**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

* 1. **Kajian Teori**
		1. **Media pembelajaran**
1. **Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Hamalik (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah

media yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat

membangkitkan minat, hasrat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan

mendatangkan pengaruh psikologis yang baru terhadap siswa. Sedangkan, Menurut

Azhar Arsyad (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen

sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di

lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Gerlach &

Ely (2016) berpendapat bahwa media pembelajaran secara umum adalah manusia,

materi, atau kejadian yang membangun kodisi yang membuat siswa mampu

memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan, bahwa media

pembelajaran adalah suatu peralatan yang dapat digunakan sebagai penyampai

pesan ataupun benda yang dapat menyalurkan pesan-pesan/materi suatu

pembelajaran dari si pengirim/pendidik kepada peserta didik, sehingga dapat

menyalurkan rangsangan pikiran, perasaan, dan minat kepada penerima

pesan/peserta didik.

# Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Selain dari definisi dan pengertiannya, kita juga dapat mengenali suatu media pembelajaran melalui ciri-ciri yang melekat di dalamnya. Menurut Arsyad

(2016:6) ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut ini.

* 1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
	2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
	3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
	4. Media pendidikan memiliki pangertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
	5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
	6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
	7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

# Fungsi Media Pembelajaran

Sebagai salah satu perangkat terpenting pembelajaran, media memiliki berbagai kegunaan khusus untuk membantu kegiatan pembelajaran. Beberapa deretan fungsi media pembelajaran tersebut menurut Sudjana (2015:6) adalah sebagai berikut.

* 1. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.
	2. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
	3. Sumber belajar bagi siswa. Artinya media tersebut berisikan bahanbahan yang harus dipelajari para siswa baik individu maupun kelompok.

Sementara itu, menurut Gerlach & Ely dalam (Daryanto, 2016:7) fungsi

media pembelajaran secara umum adalah untuk memperkuat berbagai kemampuan

penghantaran pembelajaran sebagai berikut.

# Kemampuan Fiksatif

artinya media dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu

objek atau kejadian. Melalui kemampuan ini, pembelajaran dapat digambar/rekam,

kemudian disimpan dan diperlihatkan lagi pada saat yang diperlukan seperti

kejadian aslinya.

# Kemampuan Manipulatif

artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan

berbagai macam perubahan (manipulasi kecepatan, warna, dsb) sesuai keperluan.

# Kemampuan Distributif

media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio.

Masih dalam paradigma umum yang serupa namun tak sama, Lentz dalam (Arsyad, 2016:20) mengemukakan empat fungsi media, yakni sebagai berikut.

# Fungsi Atensi,

yang berarti menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang ditampilkan.

# Fungsi Afektif,

berarti media dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, dan peserta

didik dapat menikmati pembelajaran.

# Fungsi Kognitif,

yaitu media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat

informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (media visual).

# Fungsi Kompensatoris,

media mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan

memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks/ secara verbal.

# Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran yang dimaksud adalah hasil yang ingin diraih

ketika kita menggunakan media pengajaran. Beberapa deretan tujuan media

pembelajaran seperti dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2016:25)

adalah sebagai berikut.

1. Penyampaian materi pelajaran menjadi lebih baku, penafsiran terhadap materi yang disampaikan akan menjadi konsisten dan tidak ambigu.
2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian agar siswa dapat terus fokus belajar.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan membuat siswa lebih aktif dan partisipatif di kelas.
4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan pun dan di mana pun, terutama jika media

yang dirancang dapat digunakan secara mandiri.

1. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses

pembelajaran dapat ditingkatkan.

1. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit

dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-

ulang.

# Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran berarti hasil yang dapat diraih ketika fungsi

dan tujuannya telah ditetapkan. Beberapa manfaat media pembelajaran menurut

Sudjana dan Rivai (2015:3) adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat

menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

1. Bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
2. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru (ceramah), sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi ada aktivitas lain seperti pengamatan, praktik, mendemonstrasikan, dll.

Sementara itu, Arsyad (2016:29) mengemukakan bahwa manfaat media

pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan

meningkatkan proses dan hasil belajar.

1. Meningkatkan motivasi belajar.
2. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
3. Memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-

peristiwa di lingkungan mereka.

# Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibagi ke dalam beberapa jenis atau klasifikasi

khusus yang seragam berdasarkan kategori atau golongan yang menaunginya.

Jenis-jenis media pembelajarann dikategorikan oleh Seels dan Richey dalam

Arsyad (2016:31) sebagai berikut ini.

# Media Hasil Teknologi Cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau

menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Pada intinya, teknologi cetak ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Macam-macam contoh media

pembelajaran cetak ini antara lain meliputi buku teks, hand-out, modul, buku petunjuk, grafik, diagram, foto, lembar lepas, lembar kerja, dll.

# Media Hasil Teknologi Audio-visual

Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan

audio dan visual seperti proyektor film, televisi, video, dsb.

Contoh teknologi audio visual antara lain: rekaman pembelajaran (hanya

audio), video pembelajaran, video klip musik pembelajaran, proyektor LCD untuk

menampilkan gambar (hanya visual), film edukasi, audio visual sugesti imajinasi

(membangkitkan motivasi belajar), dsb.

# Media Hasil Teknologi Berbasis Komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan

atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis

mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam

pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran

dengan bantuan komputer).

Macam macam media pembelajaran berbasis komputer meliputi: media

berbasis TIK atau Informatika yang dapat diakses secara daring, website interaktif,

aplikasi android, video games, video interaktif, dll.

# Media Gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih.

Contohnya: teleconference (zoom/google meet), video game pembelajaran, video mapping interaktif, augmented reality, dsb.

# Klasifikasi Media Pembelajaran

Sementara itu, menurut Schramm dalam (Daryanto, 2016:17), media digolongkan menjadi sesederhana: media rumit, media mahal, dan media

sederhana. Kemudian, Schramm juga mengklasifikasikan media menurut

kemampuan daya liputannya, yakni sebagai berikut.

1. Liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan faksimile.
2. Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape.
3. Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan

komputer dan telepon

# Media Pembelajaran Interaktif

Sebagai tambahan, terdapat media pengajaran yang mendapatkan banyak

sorotan di abad 21 ini. Media tersebut adalah media pembelajaran interaktif.

Mengapa? Karena media ini dapat diakses individu dan digunakan secara mandiri,

sehingga guru memiliki kesempatan untuk membagi kelasnya menjadi dua fokus

utama, yakni yang belajar secara mandiri, dan yang dibimbing secara langsung.

Tentunya hal tersebut akan meningkatkan efisiensi dan intimasi perhatian guru

terhadap murid-muridnya.

Menurut Arsyad (2016:38) media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Media ini dapat memberikan instruksi modular yang didambakan oleh para guru. Dapat dikatakan bahwa media ini dapat menjadi asisten digital guru, karena dapat menerima interaksi murid pula. Evaluasi dapat dilakukan di sini, begitu juga tanya jawab; nilai tes tersimpan, pertanyaan murid juga terjawab. Beban mengajar guru semakin terkurangi yang berarti mereka memiliki lebih banyak waktu untuk

memperhatikan lebih detail masing-masing muridnya melalui konsultasi setelah

murid selesai menggunakan media interaktif tersebut.

Media interaktif terutama sangat cocok untuk digunakan dalam blended

learning. Misalnya, setengah kelompok siswa dapat menggunakan media interaktif

terlebih dahulu, sementara sisanya membuka diskusi kecil dengan guru. Setelah

setengah kelompok murid selesai menggunakan media interaktif, kali ini mereka

yang membuka diskusi kelompok kecil dengan guru, dan giliran kelompok siswa

yang telah berdiskusi untuk menggunakan media interaktif.

# Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Tidak ada media yang terbaik, yang ada adalah media pembelajaran yang

tepat guna berdasarkan konteks dan kriteria khusus berdasarkan berbagai keadaan

pembelajaran. Menurut Arsyad (2016:11) dalam pemilihan media hendaknya

memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

1. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau

audio).

1. Mampu mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik).
2. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
3. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).
4. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya.

Sementara itu, menurut Strauss dan Frost dalam Indriana (2011:32) dalam

memilih media pembelajaran terdapat sembilan faktor yang harus diperhatikan,

yakni sebagai berikut.

1. Batasan sumber daya institusional;
2. Kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan;
3. Karakteristik siswa atau anak didik;
4. Perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya;
5. Sasaran pembelajaran mata pelajaran;
6. Hubungan pembelajaran;
7. Lokasi pembelajaran;
8. Waktu dan tingkat keragaman media.

# Media Kintar

1. **Media Pembelajaran Kintar**

Jika berbicara mengenai media pembelajaran kintar (kincir pintar), belajar

adalah suatu proses siswa dalam mengubah tingkah laku, kepribadian, dan juga pemahaman. Yang meliputi pengembangan pada pengetahuan, keterampilan, kemampuan berpikir, memahami sikap, dan berbagai kemampuan yang lainnya. Tidak jarang juga dapat ditemui ada banyak siswa yang mengalami tahap kebosanan pada saat proses belajar mengajar, yang dapat menghambat proses

belajar siswa itu sendiri. Media Kintar (kincir pintar) yang menyerupai kincir dan berisi materi pembelajaran ini dapat diputar terus menerus untuk membantu siswa cepat dalam memahami pelajaran. Menurut Purwaningsih (2017) menyatakan bahwa dengan dibuatnya media kintar ( Kincir Pintar), siswa akan merasa antusias, aktif, dan termotivasi dalam belajarnya, sehingga penggunaan media tersebut dapat mencapai

tujuan pembelajaran. Media Pembelajaran Kintar (Kincir Pintar) yang dibuat selama

penelitian dan pengembangan dimaksudkan untuk digunakan dalam lingkungan

pendidikan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan, bahwa media kintar

(kincir pintar) ini merupakan suatu perubahan kepribadian seseorang untuk

meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan juga daya piker. Dengan

dikembangkannya media kintar (kincir pintar) ini maka siswa kan dapat lebih aktif

dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas, dan juga lebih termotivasi

dalam pembelajaran sehingga media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran

untuk mencapai tujuan pada pembelajaran. Media Kintar (kincir pintar) dibuat

dengan menggunakan kardus yang dipola dengan bentuk yang menarik seperti

bentuk kincir, yang didalamnya akan berisikan gambar-gambar dari macam-macam

makhluk hidup. Media Kintar (kincir pintar) akan dimainkan secara bersamaan dan

bergilir serta akan diputar oleh siswa secara bergantian, apabila kincir telah berputar

maka akan menunjuk ke salah satu gambar makhluk hidup dan siswa akan diminta untuk menyebutkan apa saja ciri-ciri dari makhluk hidup tersebut dan bagaimana cara mereka berkembang biak dari gambar yang telah dia dapatkan tadinya.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran Kintar (kincir pintar) di kelas III SD yang berfokus pada materi ciri-ciri makhluk hidup yang telah dirancang. Tujuan dikembangkan media ini adalah untuk menarik

perhatian siswa serta dapat menilai daya tangkap dan ingat siswa, adapun kelebihan media Kintar (kincir pintar) ini salah satunya adalah alat dan bahan yang digunakan gampang ditemukan, cara pembuatannya tidak terlalu sulit dan memakan banyak waktu, serta tidak terlalu bermuatan yang terlalu berat dan besar. Hal ini memudahkan pendidik dalam membawanya, tentu saja media Kintar (kincir pintar)

ini juga dapat menarik perhatian siswa untuk dapat mempelajari materi yang ada

didalamnya, dan tentunya juga akan memudahkan pendidik mengetahui

pemahaman setiap siswa tentang materi yang diberikan.

# Kelemahan. Kelebihan, dan Tujuan Media Kintar.

* + Kelebihan
		1. Sifatnya konkrit, artinya nyata, benar ada, berwujud, bisa dilihat, dan

dirasakan.

* + 1. Mudah diterapkan.
		2. Siswa lebih tertantang karena variasi media dengan menggunakan warna

yang menarik.

* + 1. Terdapat unsur permainan yang menjadikan siswa belajar sambil

bermain dan sehingga membuat proses pembelajaran lebih aktif.

* + 1. Mendorong siswa agar berpartisipasi supaya tidak ada kejenuhan saat

mengikuti Pelajaran.

* + 1. Dengan variasi belajar dan bermain dapat membangkitkan semangat siswa.
		2. Melatih ingatan dan kecepatan berpikir siswa.
		3. Melatih pemahaman dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi siswa sehingga hasil belajar akan meningkat.
	+ Kekurangan
		1. Membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya.
		2. Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang, dan waktu.
		3. Membutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai

agar proses pembelajaran dapat berjalan lancer.

* + 1. Dalam penggunaan masih diputar secara manual.
	+ Tujuan

Tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk perkembangan Bahasa yang

mengarah pada tahap keaksaraan awal anak dalam mengenal ciri-ciri

makhluk hidup. Sehingga anak tidak terbebani dalam belajar yang

mengharuskan dengan menggunakan buku dan pensil semata.

1. Aturan Penggunaan Media Papan Berjalan
2. Anak mengamati media kintar (kincir pintar).
3. Anak diarahkan untuk memutar kintar hingga kintar berhenti dan anak

panah menunjuk ke salah satu gambar tertentu.

1. Setelah itu anak diminta untuk menyebutkan gambar apa yang telah ia

dapatkan yang muncul sesuai dengan anaka panah tersebut.

1. Selanjutnya anak menyebutkan bagaimana kira-kira ciri-ciri makhluk hidup tersebut dalam bernafas, bergerak, dan berkembang biak.
2. Anak mampu mengenal ciri-ciri makhluk hidup yaitu dengan gambar yang tersedia didalam media kintar.
3. Guru memberikan apresiasi kepada anak yang telah mengikuti kegiatan belajar dengan media kintar.

# Tematik

1. **Pengertian Tematik**

Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang

menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi

menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi integrasi antara

pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan siswa aktif menemukan

konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan

keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran ini melibatkan beberapa

kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator dari suatu mata pelajaran, atau bahkan

beberapa mata pelajaran. Melalui pembelajaran tematik, siswa diharapkan dapat

belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Sebab, dalam pembelajaran

tematik, belajar tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui (*learning*

*to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), untuk menjadi

(*learning to be*), dan untuk hidup bersama (*learning to live together*).

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar

sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu

mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga peserta didik akan memperoleh **keutuhan** dan kebulatan pengetahuan.

Menurut Rusman (2012), pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu (*intelegrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic. Tematik juga merupakan suatu pembelajaran yang lebih menekankan siswa untuk dapat lebih

terlibat dalam proses belajar mengajar.

Menurut Majid (2014) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah

pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi

yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.

Pernyataan tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Sholehah (2017) yang

menyatakan bahwa pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan

pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi

satu tema atau topik pembahasan tertentu. Sedangkan, menurut Pebriana (2017)

mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan sistem pembelajaran terpadu

yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga

siswa memiliki pengalaman yang bermakna.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tematik menurut para ahli

diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari pembelajaran tematik yaitu

pengintegrasian suatu materi dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema atau

topik pembelajaran sehingga siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.

2.1.3 Materi Makhluk Hidup

Makhluk yang mempunyai ciri-ciri kehidupan untuk berevolusi atau mengalami perkembangan bentuk hidup. Aktivitas dalam tubuh makhluk hidup prosesnya tidakndapat diamati secara langsung, tetapi berdasarkan ciri-ciri yang

dimilikinya. Makhluk hidup memiliki beberapa ciri, yaitu bernafas, bergerak, makan, tumbuh, peka terhadap rangsangan, mengeluarkan zat sisa, berkembang biak dan dapat berdaptasi (Windarsih, 2011 : 52). Makhluk hidup terbagi menjadi tiga macam, yaitu manusia, hewan, dan tumbuhan. Makhluk hidup adalah segala yang bernafas. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan.

Makhluk hidup berbeda dengan benda tidak hidup. Batu, air, dan udara bukan

termaksud makhluk hidup. Begitu pula benda-benda di sekitar kita, seperti meja,

kursi dan mainan. Karena benda tidak hidup yaitu tidak bernafas. Mereka juga

tidak membutuhkan makanan. Dan benda tidak hidup itu tidak dapat tumbuh.

# Tabel 2.1 Ciri-ciri Makhluk Hidup

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Ciri-ciri****Makhluk Hidup** | **Deskripsi** | **Gambar** |
| 1. | Bernafas | Bernafas adalah ciri-ciri makhluk hidup yang utama. Saat bernafas, makhluk hidup akan menghirup oksigen (02), mengeluarkankarbondioksida (C02). |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 2. | Bergerak | Makhluk hidup dapat bergerak. Berdasarkan posisinya, pergerakan makhluk hidup ada yang aktif dan pasif. Kemudian sistem gerak makhluk hidup memiliki alat yangberbeda-beda. |  |
| 3. | Berkembang Biak. | Dengan berkembang biak, makhuk hidup bisa mendapatkan keturunan dan terjadi regenerasi. Tujuannya untuk melestarikan keturunanagar tidak punah. |  |
| 4. | Peka Terhadap Rangsangan | Saat menerima rangsangan, makhluk hidup bisa memberikan tanggapan, karena pekaterhadap rangsangan. |  |



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 5. | Memerlukan Makanan | Semua makhluk hidup memerlukan asupan energi dan nutrisi dalam tubuhnya untuk bertahan hidup. Asupan energi dan nutrisi terkumpul dalammakanan. |  |

* **Bernafas**

Sebagai makhluk yang dikatakan hidup, tentu saja makhluk hidup

itu bernafas. Bernafas artinya menghirup udara berupa oksigen dan

mengeluarkan udara berupa karbondioksida. Jika ada makhluk hidup yang

tidak bernafas artinya mati.

Manusia bernafas menggunakan paru-paru. Tumbuhan bernafas

melalui mulut daun atau yang disebut dengan stomata. Tumbuhan akan

menghirup oksigen pada waktu siang hari dan mengeluarkan

karbondioksida pada saat malam hari, oleh sebab itu sebaiknya kita tidak

berada di bawah pohon pada saat malam hari, karena pada saat malam hari

tumbuhan mengeluarkan karbondioksida.

Hewan juga bernafas menghirup oksigen dan karbondioksida, hanya saja hewan memiliki banyak macam alat pernafasan. Ada yang bernafas menggunakan paru-paru contohnya adalah sapi, dan kambing. Ada yang bernafas menggunakan insang contohnya adalah ikan. Ada yang bernafas

menggunakan kulit yaitu cacing. Ada yang bernafas menggunakan trakea yaitu serangga, dan ada yang bernafas menggunakan paru-paru dan pundi- pundi udara yaitu burung.

**Gambar 2.1**

**Alat Pernafasan Manusia**

**Gambar 2.2**

**Alat Pernafasan Hewan**

**Gambar 2.3**

**Alat Bernafasan Tumbuhan**

* **Bergerak**

Ciri makhluk hidup selanjutnya adalah bergerak. Makhluk hidup bergerak untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Manusia bergerak dengan anggota tubuhnya, kaki untuk berjalan, tangan untuk makan, menulis, mandi, dan lain sebagainya, sedangkan hewan bergerak sesuai

dengan kondisi tubuhnya. Hewan yang memiliki kaki akan bergerak

menggunakan kakinya, contohnya adalah kelinci, dan kuda. Hewan yang

tidak mempunyai kaki akan bergerak dengan perut atau sayapnya. Contoh

hewan yang bergerak menggunakan perut adalah cacing dan ular, cacing

dan ular bergerak dengan cara melata menggunakan perutnya. Hewan yang

bergerak menggunakan sayap adalah burung, saat di udara burung

menggunakan sayapnya untuk dapat terbang.

Bagaimana tumbuhan bergerak? Apakah tumbuhan juga berjalan

atau berpindah tempat? Tidak, tumbuhan bergerak dengan mengikuti

datangnya sinar matahari. Karena tumbuhan memerlukan sinar matahari

untuk makanannya, tumbuhan akan bergerak ke arah sinar matahari.

**Gambar 2.4**

**Tumbuhan Bergerak Ke Arah Sinar Matahari.**

* **Berkembang Biak**

Makhluk hidup berkembang biak untuk melestarikan jenisnya agar tidak punah. Manusia berkembang biak dengan cara melahirkan, sebelum melahirkan manusia mengandung janin didalam perut ibu selama kurang lebih 9 bulan. Setelah 9 bulan ada dikandungan, barulah janin tersebut lahir dan menjadi bayi.

Hewan berkembang biak dengan 3 cara, yaitu beranak, bertelur, dan

bertelur beranak. Hewan yang antara lain adalah sapi, kambing, dan kelinci.

Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur antara lain ayam, ikan,

dan bebek. Selain beranak dan bertelur, ada hewan yang berkembang biak

dengan bertelur dan juga beranak. Contoh hewan yang bertelur dan juga

beranak adalah ikan pari, buaya, dan ular sanca.

Tumbuhan berkembangbiak dengan cara kawin dan tak kawin.

Tumbuhan yang berkembang biak dengan cara kawin disebut dengan

generative. Tumbuhan generative umumya memiliki alat kelamin jantan

yaitu benang sari dan alat kelamin betina.

# Peka Terhadap Rangsangan

Kemampuan merasakan rangsangan atau iritabilitas adalah ciri

mahkhluk hidup. Rangsangan bentuknya bisa berupa suara, [gelombang](https://saintif.com/cahaya-biru/)

[cahaya,](https://saintif.com/cahaya-biru/) sentuhan fisik, aroma, dan suhu.

Misalnya pada hewan ayam jantan akan berkokok pagi saat pagi hari. Putri malu akan menurunkan daunnya saat disentuh. Kemudian, tikus akan peka hidungnya saat mencium aroma makanan.

# Memerlukan Makanan

Makhluk hidup membutuhkan makanan untuk tetap bertahan hidup. Manusia, dan hewan membutuhkan makan untuk kelangsungan hidupnya. Tumbuhan dapat membuat makanan sendiri dengan cara fotosintesis dengan bantuan matahari, makanan yang dihasilkan oleh proses fotointesis akan

diedarkan ke seluruh bagian tumbuhan.

# Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa

karena dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam mempelajari konsep-konsep

dari materi yang diajarkan. Menurut Majid (2014), pembelajaran tematik memiliki

beberapa prinsip, yaitu sebagai berikut:

1. **Holistik.** Suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam

pembelajaran tematik diamati dan dikaji dan beberapa bidang studi sekaligus,

tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak.

1. **Bermakna**. Pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek,

memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar-skema yang dimiliki oleh

siswa, yang pada gilirannya akan memberikan dampak kebermaknaan dari

materi yang dipelajari.

1. **Otentik**. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari.
2. **Aktif**. Pembelajaran tematik dikembangkan dengan berdasar pada pendekatan inquiry discovery dimana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai perencanaan, pelaksanaan, hingga proses evaluasi.

# Ciri-ciri Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki ciri khas yang berbeda dengan pendekatan

pembelajaran lainnya. Menurut Firdaus (2006), ciri-ciri pembelajaran tematik

adalah sebagai berikut:

1. Aktif dan Berpusat pada Murid. Pembelajaran tematik berpusat pada murid

(student centered), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar yang modern yang

lebih banyak menempatkan murid sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih

banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan

kepada murid untuk melakukan aktivitas belajar.

1. Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan

pengalaman langsung kepada murid . Dengan pengalaman langsung ini, murid

dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami

hal-hal yang lebih abstrak.

1. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik

pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran

diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan

kehidupan murid.

1. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran. Dengan demikian, murid mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaranyang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan murid dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan murid berada.
3. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan murid Murid diberi

kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan

minat dan kebutuhannya.

1. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (joyfull

learning).

# Jenis-jenis Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2012), pembelajaran tematik merupakan bentuk

pembelajaran terpadu yang memiliki sepuluh model, yaitu fragmented (penggalan),

connected (keterhubungan), nested (sarang), sequenced (pengurutan), shared

(irisan), webbed (jaring laba-laba), threaded (bergalur), integrated (terpadu),

immersed (terbenam), dan networked (jaringan kerja). Adapun penjelasan dari

sepuluh model pembelajaran tematik tersebut adalah sebagai berikut:

# Fragmented (Penggalan)

Model Fragmented adalah model pembelajaran konvensional yang terpisah

secara mata pelajaran. Hal ini dipelajari siswa tanpa menghubungkan kebermaknaan dan keterkaitan antara satu pelajaran dengan pelajaran lainnya. Setiap mata pelajaran diajarkan oleh guru yang berbeda dan mungkin pula ruang yang berbeda. Setiap mata pelajaran memiliki ranahnya tersendiri dan tidak ada usaha untuk mempersatukannya.

# Connected (Keterhubungan)

Model Connected adalah model pembelajaran terpadu yang secara sengaja diusahakan untuk menghubungkan satu konsep dengan konsep yang lain, satu topik dengan topik yang lain, satu keterampilan dengan keterampilan yang lain, tugas yang dilakukan dalam satu hari dengan tugas yang dilakukan pada hari berikutnya, bahkan ide-ide yang dipelajari pada satu semester berikutnya dalam satu bidang

studi.

# Nested (Sarang)

Model Nested adalah model pembelajaran terpadu yang target utamanya

adalah materi pelajaran yang dikaitkan dengan keterampilan berfikir dan

keterampilan mengorganisasi. Artinya memadukan aspek kognitif, afektif dan

psikomotorik serta memadukan keterampilan proses, sikap dan komunikasi. Model

ini masih memfokuskan keterpaduan beberapa aspek pada satu mata pelajaran saja.

Tetapi materi pelajaran masih ditempatkan pada prioritas utama yang kemudian

dilengkapi dengan aspek keterampilan lain.

# Sequenced (Pengurutan)

Model Sequenced adalah model pembelajaran yang topik atau unit yang

disusun kembali dan diurutkan sehingga bertepatan pembahasannya satu dengan

yang lainnya. Misalnya dua mata pelajaran yang berhubungan diurutkan sehingga

materi pelajaran dari keduanya dapat diajarkan secara paralel. Dengan mengurutkan

urutan topik-topik yang diajarkan, tiap kegiatan akan dapat saling mengutamakan karena tiap subyek saling mendukung.

# Shared (Irisan)

Model shared adalah model pembelajaran terpadu yang merupakan gabungan atau keterpaduan antara dua mata pelajaran yang saling melengkapi dan

di dalam perencanaan atau pengajarannya menciptakan satu fokus pada konsep, keterampilan serta sikap. Penggabungan antara konsep pelajaran, keterampilan dan sikap yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dipayungi dalam satu tema.

# Webbed (Jaring Laba-laba)

Model webbed adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan

pendekatan tematik. Pendekatan ini pengembangannya dimulai dengan

menentukan tema tertentu. Setelah tema disepakati, maka dikembangkan menjadi

sub tema dengan memperlihatkan keterkaitan dengan bidang studi lain. Setelah itu

dikembangkan berbagai aktivitas pembelajaran yang mendukung.

# Threaded (Bergulur)

Model Threaded adalah model pembelajaran yang memfokuskan pada meta

kurikulum yang menggantikan atau yang berpotongan dengan inti subyek materi.

Misalnya untuk melatih keterampilan berfikir (problem solving) dari beberapa mata

pelajaran dicari bagian materi yang merupakan bagian dari problem solving.

Keterampilan yang digunakan dalam model ini disesuaikan pula dengan

perkembangan usia siswa sehingga tidak tumpang tindih.

# Integrated (Keterpaduan)

Konsep dari beberapa mata pelajaran, selanjutnya dikaitkan dalam satu tema

untuk memayungi beberapa mata pelajaran, dalam satu paket pembelajaran bertema. Keunggulan model ini adalah siswa merasa senang dengan adanya keterkaitan dan hubungan timbal balik antar berbagai disiplin ilmu, memperluas wawasan dan apresiasi guru, jika dapat diterapkan dengan baik maka dapat dijadikan model pembelajaran yang ideal di lingkungan sekolah integrated day.

# Immerssed (Terbenam)

Model immersed adalah model pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu proyek. Misalnya seorang mahasiswa yang

memperdalam ilmu kedokteran maka selain Biologi, Kimia, Komputer, juga harus

mempelajari fisika dan setiap mata pelajaran tersebut ada kesatuannya. Model ini

dapat pula diterapkan pada siswa SD, SMP, maupun SMA dalam bentuk proyek di

akhir semester.

# Networked (Jaringan Kerja)

Model networked adalah model pembelajaran berupa kerjasama antara

siswa dengan seorang ahli dalam mencari data, keterangan, atau lainnya

sehubungan dengan mata pelajaran yang disukainya atau yang diminatinya

sehingga siswa secara tidak langsung mencari tahu dari berbagai sumber. Sumber

dapat berupa buku bacaan, internet, saluran radio, TV, atau teman, kakak, orangtua

atau guru yang dianggap ahli olehnya. Siswa memperluas wawasan belajarnya

sendiri artinya siswa termotivasi belajar karena rasa ingin tahunnya yang besar

dalam dirinya.

# Langkah-langkah Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa langkah atau tahapan yaitu: pertama, guru harus mengacu pada tema sebagai pemersatu berbagai mata pelajaran untuk satu tahun. Kedua, guru melakukan analisis standar kompetensi lulusan, kompetensi inti, kompetensi dasar dan membuat indikator dengan tetap memperhatikan muatan materi dari standar isi. Ketiga, membuat hubungan antara

kompetensi dasar, indikator dengan tema. Keempat, membuat jaringan KD dan indikator. Kelima, menyusun silabus tematik dan keenam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran tematik dengan mengkondisikan pembelajaran yang menggunakan pendekatan scientific.

Proses pembelajaran tematik dapat dilakukan dengan pendekatan scientific

atau pendekatan ilmiah, yaitu pendekatan yang menonjolkan dimensi pengamatan,

penalaran, penemuan, pengabsahan dan penjelasan tentang suatu kebenaran.

Pendekatan ilmiah (scientific approach) dalam pembelajaran meliputi mengamati,

menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan

# Mengamati

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi

kesempatan siswa untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan melihat,

menyimak, mendengar dan mencoba. Guru memfasilitasi siswa untuk melakukan

pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca dan

mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.

# Menanya

Dalam kegiatan menanya, guru membuka kesempatan secara luas kepada

siswa untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat.

Guru perlu membimbing siswa untuk dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang hasil pengamatan objek yang konkret sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur atau pun hal lain yang lebih abstrak.

# Mengumpulkan Informasi/Eksperimen

Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu siswa dapat membaca buku

yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi. Siswa perlu dibiasakan untuk menghubungi-hubungkan antara informasi satu dengan yang lain untuk mengambil kesimpulan.

# Mengasosiasi/mengolah informasi

Informasi menjadi dasar bagi kegiatan berikutnya yaitu memproses

informasi untuk menemukan pola dari keterkaitan informasi bahkan mengambil

berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan kepada yang bertentangan.

# Mengkomunikasikan

Kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang

ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan

pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar

siswa atau kelompok siswa tersebut.

# Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Setiap bentuk model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan

masing-masing. Menurut Majid (2014), kelebihan dan kekurangan pembelajaran

tematik adalah sebagai berikut:

# a. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Kelebihan atau keunggulan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Pengalaman belajar dan kegiatan belajar akan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
2. Kegiatan belajar dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.
3. Kegiatan belajar lebih bermakna.
4. Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial siswa.
5. Menyajikan kegiatan bersifat pragmatis yang dekat dengan keseharian siswa.
6. Meningkatkan kerjasama antar guru dalam merancang kegiatan pembelajaran.

# Kelemahan Pembelajaran Tematik

Kelemahan atau kekurangan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran tematik, mengharapkan guru memiliki wawasan luas, kreativitas

tinggi, percaya diri, dan kemampuan handal menggali informasi dan

pengetahuan terkait materi. Tanpa kemampuan guru yang mumpuni,

pembelajaran tematik akan sulit diterapkan.

1. Pembelajaran tematik mengharapkan siswa memiliki kemampuan akademik dan

kreativitas, sehingga keterampilan-keterampilan siswa dapat terbentuk ketika

pembelajaran ini dilaksanakan.

1. Pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumber pembelajaran yang

bervariasi.

1. Pembelajaran tematik memerlukan dasar kurikulum yang luwes atau fleksibel.
2. Pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh atau

komprehensif.

(1) kemampuan membaca siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu dikategorikan sangat rendah dengan dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* dengan skor sebesar 54,78; (2) setelah diberikan perlakuan kemampuan membaca siswa di kelas II mengalami perubahan dengan dibuktikan dari perolehan rata-rata setelah *posttest* yaitu sebesar 82,2 maka peningkatan terhadap kemampuan membaca sebesar 27,42; (3)

Efektivitas Media

Pembelajaran Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II di Min 03 Rejang Lebong

Hani Sonia (2022)

**2.2 Penelitian Relevan**

**Nama**

**Judul**

**Hasil**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | dengan hasil yang telah dilaksanakan bahwasanya media pembelajaran kincir pintar efektif digunakan untuk kemampuan membaca siswa kelas II di MIN 03 Rejang Lebong. Persamaan peneliti terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada media yang saya gunakan sama-sama menggunakan media Kintar (kincir pintar). Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk mengetahui keefektivan penggunaanmedia Kintar, sedang penulis sendiri ingin melihat sejauh mana kemampuan membaca siswa kelas I SD. |
| Evi Wulandari (2023) | Pengembangan Media Kintar UntukMeningkatkan Minat Membaca Siswa Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas III Di Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2022/2023 | : (1) Berdasarkan hasil kevalidan pengembangan media kincir pintar dari keempat validator diperoleh nilai sangat valid, hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai dengan skor rata-rata kevalidan sebesar 87% sangat valid; (2) Berdasarkan hasil kepraktisan produk yang berupa media kincir pintar yang telah dilakukan pada uji lapangan kepada siswa kelas III sebanyak 29 siswa dengan cara memberikan angket respon menunjukan terdapat pengaruh berdasarkan perolehan respon siswa dengan nilai skor rata-rata sebesar 82% (Sangat Praktis); (3) Berdasarkan hasil keefektifan produk yang berupa media kincir pintar yang telah dilakukan seluruh siswa kelas III SD Negeri 3 Lape sebanyak 29 siswa bahwa minat belajar siswa kelas III SD Negeri 3 Lape pada muatan Bahasa Indonesia menggunakan uji hasil prest menggunakan media kincir pintar dalam proses pembelajaran dengan menunjukan terdapat pengaruh yang efektif terhadap minat membaca siswa menggunakan media kincir pintar. Kemudian untuk nilai n-gain prest memperoleh skor rata-rata sebesar 0,66 dengan kriteria sedang menunjukan efektif. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang penulis teliti adalah terletak pada media Kintar (kincir pintar) yang digunakan serta sama-sama untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak. Adapun perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah peneliti sebelumnya untuk meningkatkan minat membaca pada siswa kelas III, sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulisadalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas I. |
| Dewi Gita Purwaningsih (2018) | Pengembangan Media Kintar (Kincir Pintar) Pada Materi Pesawat Sederhana Untuk Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar | (1) hasil respon guru diperoleh hasil rata-rata presentase keidealan sebanyak 98%; (2) penilaian respon siswa dari ketiga SD sebanyak 97%. Persamaan penelitian jurnal ini dengan skripsi penulis teliti adalah terletak pada media yang sama-sama menggunakan media Kintar (kincir pintar) dalam pembelajaran. Adapunperbedaannya yaitu penelitian sebelumnya untuk |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | pembelajaran di kelas V SD dan menggunakan pembelajaran IPA, sedangkan penulis untuk mengetahuikemampuan membaca pada anak kelas I SD pada pembelajaran Bahasa Indonesia. |
| Ainun Zakiyah, Yatim Riyanto & M. Jacky (2021) | Pengembangan Media Game Edukasi Kincir Pintar Asean Melalui Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar | (1) aktivitas peserta didik selama pembelajaran IPS menggunakan media game edukasi kincir pintar memenuhi kriteria baik; (2) motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media game kincir pintar dalam pembelajaran IPS meningkat pada kategori tinggi. Persamaan penelitian jurnal ini dengan skripsi penulis teliti adalah terletak pada pengunaan media yang sama yaitu medi pembelajaran Kintar (kincir pintar) dan sama-sama menerapkan game (permainan) dalam media Kintar. Adapun perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya untuk pembelajaran bermuatan IPS yang dilakukan untuk anak kelas VI SD untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, sedangkan penulis untuk mengetahui kemampuan membaca siswa kelas I SDpada pembelajaran bermuatan Bahasa Indonesia. |
| Utari Nuriya Safitri, Aisyah, Ervin Nurul Affrid (2022) | Pengaruh Media Kintar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Remaja Surabaya | (1) dalam melakukan *treatment* menggunakan media kintar (kincir pintar), anak dapat berkomunikasi dengan guru dan temannya; (2) dapat belajar tentang kemampuan berbahasa, mengenal macam-macam warna dari hiasan media tersebut, melatih daya konsentrasi dan meningkatkan kemampuan keaksaraan awalnya. Persamaan penelitian jurnal ini dengan skripsi penulis teliti adalah dengan sama-sama menggunakan media pembelajaran Kintar (kincir pintar). Adapun perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya untuk mengetahui dampak media Kintar (kincir pintar) terhadap kapasitas pendidikan kecakaoan awal pada anak usia 5-6 tahun di TK, sedangkan penulis untuk mengetahui kemampuan membaca siswa kelas I SDpada mata pembelajaran Bahasa Indonesia. |

# 2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada tiap peserta didik. Pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah suatu interaksi antara kedua belah pihak (guru dan murid) pada suatu lingkungan belajar, guru memberikan bantuan

pendidikan seperti, memberikan suatu materi pembelajaran dan memberikan arahan dalam pembelajaran kepada siswa, sedangkan siswa memiliki peran sebagai sang penerima materi dan penerima arahan dan ilmu yang diberikan oleh sang pendidik. Dengan peran masing-masing tersebut pembelajaran akan lebih mudah terlaksanakan dan lebih mudah untuk di ikuti oleh peserta didik.

Media pembelajaran digunakan untuk membantu pendidik dalam

menyampaikan materi agar lebih mudah diserap oleh siswa dan agar dapat

membantu siswa untuk dapat memahami tentang fungsi/peran dari semua anggota

tubuh pada manusia, dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu

siswa untuk lebih berpikir kreatif, imajinatif, dan untuk berpikir lebih kritis lagi

dalam menemukan jawaban-jawaban yang diinginkannya. Media pembelajaran

Kintar (kincir pintar) ini untu melihat seantusias apa siswa dalam mengikuti sesi

pembelajaran yang dilakukan oleh penulis, juga untuk melatih daya tangkap dan

ingat pada masing-masing siswa, serta dapat menilai sejauh mana tingkat fokus dan

daya ingat pada siswa kelas III SD. Dengan adanya media Kintar (kincir pintar) ini

siswa dapat meningkatkan motivasi belajar dalam kelas, dapat

menambah/meluaskan pengetahuan siswa dalam belajar, dapat menarik rasa ingin

tahu siswa, menumbuhkan rasa semangat dalam mengikuti pembelajaran, serta

dapat menambahkan pengetahuan siswa lebih dalam.

SISWA KELAS III SD

Siswa merasa bosan dan jenuh pada proses

pembelajaran.

PENGEMBANGAN MEDIA KINTAR (KINCIR PINTAR)

(menurut Suharyati dan Zulmiyetri (2019) siswa menjadi lebih tertarik belajar Ketika alat bantu pendidikan (APE) untuk roda pintar digunakan di kelas. Siswa menjadi lebih aktif dalam belajarnya karena menggunakan alat bantu pendidikan (APE) seperti *smart wheel* yang disertai dengan permainan).

Pengembangan media kintar (kincir pintar) pada pembelajaran

tematik tema ciri-ciri makhluk hidup pada kelas III SD.

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

# 2.4 Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah pengembangan media kintar (kincir pintar) dapat membantu proses belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD Negeri 060924.