

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Penyampaian informasi oleh guru terhadap peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar dapat dilaksanakan diberbagai tempat dan dengan waktu yang tidak dibatasi. Ketika kegiatan Pembelajaran di sekolah, media pembelajaran menjadi bagian yang terpenting yang sangat berpengaruh dalam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Menurut istilah, kata *media* berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang memiliki arti perantara atau pengantar.

Menurut Arsyad (2014 : 2), media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Wibowo, 2013). Jadi, media pembelajaran merupakan instrumen pendidikan yang dapat digunakan sebagai alat perantara dalam kegiatan pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dan model pembelajaran merupakan dua hal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran di sekolah. Dua konsep ini memiliki hubungan yang erat dalam penggunaannya. Untuk menentukan media pembelajaran, guru hendaknya menelaah model apa yang cocok di gunakan ketika proses pembelajaran. Hal ini di karenakan

adanya pengaruh model pembelajaran terhadap media yang akan digunakan. Kegiatan pembelajaran akan terlihat lebih menarik dan menyenangkan apabila media yang di gunakan sesuai dengan topik atau pembahasan yang disampaikan oleh guru terhadap peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran, selain itu dapat mempermudah peserta didik dalam penyerapan materi yang disampaikan oleh guru, dan juga dapat meningkatkan pemikiran peserta didik dalam memahami beberapa materi.

Menurut Levied dan Lentz dalam Azhar Arsyad (2014 : 20), Ada 4 fungsi dan manfaat media, diantaranya :

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi yakni bertujuan membuat peserta didik tertarik dengan isi pelajaran dengan mengarahkan konsentrasinya ke sebuah bentuk visual atau yang lainnya untuk menyampaikan isi materi dengan alat bantu proyektor.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif lebih menitikberatkan pada kenyamanan dalam menikmati kegiatan belajar (membaca dalam bentuk teks maupun bergambar). Hal ini dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan pembelajaran menjadi lebih tertib karena mereka fokus dengan buku masing-masing.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif lebih fokus pada temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang atau gambar mampu mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan ini peserta didik lebih

mudah dalam mengingat serta memahami materi yang telah disampaikan melalui lambang maupun gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi Kompensatoris bertugas untuk mengatur siswa yang lemah dan lambat dalam memahami isi materi yang ditampilkan dalam bentuk teks maupun verbal.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Tercapainya tujuan pembelajaran yang di harapkan tidak lepas dari proses perencanaan. Media pembelajaran yang baik di peroleh dari proses perencanaan yang baik. Perencanaan media yang tepat guna mempermudah dan membantu kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran.

Terdapat 6 kriteria dalam pemilihan media pembelajaran (Arsyad, 2014 : 74-76), diantaranya :

a. Mengacu pada tujuan pembelajaran

Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang meliputi satu atau dua ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini bisa dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk menghafalkan materi yang disampaikan. Selain itu, dapat dilakukan dengan cara melakukan kegiatan yang berhubungan dengan fisik sehingga peserta didik akan mengalami perubahan-perubahan pada tingkah laku atau sikapnya, serta kegiatan yang mampu mengembangkan pemikirannya untuk menemukan sesuatu yang baru.

b. Tepat sasaran

Media harus sesuai dengan kenyataan baik mengenai konsep ataupun prinsip yang di gunakan. Media yang di gunakan harus diselaraskan

dengan kebutuhan pembelajaran serta mental yang dimiliki peserta didik sesuai dengan tingkatan kelas.

c. Jangka waktu penggunaan

Waktu, biaya, dan tenaga merupakan unsur terpenting dalam pembuatan media. Akan tetapi, jika tidak terdapat ketiga unsur tersebut tidak perlu dipermasalahkan karena tidak selalu media mahal dan membutuhkan waktu serta tenaga yang banyak dapat menjanjikan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Alangkah baiknya jika media dapat dibuat oleh guru sendiri, mudah ditemukan, dan tidak terlalu menguras biaya. Selain itu, media yang digunakan tidak terbatas waktu dan tempat jadi dapat dipindah kemana saja dan dapat digunakan dimana saja, serta mudah untuk dibawa.

d. Mampu dalam penggunaan

Kemampuan guru dalam menggunakan media berpengaruh terhadap kualitas dan nilai media pembelajaran yang digunakan. Hal ini dikarenakan banyaknya guru yang kurang menguasai perkembangan teknologi modern. Jadi tidak ada artinya apabila sekolah menyediakan berbagai media yang berkualitas dan modern, akan tetapi guru kurang mampu dalam menggunakan dan memanfaatkan media yang ada. Untuk itu guru harus mampu meningkatkan kemampuannya agar mempermudah dalam pemanfaatan media.

e. Penyesuaian media terhadap kelompok sasaran

Penggunaan media pada setiap kelompok berbeda-beda. Media yang cocok digunakan di kelompok besar belum tentu cocok digunakan di kelompok kecil. Hal ini, guru harus bisa menyesuaikan media yang cocok dalam setiap kelompok yang ada.

f. Bermutu

Mutu media pembelajaran sangat ditekankan dalam pemilihan media. Hal ini dikarenakan adanya pengaruh mutu atau kualitas media pembelajaran terhadap respon kegiatan peserta didik. Materi pembelajaran yang disampaikan harus difokuskan melalui media tanpa ada gangguan dari elemen-elemen lain.

4. Macam-macam Media Pembelajaran

Perkembangan zaman ternyata berpengaruh terhadap perkembangan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Arsyad (2014 : 80-100), ada 6 macam media pembelajaran yakni :

a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia seringkali dimanfaatkan sebagai pembelajaran dengan menyampaikan materi atau informasi secara langsung antara guru dengan peserta didik atau sebaliknya. Kegiatan dapat dilakukan ketika berdiskusi dengan kelompok ataupun tanya jawab dengan guru ketika pembelajaran. Hal ini, dapat meningkatkan keberanian peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya dan juga mampu meningkatkan keaktifan peserta didik ketika kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas akan terasa lebih bernyawa.

b. Media berbasis cetakan

Media ini biasanya berupa bahan ajar seperti buku paket, modul, materi pendamping (*handout*), dan lembar kegiatan siswa (LKS). Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan media berbasis cetakan meliputi: format, konsistensi, daya tarik, organisasi, penggunaan spasi kosong, dan ukuran huruf. Apabila keenam elemen tersebut dapat

terlaksana dengan baik maka pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan ketika di baca oleh peserta didik.

c. Media berbasis visual

Media visual merupakan segala media yang melibatkan alat indera penglihatan yakni mata. Media ini biasanya berupa gambar, grafik, animasi, bagan peta konsep, dan lukisan. Dengan adanya media pembelajaran berbasis visual mampu memudahkan guru dalam penyampaian materi serta peserta didik lebih mudah mengingat materi melalui beberapa media tersebut.

d. Media berbasis audio-visual

Media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran (mata dan telinga) disebut dengan media berbasis audio visual. Penerapan media audio-visual dilakukan dengan menggabungkan antara gambar dengan suara, seperti animasi, film, dan slide. Di beberapa sekolah seringkali menggunakan media berbasis audio-visual karena media ini memang cocok untuk anak sekolah dasar, sehingga peserta didik lebih antusias dan menikmati pembelajaran serta lebih mudah dalam menyerap materi yang di sampaikan oleh guru melalui media pembelajaran audio-visual ini.

e. Media berbasis komputer

Perkembangan teknologi menjadikan komputer sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik di kalangan sekolah dasar. Melalui media komputer dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi, melakukan quiz, bahkan melaksanakan evaluasi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran juga akan terasa menyenangkan karena pembelajarannya lebih menarik.

f. Pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar

Perpustakaan merupakan tempat yang seringkali di kunjungi beberapa peserta didik untuk mencari sumber belajar di sekolah. Peserta didik dapat menemukan sumber belajar secara langsung di perpustakaan. Hal ini sangat berpengaruh untuk memperkuat ingatan peserta didik karena mereka bisa menemukan sendiri materi pembelajaran serta melatih peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang mereka dapatkan di perpustakaan. Beberapa media diatas tentunya memiliki pengaruh yang positif dalam kegiatan pembelajaran. Adanya berbagai media pembelajaran mampu mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

5. Media Petualangan Susi

Media petualangan susi merupakan media yang berupa animasi interaktif yang di buat dengan bantuan program macromedia flash guna untuk memudahkan dalam penyampaian materi di kelas. Media petualangan susi memiliki tokoh utama yang akan mengajak peserta didik belajar sambil bermain. Tokoh utamanya adalah peserta didik yang bernama “Susi” yang berupa gambar animasi anak dengan mengenakan seragam sekolah dasar. Ada beberapa komponen yang terdapat dalam media petualangan susi, meliputi :

a. Indikator

Langkah awal perencanaan media petualangan susi yakni mengetahui indikator apa yang ingin dicapai dalam pembahasan materi yang di tampilkan dalam animasi. Media Petualangan susi memuat 4 kompetensi dasar yakni PPKN, Bahasa Indonesia, dan SBdP, PJOK.

b. Tujuan Pembelajaran

Pada media petualangan susi berisi proses dan hasil yang di harapkan dalam pembelajaran sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.

c. Materi Pembelajaran

Materi yang di sampaikan melalui media petualangan susi berdasarkan kompetensi dasar yang di gunakan. Materi yang di sampaikan di bantu dengan berbagai macam gambar yang dapat meningkatkan semangat dan antusias peserta didik dalam pembelajaran.

d. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran yang di sampaikan melalui media petualangan susi berupa soal-soal yang di masukkan ke dalam animasi yang nantinya akan di kerjakan oleh masing-masing peserta didik. Jadi peserta didik akan melihat soal dalam slide kemudian menjawab soal di lembaran yang sudah di sediakan oleh sekolah atau guru kelas.

e. Kuis

Kuis yang dimaksudkan disini adalah penyampaian beberapa soal saja untuk beberapa peserta didik yang berani maju menjawab. Peserta didik akan mendapatkan nilai tambahan apabila mampu menjawab soal dengan benar. Kuis juga tidak lepas dari gambar animasi dan suara yang mendukung dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa elemen di atas akan di masukkan kedalam animasi yang bersifat interaktif yang dapat dilihat dan juga di dengarkan (audio-visual), artinya media ini berbantuan dengan beberapa gambar dan suara. Tampilan yang akan di buat dalam media petualangan susi secara umum dapat di gambarkan seperti berikut :



Gambar 2.1. Tampilan utama

Tampilan utama pada umumnya berisi tentang identitas media pembelajaran mulai dari judul atau nama media pembelajaran, topik materi yang akan di sampaikan, jenjang kelas, dan juga tombol menu lanjut yang berguna untuk melihat tampilan selanjutnya. Latar atau background animasi berisi gambar yang cocok di berikan kepada peserta didik kelas 1 dan juga di dukung dengan suara pengantar awal sebelum menuju ke pembahasan materi pembelajaran.



Gambar 2.2. Tampilan kedua

Pada tampilan kedua berisikan teks doa, menu, home, pengatur suara, intro, judul media dan keluar. Teks doa ini akan di bacakan oleh susi sebagai tokoh utama dalam media petualangan susi dan kemudian semua peserta didik menyimak dengan tertib. Pilihan menu pada tampilan tersebut berisikan beberapa elemen di atas untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Menu intro berfungsi untuk kembali ke halaman utama dan menu *sound control* digunakan untuk mengatur tinggi rendahnya suara. Selain itu, menu home berfungsi untuk menampilkan pilihan menu. Sedangkan menu keluar terdapat pilihan tutup atau kembali untuk mengakhiri animasi.



Gambar 2.3. Tampilan isi menu

Tampilan menu berisikan beberapa pilihan yang di tersedia meliputi indikator, tujuan, materi, evaluasi, kuis, dan profil pengembang. Masing-masing pilihan tersebut dapat di gunakan sesuai fungsinya.

B. Pembelajaran Tematik

1. Hakekat Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2012 : 254), model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Sedangkan menurut Diputra (2016), Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Model ini dilakukan dengan cara menggabungkan beberapa konsep mata pelajaran yang kemudian di bungkus dan di payungi oleh satu topik atau disebut juga dengan tema pada kurikulum 2013. Hal ini di perkuat oleh pendapat Sukmadinata (2005 : 197) yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu model pembelajaran yang di susun secara terpadu dan di rumuskan dalam bentuk tema pembelajaran. Pembelajaran tematik yang diterapkan pada jenjang sekolah dasar ini lebih difokuskan pada proses belajar yang berdasarkan tema yang kemudian beberapa muatan pelajaran di integrasikan kedalamnya.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik disesuaikan dengan aturan dalam kurikulum 2013 dengan mengaitkan beberapa kompetensi dan juga beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembelajaran. Menurut Rusman (2012 : 258-259), ada tujuh karakteristik model pembelajaran tematik, yakni :

a. Berpusat pada siswa (*Student Centered*)

Peserta didik dalam hal ini sebagai pusat pembelajaran, artinya seluruh kegiatan pembelajaran di fokuskan pada kegiatan peserta didik. guru disini hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

b. Memberikan pengalaman langsung (*direct experience*)

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman secara langsung, artinya peserta didik di beri kesempatan oleh guru untuk mengamati sesuatu yang bersifat kongkrit atau nyata untuk memahami segala sesuatu yang masih bersifat abstrak.

c. Pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas

Pembelajaran tematik menjadikan pemisah antar mata pelajaran tidak begitu jelas. Pembelajaran lebih di fokuskan pada tema yang berisi beberapa mata pelajaran yang sudah dikaitkan dan dirasa saling berkesinambungan.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pada pembelajaran tematik konsep yang di bahas berupa tema yang menggabungkan beberapa mata pelajaran yang dianggap berkaitan satu sama lain. Hal ini dapat mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi secara utuh serta yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau pengalaman peserta didik masing-masing.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat fleksibel, artinya guru dapat menggabungkan mata pelajaran satu dengan yang lainnya yang masih berkaitan. Guru juga bisa mengaitkan dengan tempat tinggal peserta didik ataupun keadaan sekolah peserta didik.

f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Siswa di berikan kesempatan untuk mengeksplor minat dan potensi yang dimilikinya. Hal ini berkaitan dengan pembelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman secara langsung peserta didik.

- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan
- Peserta didik seringkali merasa senang ketika pembelajaran di kaitkan dengan sebuah permainan atau dengan kata lain belajar sambil bermain. Guru bertugas untuk tetap mengontrol peserta didik agar tetap fokus dalam memahami materi yang di sampaikan meskipun di gabungkan dengan beberapa permainan.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2012 : 260), ruang lingkup pengembangan pembelajaran tematik meliputi seluruh mata pelajaran pada kelas I, II, III Sekolah Dasar, yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Keterampilan, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Namun pada kenyataannya sekarang model pembelajaran tematik di gunakan pada jenjang Sekolah Dasar mulai dari Kelas I-VI dan dengan penggabungan mata pelajaran yang di anggap memiliki kesamaan konsep, sikap, dan juga keterampilan.

4. Subtema Lingkungan Sekolahku

Proses pembelajaran berbasis kurikulum 2013 yakni menggunakan model pembelajaran tematik terpadu dengan beberapa tema dalam pembelajaran. Terdapat 8 jumlah pembelajaran tema yang harus di tempuh oleh peserta didik selama 2 semester di kelas I. Terdapat 4 subtema dalam setiap pembelajaran tema. Dalam setiap subtema terdapat 6 macam pembelajaran. Dalam waktu 1 hari di harapkan guru mampu menyelesaikan 1 pembelajaran. Sehingga empat subtema bisa selesai dalam waktu 4 minggu. Pada minggu ke 5 bisa di manfaatkan untuk kegiatan yang lain seperti

menyimpulkan subtema 1-4 atau bisa diisi dengan evaluasi pembelajaran dalam satu tema.

Salah satu tema yang digunakan di kelas I semester 2 adalah tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri. Terdapat 4 subtema pada pembelajaran tema ini, yakni Lingkungan Rumahku, Lingkungan Sekitarku, Lingkungan Sekolahku, Dan Bekerja Sama Menjaga Kebersihan dan Kesehatan Lingkungan. Demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan maka peserta didik harus mampu mencapai standar kompetensi pada kurikulum 2013. Kompetensi inti yang terdapat di kelas I, yaitu :

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

Dengan menelaah beberapa kompetensi inti ini maka tujuan dari pembelajara akan tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam kegiatan pembelajaran temu perlu adanya pembagian kompetensi dasar yang digunakan dalam setiap tema. Hal ini dapat mempermudah guru dalam mengaitkan pembelajaran satu dengan yang lainnya. Sehingga guru lebih mudah dalam penyusunan rencana kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Pengembangan media petualangan susi pada subtema

lingkungan sekolahku terdapat beberapa konsep mata pelajaran yang di gabungkan menjadi satu dalam satu tema yakni lingkungan sekolahku. Berikut ini merupakan tabel kompetensi dasar pada beberapa mata pelajaran yang dikaitkan menjadi satu tema lingkungan sekolahku yang akan di sampaikan melalui media petualangan susi.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Dikaitkan dengan Subtema Lingkungan Sekolahku

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
Bahasa Indonesia	<p>3.1 Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan panca indra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.8 Mempraktikkan ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.</p>
SBdP	<p>3.1 Mengenal pola irama lagu bervariasi menggunakan alat music ritmis</p> <p>4.7Menyajikan lagu anak-anak dan berlatih memahami isi lagu</p>
PPKn	<p>3.1 Mengenal tata tertib serta urutan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah</p> <p>4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan sekolah</p>

PJOK	<p>3.2 Memahami konsep bergerak secara seimbang dan cepat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.4 Mempraktikkan aktivitas dalam pengembangan kebugaran jasmani untuk melatih keseimbangan dan kecepatan tubuh melalui permainan sederhana dan atau tradisional</p>
------	---

Dari beberapa kompetensi dasar diatas dapat dibuat menjadi beberapa indicator. Seperti contoh pada kompetensi dasar 3.2 Mengenal tata tertib serta urutan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah dan 4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan sekolah, kompetensi dasar ini memiliki beberapa indikator pembelajaran (1) Mengamati sikap tertib menjaga kebersihan sekolah (2) Mengamati sikap tidak tertib dalam menjaga kebersihan sekolah (3) Menunjukkan perilaku tertib dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Oleh karena itu, media petualangan susi ini dapat digunakan tiga kali pertemuan selama satu minggu dan di sesuaikan dengan kompetensi yang terdapat pada buku guru.

Sesuai dengan aturan yang ada di dalam kurikulum 2013 dimana dalam pembelajaran harus dikaitkan dengan tiga kompetensi, yakni kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Kemudian dari setiap kegiatan dalam proses pembelajaran di kaitkan dengan ketiga kompetensi tersebut yakni, (1) kompetensi pengetahuan : sikap tertib dan sikap tidak tertib terhadap kebersihan lingkungan sekolah ; (2) kompetensi sikap : cinta terhadap lingkungan di sekitar sekolah; (3) kompetensi keterampilan : membuat kartu ucapan terima kasih kepada petugas kebersihan sekolah.

Indikator yang digunakan dalam pembelajaran tentu berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang harus di capai. Misalnya tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan indikator diatas yakni, (1) Peserta didik dapat menirukan lagu keranjang sampah melalui animasi lagu keranjang sampah dengan lancar, (2) Melalui animasi lagu keranjang sampah, peserta didik dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan lagu keranjang sampah dengan benar, (3) setelah melihat gambar sikap tertib menjaga kebersihan lingkungan sekolah, peserta didik dapat mengamati sikap tertib dalam menjaga lingkungan sekolah dengan benar, (4) Melalui penugasan kelompok, peserta didik dapat mengolah informasi mengenai lingkungan sekolah.

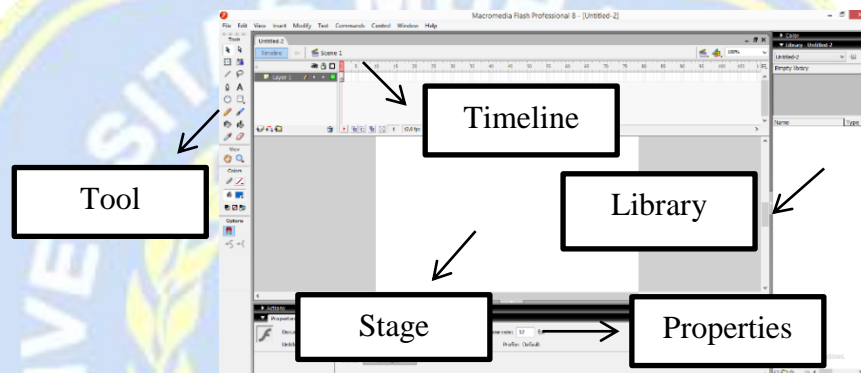
C. Macromedia Flash

Perkembangan teknologi saat ini memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Macromedia flash juga dapat dijadikan suatu media yang dapat membantu kegiatan pembelajaran. Sehingga guru lebih mudah dalam menyampaikan materi melalui aplikasi macromedia flash. Macromedia Flash merupakan software yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti animasi, animasi, gambar, dan suara (Khairani & Febrinal, 2016 : 96). Media dengan menggunakan bantuan aplikasi macromedia flash ini sangat menguntungkan bagi guru. Dengan adanya media ini mampu mempermudah guru dalam penyampaian materi yang sangat banyak karena bentuknya yang praktis bisa di bawa kemana saja dan bisa digunakan kapanpun.

1. Menu dalam Macromedia Flash beserta Fungsinya

Penggunaan media berbasis aplikasi macromedia flash mampu meningkatkan semangat dan antusias peserta didik karena memang penyajiannya di sesuaikan dengan usia peserta didik di kelas I dan mereka

juga bisa mengaktualisasikan apa yang mereka pikirkan. Hal ini sesuai dengan pendapat utama (dalam Khairani & Febrinal, 2016 : 96) yang menyatakan bahwa apa yang dipikirkan peserta didik dapat dilihat secara visual. Sehingga peserta didik tidak perlu lagi menghafalkan beberapa konsep karena peserta didika akan mengingat konsep yang di peroleh ketika pembelajaran melalui pengalaman langsung atau secara visual. Ada beberapa bagian dan fungsi dari aplikasi macromedia flash yang perlu kita ketahui, di antaranya :



Gambar 2.4. Menu aplikasi macromedia flash

Fungsi dari beberapa bagian tersebut, adalah :

a. Tools

Alat-alat yang di gunakan untuk mengedit gambar dan animasi ini berada mana bagian tools. Tools berisi *fill colour, arrow, pen, line, lasso, rectangle, oval, pencil, free transfor, brush, ink bottle, eraser, hand zoom, eyedropper*.

b. Timeline

Pada bagian timeline terdapat kolom-kolom yang di gunakan untuk mengukur durasi gambar atau animasi yang di tampilkan.

c. Stage

Bentuk stage pada tampilan tersebut adalah persegi yang dapat di gunakan untuk meletakkan gambar ataupun animasi di dalamnya.

d. Properties

Pada bagian properties digunakan untuk mengetahui data atau informasi yang berhubungan dengan gambar atau animasi yang digunakan.

e. Library

Library sebagai tempat kumpulan langkah-langkah yang dilakukan penulis selama menjalankan aplikasi macromedia flash.

2. Kelebihan dan Kekurangan

Penggunaan Macromedia Flash sangat cocok digunakan untuk media pembelajaran karena dapat menghadirkan audio-visual didalam kelas (Muhammad, 2012). Penyusunan media pembelajaran petualangan susi ini, peneliti menggunakan macromedia flash tipe 8, dimana terdapat banyak keunggulan dalam penggunaannya. Keunggulan atau kelebihan dari macromedia flas ini yakni, dapat digunakan dalam pembuatan animasi web, CD interaktif, animasi kartun, yang dapat ditampilkan dalam berbagai media atau alat bantu berupa Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, HP, Komputer, dan laptop. Hal ini berkaitan dengan pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah yakni laptop, LCD, layar, dan pengeras suara yang dapat digunakan untuk membantu dalam penayangan media Petualangan Susi.

Terlepas dari kelebihan-kelebihan yang ada, macromedia flash juga memiliki kelemahan yang dapat menghambat dalam pengerjaan. Salah satunya yakni macromedia flash tidak mudah digunakan dalam pemula karena terlalu banyak menu yang tersedia di macromedia flash sehingga sebagai pemula harus menghafalkan beberapa perintah yang tersedia agar mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan. Selain itu, komputer yang

digunakan harus memiliki flash player, jadi tidak semua computer bisa digunakan untuk bermain dengan program macromedia flash.

D. Model Pengembangan ADDIE

Penelitian yang digunakan dalam media pembelajaran Petualangan Susi menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahapan yang meliputi Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Pawana, Suharsono, & Kirna, 2014). Di bawah ini ada beberapa uraian mengenai model pengembangan ADDIE yakni sebagai berikut:

- 1. Tahap Analisis (*Analyze*)**

Tahapan ini berisi kegiatan yang dilakukannya yakni menentukan mata pelajaran, KI, KD, analisis kebutuhan, dan analisis kondisi.

- 2. Tahap Perencanaan (*Design*)**

Tahapan ini dilakukan dengan menyusun pernyataan pemilihan media, pemilihan konten, dan perancangan model awal produk.

- 3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Aktivitas yang dilakukan pada tahapan ini adalah dengan mengumpulkan materi, penggarapan, dan uji coba produk dengan ahli media sekaligus ahli lapangan(guru).

- 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Tahapan ini berisi aktivitas yang berkaitan dengan uji coba media yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Peneliti harus mempersiapkan prosedur dalam penggunaan media pembelajaran yang sudah dikembangkan agar tepat sasaran sesuai dengan apa yang diharapkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Aktivitas yang dilakukan pada tahapan evaluasi yakni berkaitan dengan perbaikan media berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan pada tahap implementasi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada pada media yang telah dikembangkan untuk kemudian dapat direvisi dengan harapan mampu berjalan sesuai dengan apa yang di harapkan oleh peneliti. Bukan hanya perbaikan, pada tahapan ini juga dilakukan sentuhan akhir dalam pengembangan media sehingga evaluasi yang ada harus benar-benar diperhatikan agar dapat memperoleh hasil yang memuaskan.

E. Penelitian yang Relevan

Peneliti mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran Petualangan Susi berbasis Macromedia flash di Kelas I Sekolah Dasar. Peneliti mendapatkan beberapa referensi penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang akan di kaji, yakni :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vivin (2019) mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Macromedia Flash pada Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas 4 SDN Suci. Hasil penelitian yang didapatkan bahwa setelah melakukan validasi mendapatkan skor sebanyak (dalam bentuk prosentasi) artinya media yang digunakan baik dan layak untuk di gunakan di jenjang Sekolah Dasar. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah terletak pada proses pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan bantuan program aplikasi macromedia flash. Perbedaanya terletak pada konsep yang disajikan dalam media pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Prayogo (2015) yang mengangkat judul Pengembangan Multimedia Interaktif Tematik untuk Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur. Hasil rata-rata yang didapatkan dalam penelitian ini sebanyak 4,4 skor, yang diperoleh dari ahli media sebanyak 4,8 skor dan dari kegiatan uji lapangan sebanyak 4,5 skor dengan kriteria masing-masing sangat baik. Artinya media ini layak di gunakan dalam membantu kegiatan pembelajaran. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian lampau yakni terletak pada sifat media pembelajaran yang di gunakan yakni bersifat interaktif. Sedangkan perbedaanya terletak pada materi pembelajaran dan kelas yang digunakan untuk penelitian.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Akbar (2016) yang mengangkat judul Pengembangan Multimedia Interaktif IPA berorientasi Guided Inquiry pada Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. Hasil penelitian ini mendapatkan skor penilaian sebanyak 8,85 % yang masuk dalam kategori efektif, artinya media ini efektif untuk di gunakan dalam pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di kaji yakni terletak pada jenis penelitian yang sama yakni penelitian dan pengembangan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dikaji terletak pada kurikulum yang di gunakan. Pada penelitian ini menggunakan kurikulum KTSP yang sifatnya masih terpisah (*fragmented*), sedangkan penelitian yang akan dikaji menggunakan kurikulum 2013 yang bersifat terpadu (*integrated*).

F. Kerangka Berpikir**Bagan 2.1 kerangka berpikir**