

B AB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian kata media bersumber pada tatanan bahasa latin yaitu *medius* yang memiliki makna sebuah perantara, pengantar, dan tengah. Dalam bahasa lain, seperti bahasa arab kata media bisa berarti sebuah perantara dalam mengantarkan pesan yang dikirimkan oleh seseorang kepada orang yang akan menerima sebuah pesan tersebut.¹ Pada umumnya, proses belajar maupun mengajar biasanya menggunakan sebuah media yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, hal ini dilakukan bertujuan untuk menambah daya tarik pembelajaran supaya lebih menarik serta efektif untuk diterapkan ke sebuah proses pembelajaran khususnya pada jenjang SD/MI. Dengan adanya media, proses penyampaian pesan dan informasi antara penerima dan pengirim menjadi lebih efektif.²

Segala sesuatu yang berhubungan dengan penyampaian informasi maupun pesan melalui pembelajaran akan lebih mudah diterima oleh siswa apabila kita menggunakan media pembelajaran. Khususnya dalam penggunaan media pembelajaran untuk proses mengajar di dalam lingkup sekolah atau madrasah, siswa akan lebih tertarik apabila dalam pembelajaran ditambahkan sebuah media yang menarik untuk digunakan sebagai alat perantara dalam penyampaian sebuah materi pembelajaran. Sebuah alat bantu dalam keberlangsungan pelaksanaan Pendidikan bisa diartikan sebagai media. Karena dalam penerapannya dapat menambah daya minat siswa untuk belajar hal-hal baru lewat media yang digunakan. Dalam penerapan media yang benar dalam pembelajaran dapat memunculkan motivasi kepada siswa supaya lebih giat lagi dalam mengikuti pembelajaran dan lebih termotivasi untuk meniru serta mengaplikasikannya

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 3.

² Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, (Jakarta : KENCANA, 2017), 14.

kepada hal yang dipelajarinya.³ Jadi, media pembelajaran yaitu sebuah alat bantu yang dipergunakan oleh pendidik untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efisien, efektif serta menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan yang meliputi pesan, orang, dan perantara. Media pembelajaran berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Menurut perkembangan teknologi, media dapat dibagi menjadi empat kelompok, yaitu 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi berbasis komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Media pembelajaran menurut Seels & Glasgow terbagi ke dalam dua kategori besar, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional berupa media visual diam yang dapat diproyeksikan dan tidak diproyeksikan, audio, cetak, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, permainan, dan realita. Sedangkan media teknologi muktakhir berupa media berbasis telekomunikasi dan media berbasis mikroprosesor.

Menurut Leshim, Pollock dan Reigeluth, media dibagi menjadi lima kelompok, yaitu sebagai berikut :

- 1) Media berbasis manusia, seperti instruktur, guru, tutor, kegiatan kelompok, main peran, *field-trip*.
- 2) Media berbasis cetak, seperti buku, penuntun, buku latihan (*workbook*) alat bantu kerja, lembaran lepas.
- 3) Media berbasis visual, seperti buku, bagan, grafik, alat kerja, peta, gambar, transparansi, slide.
- 4) Media berbasis audio-visual, seperti video, film, televisi, program slide-tape.
- 5) Media berbasis komputer, seperti interaksi video, pengajaran dengan bantuan komputer, *hypertext*.

Pengelompokan media menurut Kemp & Dayton dibagi menjadi delapan kelompok, yaitu 1) media cetak, 2) media pajang, 3) media *overhead transparencies*, 4) media rekaman audio-tape, 5) media seri slide dan film strips, 6)

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 19.

penyajian multi-image, 7) media rekaman video dan film hidup, dan 8) media komputer.⁴

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Memilih media dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), seorang guru/pendidik harus memiliki keterampilan sebagai berikut :

- 1) Mengetahui topik yang ingin dibahas dengan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran yang direncanakan, selain topik supervise mata pelajaran yang harus dipelajari siswa.
- 2) Memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang potensi dan peran media proses pemilihan media penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Berbekal pengetahuan dan keterampilan ini, guru dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan atau perilaku yang ingin mereka kuasai. Banyak jenis media dan perangkat penggunaan yang tersedia di pasar.
- 3) Mengidentifikasi dan menentukan jenis media pembelajaran yang diinginkan untuk mengajar mata pelajaran atau mata pelajaran tertentu.⁵

Dalam memenuhi kebutuhan dan pencapaian tujuan pembelajaran, pemilihan media pembelajaran dibedakan menjadi beberapa kriteria. Kriteria tersebut dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kriteria khusus dan umum. Berikut kriteria umum dalam menentukan media pembelajaran, yaitu :

- 1) Tujuan belajar mengajar.
- 2) Keselarasan materi.
- 3) Karakter peserta didik.
- 4) model belajar peserta didik.
- 5) Kawasan tempat belajar.
- 6) kesediaan sarana prasarana.⁶

Sedangkan kriteria khusus dalam memilih media pembelajaran, diantaranya :

- 1) Kemudahan akses.
- 2) Biaya pembuatan media pembelajaran.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 31.

⁵ Mohamad Miftah, *Media Pembelajaran : Dari Konsepsi Ke Utilisasi dan Permasalahannya*, Jurnal Kwangsan 3, no 2, (2015): 139.

⁶ Nizwardi Jalinus & Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta : KENCANA, 2016), 20.

- 3) Kemudahan teknologi.
- 4) Memunculkan interaktif (komunikasi dua arah).
- 5) Dukungan organisasi.
- 6) *Novelty* (kebaruan dari media).⁷

Dalam pemilihan media yang perlu dipertimbangkan, diantaranya yaitu :

- 1) Tujuan pembelajaran. Tujuan dipilihnya media yaitu untuk mendukung capaian dalam tujuan pembelajaran.
- 2) Isi, artinya media pembelajaran yang digunakan di kelas berfokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta relevan dengan isi kurikulum.
- 3) Kesiapan media. Apakah media tersebut dapat ditemukan secara mudah? Apakah media yang dibutuhkan sudah tersedia? Dalam hal ketersediaan media, ada banyak kemungkinan yang bisa dilakukan yakni berkreasi sendiri, bekerja sama dengan siswa, menyewa, meminjam, atau membeli.
- 4) Fleksibilitas. Fleksibilitas harus dipertimbangkan ketika memilih media dalam artinya kesesuaian antara media dengan tempat pembelajaran yaitu dapat diterapkan saat suasana yang berbeda dan tidak berbahaya ketika diterapkan saat pembelajaran.
- 5) Kualitas teknis. Kualitas media yang terpilih apakah baik? Bagaimana ketahanan media yang terpilih bagus? Media yang terpilih apakah memenuhi syarat pemilihan media pembelajaran?.
- 6) Keefektifan. Berdasarkan beberapa media pembelajaran, media yang paling efektif dalam tercapainya suatu tujuan dilakukan pelajaran, media itulah yang akan dipilih dan diterapkan dalam proses pembelajaran.⁸
- 7) siswa. Terkait dengan siswa mengenai pemilihan media pembelajaran, ada beberapa pertanyaan yang bisa diajukan, seperti media yang dipilih apakah telah sesuai dengan karakteristik siswa, baik itu kemampuan berpikir, tertarik tidaknya media pembelajaran tersebut bagi siswa?, digunakan untuk jenjang pendidikan yang mana dan bagi siswa kelas berapa?, apa media

⁷ Nizwardi Jalinus & Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, 20.

⁸ Mohamad Miftah, *Media Pembelajaran : Dari Konsepsi Ke Utilisasi dan Permasalahannya*, Jurnal Kwangsan 3, no 2, (2015): 140.

dipergunakan untuk belajar individu, atau berkelompok ?, ketika memilih serta mempergunakan media pembelajaran perlu memperhatikan beberapa pertanyaan tersebut.

- 8) Biaya pengadaan. jika diperlukan sebuah biaya dalam mengadakan media, apa tersedianya biaya dalam mengadakan media tersebut? yang dikeluarkan apakah sepadan sama hasil manfaat penggunaan media tersebut? Ada tidak media lainnya memiliki keefektifan serta biaya pengadaannya lebih terjangkau?
- 9) Kemampuan orang yang menggunakannya. Berapapun berharganya penggunaan media, tidak akan membawa banyak manfaat untuk seseorang yang tidak bisa memainkannya.
- 10) Alokasi waktu. Ketersediaan waktu yang cukup dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh. Dengan demikian, dalam pemilihan media pembelajaran, kita bisa mengutarakan bermacam pertanyaan, seperti ketersediaan waktu dalam pengadaan media apakah cukup? Ketersediaan waktu untuk menggunakan media tersebut apakah cukup?⁹

d. Fungsi Media Pembelajaran

Menggunakan media pembelajaran pada fase penyesuaian pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas penyampaian pesan dalam proses pembelajaran selama ini. Selain dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan belajar, media juga mampu mengembangkan kecerdasan siswa, memberikan informasi serta penyajian data yang mengasyikan.

Sebuah alat bantu yang mempengaruhi keadaan lingkungan belajar dalam proses mengajar yang diselenggarakan oleh guru itu merupakan fungsi umum dari media pembelajaran. Menurut Kemp & Dayton, fungsi utama media pembelajaran ketika digunakan baik bagi individu, kelompok kecil, maupun kelompok besar, yaitu 1) meningkatkan motivasi, 2) menyampaikan informasi,

⁹ Sungkono, *Pemilihan dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran*, Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran 4, no 1, (2008): 73-74.

dan 3) memberikan bimbingan kepada siswa dalam bentuk aktivitas secara nyata supaya pembelajaran dapat terjadi.¹⁰

Fungsi-fungsi umum, media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyampaian pesan, baik berupa lisan maupun tertulis.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, serta daya indra, contohnya:
 - a) Objek yang cukup besar, dapat digantikan oleh gambar, film, film bingkai atau model.
 - b) Objek yang kecil, dapat dibantu dengan bantuan proyektor mikro, film, film bingkai, atau gambar.
 - c) Peristiwa yang terjadi di masa lampau dapat ditampilkan melalui rekaman film maupun video.
 - d) Teori yang cukup luas seperti gempa bumi, gunung berapi, dan lain sebagainya bisa digambarkan dalam bentuk gambar, film, dan lain-lain.
- 3) Penerapan media pembelajaran dengan tepat dan bermacam-macam dapat mengatasi sikap siswa yang pasif. Penggunaan media pembelajaran dalam hal ini digunakan untuk :
 - a) Menumbuhkan semangat belajar.
 - b) Menguatkan interaksi antar siswa dengan lingkungan dan kenyataan secara langsung.¹¹

Wina Sanjaya, berpendapat media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam penggunaannya, yaitu sebagai berikut :

- 1) Fungsi komunikasi

Fungsi media pembelajaran dalam komunikasi yaitu mempermudah komunikasi antara guru dan siswa saat menyampaikan pesan. Sehingga dalam penyampaian pesan secara verbal tidak ada kesulitan dan tidak ada salah pengertian dalam penyampaian pesan.
- 2) Fungsi motivasi

Diterapkannya media pembelajaran digunakan untuk memotivasi siswa atau menumbuhkan minat belajarnya peserta didik. Dikembangkannya media

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 23.

¹¹ Arief S. Sadirman, dkk, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2014), 17-18.

pembelajaran tidak hanya memuat unsur kreatif saja, melainkan juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran serta bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa.

3) Fungsi kebermaknaan

Media pembelajaran lebih berarti yaitu dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam mengkaji, dan membuat, serta juga dapat menambah wawasan / informasi tambahan. Hal tersebut merupakan makna penggunaan media pembelajaran.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyeimbangkan atau menelaraskan pemikiran setiap individu. Dan tersampainya informasi serta memiliki kesamaan dalam pengertiannya.

5) Fungsi individual

Dalam menyatukan perbedaan latar belakang setiap siswa. Media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan setiap individu, baik itu, gaya belajarnya, pengalaman, kemampuannya serta minat belajar yang berbeda-beda.¹²

e. Manfaat Media Pembelajaran

Penerapan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas untuk penyampaian pesan dalam proses pembelajaran selama ini. Media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dan dapat membantu siswa mengembangkan kecerdasan, dan memberikan informasi. Dalam proses belajar mengajar terdapat manfaat dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyampaian serta penyajian pesan menjadi lebih jelas, meningkatkan hasil belajar siswa dan proses belajar menjadi lancar karena adanya penerapan media pembelajaran.
- 2) Menumbuhkan motivasi belajar ketika mengikuti pembelajaran serta meningkatkan dan menarik perhatian siswa.

¹² Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Misykat 03, no 01, (2008): 176, diakses pada 9 Februari, 2022, <https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52/37>.

- 3) Media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di dalam kelas bisa diganti dengan gambar, foto-foto, film, dan model. Sedangkan objek yang terlalu kecil yang tidak dapat dilihat oleh indera bisa disajikan dengan bantuan mikroskop, gambar, dan slide. Begitu pula dengan objek realita yang membutuhkan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan bantuan video, dan slide.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa mengenai peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka.¹³

Nasution, berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki manfaat sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

- 1) Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi belajarnya hingga tertariknya perhatian siswa.
- 2) Bahan yang diajarkan dalam pembelajaran lebih mudah dipahami dan jelas.
- 3) Bervariatifnya metode pengajaran, tidak hanya komunikasi verbal melalui perkataan lisan guru, siswa tidak cepat bosan, serta guru lebih santai dalam pengajarannya.
- 4) Siswa lebih produktif, karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja, melainkan melakukan aktivitas lainnya seperti mengamati, mendemostrasikan, dan lain sebagainya.¹⁴

Manfaat praktis media pembelajaran, yaitu 1) bagi guru, media dapat memberikan panduan bagi guru supaya tercapainya tujuan pembelajaran dan jelasnya bahan ajar secara sistematis kepada siswa dan membantu menyajikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang menarik. 2) bagi siswa, dapat memotivasi siswa dan ketertarikan belajar siswa, sehingga siswa dapat berpikir dan mengkaji suatu topik yang

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 29-30.

¹⁴ Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Misykat 03, no 01, (2008): 177, diakses pada 9 Februari, 2022, <https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52/37>.

diberikan oleh guru dan dapat belajar dengan nyaman serta siswa mudah memahami topik tersebut.¹⁵

2. Media Pembelajaran Rolling Ball

a. Pengertian Media Rolling Ball

Media *Rolling Ball* adalah media yang berbentuk suatu game yang dimainkan selayaknya permainan menggelindingkan bola dari atas ke bawah guna mendapatkan soal untuk di diskusikan oleh siswa, pemberian soal tersebut bertujuan untuk mengasah pemahaman siswa terkait materi yang telah dijelaskan oleh guru sebelumnya.¹⁶ Media *Rolling Ball* ini identik dengan permainan yang sangat menyenangkan dan menegangkan sehingga media ini sangat cocok dengan bahan ajar yang akan disampaikan oleh pendidik.

Media *Rolling Ball* dapat mengemas proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan menarik. Dengan menggunakan media ini dalam pembelajaran siswa dapat mempelajari, memahami materi dengan sangat menyenangkan. Media *Rolling Ball* juga dapat membantu pendidik untuk mengasah kembali pemahaman dan pendalaman materi yang sudah disampaikan. Media ini juga dapat digunakan secara merata yaitu untuk semua siswa di dalam kelas.¹⁷

Media *Rolling Ball* merupakan hasil adopsi dari *game online* yang diciptakan oleh *King Company* pada 13 Februari.¹⁸ Media *Rolling Ball* ini terbuat dari papan triplek yang berbentuk persegi panjang dan dilapisi dengan *styrofoam*, bertujuan agar pin yang sebagai hambatan bola dapat tertancap dengan baik. Kedua sisi papan dikasih penghalang agar bola dapat menggelinding ke arah gelas

¹⁵ Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Misykat 03, no 01, (2008): 178, diakses pada 9 Februari, 2022, <https://pps.iig.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52/37>.

¹⁶ Abdurrahim, Mukhamad Nurhadi, Yuli Hartati, *Pengaruh Penggunaan Media Rolling Ball Dalam Model Pembelajaran Predict, Observe, Explain (POE) Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Laju Reaksi*, Jurnal Zarah 8, no. 1, (2020): 45, diakses pada 14 Desember, 2021, <https://doi.org/10.31629/zarah.v8i1.2130>.

¹⁷ Bonita Azami, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran Rolling Ball Untuk Materi Fungsi dan Invers*, Jurnal JIDR 2, no 2, (2021), 71.

¹⁸ Laela Mufida, dkk., *Rolling Ball : Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VIII MTs Di Kabupaten Pekalongan*, Jurnal Lisanul Arab 6, no 1, (2017), 53.

yang sudah ada berbagai pertanyaan untuk mengasah pemahaman siswa.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Rolling Ball

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan maupun kekurangan dalam proses membuat ataupun penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Adapun kelebihan media *Rolling Ball* dalam proses pembelajaran, antara lain :

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- 3) Membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.
- 4) Siswa menjadi lebih mudah paham dengan materi yang telah diajarkan.
- 5) Bisa digunakan pada semua materi yang akan diajarkan.
- 6) Membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik.
- 7) Melatih keberanian siswa untuk tampil presentase.¹⁹

Sedangkan kekurangan media *Rolling Ball* dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu:

- 1) Hanya dapat digunakan untuk melatih pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan.
- 2) Waktu pembuatan media *Rolling Ball* cukup menguras waktu.
- 3) Media *Rolling Ball* merupakan media sederhana, bukan teknologi modern.

c. Langkah-langkah Penerapan Media Rolling Ball

Media *Rolling Ball* dapat diterapkan secara merata untuk semua siswa di dalam kelas. Media *Rolling Ball* juga dapat membantu seorang pendidik untuk mengasah kembali pemahaman materi yang telah disampaikan. Setiap media pasti ada langkah-langkah dalam menerapkannya di dalam kelas. Berikut langkah-langkah dalam menerapkan media *Rolling Ball* di kelas, yaitu:

- 1) Persiapan
 - a) Menyusun rumusan tujuan pembelajaran dalam RPP dengan menggunakan media.

¹⁹ Laela Mufida, dkk., *Rolling Ball : Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VIII MTs Di Kabupaten Pekalongan*, Jurnal Lisanul Arab 6, no 1, (2017), 52.

- b) Memilih media apa yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - c) Tahap ini siswa dikenalkan dan diarahkan oleh guru terkait media yang akan digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami dan menghayati materi ajar yang diajarkan.
- 2) Pelaksanaan
- a) Guru menjelaskan materi terlebih dahulu.
 - b) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, yang diberi nama berbeda setiap kelompoknya.
 - c) Setiap kelompok mengajukan satu anggota untuk maju pertama ke depan.
 - d) Setiap anggota kelompok yang terpilih maju pertama ke depan kelas untuk melakukan hompimpa guna menentukan urutan dalam bermain media *Rolling Ball*.
 - e) Anggota yang menang hompimpa berhak untuk menjalankan *Rolling Ball*.
 - f) Bola yang dijatuhkan akan menentukan soal yang akan didiskusikan setiap kelompok.
 - g) Anggota yang menjatuhkan bola akan membacakan soal yang dia dapat.
 - h) Setiap masing-masing kelompok memiliki waktu 5 menit untuk mendiskusikan soal tersebut.
 - i) Setelah diskusi masing-masing kelompok menuliskan jawabannya di lembar kertas yang telah dibagikan sebelumnya.
 - j) Kelompok yang sudah mendapatkan jawaban cepat-cepatan angkat tangan dan maju kedepan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
 - k) Jika benar akan diberi bintang sesuai warna gelas, jika salah atau kurang tepat akan dilempar ke kelompok lainnya.
 - l) Permainan akan diulang sampai semua anggota maju untuk menjalankan bola.
 - m) Lembar jawaban yang telah dikerjakan dikumpulkan.
- 3) Evaluasi
- Pada tahap ini evaluasi pembelajaran dilakukan untuk melihat sejauh mana materi pelajaran

tersampaikan kepada siswa dengan media sebagai alat bantu.²⁰

d. Media Pembelajaran Rolling Ball Tema 9 Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Media *Rolling Ball* merupakan media yang berbentuk suatu game yang dimainkan selayaknya permainan menggelindingkan bola dari atas ke bawah guna mendapatkan soal untuk di diskusikan oleh siswa.²¹ Media *Rolling Ball* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena media *Rolling Ball* sangat menarik untuk diterapkan dalam kelas. Dengan diterapkannya media *Rolling Ball* pada tema 9 muatan IPA membuat pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan.

Pelaksanaan pembelajaran muatan IPA Tema 9 Sub Tema 2 pada kelas IV materi energi dan perubahannya yaitu sebagai berikut

- 1) Pendahuluan
 - a) Guru memberi salam “Assalamualaikum wr.wb”.
 - b) Mengawali pembelajaran dengan membaca Basmallah bersama-sama.
 - c) Guru menanyakan kabar dan mengabsen siswa.
 - d) Guru meminta siswa menyiapkan buku yang akan dipelajari.
 - e) Guru menyampaikan media pembelajaran
- 2) Inti
 - a) Guru meminta siswa membuka halaman 100.
 - b) Guru menjelaskan pengertian sumber energi.
 - c) Guru bertanya mengenai bentuk-bentuk energi.
 - d) Siswa mengamati contoh gambar bentuk-bentuk energi yang ditunjukkan oleh guru.
 - e) Guru meminta siswa membaca bersama-sama mengenai bentuk-bentuk energi.
 - f) Guru menjelaskan bentuk-bentuk energi.
 - g) Guru bertanya mengenai perubahan energi.
 - h) Guru meminta siswa mengamati gambar yang ada dibuku.

²⁰ Bonita Azami, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran Rolling Ball Untuk Materi Fungsi dan Invers*, Jurnal JIDR 2, no 2, (2021), 75.

²¹ Abdurrahim, Mukhamad Nurhadi, Yuli Hartati, *Pengaruh Penggunaan Media Rolling Ball Dalam Model Pembelajaran Predict, Observe, Explain (POE) Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Laju Reaksi*, Jurnal Zarah 8, no. 1, (2020): 45, diakses pada 14 Desember, 2021, <https://doi.org/10.31629/zarah.v8i1.2130>.

- i) Guru meminta salah satu siswa untuk membaca mengenai perubahan energi.
- j) Guru menjelaskan mengenai perubahan energi
- k) Guru menyiapkan media pembelajaran berupa “Rolling Ball”.
- l) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, yang diberi nama berbeda setiap kelompoknya.
- m) Setiap kelompok mengajukan satu anggota untuk maju pertama ke depan.
- n) Setiap anggota kelompok yang terpilih maju pertama ke depan kelas untuk melakukan hompimpa guna menentukan urutan dalam bermain media *Rolling Ball*.
- o) Anggota yang menang hompimpa berhak untuk menjalankan *Rolling Ball*.
- p) Bola yang dijatuhkan akan menentukan soal yang akan didiskusikan setiap kelompok
- q) Anggota yang menjatuhkan bola akan menuliskan ulang soal yang dia dapat di papan tulis.
- r) Setiap masing-masing kelompok memiliki waktu 5 menit untuk mendiskusikan soal tersebut.
- s) Setelah diskusi masing-masing kelompok menuliskan jawabannya di lembar kertas yang telah dibagikan sebelumnya.
- t) Kelompok yang sudah mendapatkan jawaban menunjuk tangan dan maju kedepan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- u) Jika benar akan diberi bintang sesuai warna gelas, jika salah atau kurang tepat akan dilempar ke kelompok lainnya.
- v) Permainan akan diulang sampai semua anggota maju untuk menjalankan bola.
- w) Lembar jawaban yang telah dikerjakan dikumpulkan.
- x) Guru menyimpulkan materi energi dan perubahannya.

- 3) Penutup
 - a) Guru tanya jawab bersama siswa tentang materi (energi dan perubahannya) yang telah disampaikan.
 - b) Berdoa sebelum pembelajaran selesai dengan membaca hamdallah bersama-sama.
 - c) Guru memberi salam “Wassalamualaikum wr.wb”.

Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk melihat sejauh mana materi pelajaran tersampaikan kepada siswa dengan media sebagai alat bantu. Evaluasi setelah pembelajaran muatan IPA tema 9 (kekayaan negeri) sub tema 2 (pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia) pada kelas IV materi energi dan perubahannya yaitu dengan menggunakan non tes dan tes. Evaluasi non tes menggunakan observasi selama KBM dan evaluasi tes menggunakan tes tertulis essay.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai daya dorong atau kekuatan yang berasal dari dalam maupun luar diri seseorang, dalam melaksanakan suatu tindakan. Kekuatan seseorang sebagai pendorong dalam melaksanakan kegiatan tertentu agar tercapainya tujuan dikatakan sebagai motif.²² Motivasi ialah kondisi dimana seseorang mendapat dorongan dari dalam maupun luar diri individu untuk mengerjakan atau tidak mengerjakan suatu hal.²³ Motivasi dapat juga diartikan sebagai daya pendorong dari dalam maupun dari luar diri agar bisa melakukan tindakan tertentu untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Mc.Donald, motivasi merupakan perubahan energi seseorang yang ditandai dengan munculnya emosi dan didahului oleh reaksi terhadap adanya tujuan. Menurut pengertian yang telah dikemukakan oleh Mc.Donald ini memiliki 3 elemen, yaitu sebagai berikut :

²² Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014), 73.

²³ Hartoyo Soehari, *Motivasi dan Pengukurannya*, Jurnal Visi Manajemen 5, no. 1, (2020): 683.

- 1) Motivasi dimulai dengan adanya perubahan energi dari setiap individu.
- 2) Motivasi muncul ditandai oleh adanya rasa atau perasaan dari dalam diri individu.
- 3) Motivasi dapat muncul karena adanya tujuan. Motivasi berasal dari dalam diri seseorang yang didorong oleh adanya faktor lain, yaitu tujuan.

Penggerak dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar yaitu motivasi belajar, motivasi belajar juga yang menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, sampai dengan tercapainya tujuan dalam kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah faktor psikologis yang memiliki sifat non-intelektual dan memiliki peran yang sangat berbeda, yaitu meningkatkan perasaan *happy* dan semangat belajar. Salah satu unsur yang menunjang keberhasilan belajar yaitu motivasi belajar.²⁴ Jadi, Motivasi belajar adalah suatu kekuatan dalam diri individu yang berasal dari kegiatan belajar yang memiliki rasa minat, keaktifan serta semangat untuk belajar.

b. Faktor-faktor Motivasi Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran motivasi belajar memiliki peranan penting. Dengan motivasi, siswa dapat lebih semangat dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Berikut penjelasan dari dua faktor tersebut :

1) Faktor intrinsik

Faktor intrinsik merupakan keadaan dimana adanya dorongan yang berasal dari pribadi siswa itu sendiri untuk melakukan kegiatan belajar.²⁵ Arti lain dari faktor intrinsik adalah keinginan untuk tercapainya tujuan yang mendapat dorongan dari diri sendiri. Kegiatan belajar yang diawali dan dilanjutkan atas dasar dorongan diri sendiri yang mutlak untuk mengikuti kegiatan belajar, hal tersebut merupakan bentuk motivasi dari motivasi intrinsik.²⁶

²⁴ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, 75.

²⁵ Bambang Surahmadi, *Penerapan Teknik Bermain Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA*, JPF IV, no. 1, (2016): 19, diakses pada 01 Desember, 2021, <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v4i1.399>.

²⁶ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, 90.

Indikator motivasi yang terdapat pada faktor intrinsik antara lain :

- a) Adanya Hasrat dan keinginan berhasil, dengan sub indikator yaitu aktif dalam belajar, senang dalam belajar, tidak cepat putus asa, tidak cepat puas dengan hasil yang didapatkan. Dan ulet dalam menghadapi kesulitan belajar.
 - b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dengan sub indikator yaitu memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran, rasa ingin tahu, adanya umpan balik, dan minat dalam belajar.
 - c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, dengan sub indikator yaitu mencari hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran dan ketekunan dalam belajar.²⁷
- 2) Faktor ekstrinsik

Faktor ekstrinsik merupakan keadaan dimana adanya dorongan yang berasal dari luar diri siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar.²⁸ Faktor ekstrinsik dapat diartikan keinginan tercapainya sebuah tujuan yang berasal dari luar diri. Kegiatan belajar yang diawali dan dilanjutkan atas dasar dorongan luar diri yang tidak mutlak untuk mengikuti kegiatan belajar, hal tersebut merupakan bentuk dorongan atau motivasi dari motivasi ekstrinsik.²⁹

Indikator motivasi yang terdapat pada faktor ekstrinsik antara lain :

- a) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dengan sub indikator yaitu menghindari hukuman, pujian (penghargaan), dan mendapatkan prestasi di kelas.
- b) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, dengan sub indikator yaitu suasana tempat belajar dan senang dengan cara guru mengajar di kelas.

²⁷ Ni Putu Aprilia Krismony, dkk, *Pengembangan Instrumen Penilaian untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 3, no 2 (2020) : 250. Diakses pada 3 September 2022, <http://dx.doi.org/10.23887/jipgg.v3i2>

²⁸ Bambang Surahmadi, *Penerapan Teknik Bermain Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA*, JPF IV, no. 1, (2016): 19, diakses pada 01 Desember, 2021, <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v4i1.399>.

²⁹ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, 91.

c. Bentuk-bentuk Motivasi Belajar di Sekolah

Dalam kegiatan pembelajaran motivasi belajar memiliki peranan penting, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Berikut beberapa bentuk untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu :

1) Memberi angka

Dalam hal ini angka merupakan lambang nilai sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Bagi banyak siswa, hal terpenting untuk belajar adalah mendapatkan nilai yang baik. Oleh karena itu, yang sering dikejar oleh siswa yaitu nilai ujian atau raport yang bagus. Prestasi atau nilai yang bagus bagi kebanyakan siswa merupakan motivasi yang sangat kuat untuk meningkatkan minat mereka dalam belajar.

2) Hadiah

Motivasi dapat berupa hadiah, akan tetapi tidak selalu begitu. Sebab hadiah dari suatu pekerjaan, itu mungkin hal yang tidak menarik bagi seorang yang tidak puas atau tidak pandai dalam pekerjaan itu. Seperti, hadiah yang diberikan untuk gambar yang bagus mungkin tidak akan menarik bagi siswa yang tidak pandai dalam menggambar.

3) Saingan/kompetisi

Dalam memotivasi siswa dalam belajar kompetisi dapat dijadikan sebagai alat motivasi. Saingan antar individu maupun kelompok dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

4) Memberi ulangan

Mengetahui akan adanya ujian, siswa akan belajar dengan giat. Oleh sebab itu, lulus ujian merupakan sarana motivasi. Namun perlu diingat oleh guru, bahwa siswa akan bosan jika setiap hari diadakan ujian atau ulangan.

5) Mengetahui hasil

Mengetahui hasil dari pekerjaannya ada kemajuan, maka hal tersebut dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih rajin. Dengan harapan semakin meningkatnya hasil belajar, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk rajin belajar dan mengharapakan hasil belajarnya meningkat terus.

6) Pujian

Ketika seorang siswa telah selesai mengerjakan tugas dengan baik, maka sebaiknya diberi pujian. Pujian ini merupakan bentuk motivasi yang baik. Pujian yang diberikan guru bagi siswa dapat menciptakan suasana yang menyenangkan serta meningkatkan minat belajar.

7) Keinginan untuk belajar

Keinginan untuk belajar berarti ada niatan atau kemauan untuk melakukan kegiatan belajar. Dengan adanya keinginan untuk belajar berarti siswa termotivasi untuk belajar, sehingga hasilnya akan jauh lebih baik.

8) Minat

Motivasi muncul karena adanya kebutuhan dan ketertarikan, sehingga diharapkan ketertarikan menjadi motivasi utama. ketertarikan dalam belajar dapat membuat pembelajaran berjalan dengan lancar. Penggunaan berbagai macam bentuk mengajar yaitu salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa.³⁰

d. Motivasi Belajar Tema 9 Kelas IV

Motivasi ialah kondisi dimana seseorang mendapat dorongan dari dalam maupun luar diri individu untuk mengerjakan atau tidak mengerjakan suatu hal.³¹ Motivasi belajar yaitu suatu penggerak yang berasal dari dalam diri kita maupun luar diri untuk melakukan kegiatan pembelajaran, dengan adanya minat dalam belajar tujuan pembelajaran akan tercapai. Tujuan pembelajaran yang terdapat dalam Tema 9 sub tema 2 muatan IPA pada kelas IV dengan materi energi dan perubahannya yaitu siswa mampu memahami pengertian sumber energi, siswa mampu memahami bentuk-bentuk energi, siswa mampu memahami bentuk-bentuk perubahan energi, dan siswa mampu mengamati perubahan energi yang ada didalam kelas.

Muatan IPA tema 9 sub tema 2 pada kelas IV pada materi energi dan perubahannya. Dengan

³⁰ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, 92-95.

³¹ Hartoyo Soehari, *Motivasi dan Pengukurannya*, Jurnal Visi Manajemen 5, no. 1, (2020): 683.

kompetensi Dasar sebagai berikut ; 3.5 mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari. 4.5 menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi. Indikator dari kompetensi dasar tersebut yaitu 3.5.1 memahami pengertian sumber energi. 3.5.2 memahami bentuk-bentuk energi. 3.5.3 memahami bentuk-bentuk perubahan energi. 4.5.1 mengamati perubahan energi yang ada di dalam kelas.

4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

a. Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu cabang ilmu yang mengajarkan siswa tentang berbagai pengetahuan yang mampu meningkatkan daya pikir, analisa, hingga sampai pada persoalan yang terkait dengan alam.³²

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagian besar materi berkaitan dengan lingkungan dan pengalaman hidup sehari-hari manusia pada umumnya dan khususnya pengalaman siswa. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) harus diajarkan di sekolah dasar karena mata pelajaran IPA dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir objektif serta kritis. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran IPA yakni memiliki rasa ingin tahu pengetahuan baru, dan akhirnya siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.³³

Dalam kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam di Madrasah Ibtidaiyah (MI), pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sebaiknya mencakup 3 komponen, sebagai berikut

- 1) Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam harus dapat merangsang perkembangan peserta didik serta pertumbuhan intelektual peserta didik.
- 2) Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam harus dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan praktikum.

³² Bambang Surahmadi, *Penerapan Teknik Bermain Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA*, JPF IV, no. 1, (2016) : 17, diakses pada 01 Desember, 2021, <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v4i1.399>.

³³ Retno Utaminingsih, *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Laboratorium Alam Pada Pembelajaran IPA SD*, Jurnal Pendidikan Ke-SD-an 2, no 1, (2015): 216, diakses pada 12 Februari, 2022, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/792>.

- 3) Ilmu Pengetahuan Alam pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) harus dapat merangsang serta mendorong terbentuknya sikap ilmiah, menguasai pola dasar Ilmu Pengetahuan Alam, dapat mengembangkan keterampilan dalam Ilmu Pengetahuan Alam, dan menumbuhkan sikap berpikir rasional dan kritis.³⁴

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menurut H.W. Fowler et-al yaitu ilmu yang sistematis dan formatif yang berhubungan dengan peristiwa material dan didasarkan terutama pada observasi dan edukasi. Sedangkan menurut Nokes didalam bukunya bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) didefinisikan sebagai pengetahuan teoritis yang diperoleh secara khusus. Jadi, dapat disimpulkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh secara khusus, yaitu melalui pengamatan, percobaan, observasi, dan lain-lain yang saling berhubungan satu sama lain.³⁵

b. Tujuan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Setiap mata pelajaran pasti ada tujuan yang ingin dicapai. Berikut beberapa tujuan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yaitu diantaranya :

- 1) Memberikan siswa pengetahuan mengenai lingkungan tempat tinggal kita.
- 2) Memberikan siswa pengetahuan mengenai sains dan keterampilan mereka.
- 3) Menanamkan suatu sikap alami terhadap kehidupan.
- 4) Mendidik anak-anak tentang kemampuan untuk menghargai para penemu sains, ilmuwan yang telah memberikan kontribusi besar bagi dunia dan umat manusia pada umumnya.

Selain beberapa tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diatas. Sekolah dasar sendiri memiliki tujuan disetiap mata pelajarannya. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di MI/SD bertujuan agar siswa memiliki kemampuan, diantaranya :

³⁴ Binti Muakhirin, *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD*, Jurnal Ilmiah Guru "COPE", no 1, (2014) : 53, diakses pada 10 Februari, 2022, <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/2933>.

³⁵ Febri Haswan dan Nofri Wandu Al-Hafiz, *Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam*, Jurnal Of Computer Science 3, no 1, (2017): 33, diakses pada 13 Februari, 2022, <https://e-journal.upp.ac.id/index.php/RJOCS/article/view/1171>.

- 1) Yakin terhadap keberadaannya, keindahan alam ciptaan-Nya merupakan yakin atas kebesaran Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep ilmiah yang berguna dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap positif dan pengetahuan tentang interaksi antara ilmu pengetahuan, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Meningkatkan keterampilan dalam proses penelitian lingkungan, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.
- 5) Menumbuhkan kesadaran untuk berpartisipasi dalam pemeliharaan, pelestarian dan menjaga lingkungan alam.
- 6) Menumbuhkan kesadaran untuk mengenali alam dan segala polanya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Mendapat bekal pengetahuan dan keterampilan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.³⁶

Sedangkan menurut para pakar pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dari UNESCO tahun 1993 telah diadakannya konferensi dan disimpulkan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki tujuan yakni :

- 1) Membantu siswa berpikir logis mengenai fenomena sehari-hari dan dapat menyelesaikan permasalahan sederhana yang sedang dihadapi.
- 2) Membantu dalam meningkatkan kualitas hidup manusia.
- 3) Membekali peserta didik agar dapat hidup pada masa yang akan datang.
- 4) Mengembangkan pola berpikir peserta didik agar menjadi lebih baik.³⁷

³⁶ Retno Utaminingsih, *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Laboratorium Alam Pada Pembelajaran IPA SD*, Jurnal Pendidikan Ke-SD-an 2, no 1, (2015): 216, diakses pada 12 Februari, 2022, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/792>.

³⁷ Binti Muakhirin, *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD*, Jurnal Ilmiah Guru "COPE", no 1, (2014) : 53, diakses pada 10 Februari, 2022, <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/2933>.

c. Ruang Lingkup Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Ruang lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di jenjang sekolah dasar kurikulum 2013 disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan peningkatan hasil belajar siswa yang mengacu pada 4 aspek yaitu spiritual, sikap, pengetahuan, dan keterampilan.³⁸ Ruang lingkup materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) SD/MI kelas IV semester 1 standar kurikulum 2013, sebagai berikut:

- 1) Cara menghasilkan bunyi, sifat-sifat bunyi, fungsi bunyi bagi indra pendengar.
- 2) Sumber energy, perubahan bentuk energy angin dan hemat listrik, dan sumber energy alternatif.
- 3) Bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan.
- 4) Keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam (SDM).
- 5) Sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indra penglihatan.

Sedangkan ruang lingkup materi kelas IV untuk semester 2, diantaranya:

- 1) Siklus dan daur hidup makhluk hidup serta pelestarian makhluk hidup bagi lingkungannya.
- 2) Macam-macam gaya
- 3) Pengaruh gaya terhadap gerak benda.
- 4) perubahan bentuk energy air dan listrik serta sumber energy alternatif.³⁹

d. Materi Ilmu Pengetahuan Alam Tema 9 Subtema 2 Kelas IV

Dalam penerapan media Rolling Ball ini diterapkan di muatan pelajaran IPA yaitu tema 9 subtema 2 materi energi dan perubahannya yang mencakup beberapa bahasan yaitu sebagai berikut :

³⁸ Dini Susanti dan Rika Apriani, *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Tema Cita-citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang*, Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat 3, no 2, (2020): 30, diakses pada 9 Februari, 2022, <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/2325/0>.

³⁹ Anggitiyas Sekarinasih, *Kesesuaian Materi IPA Dalam Buku Ajar Tematik Edisi Revisi 2017 Kelas IV SD/MI Dengan Standar Isi Kurikulum 2013*, Jurnal Ilmiah PGMI 4, no 1, (2018): 60-63, diakses pada 19 Februari, 2022, <https://doi.org/10.19109/jip.v4i1.2266>.

1) Bentuk-bentuk energi meliputi energi bunyi, energi panas, energi gerak, energi listrik, energi getaran, dan energi cahaya. Berikut penjelasan dari masing-masing energi :

a) Energi Bunyi

Energi bunyi adalah energi yang berasal dari getaran benda, baik benda cair, padat, maupun gas. Contohnya : bunyi petir, alat music, suara manusia, bunyi klakson kendaraan, dan lain-lain.

b) Energi Panas

Energi panas juga disebut energi kalor. Energi panas dihasilkan oleh sumber energi panas yaitu matahari dan api. Energi panas juga dapat dihasilkan dari gesekan antara dua benda. Contohnya : menggesek-gesek kedua telapak tangan.

c) Energi Gerak

Energi gerak atau energi kinetic merupakan energi yang dimiliki oleh benda yang sedang bergerak. Energi gerak yang ada di sekitar kita berasal dari aliran air dan angin. Contoh : turbin digerakan oleh arus air yang deras.

d) Energi Listrik

Energi listrik adalah energi yang dihasilkan karena adanya arus listrik. Energi listrik digunakan manusia karena listrik sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya : menyalakan lampu, menyalakan peralatan masak, menyalakan alat komunikasi dan hiburan, dan lain-lain.

e) Energi Getaran

Energi getaran adalah energi yang dapat menghasilkan bunyi. Oleh karena itu, energi getaran digunakan pada benda-benda yang menghasilkan bunyi. Contohnya : lonceng, gendang, dan gitar.

f) Energi Cahaya

Energi cahaya adalah energi yang dipancarkan oleh sumber cahaya. Matahari merupakan salah satu sumber cahaya. Benda disekitar kita dapat terlihat karena adanya cahaya. Benda dapat terlihat karena benda-benda itu

memantulkan cahaya yang mengenainya. Tanpa adanya cahaya keadaan akan menjadi gelap gulita.

2) Perubahan energi

Dalam kehidupan sehari-hari, berbagai bentuk energi yang ada dapat mengalami perubahan menjadi energi yang lain. Berikut beberapa bentuk perubahan energi :

- a) Energi listrik menjadi energi panas, contohnya : solder listrik, setrika listrik, rice cooker, dll.
- b) Energi listrik menjadi energi gerak, contohnya : blender, kipas angin, dan mikser.
- c) Energi listrik menjadi energi cahaya, contohnya : lampu LED, senter, dan lampu pijar.
- d) Energi listrik menjadi energi bunyi, contohnya : tape recorder, televisi, dan handphone.
- e) Energi gerak menjadi energi bunyi, contohnya : tepuk tangan, tabuhan gendang, dan pukulan kentungan.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Alina Dwi Rahma, Sulhadi, dan Sri Susilogati Sumarti tahun 2016 dengan judul “Implementasi Pembelajaran Sains Dengan Media Fotonovela Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD/MI”. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut berupa data kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa Implementasi pembelajaran sains dengan media fotonovela efektif dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik di SD IT Al Azhar 29 BSB Semarang. Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sama-sama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun perbedaannya terdapat pada tempat penelitian dan media pembelajaran, dimana peneliti tersebut bertempat di SD IT Al Azhar 29 BSB Semarang dan menggunakan media fotonovela, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti bertempat di MI NU Mustafidin Papingan Kaliwungu Kudus dan menggunakan media Rolling Ball.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sita Ratnaningsih dan Genasty Nastiti tahun 2018 dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. Adapun hasil

penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut berupa data penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik yang diberikan guru kepada siswa di sekolah dasar. Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan motivasi belajar. Adapun perbedaannya terdapat pada tempat penelitian dan media pembelajaran, dimana peneliti tersebut bertempat di SDN Curug 01 Kota Depok dan menggunakan media gambar, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti bertempat di MI NU Mustafidin Papringan Kaliwungu Kudus dan menggunakan media Rolling Ball.

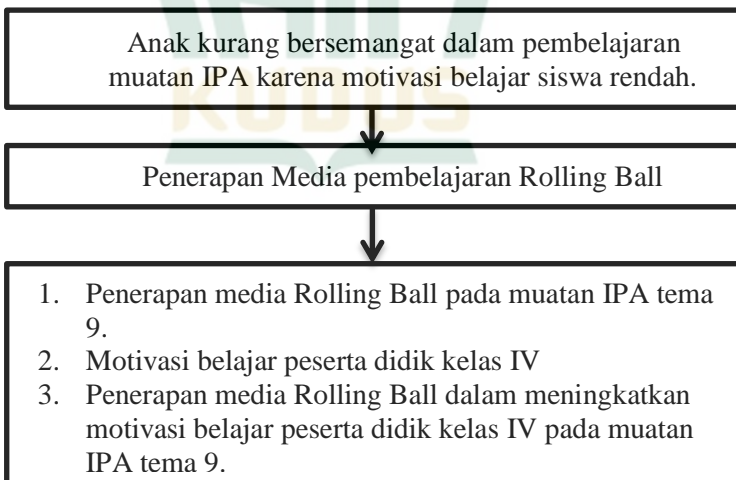
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyullah Alannasir tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki”. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut berupa data kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sama-sama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun perbedaannya terdapat pada bagian media pembelajaran, dimana peneliti tersebut menggunakan media animasi, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan media pembelajaran rolling ball.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Parlana tahun 2020 dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Menulis Pemulaan Siswa Melalui Penerapan Media Pembelajaran Kartu Kata Pada Kelas 1 SDN 170 Bengkulu Utara”. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut berupa data PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa menggunakan media pembelajaran kartu kata terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sama-sama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun perbedaannya terdapat pada bagian media pembelajaran, dimana peneliti tersebut menggunakan media pembelajaran kartu kata, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan media pembelajaran rolling ball.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rifki Afandi tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar”. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut berupa data R&D. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat meningkatkan motivasi siswa, keaktifan siswa, serta hasil belajar siswa SD Yapita Surabaya. Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sama-sama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun perbedaannya terdapat pada bagian media pembelajaran, dimana peneliti tersebut menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan media pembelajaran rolling ball.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan suatu penjelasan yang memiliki sifat sistematis serta logis terhadap apa yang diteliti. Kerangka berpikir dapat berupa kerangka teori atau dapat berupa kerangka penalaran logis. Kerangka teori adalah suatu uraian singkat mengenai teori yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian.

Gambar 2.1.
Kerangka Berpikir



Berdasarkan gambar diatas, dapat dijelaskan bahwa memotivasi siswa merupakan suatu hal yang penting agar siswa

lebih semangat dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat menjadi gagasan untuk menemukan atau menentukan media pembelajaran seperti Rolling Ball. Media pembelajaran Rolling Ball dapat menjadi perantara untuk menyampaikan materi yang dapat menarik minat atau perhatian siswa agar tetap semangat mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa lebih dominan tidak begitu minat belajar pelajaran IPA. Dengan adanya media pembelajaran Rolling Ball ini siswa menjadi lebih semangat, aktif dan termotivasi untuk semangat belajar pelajaran IPA.

