

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berawal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar.¹ Belajar merupakan sesuatu proses yang kompleks yang pasti terjadi pada diri individu disepanjang hidupnya.² Media pembelajaran ialah media yang bisa menyampaikan maksud dari pelajaran yang abstrak ke pelajaran yang mempunyai contoh dalam proses belajar mengajar.³ Media pembelajaran merupakan perantara maupun titik tengah untuk proses penyampaian materi oleh guru agar materi yang diterima peserta didik dapat difahami dengan benar. Pemanfaatan media sangat penting bagi pengajar untuk membantu sistem pembelajaran karena dapat memperluas daya tarik siswa dalam mewujudkan dengan tujuan agar tingkat pemahaman dapat meningkat dan dapat didominasi oleh siswa.⁴ Oleh karena itu, media pembelajaran

¹ Nina Fitriyani, Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar, *Jurnal Tunas Bangsa Vol. 6 No. 1* (2019): 105, diakses pada 2 Januari 2021, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Nina+Fitriyani+pengembangan+media&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3Dsri3Ye40fFkJ.

² Arsyad Azhar.2014. Media Pembelajaran. Depok: PT RAJAGRAFINO PERSADA.

³ Zee Trina, Dkk. Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah Vol. 2 No.2* (2017): 157 diakses pada 2 Januari 2021, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Nina+Trina+penerapan+media&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3Dffjyc029HHYJ.

⁴ Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, dkk., Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education) Vol. 8 No. 2* (2020): 269, diakses pada 2 Januari 2021, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=yani+wulandari+ju

tidak dapat terpisahkan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely menuturkan bahwa terdapat 3 ciri–ciri media yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik agar dalam proses pembelajaran dapat berhasil, yaitu sebagai berikut:

1) Ciri fiksatif (*fixative Property*)

Ciri fiksatif memberikan gambaran daya media dalam bentuk rekaman, penyimpanan, pelestarian, serta perekonstruksian pada suatu objek yang terjadi atau peristiwa. Suatu objek atau peristiwa dapat dirangkai ulang dengan menggunakan media seperti *audio tape*, *video tape*, fotografi, film, dan disket komputer. Dengan ciri fiksatif ini, memungkinkan suatu media untuk diputar ulang tanpa mengenal waktu. Tentunya hal ini sangat membantu guru untuk menayangkan ulang sebuah peristiwa atau objek yang terjadi kepada peserta didiknya.

2) Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Media dengan ciri manipulatif membolehkan suatu objek dapat di transformasikan. Suatu kejadian yang memerlukan proses sangat panjang disajikan lebih singkat untuk peserta didik melalui teknik pengumpulan gambar *time-lapse recording*. Dalam hal ini, guru dapat mengedit media (rekaman video atau audio) pada bagian yang diperlukan saja, sehingga dapat menyingkat waktu.

3) Ciri distributif (*distributive property*)

Media dengan ciri ini dapat menjadikan suatu peristiwa atau objek dimunculkan melalui suatu ruang, dan peristiwa tersebut disajikan kepada siswa dalam jumlah banyak dan kemudian diberikan stimulus berupa

pengalaman yang relevan dengan peristiwa tersebut. Data yang direkam dalam berbagai macam media ini dapat diterapkan berkali-kali serta bisa dimanfaatkan secara bersamaan diberbagai tempat secara berulang.⁵

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar, stimulus dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa dampak psikologis terhadap peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran akan sangat membantu kelangsungan dalam proses belajar mengajar, penyampaian pesan dan isi materi.⁶ Pemanfaatan media pembelajaran pada proses pembelajaran khususnya media audio visual, peserta didik dapat melihat langsung maupun mendengarkan yang menjadikan pembelajaran akan lebih bermakna dan pendidik terbantu dalam memahami peserta didik.⁷ Oleh karena itu, pemanfaatan media yang sesuai dengan pelajaran dan karakteristik siswa dapat mempercepat dan cocok dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Terdapat 4 fungsi dari media pembelajaran:⁸

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), 15.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 19-20.

⁷ Rizki Ananda, Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota, *Jurnal Basicedu Vol. 1 No. 1*, (2017): 23, diakses pada 4 Januari 2021, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Riski+ananda+pengunaan+media+audio+visual&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DPb3W0DHqsCk J.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 20-21.

- a) Fungsi atensi, yaitu dapat meraih dan mengarahkan siswa untuk fokus pada proses pembelajaran. Seringkali peserta didik tidak tertarik pada materi pelajaran atau mata pelajaran yang diajarkan kurang diminati yang dapat menimbulkan rasa acuh tak acuh dalam proses pembelajaran. Nah disinilah fungsinya media pembelajaran muncul untuk memberikan ketertarikan tersendiri untuk siswa terhadap proses pembelajaran. Sehingga memungkinkan pemerolehan dan daya ingat siswa terhadap isi pelajaran sangat besar.
- b) Fungsi afektif, yaitu media pembelajaran juga dapat membangkitkan jiwa dan perilaku peserta didik contohnya informasi yang berkaitan dengan toleransi. Siswa dapat menjabarkan serta merespon dengan perbuatan dari gambar-gambar yang disuguhkan dari media.
- c) Fungsi kognitif, yaitu media pembelajaran menampilkan lambang-lambang atau bentuk-bentuk yang dapat memperlancar siswa dalam memahami serta mengingat informasi yang terkandung, sehingga tujuan pembelajaran akan cepat tercapai.
- d) Fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran dapat membantu peserta didik yang lemah atau kurang dalam penguasaan membaca dapat terbantu dalam memahami materi yang dipelajari.

Mengamati cukup pentingnya fungsi media pembelajaran di atas, proses pembelajaran jauh lebih efisien jika melibatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Tentu saja dalam mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran harus cocok dengan tujuan yang akan dicapai, tepat sasaran, serta luwes.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat praktis dari pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:⁹

- a) Media pembelajaran dapat menjelaskan isi dan maksud informasi sehingga dapat memudahkan dan mengembangkan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran bisa membangun atensi anak pada proses pembelajaran, sehingga memberikan motivasi dan dorongan belajar yang lebih.
- c) Media pembelajaran mampu mencegah keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Untuk benda yang terlalu besar dapat dimunculkan gambar atau foto. Untuk benda yang kecil dapat menggunakan mikroskop atau bantuan foto. Dan untuk kejadian yang terjadi pada waktu lampau dapat dimunculkan melalui video atau gambar. Percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan menggunakan media bisa lewat LCD. Sehingga media pembelajaran dapat mengatasi hal-hal yang rumit pada proses pembelajaran.
- d) Media pembelajaran membuka pengalaman yang bermakna antara peserta didik, guru, masyarakat, serta lingkungan.

d. Macam-macam Media Pembelajaran

Ada banyak sekali media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Akan tetapi, saking banyaknya media menyebabkan keterbingungan dalam penggolongan media pembelajaran. Menurut Sudjana, media pembelajaran digolongkan menjadi 3 jenis yang meliputi: media dua dimensi, media tiga

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 29-30.

dimensi, serta media proyeksi.¹⁰ Sedangkan menurut perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dibagi menjadi 4 kelompok, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, serta media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.¹¹

Berdasarkan indera yang menerima, media pembelajaran digolongkan menjadi: media audio, media visual, serta media audio-visual. Media audio termasuk jenis media rekaman suara maupun musik yang diterima menggunakan indera pendengaran.¹² Media pembelajaran audio dapat meningkatkan daya imajinasi siswa karena pendengaran yang telah mereka terima serta terpancing untuk memvisualisasikan dari apa yang mereka dengar. Sedangkan media pembelajaran visual yaitu media pembelajaran yang hanya diterima oleh indera penglihatan. Media visual atau dua dimensi biasanya isinya disampaikan dalam bentuk simbol-simbol yang dapat diterima oleh indera penglihatan. Dan media audio-visual yaitu media pembelajaran yang proses penyampaian isinya melibatkan indera pendengaran dan penglihatan. Penggunaan media audio-visual dalam proses pembelajaran biasanya melibatkan perangkat keras seperti *tape recorder*, mesin *proyektor*, maupun komputer (laptop).

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan penggunaan media dalam proses belajar mengajar harus dipertimbangkan terlebih dahulu dengan baik dan benar. Ada 3 prinsip yang dijadikan pedoman seorang pendidik dalam menentukan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

¹⁰ Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), 3.

¹¹ Kustiono, *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*, (Semarang: UNNES Press, 2010), 11.

¹² Kustiono, *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*, 68.

- 1) Prinsip efektivitas dan efisiensi. Maksud dari prinsip efektivitas ialah memilih media pembelajaran yang dapat meraih tujuan pembelajaran dengan maksimal. Sedangkan prinsip efisiensi ialah memilih media pembelajaran yang terjangkau baik dari segi biaya, sumber daya, hingga waktu.
- 2) Prinsip relevansi. Prinsip relevansi ini berkaitan dengan pemilihan media yang sesuai dengan tujuan, strategi, isi, dan evaluasi proses pembelajaran.
- 3) Prinsip produktivitas. Prinsip produktivitas ini berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka bisa dikatakan media yang produktif. Begitu pula sebaliknya.

Jadi seorang guru dalam menentukan media pembelajaran harus cocok dengan tujuan yang akan dicapai, karakteristik peserta didik, dan keadaan lingkungan baik dari segi sarana dan prasarana maupun materi.

2. Video

a. Definisi Video

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, video adalah rekaman gambar hidup yang ditayangkan di televisi, atau bisa dikatakan bahwa video adalah gambar bergerak yang digabungkan dan ditambahi dengan suara.¹³ Video berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang memiliki arti dapat melihat.¹⁴ Media video merupakan salah satu jenis media umum yang bergantung pada indera pendengaran dan penglihatan. Media ini dapat membangun keunggulan siswa dalam belajar karena siswa dapat mendengarkan dan melihat gambar

¹³ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), 67.

¹⁴ Gusti Nurseptia Dewi, dkk., Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya Tahun Ajaran 2019/2020, *Jurnal Teknologi Pendidikan JTekpend Vol. 1 No. 1* (2021): 1, diakses pada 10 April 2021.

secara bersamaan. Video adalah gambar dalam garis besar yang diproyeksikan secara tepat melalui titik fokus proyektor sehingga terlihat seperti gambar hidup.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu media umum yang dapat menggambarkan suatu tulisan yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan gambar. Video dapat menyajikan, mengajarkan, menjelaskan informasi atau konsep yang rumit serta mempengaruhi sikap.

b. Jenis-Jenis Video

Berdasarkan tujuan pembuatannya, jenis-jenis video dibedakan menjadi 5 yaitu: (1) video cerita, merupakan video yang bermaksud guna menjelaskan alur sebuah cerita. Contoh dari video cerita ini ialah seperti tayangan sinetron dan sejenisnya. Jenis video ini sangat banyak diminati dan hampir semua orang pasti pernah menontonnya. (2) video documenter, merupakan jenis video yang berfungsi untuk merekam suatu kejadian yang dianggap penting. Biasanya untuk mengabadikan momen-momen tertentu seperti acara tunangan, ulang tahun, jalan-jalan, dan sejenisnya. (3) video berita, merupakan jenis video yang bertujuan untuk menyebarkan informasi atau berita untuk khalayak umum. Misalnya video berita bencana dll. (4) video presentasi, merupakan jenis video yang didalamnya terdapat gagasan yang ingin disampaikan kepada seseorang maupun kelompok. video ini biasanya ditemukan saat rapat ataupun musyawarah. (5) video pembelajaran, merupakan jenis video yang berisi materi pembelajaran guna memudahkan para siswa dalam menguasai materi yang dipelajari. Siswa akan tertarik dan memberikan motivasi tersendiri untuk peserta didik dalam kegiatan belajar.

3. Aplikasi Powtoon

a. Definisi Powtoon

Salah satu media dalam komputer (*software*) yang dapat menampilkan informasi pelajaran yang

digunakan untuk media pembelajaran salah satunya menggunakan *software Powtoon*. *Powtoon* adalah aplikasi untuk menumpuk keterbukaan yang memiliki sorotan yang sangat menarik termasuk aktivitas menulis dengan tangan, gerakan animasi, efek transisi, dan *time line* yang sangat sederhana. *Powtoon* adalah salah satu pilihan media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit untuk diajarkan menjadi lebih menyenangkan karena diberikan perpaduan beberapa media seperti suara dan gambar. Oleh karena itu, media *powtoon* cocok untuk digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran pilihan agar peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran dan menjadikan media pembelajaran pendidik lebih bermacam-macam.¹⁵

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media *Powtoon* dapat membuat inovasi dalam media pembelajaran, karena pembelajaran khususnya untuk siswa kelas rendah membutuhkan hal yang menarik guna lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. *Powtoon* masih dianggap asing mengingat aplikasi ini masih sangat baru di kalangan masyarakat umum. *Powtoon* jauh lebih efisien dan efektif untuk menyampaikan materi dengan video yang lebih bersemangat.

¹⁵ Rio Ariyanto, dkk., Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia, *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial Vol. 12 No. 1*, (2018): 123, diakses pada 5 Januari 2021, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Rio+Ariyanto+pengunaan+media&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DObt6NNIVCEJ.

Gambar 2.1. Fitur *Powtoon*

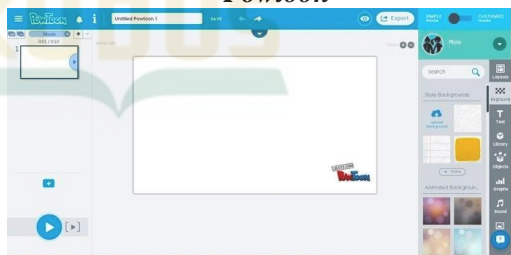
b. Kelebihan dan Kekurangan *Powtoon*

1) Kelebihan *Powtoon*

Ada beberapa kelebihan dalam pembuatan media audio-visual *Powtoon*, antara lain sebagai berikut:¹⁶

- a) Cara menggunakannya praktis, mudah diakses melalui website www.powtoon.com tanpa harus download aplikasi terlebih dahulu.
- b) Tampilan menarik, dinamis, serta interaktif.
- c) Ada beberapa pilihan *template background* sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi pengajaran.

Gambar 2.2. *Template Background* Aplikasi *Powtoon*



¹⁶ Nina Fitriyani, Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar, *Jurnal Tunas Bangsa Vol. 6 No.01*, (2019): 107, diakses pada 5 Januari 2021, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Nina+Fitriyani+pengembangan+media&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3Dsri3Ye40fFkJ.

- d) Tersedia konten animasi, *font*, dan *transition effect*.

Gambar 2.3. Transition Effect Aplikasi Powtoon



- e) Dapat menggabungkan gambar video dengan audio.
 f) Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung dishare di YouTube.

2) Kekurangan *Powtoon*

Selain memiliki kelebihan, aplikasi *Powtoon* juga memiliki kekurangan yaitu antara lain:

- Aplikasi *powtoon* memerlukan internet untuk mengakses.
- Durasi yang terbatas waktu.
- Untuk menyimpan hasil akhirnya memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena memiliki kapasitas memori besar.
- Bagi pengguna *Powtoon* tidak berbayar hanya dapat mengekspor file dan memerlukan internet untuk membuka lebih lanjut.
- Bagi pengguna *Powtoon* yang tidak berbayar hanya dapat mengekspor file ke YouTube jika ingin menyimpannya dapat mendownload file melalui YouTube.

Aplikasi *Powtoon* yang memiliki fitur animasi membuat cocok digunakan untuk media pembelajaran khususnya kelas rendah. Dengan penggunaan media ini dapat menarik perhatian siswa agar tetap fokus pada proses pembelajaran.¹⁷ Sehingga guru harus bisa

¹⁷ Yani Wulandari, dkk. Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*

mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan cocok untuk anak didiknya agar hasil belajar yang dicapai maksimal.

c. Manfaat Powtoon

Powtoon memiliki manfaat banyak sekali terutama sebagai media pembelajaran. Manfaat *powtoon* dalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyampaian materi yang tidak bersifat *verbalist*. Media *powtoon* ini menjelaskan materi dengan ilustrasi penggambaran dan mengurangi kata-kata. Jadi penggunaan media *powtoon* pembelajaran menjadi menyenangkan dan peserta didik akan merasa tertarik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. *Powtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan baik karena disukai oleh anak-anak karena pembawaannya yang bersifat animasi. Jadi anak-anak akan tertarik dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan akan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Materi mudah difahami oleh peserta didik. Karena mereka lebih berfikir melihat yang konkrit dari pada yang abstrak.

4. Hasil Belajar Siswa

a. Definisi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar ialah titik puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹⁸ Hasil belajar

(*Indonesian Journal of Science Education*) Vol. 8 No.2, (2020): 272, diakses pada 5 Januari 2021, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=yani+wulandari+jurnal+pengembangan+media+video&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D1pjIPI8P_lsJ.

¹⁸ Firosalia Kristin, Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD, *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa Vol.2 No.1* (2016), 92, diakses pada 6 Januari 2021, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=firosalia+Kristin+analisis+model&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DYcRSMd068fMJ.

siswa meliputi aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), serta aspek psikomotorik (ketrampilan) yang ketiga-tiganya saling berkaitan satu sama lain. Selain itu hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan.¹⁹

Berdasarkan pengertian di atas disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan dan perubahan sikap yang diperoleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, guru tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, tetapi guru juga harus mampu membantu keberhasilan siswa dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar.

Perubahan yang diharapkan setelah proses belajar mengajar adalah perubahan sikap dan tingkah laku yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar ialah realisasi dari tujuan pendidikan. Jika ada peningkatan atau penurunan dalam hasil belajar perlu dilakukan evaluasi yang berfungsi untuk mengetahui tercapainya tujuan pendidikan melalui proses belajar yang telah dilakukan.

b. Macam-Macam Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar untuk mengetahui tingkat pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran ada 3 ranah. 3 ranah tersebut meliputi ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (ketrampilan). Untuk lebih jelasnya sebagai berikut:²⁰

- 1) Ranah kognitif (pengetahuan), berhubungan dengan hasil belajar intelektual peserta didik yang terdiri atas 6 jenjang kemampuan: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

¹⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 49.

²⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), 3.

- 2) Ranah afektif (sikap), berhubungan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif ini terdiri dari lima jenjang kemampuan siswa yang meliputi menerima, menjawab (reaksi), menilai, mengorganisasi, serta karakterisasi dengan nilai atau kompleks nilai.²¹
- 3) Ranah psikomotorik (ketrampilan), ranah psikomotorik ini meliputi ketrampilan motorik (halus dan kasar), manipulasi benda, koordinasi *neuromuscular* (kemampuan menghubungkan, mengamati).

Dari 3 ranah hasil belajar ini, yang paling dominan dalam penelitian ini adalah ranah kognitif, karena ranah kognitif itu berhubungan dengan pencapaian hasil belajar peserta didik. Ranah kognitif berpengaruh langsung terhadap ranah afektif maupun psikomotorik.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Banyak hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, baik dari segi internal (dalam diri peserta didik) maupun eksternal (pengaruh luar).²²

- 1) Faktor Internal, meliputi:
 - a) Jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh). Tubuh yang sehat akan menciptakan kondisi belajar yang baik. Begitu pula dengan cacat tubuh. Peserta didik yang memiliki cacat tubuh seperti tuna rungu akan kesusahan dalam proses belajar. Mereka para peserta didik yang memiliki kondisi jasmaniah yang kurang baik akan membutuhkan perhatian khusus dalam proses pembelajaran, berbeda dengan peserta didik lainnya yang normal. Aminuddin Rasyad mengemukakan

²¹ Didi Nur Jamaludin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*, 43.

²² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 54.

bahwa pancaindra adalah pintu gerbang dari ilmu pengetahuan. Maksudnya yaitu, apabila seseorang mengalami kelemahan pada pancaindranya maka dalam memperoleh informasi, pengetahuan, serta pengalaman akan mengalami kendala, hal ini tentunya akan mempengaruhi pada hasil belajar.²³

- b) Psikologis (kecerdasan, minat, bakat, motivasi, kematangan, kesiapan, dan perhatian). Peserta didik yang memiliki minat, bakat, motivasi belajar akan mudah berkembang dalam proses pembelajaran. Sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang memuaskan. Begitu pula sebaliknya. Kematangan peserta didik dalam menerima materi yang cepat akan bagus pula hasil belajar yang ia peroleh, begitu pula sebaliknya.
- 2) Faktor Eksternal, meliputi:
- a) Keluarga, meliputi cara orang tua dalam mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, perekonomian keluarga, serta budaya keluarga. Keluarga berpengaruh langsung dalam hal pendidikan anak. karena keluarga merupakan lingkungan pertama anak-anak.
 - b) Sekolah, meliputi metode belajar, strategi belajar, kurikulum yang dipakai, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa lainnya, kedisiplinan sekolah, serta waktu sekolah. Sekolah merupakan tempat kedua anak dalam mencari ilmu setelah lingkungan keluarga. Lingkungan sekolah dapat membenahi dan meningkatkan pengetahuan anak.

²³ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, (Jakarta: Referensi, 2013), 25.

- c) Masyarakat, meliputi teman bergaul, kegiatan siswa dalam masyarakat, budaya yang berkembang dalam masyarakat, serta perkembangan ilmu teknologi. Anak yang bergaul dengan anak pintar tentunya ia akan mengikuti perilaku si anak pintar tersebut. Diajak bermain dengan hal-hal positif yang dapat membantu anak berkembang.

Berdasarkan faktor-faktor diatas, keduanya saling berkaitan dan berhubungan dalam mempengaruhi perkembangan anak baik secara langsung maupun tidak langsung. Lingkungan yang baik akan menciptakan anak yang baik, begitu pula sebaliknya.

d. Pentingnya Penilaian Hasil Belajar Siswa

Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik sangat penting dilakukan. Karena hal tersebut memiliki makna yang penting bagi peserta didik, guru, hingga sekolah itu sendiri. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut.²⁴

1) Makna bagi peserta didik

Jika peserta didik mendapatkan hasil yang cukup memuaskan, ia akan merasa cukup puas dan bangga dengan apa yang telah ia lakukan. Peserta didik akan termotivasi lebih giat belajar dan ingin mendapatkan nilai yang memuaskan lagi tentunya. Begitu pula sebaliknya. Peserta didik jika mendapatkan nilai yang tidak memuaskan, ia akan berusaha belajar lagi untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

2) Makna bagi guru

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, guru akan mengetahui siswa-siswanya yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan mana yang

²⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), 6.

belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sehingga guru harus memberikan perhatian yang lebih kepada siswanya yang belum mencapai KKM. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, guru akan mengetahui keefektifan strategi yang digunakan sudah tepat apa belum dalam proses pembelajaran. Jika nilai yang didapatkan jelek, guru akan mengganti dengan metode yang lebih tepat agar peserta peserta didik memahami betul apa yang mereka pelajari.

3) Makna bagi sekolah

Penilaian terhadap hasil belajar sangat penting untuk sekolah juga karena untuk mengetahui sudah tepat apa belum kurikulum yang digunakan. Selain itu, untuk mengetahui kondisi belajar yang diciptakan oleh sekolah sesuai dengan harapan ataukah belum. Karena sejatinya hasil belajar merupakan cerminan kualitas dari suatu sekolah.

e. Fungsi Penilaian Hasil Belajar Siswa

Penilaian hasil belajar oleh pendidik memiliki fungsi untuk melihat kemajuan belajar, hasil belajar, serta mengecek kebutuhan untuk perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Berikut ini fungsi penilaian dari hasil belajar oleh pendidik:

- 1) **Formatif**, yaitu memperbaiki kekurangan dari hasil belajar peserta didik dari ranah pengetahuan, sikap, serta keterampilan pada setiap kegiatan penilaian selama proses pembelajaran dalam satu semester sesuai dengan prinsip kurikulum 2013 agar peserta didik tahu, mampu, dan mau.
- 2) **Sumatif**, yaitu menentukan keberhasilan belajar peserta didik pada setiap akhir satu semester, satu tahun pembelajaran, atau masa pendidikan di satuan pendidikan. Hasil dari penentuan keberhasilan ini digunakan untuk menentukan nilai rapor, kenaikan kelas, dan keberhasilan

belajar satuan pendidikan seorang peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti meneliti hasil belajar siswa dalam satu pembelajaran tema melalui ulangan harian.

5. Pembelajaran Tematik

a. Definisi Pembelajaran Tematik

Jika guru memperhatikan perkembangan peserta didik dan karakteristik cara belajarnya, maka kurikulum yang sesuai untuk diterapkan ialah kurikulum tematik. Secara sederhana, kurikulum tematik dapat diartikan sebagai kurikulum yang memuat konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.²⁵ Misalnya, tema keselamatan di rumah dan perjalanan dapat dibahas melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia, matematika, agama, IPS, IPA, dan SBDP. Pembelajaran tematik terpadu dipilih pada proses pembelajaran tingkat sekolah dasar (SD) karena memiliki karakteristik menarik untuk pengembangan pembelajaran peserta didik.²⁶

Berkaitan dengan hal diatas, pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar secara aktif. Sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan kehidupan yang ada sekitarnya.

²⁵ Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), 21.

²⁶ Mohammad Syaifuddin, Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol. 02 No. 02* (2017), 140, diakses pada 6 Januari 2021, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Mohammad+Syaifuddin+implementasi+pembelajaran&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3Doxjs3tGUUW4J.

b. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Ruang lingkup penerapan kurikulum tematik mencakup seluruh materi pelajaran kelas 1 hingga 6, muatan lokal, serta pengembangan diri. Kemudian materi pelajaran SD dipadatkan menjadi 6 materi pelajaran, yaitu Pendidikan agama, Bahasa Indonesia, matematika, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Seni Budaya dan Ketrampilan (SBK), serta Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK).²⁷

Pemadatan materi pelajaran dari kurikulum tematik ini akan memudahkan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. Contoh sederhananya, peserta didik tidak perlu membawa banyak buku ke sekolah hanya perlu membawa dua atau tiga buku saja sesuai tema yang mereka akan pelajari.

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik

Adapun prinsip-prinsip pembelajaran tematik antara lain:

- 1) Tema hendaknya tidak terlalu luas, sehingga mudah digunakan untuk memadukan bidang studi. Tema yang digunakan sederhana agar dapat diintegrasikan dengan beberapa bidang studi lainnya.
- 2) Tema harus bermakna, artinya tema yang dipilih harus memberikan bekal bagi siswa untuk belajar selanjutnya. Karena materi yang dipelajari oleh peserta didik bersifat berkelanjutan.
- 3) Tema yang dikembangkan harus mampu mewadahi sebagian besar minat siswa. Pembelajaran tematik ini tidak hanya bersifat pengetahuan saja, melainkan ada sikap dan juga ketrampilan. Dalam pembelajaran tematik ini dapat mengembangkan minat peserta didik.
- 4) Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis anak. jadi yang

²⁷ Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*, 30-31.

dimuat dalam pembelajaran tematik ini sesuai dengan tingkat psikologis anak.

- 5) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa yang nyata dalam kehidupan siswa. Pembelajaran tematik harus memuat peristiwa nyata yang ada di kehidupan siswa agar bisa menjadi bekal untuk memecahkan masalah nantinya.
- 6) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku serta harapan masyarakat.
- 7) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar. Sumber pembelajaran tematik ini banyak sekali terutama dari lingkungan sekitar. Jadi peserta didik akan lebih memahami materi yang mereka pelajari.

d. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik mempunyai karakteristik tersendiri yang dapat dijadikan sebagai pedoman untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran. Ada 18 macam karakteristik yang perlu diketahui dan diimplementasikan guru, yaitu: adanya efisiensi, bersifat kontekstual (nyata), *Student Centered* (berpusat pada siswa), memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran hilang, holistik (menyeluruh), fleksibel (luwes), hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan siswa, kegiatan belajarnya sangat relevan dengan kebutuhan siswa SD/MI, kegiatan yang dipilih berdasarkan dari minat dan kebutuhan siswa, kegiatan belajar menjadi lebih bermakna, mengembangkan keterampilan berpikir, menyajikan kegiatan belajar pragmatis yang sesuai dengan permasalahan, mengembangkan keterampilan sosial siswa, pembelajaran aktif, bermain sambil belajar, mengembangkan

komunikasi siswa, dan yang tak kalah penting lebih menekankan proses daripada hasil.²⁸

Jadi berdasarkan karakteristik pembelajaran tematik yang telah disebutkan di atas, pembelajaran tematik ini lebih menekankan proses pembelajaran yang bersifat *student centered*.

e. Langkah-Langkah Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Tematik

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pembelajaran modern dalam prosesnya, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Pendekatan saintifik ialah pendekatan yang bisa dijadikan sistem guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran tematik dapat membantu siswa memiliki kompetensi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Agar ketiga kompetensi dapat tercapai sesuai yang diharapkan dalam pembelajaran, maka pendekatan saintifik adalah solusinya untuk menjadikan pembelajaran yang aktif. Langkah-langkah pendekatan saintifik ini meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, serta mengkomunikasi. Berikut langkah-langkah pendekatan saintifik pada gambar di bawah ini.²⁹

Gambar 2.4. Langkah-Langkah Pendekatan Saintifik



²⁸ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik SD/MI Pengembangan Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 6-7.

²⁹ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik SD/MI Pengembangan Kurikulum 2013*, 25.

Berdasarkan gambar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pendekatan saintifik dapat dijadikan sebagai pemecah masalah terhadap belajar siswa. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran tematik dapat mendorong siswa untuk aktif, kreatif, inovatif, produktif, dan berkarakter. Selain menjadikan siswa lebih aktif dalam ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilannya, pendekatan ini juga dapat mendorong siswa untuk melakukan penelusuran menemukan fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar dan cara menghadapinya.

f. Keunggulan dan kekurangan Penerapan Pembelajaran Tematik

Kurikulum tematik mempunyai banyak keunggulan yang dapat dirasakan langsung baik oleh guru maupun peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Keuntungan-keuntungan tersebut antara lain sebagai berikut:³⁰

- 1) Memberikan kesempatan luas kepada peserta didik untuk belajar secara kontekstual. Peserta didik akan belajar secara nyata tidak hanya angan-angan saja. Jadi peserta didik akan lebih mudah memahami materi.
- 2) Dapat mengembangkan rasa percaya diri dan kemandirian peserta didik. Pembelajaran tematik memuat sikap-sikap yang dapat dikembangkan oleh peserta didik seperti rasa percaya diri maupun kemandirian ini.
- 3) Mendorong peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu melalui penelitian-penelitian yang dilakukan baik di kelas maupun luar kelas. Kegiatan ilmiah ini dapat dapat mengasah kemampuan rasa ingin tahu dari peserta didik.
- 4) Para peserta didik akan sangat mudah untuk fokus pada tema tertentu yang berkaitan dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari.

³⁰ Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*, 23-25.

- 5) Peserta didik mendapatkan pemahaman dari materi pelajaran secara lebih mendalam.
- 6) Dari segi efektivitas, guru dapat menghemat waktu belajar. Guru akan mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 7) Pembelajaran menjadi lebih berkesan dan bermakna sehingga peserta didik akan tidak mudah lupa materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan keuntungan-keuntungan yang telah disebutkan diatas, penerapan kurikulum tematik sangat cocok untuk sekolah dasar terutama kelas rendah karena peserta didik belum bisa memahami materi yang masih abstrak. Dan kurikulum tematik inilah memberikan pengalaman belajar langsung sesuai dengan lingkungan sekitar.

Selain memiliki kelebihan, kurikulum tematik ini juga memiliki kelebihan. Guru dalam melakukan pembelajaran tematik harus benar-benar mengetahui makna kurikulum tematik itu sendiri. Guru dituntut kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Guru harus mengikuti pelatihan-pelatihan yang efektif hingga guru dapat memahami kurikulum tematik dan menyusun pembelajarannya.³¹

6. Materi Aturan Keselamatan di Perjalanan

Materi aturan keselamatan di perjalanan termuat dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 3 pada kelas 2. Adapun pemetaan KI dan KD dari materi aturan keselamatan di perjalanan ini yaitu sebagai berikut:

a. Pemetaan KI (Kompetensi Inti) Kelas 2

- | | |
|----|--|
| K1 | Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. |
| K2 | Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi |

³¹ Nurul Ain & Maris Kurniawati, Implementasi Kurikulum KTSP: Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar, *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 324, diakses pada 7 Januari 2021,

dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.

K3 Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

K4 Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

b. Pemetaan KD (Kompetensi Dasar) Kelas 2 Materi Aturan Keselamatan di Perjalanan

PPKn

1.4 Menerima keberagaman di sekolah sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam keberagaman di sekolah.

3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di sekolah.

4.4 Menceritakan pengalaman melakukan kegiatan yang mencerminkan persatuan dalam keberagaman di sekolah.

B. Indonesia

3.10 Mencermati penggunaan huruf kapital (nama Tuhan, nama orang, nama agama), serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar.

4.10 Menulis teks dengan menggunakan huruf kapital (nama Tuhan, nama agama, nama orang),

Matematika

serta tanda titik dan tanda tanya pada akhir kalimat dengan benar.

3.6 Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

4.6 Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

SBdP

3.1 Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi.

4.1 Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi.

7. Penilaian Hasil Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Penilaian Hasil Pembelajaran Tematik

Penilaian dalam pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan oleh guru untuk mendapatkan informasi secara berkala, berkesinambungan, serta menyeluruh mengenai proses dan hasil dari perkembangan yang telah dicapai oleh peserta didik dalam proses belajar pembelajaran tematik.³² Penilaian autentik merupakan suatu kegiatan yang di dalamnya menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi.³³ Jadi, penilaian hasil pembelajaran tematik ialah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik terhadap proses dan hasil perkembangan yang telah dicapai peserta didik dalam pembelajaran tematik.

³² Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*, 267.

³³ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik SD/MI Pengembangan Kurikulum 2013*, 115.

Penilaian hasil belajar sangat penting dilakukan oleh guru dalam rangka mengukur pencapaian para peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun luar kelas. Penilaian hasil belajar merupakan komponen penting dalam program pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik.

b. Tujuan dan Fungsi Penilaian

Penilaian hasil pembelajaran berbasis kurikulum tematik memiliki tujuan sebagai berikut:³⁴

- 1) Untuk mengetahui pencapaian indikator yang telah ditetapkan dalam kurikulum tematik. Jadi tercapai atau belumnya indikator itu dapat dilihat dari penilaian.
- 2) Guru dapat memperoleh umpan balik untuk mengetahui berbagai faktor kendala yang terjadi dalam pembelajaran berbasis kurikulum tematik. Sehingga akan melahirkan kebijakan atau solusi untuk mengatasinya.
- 3) Untuk mengetahui kemajuan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan peserta didik yang diperoleh dari pembelajaran berbasis kurikulum tematik.
- 4) Sebagai rujukan bagi guru untuk menentukan sikap dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan tujuan-tujuan dari penilaian hasil pembelajaran tematik di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penilaian hasil pembelajaran tematik ialah untuk melihat pencapaian indikator, umpan balik antara peserta didik dengan pendidik, mengetahui perkembangan apa saja serta menjadi rujukan guru dalam proses pembelajaran.

Penilaian kelas disusun secara sederhana dan sistematis oleh guru dengan memiliki fungsi sebagai berikut:³⁵

³⁴ Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*, 267-268.

³⁵ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 338-340.

- 1) Fungsi motivasi, maksud fungsi motivasi ialah penilaian yang dilakukan oleh guru harus mendorong motivasi siswa untuk selalu belajar. Betuk latih, tugas, dan ulangan harus dirancang sedemikian rupa sehingga siswa terdorong untuk terus belajar, merasa kegiatan yang dilakukan menyenangkan, dan menjadi kebutuhannya. Jika peserta didik merasa ada hal-hal yang belum dikuasai, ia akan terdorong untuk mempelajarinya.
- 2) Fungsi belajar tuntas, maksudnya ialah ketuntasan belajar harus menjadi fokus dalam perancangan materi yang harus dicakup setiap guru melakukan penilaian. Rencana penilaian harus disusun sesuai target kemampuan yang harus dikuasai siswa pada tiap semester.
- 3) Fungsi sebagai indikator efektivitas pengajaran, maksudnya ialah penilaian kelas digunakan untuk melihat seberapa jauh proses belajar mengajar telah berhasil. Apabila sebagian besar atau semua siswa telah menguasai kemampuan yang diajarkan, maka dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar telah berhasil sesuai rencana.
- 4) Fungsi umpan balik, maksudnya ialah hasil penilaian harus dianalisis yang nantinya akan menjadi umpan balik antara peserta didik dengan pendidik. Umpan balik ini harus bermanfaat bagi peserta didik seperti dapat mengetahui kelemahan-kelemahan yang dialami peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan fungsi-fungsi penilaian kelas di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian kelas memiliki fungsi antara lain fungsi motivasi, fungsi belajar tuntas, fungsi indikator efektivitas pembelajaran, dan fungsi umpan balik.

c. Prinsip-Prinsip Penilaian Hasil Pembelajaran Tematik

Guru dalam melakukan penilaian hasil belajar tidak hanya sebatas penguasaan pengetahuan maupun tugas, namun ada beberapa prinsip yang harus dipenuhi agar penilaian hasil belajar bisa dipertanggungjawabkan dan diakui kebenarannya. Prinsip-prinsip penilaian hasil pembelajaran tematik antara lain sebagai berikut:³⁶

- 1) Metode penilaian kelas 1 dan 2 ditekankan pada aspek penilaian secara tertulis. Hal ini dikarenakan peserta didik kelas 1 dan 2 belum semuanya dapat lancar membaca, menulis, maupun menghitung. Ketiga kemampuan tersebut merupakan kemampuan mutlak yang harus dikuasai oleh kelas 1 dan 2. Sehingga penilaian yang cocok menggunakan penialain secara tertulis.
- 2) Guru dalam melakukan penilaian harus mengacu pada indikator dari masing-masing kompetensi dasar dan hasil belajar dari setiap mata pelajaran yang termuat dalam pembelajaran tematik. Jika tiap-tiap indikator tercapai semuanya dapat dikatakan tujuan pembelajaran yang diharapkan berjalan dengan baik. jika tujuan pembelajaran tercapai tentunya akan mendapatkan nilai yang baik pula.
- 3) Menyeluruh dan berkesinambungan. Maksudnya ialah guru dalam melakukan penilaian pembelajaran tematik bukan hanya dilakukan di akhir pembelajaran saja, melainkan di setiap proses kegiatan pembelajaran dan pembelajaran berlangsung mulai dari awal hingga akhir. Guru juga menilai bukan dari aspek pengetahuan saja, melainkan menyeluruh dari aspek pengetahuan, sikap, dan ketrampilan.

³⁶ Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*, 268-270.

- 4) Penilaian pembelajaran juga harus disesuaikan dengan tema yang dikembangkan. Penilaian juga harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan peserta didik.

Guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip penilaian hasil pembelajaran tematik agar penilain yang dilakukan akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Penilaian yang tidak mengacu pada prinsip-prinsip di atas akan menghasilkan penilaian yang tidak jelas yang mengakibatkan guru akan kesulitan menentukan peserta didik yang memenuhi pencapaian tujuan pembelajaran.

d. Alat Penilaian Hasil Pembelajaran Tematik

Dalam penilaian hasil pembelajaran tematik, ada beberapa alat yang bisa dipakai oleh guru yaitu berupa tes dan nontes. Alat tes meliputi: tertulis, lisan/perbuatan, catatan harian perkembangan siswa, serta portofolio.³⁷ Dalam pembelajaran tematik, guru dapat memberikan tugas portofolio kepada peserta didiknya. Tes tertulis digunakan oleh guru untuk menilai kemampuan menulis peserta didik serta kemampuan peserta didik dalam menguasai materi. Selanjutnya tes lisan dapat digunakan untuk menilai penguasaan materi, ketrampilan berbicara, serta sikap peserta didik. Sedangkan alat nontes dalam penilaian hasil pembelajaran tematik antara lain: penilaian kerja (praktik), observasi pelaku, pertanyaan langsung, dan laporan pribadi.

1) Tes

Tes tertulis merupakan tes dalam bentuk tulisan baik soal maupun jawabannya. Bentuk instrumen tes meliputi bentuk soal pilihan ganda, bentuk soal pilihan ganda, bentuk soal menjodohkan, bentuk soal jawaban singkat, dan bentuk soal uraian:

- a) Pilihan ganda, digunakan untuk menguji penguasaan kompetensi dari tingkat rendah

³⁷ Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*, 270.

sampai tingkat tinggi. Bentuk soal terdiri dari pokok soal dan pilihan jawaban yang terdiri atas jawaban benar serta jawaban pengecoh.

Contoh soal:

Contoh benda padat yang mengalami pemuaian jika dipanaskan adalah

- a. Batako
- b. Kayu
- c. Besi
- d. Batu

- b) Benar-salah, bentuk soal ini memiliki 2 kemungkinan jawaban yaitu benar atau salah/ya atau tidak. Rumusan butir soal harus jelas dan pasti benar antara salah atau benar.

Contoh soal:

Berilah tanda silang pada huruf B jika pernyataan benar dan beri tanda silang pada huruf S jika pernyataan salah!

B - S = semua mamalia menyusui.

- c) Menjodohkan, bentuk soal ini memiliki persamaan dengan tipe soal pilihan ganda yaitu memilih jawaban yang tepat. Akan tetapi jawaban pengecohnya lebih banyak dan biasanya disediakan kolom khusus antara soal dengan jawaban. Contoh soal:

Petunjuk:

Pasangkan di bawah ini yang memiliki hubungan tepat dengan mengisi kode huruf pada titik-titik!

Gambar 2.5. Tes Menjodohkan

- | | |
|---|-------------|
| 1. Energi panas yang paling besar ialah | a. Besi |
| 2. Benda padat yang mengalami pemuaian jika dipanaskan adalah | b. Matahari |

- d) Jawaban singkat atau isian singkat, bentuk soal ini yaitu disediakan pertanyaan lalu tempat untuk mengisi jawaban singkat. Contoh soal:

Bermain bersama teman adalah contoh hak (teman)

- e) Uraian atau *essay*, bentuk soal ini sering digunakan guru saat ulangan harian, ulangan tengah semester, maupun ulangan akhir semester. Bentuk soal ini dapat menggali informasi lebih banyak dari materi yang dikuasai peserta didik. Contoh soal:

Mengapa bumi kita menjadi hangat?

Jawab: (bumi kita menjadi hangat karena adanya panas matahari yang setiap hari memancar ke bumi).

2) Nontes

Teknik penilaian nontes merupakan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik kepribadian dan ketrampilan peserta didik.³⁸ Teknik nontes ini meliputi bentuk penilaian kinerja, penilaian sikap, penilaian proyek, dan penilaian portofolio:

- a) Penilaian kinerja, penilaian kinerja ini dilakukan melalui pengamatan. Ketrampilan berpikir ikut menjadi bagian penilaian kinerja. Contoh rubrik penilaian kinerja:

Tabel 2.1. Rubrik Penilaian Kinerja

N o.	Na ma	Persia pan	Pelaksan aan	Kegiat an Akhir	Nil ai
1.	Agu s	30	30	30	90
...					
.					

- b) Penilaian sikap, penilaian ini memberikan deskripsi dari mulai tingkatan paling positif hingga paling negatif. Misalnya sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Contoh rubrik penilaian sikap:

SB: Sangat Baik

CB: Cukup Baik

B: Baik

KB: Kurang Baik

³⁸ Didi Nur Jamaluddin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*, 83.

Tabel 2.2. Rubrik Penilaian Sikap

No.	Pernyataan sikap	Skala sikap			
		SB	B	CB	KB
1.	Mau menerima pendapat teman				
.....					

- c) Penilaian proyek, penilaian ini merupakan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu. contoh rubrik penilaian proyek:

Tabel 2.3. Rubrik Penilaian Proyek

No.	Aspek Penilaian	Rentang Skor	Skor
1.	Produk dibuat dengan penuh kreatifitas	0-40	
2.	Tampilan produk menarik	0-20	
3.	Produk memiliki daya guna	0-20	
4.	Produk disertai petunjuk	0-20	
Jumlah			

- d) Penilaian portofolio, penilaian pada dokumentasi karya peserta didik sebagai hasil pembelajaran maupun prestasi dalam suatu periode semester.

Materi aturan keselamatan di perjalanan di kelas 2 SD ini masuk dalam tema 8 subtema 3. Dalam satu tema terdiri dari 3 subtema, yang kemudian dibagi menjadi 5 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Pkn, Matematika, Pjok dan SBdp dalam setiap satu subtema yang dibagi menjadi 6 kali pembelajaran setiap sub tema pembelajaran.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian skripsi ini memuat penjabaran informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan hasil penelitian yang sudah ada. Peneliti juga mencari informasi dari buku-buku online, jurnal maupun skripsi dalam mendapatkan informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang peneliti simpulkan untuk perbandingan dalam penelitian yang ditunjukkan pada tabel 2.4.

Tabel 2.4
Penelitian Terdahulu

NO	PENELITI	JUDUL	METODE	HASIL
1.	Bastiar Ismail Adkhar 2016	<i>Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Validitas Instrumen - Reabilitas - Analisis regresi linier dan korelasi berganda - Uji T 	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang <i>dikembangkan</i> telah memenuhi kelayakan dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media video animasi pembelajaran pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan.
2.	Niken Henu Jatiningtias 2017	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Analisis regresi linier berganda - UJI T 	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>powtoon</i> berupa media pembelajaran berbentuk video berdurasi 5 menit dengan animasi, suara, gambar dan

		<i>Pelajaran IPS Materi Penyimpanan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang</i>		musik didalamnya.
3.	Rio Ariyanto, Sri Kantun, dan Sukidin 2018	<i>Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIII D SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Siklus I - Siklus II - Rata rata Nilai - Uji validitas - Uji realibilitas 	Penggunaan media powtoon dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

4.	Zee Trina, Thamrin Kamaruddin, dan Dyah Rahmani 2017	<i>Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Siklus I - Siklus II - Siklus III - Uji Validitas - Uji realibilitas 	Pada umumnya atau sebanyak 93,3% siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan software animasi powtoon sangat menarik dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.
5.	Gusti Nurseptia Dewi, Dra. Hj. Isna Fauziah, dan M.Pd. Winda Lestiani, 2021	<i>Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya Tahun Ajaran 2019/2020</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Uji validitas instrument - Uji reabilitas - Uji T 	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi Powtoon berpengaruh positif terhadap prestasi belajar peserta didik kelas XI Multimedia

Tabel 2.5

Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian sekarang

NO	PENELITI	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Bastiar Ismail Adkhar 2016	<i>Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES</i>	Metode Uji Validitas Uji reliabilitas Uji T Menguji Kelas 2 SD	- Penelitian terdahulu pengembangan penelitian sekarang pengaruh. - Mata pelajaran yang di uji.
2.	Niken Henu Jatiningtias 2017	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang</i>	Meneliti peningkatan hasil belajar	- Mengembangkan media powtoon, sekarang pengaruh - Mata pelajaran yang di uji - Metode yang digunakan PTK, Peneliti Quantitative.
3.	Rio Ariyanto, Sri Kantun, dan Sukidin 2018	<i>Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam</i>	Menguji hasil belajar siswa	- Meneliti penggunaan media - Meneliti minat belajar - Berbentuk jurnal - Metode penelitian

		<i>Sistem Perekonomian Indonesia (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIII D SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018)</i>		
4.	Zee Trina, Thamrin Kamaruddin, dan Dyah Rahmani 2017	<i>Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh</i>	Menguji hasil belajar siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Berbentuk jurnal - Metode penelitian
5.	Gusti Nurseptia Dewi, Dra. Hj. Isna Fauziah, dan M.Pd. Winda Lestiani, 2021	<i>Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya Tahun Ajaran 2019/2020</i>	Metode : Uji validitas Uji reabilitas Uji T	<ul style="list-style-type: none"> - Berbentuk jurnal - Meneliti prestasi belajar siswa SMK

C. Kerangka Berpikir

Di era pandemi Covid-19 mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dalam mendapatkan proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru. Sehingga hasil belajar peserta didik menjadi menurun maka, peneliti berupaya untuk

mengembangkan pembelajaran di era pandemi dengan menambahkan media pembelajaran yang kreatif dan tidak membosankan. Media *powtoon* tersebut dapat memicu peserta didik untuk semangat belajar di era pandemi.

Pemilihan media pembelajaran *powtoon* dalam penelitian ini, membuat peserta didik lebih aktif pada saat pembelajaran secara online, ditunjukkan dengan respon positif dari guru dan wali murid terhadap perkembangan pembelajaran di era pandemi yang dilakukan oleh peneliti. Pembelajaran menggunakan media *powtoon* ini menjadi alternatif bagi siswa untuk menumbuhkan semangat belajar dan ditunjukkan dengan hasil belajar yang memuaskan.



Gambar 2.6 Kerangka Berfikir Hasil Belajar Penerapan Media *Powtoon*



D. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Penggunaan media animasi *Powtoon* tidak efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas 2 materi aturan keselamatan di perjalanan SDN Tlogosari 03 tahun pelajaran 2020/2021 pada masa pandemi.

H_1 : Penggunaan media animasi *Powtoon* efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas 2 materi aturan keselamatan di perjalanan SDN Tlogosari 03 tahun pelajaran 2020/2021 pada masa pandemi.

