna pada bidang objek yang dibuat.

d. *Timeline*

Timeline merupakan menu yang dapat digunakan sebagai tempat untuk menjalankan animasi objek. *Timeline* berisi *frame-frame* yang dapat berfungsi untuk mengontrol objek (menentukan kapan dimunculkan atau dihilangkan) yang dibuat dalam *stage* atau *layer* yang akan dibuat animasinya.



Gambar 2. 3 Panel Timeline

Gambar tersebut adalah gambar tampilan *Timeline* dalam *Macromedia Flash 8* yang berisi menu untuk mengatur kapan gambar-gambar akan muncul dan hilang, berikut adalah bagian-bagian pada menu *Timeline*:

1) *Frame Frame* merupakan bagian dari *movie* yang akan dijalankan secara bergantian.

Frame ini juga dapat digunakan untuk pengontrol jalannya animasi.

2) *Layer Layer* merupakan bagian yang berfungsi sebagai pemisah antara objek satu dengan objek yang lainnya. Urutan posisi *layer* menentukan tampilan masing-masing *layer* tersebut yang akan dijalankan secara bersamaan.

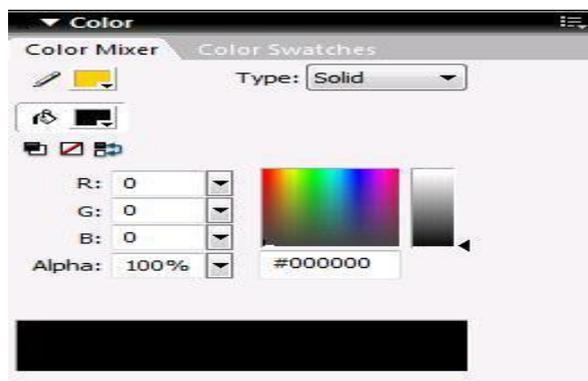
3) *Play Head Play head* adalah menu yang dapat digunakan untuk menunjukkan posisi *frame* yang sedang berlangsung animasinya.

e. *Action*

Action adalah menu yang berfungsi untuk memberikan aksi atau kerja terhadap suatu objek. Bahasa yang dipakai pada *action* ini yaitu menggunakan bahasa pemrograman *Action Script*.

f. *Color*

Color adalah suatu panel yang berfungsi untuk mengatur pewarnaan suatu objek secara mendetail.



Gambar 2. 4 Panel Color

Gambar diatas menunjukkan tampilan *panel color* pada lembar kerja *Macromedia Flash 8*. Ada dua subpanel, yaitu: *color mixer* dan *colorswatches*. *Color mixer* terdapat tiga jenis penggunaan warna, yaitu: *solid*, *linear*, *radial* yang mana ketiga jenis warna itu dapat diubah-ubah sesuaikeinginan.

g. *Inspector*

Properties Inspector pada *Macromedia Flash 8* terdiri dari tiga bagian utama yaitu *Properties*, *Filters*, dan *Parameters*. Panel-panel ini nantinya dapat berguna untuk mengatur ukuran *background*, kecepatan animasi dan lain-lain.

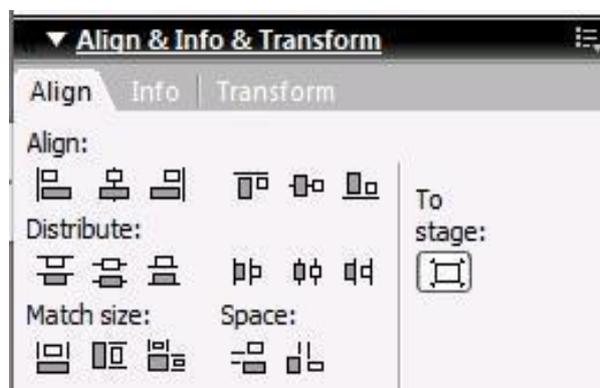
h. *Library*

Library adalah menu yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan suatu objek yang telah dibuat di dalam *stage*, objek

itu dapat berupa gambar, tombol, *movie clip*, dan suara. *Library* ini juga dapat meng-*import* objek dari luar *stage*.

i. *Align, Info* dan *Transform*

Panel ini berfungsi untuk mengatur posisi suatu objek di dalam *stage*, contohnya, jika ingin objek diletakan ditengah, dipinggir, diakanan, dikiri dan lain-lain. Dengan menggunakan *transform* kita juga dapat memutar objek sesuai dengan yang kita inginkan.



Gambar 2. 5 *Align, Info* dan *Transform*

Gambar diatas merupakan gambar panel *Align, Info*, dan *Transform* pada lembar kerja *Macromedia Flash 8*, yang dapat kita gunakan untuk mengatur letak objek.

6. Langkah-langkah Penggunaan Media Berbasis *Macromedia Flash 8*

- a. Guru menjelaskan mengenai media pembelajaran *Macromedia Flash 8*
- b. Setelah itu guru memutar media berbasis *Macromedia Flash 8* dengan bantuan LCD yang ada di kelas
- c. Siswa menyimak dan memperhatikan intruksi yang ada di media pembelajaran *Macromedia Flash 8*, karena beberapa slide dalam media tersebut harus ada respon umpan balik dari siswa, ada juga waktu dimana siswa harus bertanya, menjawab, dan melakukan.
- d. Setelah selesai siswa harus berlatih mencoba mengerjakan soal-soal yang ada di media *Macromedia Flash 8*, setelah selesai tiap

pertemuan pembelajaran secara bergilir siswa akan mengerjakan quiz.

C. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggabungkan antara berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema tertentu untuk mempermudah siswa dalam memahami dan mendalami konsep materi yang dijelaskan.³⁹ Hadi Subroto menegaskan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman dalam kehidupan nyata sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa.⁴⁰

Trianto menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna.⁴¹ Beans menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pendekatan pengembangan pengetahuan siswa dalam membentuk pengetahuan berdasarkan interaksi dengan lingkungan dan pengalaman hidupnya.⁴²

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa materi pelajaran menjadi satu topik atau tema tertentu yang lebih menekankan pada aktifitas siswa agar dapat memberikan pengalaman bermakna secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

³⁹ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Batu: Literasi Nusantara, 2019), 1.

⁴⁰ Sungkono, "Pembelajaran Tematik Dan Implementasinya Di Sekolah Dasar."

⁴¹ Mohammad Muklis, "Pembelajaran Tematik," *Penomena* Vol IV, No 1 (2012): 66.

⁴² Abd. Kadir dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik*, 5.

2. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dalam pelaksanaannya juga mempunyai beberapa tujuan, diantaranya tujuan pembelajaran tematik di SD/MI adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah siswa dalam memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu
- b. Mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam satu tema atau topik yang sama
- c. Memberikan pemahaman materi pelajaran lebih mendalam dan bermakna
- d. Mempermudah mengembangkan kompetensi berbahasa siswa karena mengaitkan materi dengan kehidupan siswa
- e. Membuat siswa lebih gairah belajar karena siswa dapat berkomunikasi dengan situasi nyata seperti: bercerita, bertanya, sekaligus menulis materi yang dipelajari
- f. Materi disajikan dalam konteks tema yang jelas sehingga siswa lebih bisa merasakan manfaat dan makna belajar
- g. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih
- h. Mengangkat sejumlah nilai budi pekerti yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang siswa alami dalam kehidupan nyata sehingga budi pekerti dan molar siswa dapat ditumbuh kembangkan .⁴³

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan mengembangkan berbagai kemampuan siswa dalam tema tertentu.

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Beberapa karakteristik dalam pembelajaran tematik yang membedakan dengan mata pelajaran lainnya ialah sebagai berikut:

⁴³ Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, 7.

a. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Center*)

Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

b. Memberikan pengalaman secara langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa (*Direct Experiences*), dengan pengalaman langsung siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (Konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat dengan kehidupan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, dengan begitu, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh, hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat fleksibel

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

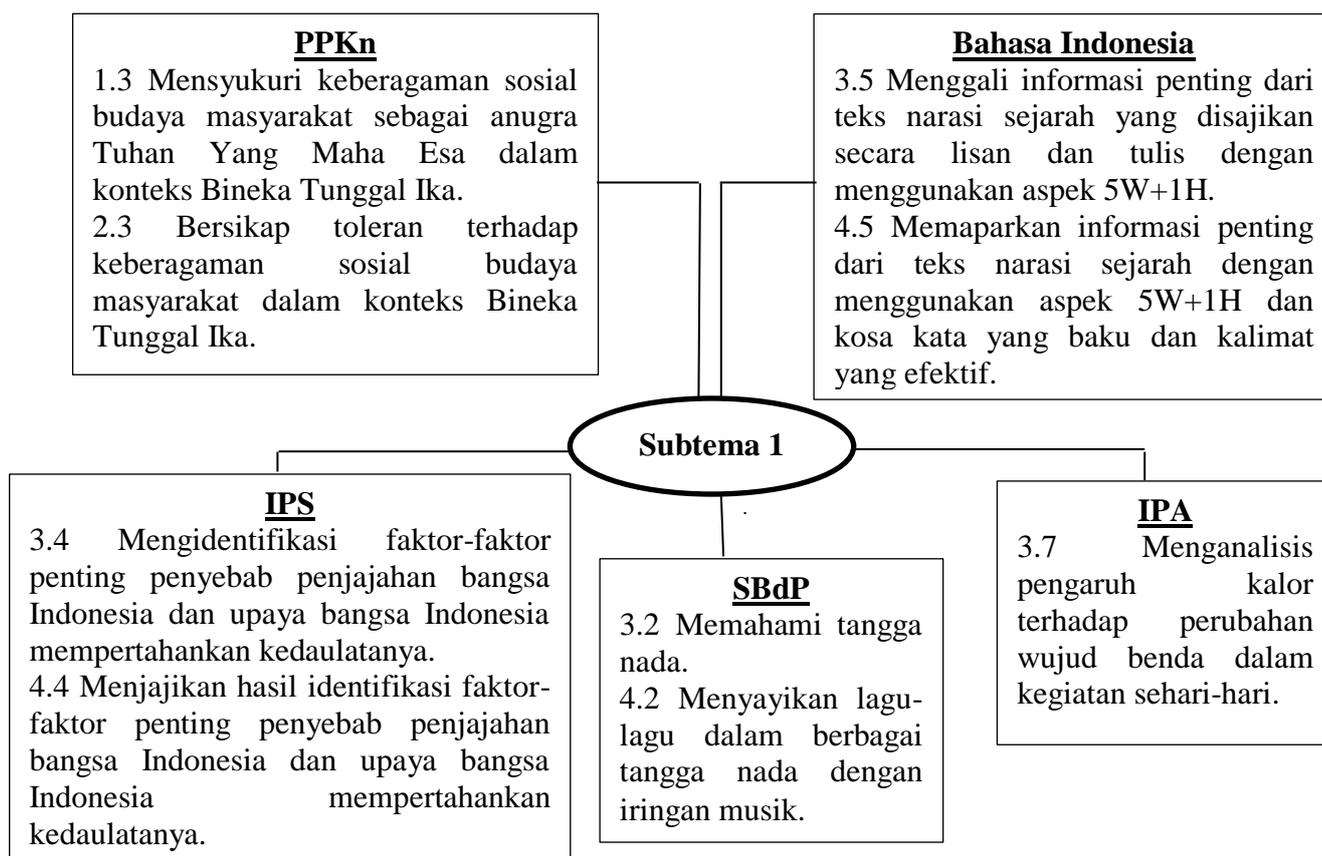
f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Pembelajaran tematik mengadopsi prinsip-prinsip belajar PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.⁴⁴

D. Materi Tematik Tema 7 Subtema 1 Pokok Bahasan Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 kelas V terdapat beberapa Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa, oleh sebab itu dalam pelaksanaannya pembelajaran tematik harus mengacu pada KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan.

Adapun pemetaan KD pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 kelas V adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 6 Pemetaan Tematik Tema 7 Subtema 1

⁴⁴ Ibid, 34-35.

Berikut adalah kompetensi inti pembelajaran tematik tema 7 subteama 1 kelas V MI/SD.

- KI 1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Adapun Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Kelas V ialah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia
3.5 Menggali Informasi Penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek 5W + 1H.	3.5.1 Menjelaskan informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis dengan menggunakan aspek 5W+1H.	1. Siswa diharapkan mampu menjelaskan informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis dengan menggunakan aspek 5W+1H dengan baik.
4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek 5W+1H serta kosakata baku dan	4.5.1 Menyajikan	2. Siswa mampu menyajikan informasi penting dari teks narasi sejarah dengan menggunakan aspek

kalimat efektif.	informasi penting dari teks narasi sejarah dengan menggunakan aspek 5W+1H dan kalimat yang efektif.	5W+1H dan kalimat yang efektif dengan baik.
<p>Ilmu Pengetahuan Alam 3.7.1 Menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Ilmu Pengetahuan Alam 3.7.1 Menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. 3.7.2 Mengidentifikasi macam-macam pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. 2. Siswa dapat mengidentifikasi macam-macam pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
<p>Ilmu Pengetahuan Sosial 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam Mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil</p>	<p>Ilmu Pengetahuan Sosial 3.4.1 Menyebutka faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 3.4.2 Menjelaskan faktor faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 4.4.1 Menyajikan hasil</p>	<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diharapkan mampu menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan di Indonesia dengan benar. 2. Siswa duharapkan mampu menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dengan baik. 3. Siswa dapat menyajikan hasil identifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia

<p>identifikasi factor faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam Mempertahanka kedaulatannya.</p>	<p>identifikasi faktor faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p>dengan baik.</p>
<p>SBdP 3.2 Memahami tangga nada. 1.2 Menyanyikan lagu lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.</p>	<p>SBdP 3.2.1 Menjelaskan tangga nada. 3.2.2 Menyebutkan macam-macam tangga nada 4.2.1 Mempraktekan menyanyikan lagu lagu dengan berbagai tangga nada dengan menggunakan iringan musik.</p>	<p>SBdP 1. Siswa dapat menjelaskan tangga nada dengan baik. 2. Siswa dapat menyebutkan macam-macam tangga nada dengan baik. 3. Siswa dapat mempraktekan menyanyi lagu dengan menggunakan tangga nada dan iringan musik yang baik.</p>
<p>PPKn 1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugra Tuhan yang Maha Esa dalam konteks Bineka Tunggal Ika.</p>	<p>PPKn 1.3.1 Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugra Tuhan yang Maha Esa dalam konteks Bineka Tunggal Ika. 1.3.2 Menyebutkan keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugra Tuhan yang Maha</p>	<p>PPKn 1. Siswa diharapkan mampu menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugra Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bineka Tunggal Ika dengan baik. 2. Siswa diharapkan mampu menyebutkan keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugra Tuhan</p>

<p>2.3 Bersikap toleran terhadap keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bineka Tunggal Ika.</p>	<p>Esa dalam konteks Bineka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Mencontohkan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial di masyarakat dalam konteks Bineka Tunggal Ika..</p>	<p>Yang Maha Esa dalam konteks Bineka Tunggal Ika dengan benar.</p> <p>3. Siswa diharapkan mampu mencontohkan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial di masyarakat dalam konteks Bineka Tunggal Ika dengan baik.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Materi dalam pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan di dalamnya berisi muatan materi mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, IPA, SBdP, dan PPKn, yang diuraikan sebagaimana berikut:

1. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Teks Narasi Sejarah

Teks narasi sejarah adalah teks yang di dalamnya berisi tentang cerita kejadian atau peristiwa sejarah yang terjadi pada masa lampau.⁴⁵ Peristiwa sejarah tersebut disampaikan berdasarkan fakta yang terjadi dan disampaikan dalam bentuk narasi atau urutan cerita.

b. Mengelompokkan informasi teks narasi sejarah dengan menggunakan kata 5W+1H

1) Apa (*What*), digunakan untuk menanyakan nama atau jenis peristiwa yang terjadi

⁴⁵ Munfaidadan Hermanto Siti, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Teks Narasi Sejarah Berbasis Lectora Inspire Peserta Didik Kelas V," *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol 1 No 1 (2019): 3.

- 2) Siapa (*Who*), digunakan untuk menanyakan tokoh atau pelaku yang terlibat dalam peristiwa yang terjadi pada teks
- 3) Mengapa (*Why*), digunakan untuk menanyakan penyebab atau alasan terjadinya suatu peristiwa dalam teks
- 4) Di mana (*Where*), digunakan untuk menanyakan dimana tempat berlangsungnya peristiwa dalam teks
- 5) Kapan (*When*), digunakan untuk menanyakan waktu terjadinya peristiwa dalam teks
- 6) Bagaimana (*How*), digunakan untuk menanyakan cara atau keadaan saat terjadinya peristiwa dalam teks.⁴⁶

2. Materi pembelajaran Ilmu Pengatahuam Sosial

Bangsa kita mengalami penjajahan cukup lama. Selama masa penjajahan, bangsa kita mengalami penderitaan akibat adanya penindasan. Pada masa pemerintahan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, datanglah orang-orang Eropa yang mengadakan pelayaran samudra. Kedatangan orang-orang Eropa di Nusantara mula-mula disambut baik oleh bangsa Indonesia. Namun, ketika orang-orang Eropa itu berusaha menguasai Nusantara, mereka mendapatreaksi keras berupa perlawanan perlawanan di berbagai daerah.⁴⁷

Adapun pokok-pokok materinya adalah sebagai berikut:

a. Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat

Sejak akhir abad ke XV bangsa Eropa mulai datang dan melakukan penjajahan di Indonesia.

Adapun beberapa bangsa Eropa yang pernah melakukan penjajahan di Indonesia diantaranya ialah:

1. Bangsa Portugis yang pertama kali kapal mereka mendarat di Malaka pada tahun 1511
2. Bangsa Spanyol yang mendarat di Tidore Maluku pada tahun 1521

⁴⁶ Ibid, 4.

⁴⁷ Munawaroh, *Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat Melalui Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Visual FLIP CHART Pada Kelas V MI MA'ARIF KUTOWINANGUN*, (Skripsi- Institut Agama Islam Negeri (IAN) Salatiga), 2020.

3. Kemudian disusul bangsa Inggris dan Belanda yang pertama kali kapal mereka mendarat di Pelabuhan Banten pada tahun 1596.⁴⁸
- b. Faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra antara lain sebagai berikut:

- 1) Adanya keinginan untuk mencari kekayaan (*gold*)

Kekayaan yang mereka cari terutama adalah rempah-rempah. Salah satu rempah-rempah yang diambil bangsa Eropa adalah tanaman cengkih.

Pada sekitar abad XV harga rempah-rempah di Eropa sangat mahal semahal harga emas (*gold*). Sehingga mereka sangat membutuhkan rempah-rempah di Indonesia untuk digunakan dalam industri obat-obatan dan bumbu masak.

- 2) Adanya keinginan menyebarkan agama (*gospel*)

Selain mencari kekayaan bangsa Eropa juga membawa misi khusus ingin menyebarkan agama kepada penduduk daerah yang dikuasainya. Mereka menganggap bahwa ini merupakan tugas suci yang harus dilaksanakan ke seluruh dunia yang dipelopori oleh bangsa Portugis.⁴⁹

- 3) Adanya keinginan untuk mencari kejayaan (*glory*)

Bangsa Eropa beranggapan bahwa apabila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, maka negara tersebut dapat dikategorikan sebagai negara yang jaya (*glory*). Dengan adanya anggapan seperti itu pada akhirnya negara-negara di Eropa berlomba-lomba mencari tanah jajahan sebanyak-banyaknya.

- 4) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Ilmu pengetahuan dan teknologi dapat berkembang pesat

Contohnya seperti berikut.

⁴⁸ Ibid, 28.

⁴⁹ Ibid, 29.

- a) Dikembangkannya teknik dalam pembuatan kapal yang dapat digunakan untuk mengarungi samudra yang luas.
- b) Ditemukannya mesin untuk membuat persenjataan yang dapat digunakan untuk melindungi pelayaran dari ancaman bajak laut dan sebagainya.
- c) Ditemukannya kompas arah petunjuk mata angin.⁵⁰

c. Sistem Tanam Paksa

Sistem tanam paksa adalah salah satu bentuk penjajahan yang dilakukan oleh bangsa Eropa dengan cara menanam tanaman tertentu yang hasilnya nanti akan diserahkan kepada pemerintahan kolonial belanda. Sistem ini terjadi pada masa kepemimpinan johanes van den bosch. Sistem tanam pakasa mendapatkan banyak penentangan dari beerbagai pihak diantaranya ialah seperti Douwes dekker atau multatuli yang merupakan termasuk salah satu tokoh yang menentang adanya sistem tanam paksa di Indonesia.

d. Ciri-Ciri Masyarakat Indonesia

Berdasarkan ciri-ciri fisiknya masyarakat Indonesia dapat dibedakan menjadi 4 (empat) kelompok ras sebagai berikut:

- 1) Kelompok ras Papua Melanezoid, yang terdapat di Papua, Pulau Aru, dan Pulau Kai.
- 2) Kelompok ras Negroid, yang terdapat di Semenanjung Malaka, dan di Kepulauan Andaman.
- 3) Kelompok ras Weddoid, yang meliputi orang Sakai di Siak Riau, orang Kubu di Sumatra Selatan dan Jambi, orang Tomuna di Pulau Muna, orang Enggano di Pulau Enggano, dan orang Mentawai di Kepulauan Mentawai.
- 4) Kelompok ras Melayu Mongoloid, yang dapat dibedakan menjadi 2 (dua) golongan:
 - a) Ras Proto Melayu (Melayu Tua) yang terdiri dari Suku Batak, Suku Dayak, dan Suku Taroja.

⁵⁰ Ibid, 29.

b) Di samping kelompok ras di atas, masyarakat Indonesia juga terdiri atas kelompok warga keturunan China (ras Mongoloid), warga keturunan Arab, Pakistan, India, ras Kaukasoid, dan sebagainya yang hidup berdampingan membaaur menjadi warga negara Indonesia. Masyarakat Indonesia tidak mengenal superioritas suatu ras dan tidak menganut paham rasialisme.⁵¹

3. Materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

a. Wujud Benda

Benda-benda yang ada disekitar kita dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu benda padat, cair dan gas.

1. Benda Padat

Sifat wujud benda padat ialah dapat diubah ke bentuk lain dengan beberapa perlakuan seperti diberi panas, diberi tekanan tinggi, atau diberi perlakuan Fisik seperti menggunting, menekan, melipat atau menyobek.

2. Benda Cair

Wujud benda cair seringkali kita jumpai di sekitar kita. Seperti Air, yang merupakan salah satu zat penting dalam kehidupan makhluk hidup.⁵²

Benda cair yang ada di sekitar kita biasanya berada dalam sebuah wadah seperti bak kamar mandi, baskom, gelas, atau ketel air. Salah satu sifat benda cair ialah ketika benda cair itu dipindahkan, maka ia akan berubah mengikuti bentuk wadahnya. Jika wadahnya berlubang, benda cair itu akan segera mengalir ke luar dari wadahnya.

3. Benda Gas

⁵¹ Ibid, 30.

⁵² Karim Arif, Abdul, "Meningkatkan Pemahaman Konsep Perubahan Wujud Benda Pada Kelas V SDN 3 Siwalempu Melalui Pendekatan CTL," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol 4, No (2018): 4.

Wujud benda gas sering kali dapat kita rasakan namun tidak bisa kita lihat. Sebagai contoh manusia dapat memasukkan dan mengeluarkan gas dari dalam tubuhnya pada saat bernapas, manusia menghirup gas oksigen dan mengeluarkan gas karbon dioksida, dengan cara meniup, kita dapat membuat sebuah balon mengembang, dengan meniup, kamu juga dapat menggerakkan selembar kertas di tangan, kita dapat mencium bau napas kita sendiri, dan mencium bau-bau lainnya yang berupa gas. Selain itu dengan memahami sifat gas, manusia menciptakan parfum atau minyak wangi untuk menyebarkan bau dari gas yang dikeluarkan dari wadah parfum tersebut.⁵³

b. Perubahan Wujud Suatu Benda

Perubahan wujud suatu benda yang terjadi antara lain ialah seperti peristiwa membeku, mencair, menguap, mengembun, atau menyublim.

Membeku merupakan perubahan wujud benda cair menjadi benda padat. Perubahan ini terjadi karena suhu di lingkungan menjadi dingin. Benda cair akan membeku jika suhunya di bawah 0°C.

Mencair merupakan perubahan wujud benda padat menjadi benda cair akibat suhu yang panas. Beberapa peristiwa di sekitar kita sering kita jumpai seperti es batu mencair.

Menguap merupakan perubahan wujud benda cair menjadi benda gas. Peristiwa ini biasanya kita jumpai ketika ada kegiatan masak-memasak. Pada saat air dipanaskan di atas api kompor, dalam beberapa saat, air akan mendidih. Peristiwa mendidih inilah yang merupakan salah satu contoh terjadinya penguapan atau perubahan dari benda cair ke gas.

⁵³ Ibid, 4.

Mengembun adalah peristiwa perubahan wujud gas menjadi cair. Peristiwa ini merupakan kebalikan dari peristiwa menguap. Contoh peristiwa sehari-hari yang mudah dijumpai antara lain peristiwa pengembunan yang terjadi di pagi hari. Meskipun pada malam sebelumnya tidak terjadi hujan, tetapi pada pagi hari, terdapat tetesan air pada tanaman yang berada di luar.

Menyublim merupakan peristiwa perubahan wujud zat padat menjadi gas. Seperti contoh peristiwa “lenyapnya” kapur barus yang diletakkan di dalam lemari.

4. Materi pembelajaran SBdP

Lagu wajib adalah lagu yang wajib dipelajari oleh siswa dalam rangka menanamkan rasa cinta terhadap tanah air, menghargai jasa pahlawan, dan membakar semangat perjuangan agar selalu menyala.⁵⁴

Ciri-ciri lagu wajib antara lain sebagai berikut:

- a. Lirik lagu wajib bertujuan untuk menanamkan sikap cinta tanah air, kepahlawanan, nasionalisme, serta rela berkorban demi bangsa dan negara.
- b. Biasanya, lagu wajib menggunakan irama yang penuh semangat dan atau berupa himne.
- c. Lagu-lagu wajib diajarkan, dipelajari, dan dihayati sesuai dengan maksud dan tujuan yang terkandung di dalamnya.⁵⁵

5. Materi pembelajaran PPKn

a. Keragaman Sosial Budaya di Indonesia

Budaya merupakan segala sesuatu yang dihasilkan oleh akal budi manusia.

Adapun wujud budaya, yaitu:

- 1) Gagasan atau ide, misalnya kepercayaan
- 2) Tindakan, misalnya upacara adat dan seni pertunjukan, serta

⁵⁴ Sari Dwi, Putma, “Peranan Lagu Nasional Dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Di Kecamatan Tugu Kota Semarang,” (*Skripsi - Universitas Negeri Semarang*), 2016.

⁵⁵ *Ibid*, 30.

3) Benda, misalnya pakaian adat dan senjata tradisional.

Selain sebagai identitas, kebudayaan juga sebagai kepribadian suatu bangsa.

b. Faktor Penyebab Keragaman Bangsa Indonesia

Indonesia merupakan negara kesatuan yang masyarakatnya majemuk. Bangsa Indonesia terdiri atas beberapa suku bangsa yang menyebar dari Sabang (ujung Sumatra Utara) sampai Merauke (ujung Papua).

Rasa syukur adalah ucapan yang tepat atas keberagaman sosial budaya bangsa kita. Sedangkan melestarikan adalah tindakan yang tepat ketika menyaksikan kebudayaan-kebudayaan dari berbagai Suku bangsa di Indonesia.

Dalam sikap saling menghargai keberagaman sosial budaya, kita dilarang membeda-bedakan. Kita dilarang menganggap bahwa suku bangsa kita sendiri lebih tinggi dibandingkan dengan suku bangsa lain. Kita juga dilarang merendahkan budaya dari suku bangsa lain. Pada dasarnya, kebudayaan daerah menyumbang bagi kekayaan budaya nasional. Akan lebih membanggakan lagi jika kita tidak hanya mengenal budaya dari suku bangsa lain, tetapi juga mengerti maknanya dan turut melestarikannya.

E. Kajian Pustaka

Beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti dahulu yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dianggap relevan sebagai rujukan serta menggambarkan adanya unsur kesamaan atau perbedaan pada penelitian ini. berikut spesifikasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu:

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Retno Liana Kusdiyah skripsi dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis ITC melalui *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran IPA pokok bahasan program pencernaan manusia kelas V A SD Negeri 1 Depok”, pada

tahun ajaran 2017.⁵⁶ Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ITC melalui *Macromedia Flash 8* yang dikembangkan memperoleh kevalidan sebesar 3,7 dengan kriteria sangat baik, respon siswa juga sangat baik sehingga dapat dikatakan media *Macromedia Flash 8* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA kelas V di SDN 1 Depok. .

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anis Malikha skripsi dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa arab kelas IV di MI Mambaul Huda Banjarsari Ngajum Malang”, pada tahun ajaran 2014.⁵⁷ Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* memperoleh kemenarik yang cukup baik dari peserta didik, media berbasis *Macromedia Flash 8* ini dinilai dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mapel Bahasa Arab kelas IV di MI mambaulHuda Banjarsari Ngajum Malang.
3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Noviana skripsi dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis program *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPS Kelas V SD/MI”, pada tahun ajaran 2019.⁵⁸ Hasil penelitian menunjukkan bahwa peneliti menghasilkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran IPS kelas V yang valid dengan skor rata-rata mencapai 3,80 dan kriteria layak digunakan, media *Macromedia Flash 8* ini juga mampu menimbulkan respon kemenarikan yang baik pada peserta didik

⁵⁶ Retno Liana Kusdiyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ITC Melalui *Macromedia Flash 8* Pada Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Organ Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 1 Depok”, (Skripsi-Universitas Sanata Dharma Yogyakarta , 2017).

⁵⁷ Anis Malikha, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV Di MI Mambaul Huda Banjarsari Ngajum Malang”, (Skripsi- Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014).

⁵⁸ Noviana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD/MI”, (Skripsi- Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran.

4. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suryawan Murdeny skripsi dengan judul “Pengembangan media *Macromedia Flash* pada pelajaran seni budaya dan keterampilan materi ragam batik kelas IV SDN Tambak Aji Semarang”, pada tahun ajaran 2016.⁵⁹ Hasil penelitian menunjukkan bahwa peneliti menghasilkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang valid, dan menarik bagi peserta didik, media ini mampu membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi keragaman batik di kelas IV SDN Tambak Aji Semarang.
5. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nita Yuliana skripsi dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada pokok materi pythagoras di kelas VIII”, pada tahun ajaran 2018.⁶⁰ Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Macromedia Flash* yang dikembangkan memperoleh keefektifan penggunaan sebesar 81% dengan kriteria sangat efektif, respon siswa terhadap media yang dikembang juga sangat baik melalui penggunaan media berbasis *Macromedia Flash* ini siswa lebih mudah dalam memahami materi pemberajaran pythagoras.

Untuk mengetahui persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabe

berikut:

Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orsinalitas Penelitian
1.	Retno Liana	Pengembangan	Media yang	a. Penelitian ini

⁵⁹ Suryawan Murdeny, “Pengembangan Media *Macromedia Flash* Pada Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Materi Ragam Batik Kelas IV SDN Tambak Aji Semarang,” (Skripsi - Universitas Negeri Semarang, 2016).

⁶⁰ Nita Yuliana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pokok Materi Pythagoras Di Kelas VIII”, (Skripsi - Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

	Kusdiyah “Skripsi dengan judul Pengembangan media pembelajaran berbasis ITC melalui <i>Macromedia Flash 8</i> pada pembelajaran IPA pokok bahasan program pencernaan manusia kelas V A SD Negeri 1 Depok”, 2017.	media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i>	dikembangkan untuk mata pelajaran IPA kelas V Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Depok.	mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Kelas V b. Obyek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran tematik menggunakan media pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> di kelas V MI Tarbiyatul Falahiyah Mojopetung.
2.	Anis Malikha “Skripsi dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa arab kelas IV di MI Mambaul Huda Banjarsari Ngajum Malang”, 2014.	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i>	Peneliti lebih mengfokuskan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas V	
3.	Noviana “ Skripsi dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis program <i>Macromedia Flash</i> pada mata pelajaran IPS Kelas V SD/MI”, 2019.	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i>	Media yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPS Kelas V Penelitian ini dilakukan di MI Ismaria Al-Quraniyyah Bandar Lampung.	
4.	Suryawan Murdeny “Skripsi dengan judul pengembangan media <i>Macromedia Flash</i> pada pelajaran seni budaya dan	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i>	Media yang dikembangkan untuk mata pelajaran seni budaya materi ragam batik di	

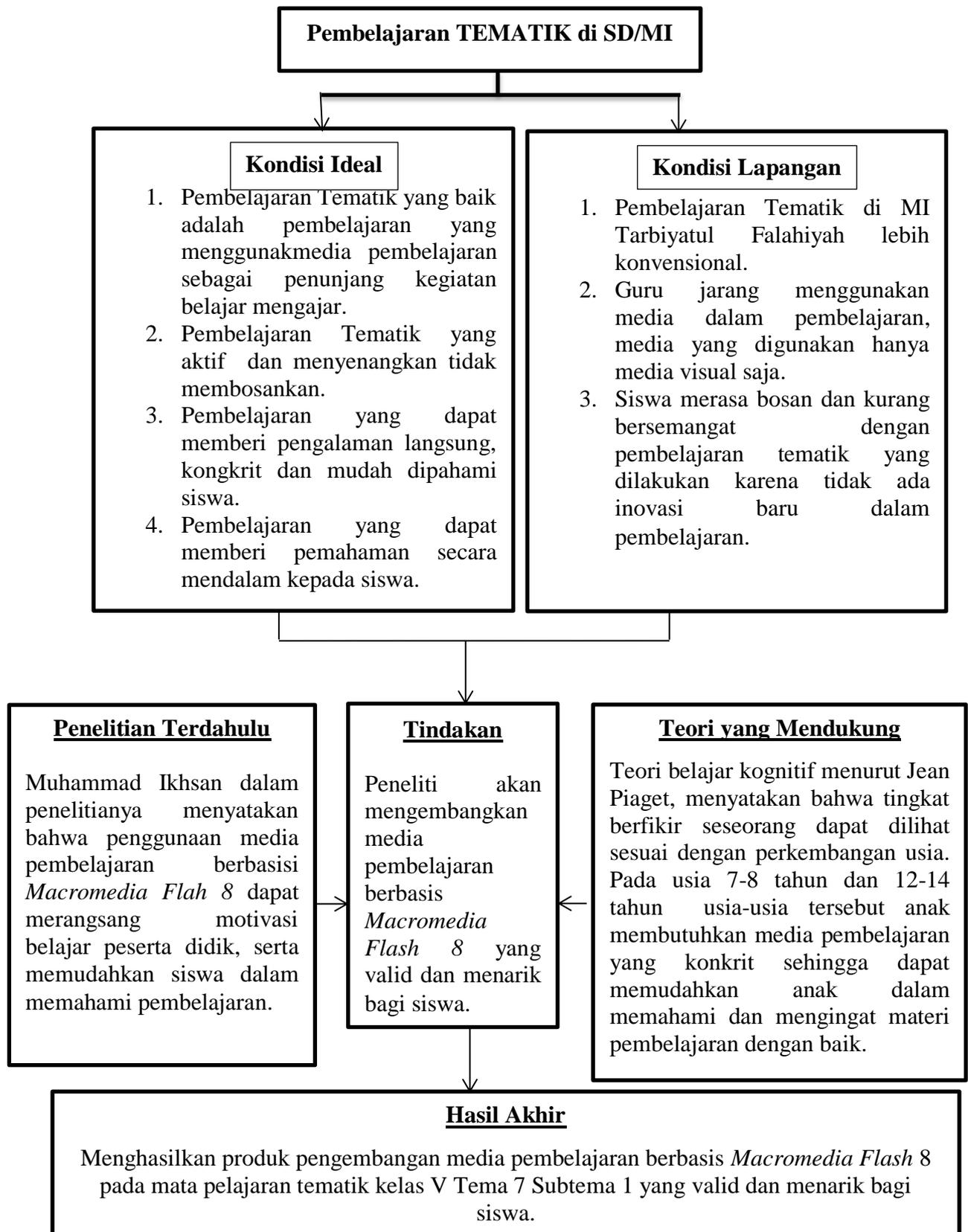
	keterampilan materi ragam batik kelas IV SDN Tambakaji Semarang”, 2016.		kelas IV. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN Tambakaji Semarang.	
5.	Nita Yuliana “ Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i> pada pokok materi pythagoras di kelas VIII SMP”. 2018.	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i>	Media yang dikembangkan untuk materi pythagoras kelas VIII SMP.	

F. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan ketika observasi di MI Tarbiyatul Falahiyah dan wawancara dengan salah satu guru tematik di MI Tarbiyatul Falahiyah, diperoleh informasi bahwa pembelajaran tematik yang dilakukan di kelas V MI Tarbiyatul Falahiyah cenderung monoton, karena guru sering melakukan pembelajaran dengan cara konvensional dan jarang sekali menggunakan media adapun media yang digunakan terbatas pada media visual saja, untuk media berbasis audio visual belum pernah, sehingga pembelajaran yang dilakukan membosankan dan kurang menarik perhatian peserta didik padahal berdasarkan hasil observasi di MI Tarbiyatul Falahiyah sudah memiliki fasilitas mendukung seperti proyektor, dan LCD yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual.

Berlandasan pada rumusan masalah, kajian teori dan hasil penelitian yang relevan diatas maka diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi keadaan tersebut dengan cara mengembangkan suatu produk

media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran tematik.



Gambar 2. 7 Kerangka Konseptual