

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media

Membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, atau pun memanfaatkan alat dan media yang mendukung siswa untuk mengamati secara langsung apa yang dipelajari. Media yang digunakan harus memberi dukungan pada proses pembelajaran dalam melibatkan peserta belajar baik secara pribadi maupun kelompok. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya, media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Menurut Irwandi, Rosmiati :

“Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.”¹

Menurut Gerlach dan Ely :

¹Irwandi, Rosmiati , *Pemanfaatan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Di Kelas V Mis Lamgugob*,(Fitrah, Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021),Hal.74

“Mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.”

Media pembelajaran diharapkan membantu dalam proses pembelajaran, juga memudahkan siswa membentuk konsep nyata. Media pembelajaran yang bervariasi itu diterapkan dengan desain khusus yang berbeda dengan media sebelumnya maupun dari media yang sudah ada, dan memiliki langkah-langkah yang menarik sehingga membuat siswa lebih aktif.

Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu menggunakan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga siswa merasa tertarik dengan materi dalam pembelajaran. Tetapi sampai saat ini masih banyak guru yang tidak menggunakan media yang bagus dan menarik sehingga pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan sumber pembelajarannya hanya berpusat pada buku paket. Aktivitas dalam proses pembelajaran menjadi kurang menarik untuk siswa, sehingga banyaknya siswa bermalas-malasan, merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran tersebut, apalagi pada pembelajaran PKn yang mana siswa tidak banyak memahami materi dikarenakan guru tidak

menggunakan media sehingga proses pembelajaran pun tidak berjalan dengan baik.²

1. Pengertian media gambar

Media berasal dari kata “*medius*” yang memiliki arti tengah perantara atau pengantar. Media yaitu sebuah alat yang memiliki fungsi sebagai penyampaian informasi atau pengetahuan. Dalam bahasa arab, media merupakan wasilah yang artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2019)³. Media merupakan penghantar penyampaian pesan yang diberikan kepada penerima pesan dari pemberi pesan.

Media merupakan suatu sarana mengajar yang digunakan oleh pendidik dalam penyampaian informasi kepada peserta didik yang tujuannya untuk menambah ilmu pengetahuan peserta didik. Media yaitu pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan baik individu atau kelompok. Dalam suatu pembelajaran penerima pesan itu adalah peserta didik. Sedangkan yang

²Irwandi, Rosmiati, *Pemanfaatan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Di Kelas V Mis Lamgugob*, (Fitrah, Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021), Hal.74-75

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2019), H.3.

memberikan pesannya itu adalah interaksi berupa benda atau orang dengan peserta didik melalui indera mereka. Peserta didik dirangsang untuk menerima informasi yang diberikan. Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari satu pihak kepada pihak yang lainnya. Media adalah sarana belajar dalam menyampaikan informasi untuk menambah pengetahuan peserta didik, media merupakan pembawa pesan yang dapat merangsang peserta didik untuk menerima informasi sehingga mampu menambah pengetahuan.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media yaitu suatu alat pembelajaran yang berisikan informasi yang digunakan untuk mendapatkan informasi serta menambah pengetahuan.

Menurut pendapat dari Rossi dan Breidle :

“Media pembelajaran yaitu semua alat dan bahan yang mampu digunakan untuk tujuan pendidikan, misalnya seperti radio, buku, koran , majalah, televisi dan lainnya, jika digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Tetapi, media bukan sekedar berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal yang

memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan.”

Segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi, serta merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara pendidik dengan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yaitu disebut dengan media pembelajaran. Meski bukan satu-satunya faktor penentu, tetapi media pembelajaran menduduki posisi yang penting untuk keberhasilan proses belajar dan pembelajaran di samping komponen-komponen yang lain seperti metode, materi, sarana dan prasarana, karakteristik dan lingkungan peserta didik, kemampuan peserta didik dan lain sebagainya. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik tersebut. Media adalah suatu penyalur pesan yang mampu merangsang pikiran, perasaan serta kemauan untuk belajar serta dapat membangkitkan motivasi dalam belajar.

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur yang penting, yaitu unsur peralatan atau

perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/ software*). Dengan demikian, media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu saja, tetapi pesan atau informasi belajar yang ada dalam media tersebut (Rudi Susila, Cepi Riyana,)⁴.

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu pendidik saja, tetapi sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian seorang pendidik dapat memusatkan tugasnya pada aspek-aspek lain seperti pada kegiatan bimbingan dan penyuluhan individual dalam kegiatan pembelajaran.⁵ Namun pada saat akan menggunakan media pembelajaran hendaknya pendidik perlu memperhatikan media yang akan digunakan apakah sudah sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Karena, penggunaan media yang tepat akan sangat membantu efektivitas dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai secara maksimal.

⁴ Rudi Susila, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Cv Wacana Prima, 2017), H. 6

⁵ Rudi Susila, Cepi Riyana, Op. Cit, H.6

Gambar atau foto adalah salah satu media grafis yang paling umum digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan media gambar atau foto memiliki kelebihan yang bersifat konkret dan lebih realistis. Namun disamping itu media gambar memiliki kelemahan yaitu hanya menekankan persepsi indera mata dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Media gambar yaitu media yang hanya dapat dilihat tidak mengandung unsur suara. Media gambar juga diartikan sebagai media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media pembelajaran gambar juga merupakan seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut.

2. Nilai-nilai Praktis Media Gambar

Arief S. Sadiman, dkk mengemukakan mengenai beberapa kelebihan media gambar/foto diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Sifatnya konkret ; gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata

- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu biasa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut. Air terjun Niagara atau Danau Toba dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tak dapat kita lihat seperti apa adanya. Gambar atau foto amat bermanfaat dalam hal ini.
- 3) Media gambar/foto dapat mengatasi keterbatasan daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
- 4) Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah atau memerlukan peralatan khusus.

3. Fungsi Media Gambar

Gambar sebagai media pendidikan tentunya mempunyai fungsi yang diharapkan dalam proses belajar mengajar yaitu:

- 1) Fungsi Atensi, yaitu media visual atau gambar merupakan inti, atau yang menarik dan mengarahkan

perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif, yaitu media visual atau gambar dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.

3) Fungsi Kognitif, yaitu media visual atau gambar terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik, dan menyederhanakan kompleksitas materi.

5) Mengatasi batas ruang kelas dan mengatasi keterbatasan indera.

2. Kognitif siswa

Kemampuan kognitif adalah keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk melakukan tugas apapun dari yang sederhana hingga yang paling kompleks. Struktur kognitif yang ada pada seorang anak sangat cepat, seperti: mereka akan lebih cepat menangkap dan mengingat sesuatu yang nyata baginya. Peaget membagi perkembangan kognitif menjadi empat fase

yaitu *fase sensorimotor*, *fase pra-operasional*, *fase operasi beton*, dan *fase operasi formal*.

Strategi untuk setiap fase adalah dengan menggunakan tindakan dan instruksi yang tepat dari guru. Bahwa teori kognitif Piaget telah menyumbangkan tema berkaitan dengan perkembangan kognitif seseorang dan dapat menjadi acuan dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran Ilmu Sosial. Peneliti merekomendasikan pada penelitian selanjutnya untuk mengkaji tahap-tahap perkembangan kognitif yang mempengaruhi kegiatan belajar anak di sekolah maupun di rumah.

a. Pengertian kognitif

Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini.

Kognitif berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar, berpikir, atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungan, serta keterampilan

menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.⁶

Menurut Piaget:

“ Ada empat tahap dalam perkembangan kognitif (berpikir) anak. Tahap-tahap tersebut adalah tahap sensomotorik (baru lahir-2 tahun), tahap pra-operasional (2 tahun-7 tahun), tahap operasional konkret (7 tahun-11 tahun), dan tahap operasional formal (11 tahun-15 tahun keatas).”⁷

Dalam proses belajar mengajar perlu diperhatikan perkembangan anak, baik meliputi beberapa aspek, yaitu pertumbuhan fisik, perkembangan Kognitif dan Implikasinya dalam Dunia Pendidikan 2 kognisi, perkembangan bahasa, dan perkembangan sosial emosional. Sebagai pendidik atau orang dewasa sudah semestinya mengetahui respon anak dan memahami setiap perkembangan yang dialami oleh anak, agar perkembangan mereka dapat berlangsung dengan baik dan maksimal.⁸

Kognitif merupakan suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai

⁶Khadijah, (2016), Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Medan: Perdana Publishing, H. 31.

⁷ Khadijah, (2016), Pendidikan Prasekolah, Medan: Perdana Publishing, H. 105.

⁸ Jurnal Madaniyah, Volume 11 Nomor 1 Edisi Januari 2021 Issn (Printed) : 2086-3462 Muhammad Khoiruzzadi & Tiyas Prasetya, Perkembangan Issn (Online) : 2548-6993 Kognitif Dan Implikasinya Dalam Dunia Pendidikan

kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Kemampuan kognitif juga merupakan salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Bidang pengembangan kognitif pada materi pengembangan mengenal konsep bilangan bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ideide dan belajar.

Salah satu perkembangan yang akan dialami oleh anak adalah perkembangan kognitif. Kognitif adalah semua aktivitas mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa, sehingga individu tersebut mendapatkan pengetahuan setelahnya.

Pendekatan perkembangan kognitif ini didasarkan kepada asumsi atau keyakinan-keyakinan

bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Perkembangan kognitif pada manusia mulai dipelajari pada abad pertengahan di mana kemajuan ilmu pengetahuan mulai bangkit. Adapun tokoh psikologi yang membahas mengenai perkembangan kognitif ini adalah Jean Piaget dan Lev Semyonovich Vygotsky. Keduanya sama-sama membahas perkembangan kognitif pada anak dan keduanya sama-sama menggunakan pendekatan konstruktivisme. Namun yang membedakan dari pendekatan konstruktivismenya ini adalah jika Piaget lebih menekankan pada teori adaptif konstruktivisme (*konstruktivisme kognitif*) dan Vygotsky menggunakan pendekatan konstruktivisme sosial (*sosio kultural*). Domain kognitif mencakup:

- 1) *Knowledge* (pengetahuan, ingatan)
- 2) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh)
- 3) *Application* (menerapkan)
- 4) *Analysis* (meguraikan, menentukan hubungan)
- 5) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membetuk, bangun baru)
- 6) *Evaluating* (menilai).

3. Pahlawan

a. Pengertian pahlawan

Pahlawan adalah orang yang menonjol karena keberaniannya dan pengorbanannya dalam membela kebenaran, atau pejuang yang gagah berani. Pahlawan nasional diberikan kepada para pejuang yang berjasa kepada Negara Republik Indonesia, berjuang dalam Negara Indonesia, dan merebut kemerdekaan Republik Indonesia.

Perbedaan istilah pahlawan Nasional, Pahlawan Kemerdekaan, dan Pahlawan Revolusi memiliki landasannya masing-masing, dan bentuk perbedaan di antara ketiganya. Indonesia memiliki banyak pahlawan yang terus dikenang jasa-jasanya sepanjang masa, tidak sembarang orang mendapat gelar pahlawan itu.

1) Pahlawan Nasional

Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada Warga Negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara, atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi

dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2009.

Gelar tersebut juga diberikan kepada tokoh yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia.

2) Pahlawan Kemerdekaan

Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada Warga Negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara, atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan.

Seseorang yang semasa hidupnya karena terdorong rasa cinta Tanah Air, sangat berjasa dalam memimpin suatu kegiatan yang teratur guna menentang penjajahan di Indonesia, melawan musuh dari luar negeri, ataupun sangat berjasa baik dalam lapangan politik ketat anegaraan, sosial ekonomi, kebudayaan maupun dalam lapangan

ilmu pengetahuan yang erat hubungannya dengan perjuangan kemerdekaan dan perkembangan Indonesia

3) Pahlawan Kebangkitan Nasional

Pahlawan kebangkitan nasional adalah masa dimana bangkitnya rasa dan semangat persatuan, kesatuan, dan nasionalisme serta kesadaran untuk memperjuangkan kemerdekaan Republik Indonesia, yang sebelumnya tidak pernah muncul selama penjajahan Belanda dan Jepang. Masa ini ditandai dengan dua peristiwa penting yaitu berdirinya Boedi Oetomo (20 Mei 1908) dan ikrar Sumpah Pemuda (28 Oktober 1928).

4) Pahlawan Revolusi

Pahlawan Revolusi atau *refolusioner* adalah gelar yang diberikan kepada sejumlah perwira militer yang gugur dalam tragedi G30S yang terjadi di Jakarta dan Yogyakarta pada tanggal 30 September 1965. Sejak berlakunya Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2009, gelar ini diakui juga sebagai Pahlawan Nasional.

Gelar Pahlawan Revolusi dianugerahkan kepada perwira militer yang gugur dalam peristiwa Gerakan 30 September tahun 1965 di Jakarta dan Yogyakarta. Gelar Pahlawan Revolusi diberikan

pemerintah Indonesia pada Oktober 1965 melalui Keputusan Presiden.

4. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pembelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Pembelajaran tematik sangat menuntut pendidik lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari kehidupan nyata peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak kaku. Pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan kepada anak sekolah. Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang dirancang berdasarkan pada tema-tema tertentu. Dalam pembahasan tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan kedalam implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak bagi peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik dan cara anak belajar.

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema atau topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Pembelajaran tematik menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu saling terkait antara satu dengan yang lainnya dan penuh makna bagi peserta didik, baik aktivitas formal maupun informal, meliputi pembelajaran *inquiry* secara aktif sampai dengan penyerapan pengetahuan dan fakta secara pasif, dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman peserta didik untuk membantunya mengerti dan memahami dunia kehidupannya.

Konsep demikian dielaborasi lebih lanjut oleh Hadi Subroto dalam definisi yang lebih operasional, bahwasanya pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lainnya, yang dilakukan secara spontan ataupun direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan pengalaman belajar peserta didik, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna. Maka pada umumnya pembelajaran

tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

b. Keunggulan Pembelajaran Tematik

- 1) Mampu menghemat pelaksanaan pembelajaran terutama pada segi waktu, karena pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu dari beberapa mata pelajaran.
- 2) Mengurangi overlapping (tumpang tindih) antara mata pelajaran, karena mata pelajaran disajikan dalam satu unit.
- 3) Pembelajaran menjadi menyeluruh, akumulasi pengetahuan dan penguasaan peserta didik tidak tersegmentasi pada disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu, sehingga peserta didik akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya.
- 4) Peserta didik mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi dari materi pelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir.

5) Keterkaitan antara satu mata pelajaran dengan lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai peserta didik, karena didukung dengan pandangan dari berbagai *perspektif*.

c. Kelemahan Pembelajaran Tematik

1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut pendidik untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya dapat melaksanakannya dengan baik.

2) Persiapan yang harus dilakukan oleh pendidikpun lebih lama. Pendidik harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.

3) Menuntut penyediaan alat, bahan, saran dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran tematik berlangsung dalam satu atau beberapa *session*. Pada tiap *session* dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.

d. Tujuan Pembelajaran Tematik

1) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.

- 2) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
- 3) Menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- 4) Menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, serta menghargai pendapat orang lain.
- 5) Meningkatkan gairah dalam belajar, dan memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa.

B. Kajian Pustaka

Hasil penelitian yang berkaitan dengan dengan judul penelitian saya yaitu:

1. Taufiq Rahman, (2017), Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media. Permasalahan dalam penelitian ini adalah perkembangan kognitif anak dalam mengenal bilangan belum optimal. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya untuk mengembangkan kognitif anak menggunakan media flashcard, persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu samasama menggunakan media untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan

dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan yang dinilai melalui tiga indikator diketahui meningkat setelah adanya penggunaan media flashcard. Sebelum adanya tindakan penelitian, kemampuan anak mengenal konsep bilangan masih belum optimal. Lain halnya pada siklus III hasil yang ditunjukkan pada setiap indikator sudah mencapai hasil yang optimal, karena anak rata-rata sudah berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). (Taufiq Rahman, 2017)⁹

2. Siska Destiani, (2018), Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Citra Darma Lampung Barat. Permasalahan dalam penelitian ini adalah perkembangan kognitif anak dalam pemahaman angka belum berkembang secara maksimal. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah media yang digunakan yaitu kartu angka sedangkan dalam penelitian saya yaitu media gambar. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak

⁹ Taufiq Rahman, (2017), Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard

di Taman Kanak-kanak Citra Darma Lampung Barat yaitu kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran kartu angka bergambar telah dilaksanakan secara optimal, kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak yang diberikan oleh guru berjalan sesuai harapan dan pencapaian perkembangan yang dijadikan sebagai indikator pelaksana pada aspek pengenalan lambang bilangan dan huruf.¹⁰

3. Asbullah Muslim, (2017), Pengaruh Media Gambar Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media gambar pada kognitif anak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya sama-sama menggunakan media gambar untuk mengembangkan kognitif anak. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yaitu penelitian yang tidak membuat perbandingan variabel pada sampel lain tetapi mencari hubungan variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media gambar memiliki pengaruh dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di RA Palapa Nusantara NW Selebung Lombok Timur

¹⁰ Siska Destiani, (2018), Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Tk Citra Darma Lampung Barat, Jurnal Skripsi.

dengan persentase sekitar 59,76% yang berkategori cukup jelas (baik).¹¹

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang hendak dicari solusi pecahan melalui penelitian, yang dirumuskan atas dasar pengetahuan, pengalaman dan logika yang kemudian akan diuji kebenarannya melalui penelitian yang hendak dilakukan. Adapun hasil hipotesis penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara media gambar terhadap kognitif siswa tentang pahlawan pada mata pelajaran tematik kelas 3 SDN 01 Bengkulu Tengah.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media gambar terhadap kognitif siswa tentang pahlawan pada mata pelajaran tematik kelas 3 SDN 01 Bengkulu Tengah.

¹¹ Asbullah Muslim, (2017), Pengaruh Media Gambar Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini, Jurnal Al-Muta' Aliyah Stai Darul Kamal Nw Kembang Kerang Volume I No I.