

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Motivasi Belajar IPA

Motivasi berasal dari kata “*motif*” yang mempunyai arti antusias dalam diri yang dapat mengakibatkan seseorang melakukan sesuatu.¹ Motivasi juga dapat dimaknai dengan keadaan kesiap siagaan seseorang untuk melakukan sesuatu dimana dalam diri terjadi dorongan penggerak dalam melakukan sesuatu tersebut.

Sardiman mendefinisikan motivasi belajar sebagai dorongan peserta didik untuk melakukan dan memberikan arah dalam belajar sehingga tujuan yang diinginkan oleh peserta didik dapat tercapai.² Sedangkan menurut Clayton Alderfer, motivasi belajar ialah daya penggerak internal maupun eksternal untuk melakukan kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan yang diharapkan.³

Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan bahwa motivasi belajar yaitu dorongan psikologis peserta didik untuk belajar secara sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan yang diinginkan, sehingga dapat terbentuk cara belajar yang sistematis.

Motivasi pembelajaran ada dua macam, antara lain sebagai berikut:⁴

a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik biasa disebut dengan motivasi murni dalam diri yang timbul akibat rangsangan seseorang tanpa adanya dorongan dari orang lain. Karena setiap individu memiliki daya penggerak untuk

¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, 3.

² Monika Dan Adman, “Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 7, no.2 (2017) : 221.

³ Ghullam Hamdu dan Lisa Agustina, “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar (Studi Kasus terhadap Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya)”, *Jurnal Penelitian Pendidikan* 12, no. 1 (2011) : 83

⁴ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2019), 68-69.

melakukan sesuatu. Seperti keinginan untuk memperoleh sesuatu, keinginan untuk meningkatkan prestasi belajar, dan sebagainya.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan dorongan dari luar diri seseorang. Motivasi ini muncul akibat dari ajakan atau rangsangan dari orang lain. Dalam proses pembelajaran, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar didik dengan menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.

Diperlukan strategi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, diantaranya:⁵

a. Menjelaskan tujuan pembelajaran

Pada kegiatan awal, guru memaparkan tujuan pembelajaran. Dengan tujuan pembelajaran yang jelas dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran.

b. Mengembangkan minat belajar

Salah satu cara dalam memotivasi peserta didik yaitu mengembangkan minat belajar peserta didik dengan mengaitkan pengalaman dan minat belajar peserta didik

c. Menciptakan suasana belajar menyenangkan

Salah satu cara dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu suasana belajar komunikatif. Hal itu dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran dalam membantu dalam memahami materi sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

d. Menggunakan metode bervariasi

Dalam proses pembelajaran diperlukan penyajian informasi menarik. Diperlukan penggunaan metode yang bervariasi yang didukung dengan penggunaan media.

e. Memberikan pujian

Pujian diberikan dengan maksud memberikan penghargaan atas usaha yang sudah dilakukan.

⁵ Siti Suprihatin, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3, no. 1 (2015) : 78-79

Memberikan pujian yang bersifat membangun sudah seharusnya diberikan guru kepada peserta didik yang berprestasi.

f. Memberikan penilaian

Dalam hal ini yang dimaksud yaitu nilai dari hasil belajar peserta didik. Nilai merupakan sarana untuk mendorong peserta didik dalam mempertahankan atau meningkatkan hasil belajarnya.

g. Memberikan komentar terhadap hasil belajar peserta

Memberikan komentar terhadap dapat membantu peserta didik mengetahui hasil belajar, sehingga dapat memberikan dorongan untuk mencapai prestasi yang lebih baik lagi.

h. Munculkan persaingan dan kerjasama

Dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik diperlukan persaingan dalam belajar. Dalam proses pembelajaran, guru perlu memunculkan persaingan diantara peserta didik guna meningkatkan prestasi belajar, dan berusaha untuk memperbaiki hasil prestasi sebelumnya.

Pembelajaran yang efektif dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar. Sebelum melihat motivasi belajar yang dimiliki peserta didik, diperlukan indikator untuk mengukurnya. Adapun indikator motivasi belajar yaitu: (1) Tekun dalam belajar (2) Ulet dalam menghadapi kesulitan (3) Menunjukkan perhatian dan minat belajar (4) Adanya dorongan dan kebutuhan belajar (5) Keinginan untuk berhasil.⁶ Kategori motivasi belajar peserta didik dapat diklasifikasikan melalui tabel berikut ini.

Tabel 2.1
Klasifikasi Motivasi Belajar

No.	Interval	Kategori
1.	$X < 47,1$	Rendah
2.	$47,1 \leq x < 70,7$	Sedang
3.	$70,7 \leq x$	Tinggi

⁶ Trygu, *Motivasi dalam Belajar Matematika*, (Surakarta: Gruepedia, 2020),

Motivasi belajar memiliki hubungan dengan aspek pembelajaran ranah afektif. Penekanan konsep belajar pada ranah afektif akan berpengaruh terhadap sikap yang ditimbulkan peserta didik. Menurut Krathwohl Bloom dan Masia bahwa afektif yaitu sesuatu yang berhubungan dengan hal-hal emosional, seperti perasaan, antusiasme, sikap, nilai-nilai, apresiasi, dan motivasi. Aspek afektif dapat dibentuk dengan lima tahapan, antara lain:⁷

a. Menerima atau memperhatikan (*Receiving/ attending*)

Tahap terendah dalam ranah afektif yaitu meningkatnya perhatian terhadap stimulasi. Dalam menerima, peserta didik diminta untuk ketersediaan untuk menerima, menunjukkan perasaan dan memperhatikan dengan saksama. Seperti mendengarkan orang dengan khidmat, menunjukkan rasa ingin tahu, menyimak penjelasan instruktur.

b. Menanggapi (*Responding*)

Yaitu peluang untuk menanggapi stimulan dan merasa tertarik untuk memperhatikan secara aktif. Dalam hal ini, peserta didik diminta untuk menunjukkan kesepakatan, ketersediaan dan kepuasan dalam merespon.

c. Menilai (*Valuing*)

Yaitu kemampuan untuk menilai suatu kegiatan. Sehingga dengan sengaja menimbulkan respon dalam berusaha untuk menentukan keputusan atas apa yang terjadi. Dalam hal ini, peserta didik dituntut untuk menunjukkan penerimaan, kesukaran dan keterkaitan terhadap nilai. Seperti kemampuan memecah masalah, mengusulkan upaya dalam perbaikan, dan menentukan tindakan yang tepat.

d. Mengorganisasikan (*Organization*)

Yaitu kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai berdasarkan nilai-nilai yang diyakininya. Dalam hal ini, peserta didik diminta untuk mengombinasikan dua nilai yang berbeda menjadi satu nilai baru yang bersifat umum. Seperti

⁷ Dimiyati dan Munjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 205-206.

melakukan aktivitas dalam menjaga keseimbangan hak dan tanggungjawab, menjelaskan tugas secara sistematis dalam menyelesaikan masalah, dan sebagainya.

e. Memiliki karakter (*Characterization*)

Tahap ini berhubungan dengan sistem nilai yang mempengaruhi tingkah laku dan kepribadian. Pendidikan karakter dapat dilakukan melalui kebiasaan secara konsisten. Seperti pembentukan karakter menunjukkan kemandirian dalam bekerja, kerjasama dalam kegiatan kelompok, dan sebagainya.

Dalam proses pembelajaran IPA terdapat interaksi guru dan peserta didik. Proses pembelajaran IPA di sekolah menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak menimbulkan dampak terhadap lingkungan. Pembelajaran IPA di tingkat pendidikan dasar (SD/MI) diharapkan adanya penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.⁸ Proses pembelajaran IPA dilakukan guru dengan tiga tahapan yaitu tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Dalam tahap perencanaan perlunya penentuan materi sebelum dilaksanakannya pembelajaran. Adapun materi IPA kelas V berdasarkan kurikulum 2013 revisi 2018, antara lain:⁹

⁸ Hisbullah dan Nurhayati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan alam di Sekolah Dasar*, (Makasar: Penerbit Aksara Timur, 2018), 5.

⁹ Kemendikbud, *Buku Guru Tematik Kelas V*, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), 7-8.

Tabel 2.2
Materi IPA kelas V Kurikulum 2013

Materi IPA kelas V	Alat gerak hewan dan manusia
	Organ pernapasan hewan dan manusia
	Organ pencernaan hewan dan manusia
	Organ peredaran darah hewan dan manusia
	Ekosistem
	Suhu dan kalor
	Perubahan wujud benda
	Daur air
	Benda-benda sekitar

Penelitian ini menggunakan materi IPA kelas V tema 6 panas dan perpindahannya sub tema suhu dan kalor dan perpindahan panas. Kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang digunakan adalah sebagai berikut:¹⁰

Tabel 2.3
Kompetensi Inti (KI) & Kompetensi Dasar (KD)
Kelas 5 Tema 6 Sub Tema 1 dan 2

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.	
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan	

¹⁰ Kemendikbud, *Buku Guru Kelas V Tema 6 : Panas dan perpindahannya*, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), vii & 1.

<p>kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	
---	--

Berdasarkan uraian diatas motivasi belajar IPA dapat dilakukan dengan menekankan konsep pembelajaran yang menekankan pada aspek afektif sesuai kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) mata pelajaran IPA . Terdapat lima tahapan untuk membentuk afektif dalam pembelajaran IPA antara lain Menerima atau memperhatikan (*Receiving/attending*), Menanggapi (*Responding*), Menilai (*Valuing*), Mengorganisasikan (*Organization*), Memiliki karakter (*Characterization*).

2. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang memiliki arti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan media dalam bahasa arab ialah perantara (وسائل) atau pengantar yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima pesan.¹¹ Media dapat berupa sesuatu yang dibuat sebagai perantara penyampaian pesan antara pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Gerlach dan Ely, bahwa “media yaitu materi, manusia, atau kejadian yang menciptakan keadaan yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.”¹² Sedangkan arti

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* , (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 4.

¹² Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* , (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1997),

media pembelajaran menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, ialah sesuatu baik teknik maupun fisik digunakan guru dalam membantu proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan yang telah diuraikan. Berdasarkan pengertian diatas, disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan untuk memahami materi pembelajaran. Menurut Departemen Pendidikan Nasional 2003, terdapat sepuluh golongan media pembelajaran, diantaranya:¹³

Tebal 2.4
Jenis-Jenis Media Pembelajaran

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, CD, telepon, radio.
2.	Cetak	Gambar, brosur, buku pelajaran, modul, majalah.
3.	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi dengan bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), Overhead Proyektor (OHP), slide PPT
5.	Proyeksi audio visual gerak	Slide PPT bersuara
6.	Visual gerak	Film tidak bersuara
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video/ VCD, TV.
8.	Obyek fisik	Benda nyata, tumbuhan, hewan, manusia, dan sebagainya.
9.	Manusia dan lingkungan	Profesi, alam sekitar, kegiatan yang ada di lingkungan, dan aktivitas manusia
10.	Komputer	CBI (pembelajaran berbasis komputer), CAI (pembelajaran berbantuan komputer)

¹³ Sujarwo, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan", PLS Fakultas UNY, diakses Pada 2 Februari 2022, <http://staffnew.uny.ac.id>

a. Media *Over Head* Proyektor (OHP)

Media proyeksi ialah media yang mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan dalam bentuk tampilan untuk menyajikan kata dan gambar.¹⁴ Dalam penggunaannya, media proyeksi menggunakan bantuan proyektor.¹⁵ Berdasarkan penjelasan tersebut, media proyeksi dapat digunakan dengan bantuan proyektor sehingga memberikan rangsangan visual melalui indera penglihatan.

Terdapat dua jenis media proyeksi, antara lain sebagai berikut:¹⁶

- 1) Media proyeksi diam, yaitu media yang memproyeksikan pesan yang penyajiannya hampir sama dengan media grafis karena berupa stimulus visual. Seperti film bingkai, slide, dan *Over head* proyektor (OHP).
- 2) Media proyeksi gerak, yaitu media yang memproyeksikan pesan berupa film, video, maupun gabungan dari media-media (multimedia). Seperti LCD, televisi, komputer.

Sesuai penjelasan tersebut, media *Over head* proyektor (OHP) termasuk dalam jenis media proyeksi diam. *Over head* proyektor (OHP) yaitu peralatan yang menggunakan sistem lensa elektrik yang berfungsi untuk memproyeksikan transparansi di sebuah layar sehingga akan terlihat lebih jelas.¹⁷ Jadi, *Over head* proyektor (OHP) berfungsi untuk menyajikan atau memproyeksikan transparansi. Dengan menggunakan proyektor, informasi disajikan melalui layar. Sehingga informasi berupa tulisan, gambar, bagan, video dapat terlihat jelas oleh peserta didik.

¹⁴ Utoyo Setyo, "Pembelajaran Kinestetik pada Anak Usia Dini, Gagasan Menuju Tindakan", *Prosiding Nasional Seminar And Internasional Conference* 1, no 1 (2015) : 34.

¹⁵ Dwi Dani Apriyani, "Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Formatif* 7, no. 2 (2017) : 118.

¹⁶ Dini Hari Pertiwi, *Literasi TIK dan Media Pembelajaran*, (Sukoharjo: Prandina Pustaka Grup, 2022), 124

¹⁷ Nizwardi Jalinus, *Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), 60.

Over head proyektor (OHP) dalam penggunaannya memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihanannya adalah (1) Dapat menyajikan pesan di semua ukuran kelas (2) Penyajian yang variatif karena disertai dengan beragam tampilan yang menarik (3) Selalu terjaganya tatap muka dengan peserta didik sehingga memungkinkan untuk mencatat sesuatu yang dianggap penting (4) Mengoprasikan tidak membutuhkan operator secara khusus (5) Beragam informasi dapat disajikan dalam waktu yang relatif singkat (6) Dapat berulang-ulang digunakan dalam menyajikan informasi.¹⁸ Sedangkan kelemahannya adalah (1) Memerlukan listrik pada ruangan atau lokasi penyajian (2) Perlunya keterampilan khusus untuk menyajikan maupun menyimpan (3) Dalam penyajian OHP harus menggunakan transparansi, karena dalam kertas biasa sebuah gambar tidak dapat diproyeksikan melalui proyektor.¹⁹

Berdasarkan penjelasan diatas, media *Over head* proyektor (OHP) memiliki kelebihan dan kelemahan baik dari ruang, gerak, dan waktu. Untuk meminimasisir kelemahan tersebut, diperlukan perencanaan matang dalam pembua tan dan penyajian materi.

b. Media Manusia dan Lingkungan

Media manusia ialah media yang biasa digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan informasi. Melalui eksplorasi terbimbing, media manusia dapat memberikan arahan dan mempengaruhi proses belajar peserta didik dengan cara menganalisis diri dari waktu kewaktu. Sebagai media, instruktur manusia dapat memberikan pengalaman dan mengetahui kebutuhan belajar peserta didik sehingga dapat membantu mencapai tujuan belajar.²⁰ instruktur manusia sebagai media pembelajaran secara intuitif dapat merasakan kebutuhan

¹⁸ Rudi Susilana, *Ilmu & Aplikasi Pendidikan*, (Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama, 2007), 212.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 45.

²⁰ Asmarnis, dkk, "Media dan Efektivitas Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pendidikan Yang Berdaya Saing Tinggi", *Jurnal Zarah* 4, no. 1 (2016) : 37.

belajar peserta didik dan memberi pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Media manusia memiliki dua teknik efektif dalam menyampaikan pesan, yaitu rencana pembelajaran yang berpusat pada masalah dan bertanya. Pembelajaran yang berpusat pada masalah harus dipecahkan oleh peserta didik. Pembelajaran yang bersifat interaktif merupakan salah satu faktor penting pada media manusia. Pembelajaran interaktif dapat memberikan kesempatan untuk memecahkan masalah dan melatih mental, serta mendorong partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran interaktif yaitu (1) Mengidentifikasi pokok pelajaran yang akan dibahas (2) Mengembangkan langkah pembelajaran mengenai informasi yang harus dikuasai oleh peserta didik (3) Membaca/ mengamati seluruh langkah pembelajaran dan menentukan dialog interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran (4) Menentukan informasi yang diinginkan dari peserta didik (5) Menentukan pesan yang ingin disampaikan (6) Menentukan butir diskusi yang penting.²¹

Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia adalah rancangan pembelajaran yang interaktif. Dimana dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar sehingga semakin terbukanya kesempatan interaksi. Pembelajaran interaktif yang terstruktur dengan baik dapat memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan percobaan masalah yang kreatif. Selain itu media manusia sebagai penuntun untuk mengelompokkan, mengevaluasi, dan membahas hasil pendapat bersama peserta didik.²²

Selain digunakannya manusia sebagai media pembelajaran, lingkungan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Lingkungan merupakan faktor kondisional dalam belajar yang dapat mempengaruhi

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 83.

²² Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV. Jejak, 2021), 77

tingkah laku. Lingkungan yang dimaksud meliputi lingkungan fisik disekitar masyarakat, sekolah, bahan-bahan tidak terpakai, barang bekas.²³

Media berbasis lingkungan adalah suatu perantara yang menggunakan objek belajar sebagai pengalaman nyata, mengamati secara langsung, memperoleh data-data yang akurat, dan dapat digunakan dalam belajar secara mandiri maupun kelompok.²⁴ Lingkungan dapat digunakan menjadi media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam, antara lain:²⁵

1) Lingkungan sosial

Sebagai sumber belajar, lingkungan sosial berkenaan dengan interaksi manusia dengan kehidupan masyarakat. Dalam pembelajaran, penggunaan lingkungan sebagai media hendaknya dimulai dari lingkungan yang paling dekat, seperti keluarga, tetangga, desa, dan sebagainya. Hal ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku ditingkat perkembangan peserta didik.

2) Lingkungan Alam

Lingkungan alam ialah segala sesuatu yang memiliki sifat alamiah. Aspek-aspek lingkungan alam dapat dipelajari secara langsung oleh peserta didik melalui cara-cara tertentu. Mengingat sifat-sifat dari gejala alam bersifat tetap, maka lebih mudah dipelajari oleh peserta didik. Peserta didik dapat melakukan pengamatan dan mencatat secara pasti dan dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dalam prosesnya.

3) Lingkungan Buatan

Lingkungan buatan ialah lingkungan yang sengaja diciptakan untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Lingkungan

²³ Hasan Baharun, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure", *Jurnal Cendekia* 14, no. 2, (2016) : 240.

²⁴ Juariyah, dkk, "Pembelajaran Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Keanekaragaman Spermatophyta", *Jurnal Biologi Edukasi* 6, no.2 (2014) : 83-88.

²⁵ Hasan Baharun, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure", 241-242.

buatan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran melalui perencanaan seksama oleh guru dalam bentuk penugasan kepada peserta didik. Peserta didik dapat mempelajari lingkungan buatan melalui prosesnya, pemanfaatannya, dan fungsinya.

Benda-benda yang terdapat dalam lingkungan sekitar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran tidak harus mahal tetapi benda yang murah, sederhana, dan mudah didapat. Benda-benda yang digunakan dalam membuat media pembelajaran sederhana dapat berupa barang berkas atau benda-benda yang murah dan mudah didapatkan. Penggunaan media berbasis lingkungan telah dijelaskan dalam Q.S Al-Hijr ayat 19-20 yang berbunyi:

وَالْأَرْضَ مَدَدْنَاهَا وَأَلْقَيْنَا فِيهَا رَوَاسِيَ وَأَنْبَتْنَا فِيهَا
 مِنْ كُلِّ شَيْءٍ مَّوْزُونٍ ﴿١٩﴾ وَجَعَلْنَا لَكُمْ فِيهَا مَعِيشَةً
 وَمَنْ لَسْتُمْ لَهُ بِرَازِقِينَ ﴿٢٠﴾

Artinya : “Dan kami telah menghamparkan bumi dan Kami Pancangkan padanya gunung-gunung serta Kami tumbuhkan di sana segala sesuatu menurut ukuran Kami telah menjadikan untukmu di bumi keperluan-keperluan hidup, dan (Kami menciptakan pula) makhluk-mahluk yang kamu sekali-kali bukan pemberi rezeki kepadanya”.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah SWT telah menciptakan alam semesta sebagai rezeki yang disiapkan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dalam Tafsir Fi Zhilalil-Qur’an mengungkapkan bahwa Allah SWT telah menciptakan alam semesta sesuai dengan kebutuhan manusia.²⁶ Kaitan ayat tersebut dengan media berbasis

²⁶ Abdullah Muhammad, “Urgensi Pelestarian Lingkungan Hidup dalam Al-Qur’an”, *Jurnal Pilar* 13, no. 2 (2022) : 71.

lingkungan yaitu Allah SWT menciptakan alam semesta ini untuk dimanfaatkan oleh manusia sebagai bahan belajar dan menggunakan benda-benda didalamnya sesuai dengan kebutuhan.

Media pembelajaran sederhana dari barang bekas memiliki tujuan, diantaranya:²⁷

- 1) Membangun komunikasi berbasis pendidikan kreatif.

Dengan menggunakan media pembelajaran dari bahan bekas dapat mengembangkan ketampilan serta mengenali kondisi lingkungan sehingga menciptakan komunikasi berbasis pendidikan kreatif antar guru.

- 2) Mengembangkan berbagai media sederhana sebagai alternatif yang berkesinambungan.

Penggunaan media barang bekas dari lingkungan dapat menumbuhkan peserta didik menjadi pribadi yang kreatif, mandiri, kritis, dan peduli terhadap lingkungan.

- 3) Mengembangkan network (jaringan kerja)

Sebagai media pembelajaran, lingkungan dapat digunakan untuk melakukan kerjasama sebagai upaya mengembangkan berbagai media pembelajaran yang kreatif, murah, dan sederhana sebagai gerakan peduli terhadap lingkungan sekitar.

Berdasarkan dengan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media berbasis manusia dan lingkungan dalam hal ini adalah profesi (guru) dan beragam benda yang terdapat di lingkungan sekitar. Guru tidak hanya sebagai fasilitator tetapi juga sebagai media yang berfungsi untuk mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar peserta didik melalui eksplorasi secara terbimbing. Sebagai media, lingkungan menggunakan objek belajar sebagai pengalaman nyata, mengamati secara langsung, memperoleh data-data yang akurat sehingga menumbuhkan rasa cinta akan lingkungan sekitar.

²⁷ Alfi Laila Dan Sutrisno Sahari, "Peningkatan Kreativitas Mahasiswa dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas pada Mata Kuliah Media Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 1, no. 2, (2016) : 5.

3. Media Manusia dan Lingkungan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA

Berkaitan perkembangan teknologi pembelajaran, media berperan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yaitu perantara yang digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran.²⁸ Berdasarkan penjelasan tersebut, media pembelajaran memiliki tujuan yaitu sebagai alat komunikasi dan penyampaian pesan dalam proses pembelajaran.

Beberapa faktor yang diperlukan untuk menentukan media pembelajaran diantaranya objektivitas, strategi pengajaran, sasaran, situasi dan kondisi belajar, kualitas penggunaan media, dan keefektifan dan efisiensi penggunaan dalam proses pembelajaran.²⁹ Manusia dan lingkungan merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui eksplorasi terbimbing, media manusia dapat memberikan arahan dan mempengaruhi proses belajar peserta didik dengan menganalisis diri dari waktu ke waktu.³⁰ Media manusia memiliki dua teknik yang efektif dalam menyampaikan pesan, yaitu rencana pembelajaran yang berpusat pada masalah dan bertanya. Pembelajaran yang berpusat pada masalah harus dipecahkan oleh peserta didik. Pembelajaran yang bersifat interaktif merupakan salah satu faktor penting pada media manusia. Pembelajaran interaktif dapat memberikan kesempatan untuk memecahkan masalah dan melatih mental, serta mendorong partisipasi peserta didik dalam proses belajar.³¹ Sedangkan dalam hal ini, lingkungan sebagai media yaitu dengan pengelolaan benda-benda sekitar atau barang bekas. Selain mudah ditemukan dilingkungan sekitar media barang bekas juga memiliki tujuan yaitu membangun komunikasi berbasis pendidikan

²⁸ Andrew Fernando Pakpahan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 54.

²⁹ Pusvyta Sari, "Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran", *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2019) : 53.

³⁰ Asmarnis, dkk, "Media dan Efektivitas Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pendidikan yang Berdaya Saing Tinggi", 37.

³¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* , 83.

kreatif, mengembangkan berbagai alternatif sederhana berkesinambungan, dan mengembangkan jaringan kerja antar peserta didik.³² Berdasarkan penjelasan tersebut, media manusia dan lingkungan dapat bermanfaat untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif serta menumbuhkan komunikasi pendidikan yang kreatif antar peserta didik.

Motivasi belajar ialah dorongan psikologis untuk belajar secara sungguh-sungguh guna mencapai tujuan. Semakin tinggi motivasi belajar peserta didik maka semakin baik pula hasil belajar yang didapatkan.³³ Motivasi belajar IPA dapat dilakukan dengan menekankan konsep pembelajaran yang menekankan pada ranah afektif sesuai kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) mata pelajaran IPA. Selain motivasi dapat ditumbuhkan melalui media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi dan menciptakan keefektifan proses pembelajaran. Selain menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik, media juga dapat meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, dan menyingkat informasi.³⁴ Berdasarkan penjelasan diatas, motivasi peserta didik dapat ditumbuhkan melalui media pembelajaran. Media manusia dan lingkungan termasuk salah satu media yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dan menciptakan keefektifan proses pembelajaran.

B. Penelitian Terdahulu

Adapun peneliti yang relevan dengan judul ini yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia berpengaruh positif terhadap meningkatnya motivasi dan hasil belajar IPA. Hal itu dibuktikan dengan adanya

³²Alfi Laila dan Sutrisno Sahari, “Peningkatan Kreativitas Mahasiswa dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas pada Mata Kuliah Media Pembelajaran”, 5.

³³ Elis Warti, “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kudusuma Jakarta Timur”, *Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2016) : 184.

³⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 19-20.

perbedaan perhitungan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil perhitungan rata-rata kelas eksperimen sebesar 111.24 menjadi 128.76, dan kelas kontrol sebesar 111.13 menjadi 120.26 dan perhitungan signifikansi $0.015 < 0.05$.³⁵ Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang media pembelajaran pada mata pelajaran IPA dan menggunakan penelitian pendekatan kuantitatif. Sedangkan perbedaan judul jurnal Galuh Kartikasari dengan penelitian ini adalah membahas penerapan media pembelajaran berbasis multimedia, sedangkan yang peneliti teliti membahas penerapan bahan bekas berbasis lingkungan sebagai media pembelajaran. Dan penelitian Galuh Kartikasari menggunakan motivasi dan hasil belajar sebagai variabel terikatnya sedangkan penelitian ini hanya menggunakan motivasi belajar khususnya dalam pembelajaran IPA sebagai variabel terikatnya.

2. Pengembangan media dari barang bekas pada pembelajaran IPA berkategori sangat baik. Media barang bekas efektif digunakan dalam pembelajaran, karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata nilai 91,3 dalam kualifikasi sangat baik.³⁶ Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan barang bekas sebagai media pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Sedangkan perbedaan penelitian jurnal Hartatiek, dkk dengan penelitian ini yaitu pada jenjang pendidikan. Penelitian terdahulu yaitu pada jenjang pendidikan menengah (SMP/MTs), sedangkan penelitian ini pada jenjang pendidikan dasar (SD/MI).

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir ialah suatu dasar pemikiran yang mencakup gabungan teori yang berhubungan dengan fakta-

³⁵ Galuh Kartikasari, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Studi Eksperimen pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandatoyo”, *Dinamika Penelitian* 16, no. 1 (2016).

³⁶ Hartatiek, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA dari Bahan Bekas untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa MTs Nurul Ulum Malang”, *Jurnal Karinov* 1, no. 2 : (2018).

fakta yang dijadikan sebagai landasan dalam penelitian³⁷ Berdasarkan landasan teori diatas dapat diketahui motivasi belajar adalah suatu hal yang dibutuhkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Tetapi realitanya banyak ditemukan kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu cara dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik ialah dengan menggunakan media pembelajaran. *Over head* proyektor (OHP) merupakan media proyeksi menggunakan bantuan proyektor. Akan tetapi dalam penggunaannya berbasis proyeksi visual diam ini menyebabkan proses belajar peserta didik terkesan membosankan.

Diperlukan pembaharuan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Salah satu media yang dapat diterapkan pada pembelajaran IPA yaitu media manusia dan lingkungan. Media tersebut dapat dimanfaatkan di berbagai jenjang pendidikan, salah satunya pada jenjang pendidikan dasar (SD/MI). Melalui media berbasis manusia dapat memberikan arah dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing.³⁸ Sedangkan di lingkungan sekitar terdapat benda-benda yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan dalam membuat media pembelajaran sederhana yang berupa barang bekas yang murah dan mudah diperoleh. Selain itu, peserta didik juga dapat berpartisipasi aktif dalam membangun pengetahuan dan pengalaman.

Berdasarkan uraian diatas, diketahui bahwa apabila penerapan media manusia dan lingkungan ditepakan dengan tepat akan dapat meningkatkan motivasi belajar khususnya pada pembelajaran IPA .

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 60.

³⁸ Asmarnis, dkk, "Media dan Efektivitas Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pendidikan yang Berdaya Saing Tinggi", 37.

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah dugaan sementara terhadap permasalahan yang diajukan peneliti. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka hipotesis yang peneliti ajukan sebagai berikut:

H_0 : Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA menggunakan media manusia dan lingkungan tidak lebih tinggi dibandingkan media *Over Head Proyektor* (OHP) di kelas V MI NU Raudlatus Shibyan 02 Peganjaran Bae Kudus), atau

H_a : Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA menggunakan media manusia dan lingkungan lebih tinggi dibandingkan media *Over Head Proyektor* (OHP) di kelas V MI NU Raudlatus Shibyan 02 Peganjaran Bae Kudus)