

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan kehidupan manusia. Dengan adanya pembuatan undang-undang pendidikan nomor 20 tahun 2003 yang mencantumkan bahwasanya pendidikan merupakan hal yang diselenggarakan secara menyeluruh dan demokratis, serta berkeadilan dan tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia dengan keaneragaman budaya serta bangsa. Selain itu, pendidikan juga diselenggarakan sebagai multikultural dan multimakna yang sistematis<sup>1</sup>. Sistem pendidikan merupakan rangkaian-rangkaian dari sub sistem atau unsur-unsur pendidikan yang saling terkait dalam mencapai tujuan pendidikan<sup>2</sup>. Dalam sistem itu sendiri terdapat kurikulum, materi, metode, alat, pendekatan, sarana, pendidik serta peserta didik. Untuk semua proses pendidikan tersebut didasari terlebih dahulu oleh sebuah kurikulum.

Kurikulum yang digunakan saat ini masih menggunakan kurikulum 2013 atau biasa kita sebut dengan kurikulum K13. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang terintegrasi, yaitu sebuah kurikulum yang mengintegrasikan kemampuan, keterampilan serta sikap dalam satu kesatuan. Kurikulum 2013 menghadirkan pembelajaran yang mengacu pada tiga ranah kompetensi utama yaitu, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Sikap itu sendiri dibagi menjadi dua yakni, perilaku/spiritual dan sikap/sosial. Sehingga dalam kurikulum 2013 ini menghadirkan kompetensi inti dengan empat aspek penilaian,

---

<sup>1</sup> UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Dan 2

<sup>2</sup>Purwaningsih, Eka, Etc.” Pendidikan Sebagai Suatu Sistem”, *Jurnal Visionary Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Administrasi Pendidikan*, Vol. 10, No. 1, 2022, Hal 22.

yakni, aspek spiritual/perilaku (KI-1), aspek sikap/sosial (KI-2), aspek pengetahuan (KI-3) dan aspek keterampilan (KI-4). Semua aspek tersebut bertujuan untuk menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Karena dengan adanya pembelajaran yang efektif dan berkualitas akan menghasilkan peserta didik yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan.

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mampu meletakkan posisi pendidik dengan tepat sehingga pendidik dapat memainkan perannya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu peran pendidik ialah menjadi motivator bagi muridnya dan mendorong peserta didik untuk belajar. Salah satu faktor pendorong motivasi belajar adalah sarana dan prasarana yang memadai, metode pembelajaran yang digunakan, alat/media yang menarik dan lain-lain<sup>3</sup>. Pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran dengan pendekatan-pendekatan yang menggabungkan keempat kompetensi inti yang ada di kurikulum menjadi satu kepaduan dalam pembelajaran. Keharusan menggabungkan keempat kompetensi inti dalam satu kepaduan menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam menyusun kegiatan pembelajaran agar menjadi pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Menggunakan metode, strategi dan media yang tepat, pendidik mampu menghidupkan suasana kelas menjadi efektif dengan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Karena dengan meningkatkan motivasi belajar, peserta didik akan memiliki rasa

---

<sup>3</sup>Hidayani Masrifah, "Pembelajaran Tematik Dalam Kurikulum 2013", *At-Ta'lim*, Vol. 15, No. 1, 2016, Hal 152.

antusias yang membuat suasana kelas menjadi efektif dan memberikan hasil pembelajaran yang berkualitas.

Motivasi merupakan suatu tenaga yang didapatkan dari dalam maupun luar yang dapat diketahui dari adanya dorongan dan keinginan seseorang untuk mencapai tujuan<sup>4</sup>. Motivasi berupa daya penggerak atau pendorong baik dari dalam diri maupun dari luar yang menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang memberi arah ke arah tujuan dalam sesuatu kegiatan<sup>5</sup>. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan senantiasa berusaha agar menjadi lebih baik untuk selanjutnya. Sedangkan dengan peserta didik yang memiliki motivasi rendah akan merasa tidak bersemangat dan mengakibatkan hasil yang tidak memuaskan. Motivasi belajar pada peserta didik bermanfaat untuk mendorong peserta didik agar bersemangat dalam belajar, meningkatkan fokus belajar dan memberikan hasil belajar yang maksimal<sup>6</sup>.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di MIN 1 Kediri terlihat salah satu masalah yaitu kurangnya motivasi belajar pada peserta didik. hal tersebut dapat diketahui melalui sikap peserta didik yang tidak fokus terhadap pendidik yang di depan, lebih sering berbicara sendiri, bermain disaat pembelajaran baik sendiri maupun bersama teman, membaca buku yang bukan buku belajar, dan masih ada peserta didik yang suka berpindah tempat. Hal ini bisa disebabkan dengan kurangnya pergantian metode atau penggunaan media pembelajaran.

---

<sup>4</sup>Muhammad, Maryam.,”Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran”, *Lantanida Journal*,Vol. 4, No. 2, 2016, Hal. 87.

<sup>5</sup>Widiasworo, Erwin. 19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik, (*Jogjakarta: Ar-Ruzz Media*,2016), Hal. 16.

<sup>6</sup>Febrita, Y.,Ulfah, M,” Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI*, 2019, Hal. 182.

sehingga peserta didik tidak dapat merasakan suasana baru yang menyenangkan dan terkesan bosan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Erwin dewi lestari dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *talking stick* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada peserta didik.<sup>7</sup> Mulyani Sumantri mengemukakan bahwa secara umum pembelajaran menggunakan media konkret dapat membantu guru mewujudkan suasana belajar efektif, meningkatkan kognitif peserta didik, meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan mutu pembelajaran.<sup>8</sup> Menurut Ibrahim dan Syadich menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan dan perhatian yang dapat meningkatkan kemampuan peaserta didik sehingga mendorong proses belajar dan mengajar.<sup>9</sup> hal tersebut menginspirasi penulis untuk membuat pengembangan media boba snake yang berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran dalam membantu pendidik untuk meningkatkan suasana kelas yang ceria, dan menyenangkan yang sesuai dengan pembelajaran. Dengan membuat pengembangan media pembelajaran *Boba snake* yang terdiri dari keranjang bola, bola-bola boba dan kartu materi/kuis. Keranjang boba terbuat dari karton tebal dengan sehingga tidak mudah rusak. Sedangkan bola-bola boba terbuat dari plastik yang dapat terbuka yang di dalamnya terdapat angka atau ular. Serta kartu kuis dengan soal yang sesuai dengan jumlah angka yang

---

<sup>7</sup> Dewi Lestari, Erwin ., "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iii Sd Negeri Gunungsari Melalui Metode Talking Stick Tahun Pelajaran 2012/2013" Skripsi, 2012

<sup>8</sup> Sumantri, M. Dan Syaodih, N. *Perkembangan peserta didik*, (jakarta:universitas terbuka), 2006, hal. 97.

<sup>9</sup> Ibid, hal 3.

ada di dalam bola-bola. Media ini dapat digunakan untuk di dalam dan diluar kelas. Media ini dapat digunakan untuk konsep belajar sambil bermain yang menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini dilakukan dengan adanya kepentingan untuk pendidik agar dapat menyelesaikan masalah dalam kegiatan proses pembelajaran. Media *boba snake* menjadi alat bantu dalam memudahkan pembelajaran, penelitian ini dapat membantu pendidik dalam mengembangkan kekreatifan dan kemenarikan dalam proses pembelajaran dan juga Membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran. Berkaitan dengan beberapa masalah yang terjadi di atas, peneliti menyimpulkan dengan membuat solusi berupa pengembangan media dengan judul penelitian ” **Pengembangan Media *Boba Snake* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas II MIN 1 Kediri**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media boba snake pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar pserta didik di kelas II B MIN 1 Kediri ?
2. Bagaimana kelayakan media boba snake dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar pserta didik kelas II B MIN 1 Kediri?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik menggunakan media Boba snake pada pembelajaran tematik kelas II B MIN 1 Kediri?

### C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Tujuan dilakukan berdasarkan rumusan masalah di atas dan untuk adanya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media boba snake.
2. Untuk mengetahui kelayakan media boba snake dalam pembelajaran.
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik menggunakan media boba snake pada pembelajaran tematik kelas II B MIN 1 Kediri.

### D. Spesifik Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. Media pembelajaran *Boba Snake* sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar pada tema 8: keselamatan di rumah dan perjalanan kelas 2 yang berlaku di MIN 1 Kediri.
2. Media pembelajaran *Boba Snake* adalah media pembelajaran atraktif yang bersifat membuat gerak aktif saat pembelajaran.
3. Media pembelajaran *Boba Snake* berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran
4. bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menarik dan menyenangkan.
5. Media boba snake terdiri dari:
  - a. Keranjang

Keranjang berbentuk tabung menyerupai bentuk gelas dengan diameter 25 cm dan tinggi 30 cm. Terbuat dari bahan karton menyerupai bentuk minuman boba dan plastik menyerupai sedotan.

b. Bola-bola

Bola yang digunakan adalah bola dengan warna yang berbeda. Berukuran diameter 5 cm. Bola dapat terbuka dan diisi dengan ular dan angka yang menunjukkan materi sesuai dengan angka yang tertulis di dalam wadah kartu kuis.

c. kartu materi/kuis

kartu materi/ kuis berisikan materi yang sesuai dengan KI, KD dan indikator pembelajaran tematik. Ukuran kartu 6,3 cm x 8,8 cm dan menggunakan kertas berbahan *art paper* ukuran 310.

## **E. Manfaat Penelitian Dan Pengembangan**

Manfaat dilakukannya penelitian dan pengembangan media boba snake diantaranya adalah :

1. Bagi peserta didik, untuk meningkatkan semangat dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran
2. Bagi pendidik, Penelitian ini dapat membantu pendidik dalam mengembangkan kreatifitas dan menumbuhkan suasana menyenangkan dalam pembelajaran sehingga menjadi kondusif.
3. Bagi penelitian selanjutnya, dapat digunakan sebagai pengembangan berikutnya.

## F. Asumsi dan keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media *Boba Snake* adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media dapat membantu pendidik dalam meningkatkan suasana menyenangkan dan kondusif saat pembelajaran.
2. Penggunaan media *Boba Snake* sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar yang menyenangkan dengan konsep belajar sambil bermain.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media yang dapat digunakan peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya agar lebih efektif peneliti memberikan batasan penelitian sebagai berikut:

1. Materi kuis berfokus pada tematik kelas 2 tema 8: keselamatan di rumah dan perjalanan.
2. Penerapan media boba snake dilakukan pada kelas Iib MIN 1 Kediri
3. Kompetensi dasar yang digunakan adalah Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indoneia, Matematika, PPKn, SBdP, dan PJOK dalam tema 8 kelas 2.

## G. Penelitian Terdahulu

1. Intan (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “penerapan model pembelajaran talking stick dalam meningkatkan keaktifan belajar *peserta didik* pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas IV SDN 02 Pinceprute kota Palopo”. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Hasil dari penelitian ini adalah penerapan

model talking stick pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menunjukkan peningkatan dalam keaktifan belajar para peserta didik. Peningkatan pada siklus I dengan hasil 57,9% rata-rata dari keaktifan belajar peserta didik. Dan dengan presentase belajar 47,6%. Dan hasil penelitian pada siklus II menunjukkan rata-rata keaktifan belajar peserta didik 80,2% dan sangat aktif 85,7%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menggunakan model pembelajaran talking stick<sup>10</sup>.

Perbedaan dalam kedua penelitian ini adalah pelaksanaan yang dilakukan dalam penelitian jumriani dan kawan-kawwan dilakukan dengan daring atau tidak tatap muka. Sedangkan penelitian yang akan diteliti akan dilakukan secara tatap muka,. Selain itu metode penelitian yang *digunakan* juga berbeda. Dalam penelitian jumriani menggunakan metode PTK. persamaannya adalah dalam penelitian sama-sama meneliti tentang peningkatan motivasi belajar *peserta didik*.

2. Erwin dewi lestari (2012) dengan penelitiannya yang berjudul “upaya peningkatan motivasi belajar *peserta didik* kelas III SD Negeri Gunungsari melalui metode talking stick tahun pelajaran 2012/2013”. Dalam penelitian ini menunjukkannya adanya peningkatan yang signifikan dalam menggunakan metode talking stick untuk meningkatkan motivasi belajar *peserta didik* peningkatan terhadap motivasi belajar. Hal ini diketahui dengan hasil peningkatan sebesar 28,63% untuk 8 *peserta didik* sangat baik, 47,15% pada 13 *peserta didik* baik dan 22,22% untuk *peserta didik* yang kurang baik

---

<sup>10</sup> Intan, “Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas Iv Sdn 02 Pinceprute Kota Palopo”, Skripsi, 2020.

pada siklus I sedangkan pada siklus II menunjukkan hasil 12 *peserta didik* dengan hasil sangat baik dengan persentase 44,51%, 15 *peserta didik* kategori baik dengan persentase 54,58% dan nol *peserta didik* kurang baik dengan persentase 0%. Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa penelitian meningkatkan motivasi dan kemampuan berkomunikasi menggunakan model pembelajaran talking stick menunjukkan peningkatan.<sup>11</sup>

Pada penelitian yang dilakukan oleh erwin menggunakan penelitian tindakan kelas. Sedangkan yang diteliti pada penelitian ini menggunakan penelitian *research and development*. persamaannya adalah dalam penelitian sama-sama meneliti mengenai motivasi belajar.

3. Jumriani, bahri dan jumandi (2021) dalam penelitian yang berjudul “penerapan model pembelajaran talking stick dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMAN 2 Pinrang” dalam penelitian yang dilakukan oleh jumriani dan kawan-kawan menunjukkan adanya peningkatan dalam pembelajaran sejarah menggunakan model pembelajaran talking stick. Hal ini diketahui dengan hasil angket yang menunjukkan hasil rata-rata presentase peningkatan motivasi belajar *peserta didik* sebesar 68% pada siklus I dan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan sebesar 16% dari siklus I. Dan berdasarkan penelitian mereka menunjukkan adanya keberhasilan dan peningkatan motivasi belajar peserta didik menggunakan model talking stick.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Dewi Lestari, Erwin ., “Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iii Sd Negeri Gunungsari Melalui Metode Talking Stick Tahun Pelajaran 2012/2013” Skripsi, 2012.

<sup>12</sup> Jumriani, Bahri, Dkk., “Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ips Sman 2 Pinrang” *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Sejarah*, Vol. 19, No. 2, 2021, Hal. 68-77.

Perbedaan dalam penelitian ini adalah fokus penelitian yang diteliti adalah keaktifan belajar. Sedangkan dalam penelitian ini fokus utama nya adalah meningkatkan motivasi dalam belajar. persamaan dalam dua penelitian ini adalah sama- sama menggunakan metode atau model yang sama yakni model talking stick. Hanya saja dalam penelitian ini mengembangkan media menjadi media yang lebih menarik dan menyenangkan.

4. Amanda dyah rizky putri arsanty (2018) dengan penelitian yang berjudul “penerapan model talking stick untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan berkomunikasi *peserta didik* kelas 3A mata pelajaran fiqih materi “ shalat witr” di Ma’arif Nguprit Jenangan Probolinggo”. Dalam penelititan yang dilakukan menunjukkan peningkatan terhadap motivasi belajar dan kemampuan berkomunikasi *peserta didik*. Hal ini diketahui dengan hasil peningkatan sebesar 29, 63% untuk 8 *peserta didik* sangat baik, 48,15% pada 13 *peserta didik* baik dan 22,22% untuk *peserta didik* yang kurang baik pada siklus I sedangkan pada siklus II menunjukkan hasil 12 *peserta didik* dengan hasil sangat baik dengan persentase 44,44%, 14 *peserta didik* kategori baik dengan persentase 51,58% dan 1 *peserta didik* kurang baik dengan persentase 3,7%. Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa penelitian meningkatkan motivasi dan kemampuan berkomunikasi menggunakan model pembelajaran talking stick menunjukkan peningkatan dan keberhasilan<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> Arsanty,Amanda., “Penerapan Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Berkomunikasi Peserta Didik Kelas 3a Mata Pelajaran Fiqih Materi “ Shalat Witr” Di Ma’arif Nguprit Jenangan Probolinggo”, Skripsi, 2018.

5. Komarudin, irwan dan fita daud (2021) dengan penelitian yang berjudul “penerapan model learning talking stick untuk mningkatkan motivasi belajar *peserta didik* pada pelajaran pkn”. Berdasarkan hasil yang dipaparkan dalam penelitian komarudin dan kawan kawan menunjukkan adanya peningkatan dalam motivasi belajar menggunakan model pembelajaran tongkat berjalan. Hal ini dapat terlihat melalui hasil siklus I dan siklus II yang berupa persentase peningkatan dengan jumlah awal 60% meningkat menjadi 90% . hasil dari siklus terebut ditemukan nilai rata-rata 69,75% meningkat menjadi 80,75%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran tongkat berjalan mampu meningkatkan motivasi belajar *peserta didik*<sup>14</sup>

Tabel 1.1 penelitian terdahulu

No.	Nama Peneliti, Judul Dan Tahun Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Intan, penerapan model pembelajaran talking stick dalam meningkatkan keaktifan belajar <i>peserta didik</i> pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas IV SDN 02 Pinceprute kota Palopo tahun 2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek penelitiannya adalah kelas IV SDN 02</li> <li>• Fokus penelitian keaktifan belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• penerapan menggunakan model talking stick</li> </ul>	penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan pembelajaran tematik kelas II semester 2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran boba snake dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2.	Erwin dewi lestari, upaya peningkatan motivasi belajar <i>peserta didik</i> kelas III SD Negeri Gunungsari melalui metode talking stick tahun pelajaran 2012/2013 dilakukan pada tahun 2012	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek penelitiannya adalah kelas III SD Negeri gunungsari</li> <li>• Variabel yang digunakan metode talking stick</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan motivasi belajar</li> </ul>	
3.	Jumriani, bahri dan jumandi, penerapan model pembelajaran talking stick dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek penelitiannya adalah kelas XI SMAN 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan motivasi belajar</li> </ul>	

<sup>14</sup> Komarudin, Irwan, Dkk.,” “Penerapan Model Learning Talking Stick Untuk Mningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Pkn”, *Jurnal Basicedu*, Vol.5, No. 4, 2021,1847-1854.

	sejarah kelas XI IPS SMAN 2 Pinrang pada tahun 2021			
4.	Amanda dyah rizky putri arsanty, penerapan model talking stick untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan berkomunikasi <i>peserta didik</i> kelas 3A mata pelajaran fiqih materi pada tahun 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek penelitiannya adalah kelas 3A</li> <li>• Terdapat variabel <math>y_2</math> yaitu kemampuan berkomunikasi</li> <li>• Materi yang diteliti adalah pelajaran agama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan motivasi belajar</li> </ul>	
5.	komarudin, Irwan dan Fita daud, penerapan model learning talking stick untuk meningkatkan motivasi belajar <i>peserta didik</i> pada pelajaran pkn pada tahun 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi yang diteliti mata pelajaran pkn</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan motivasi belajar</li> </ul>	

## H. Definisi Istilah Atau Definisi Operasional

Definisi istilah dan operasional merupakan istilah-istilah yang berkaitan dalam penelitian. Berikut adalah definisi istilah dan operasional dalam penelitian ini:

### 1. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang tersusun dari beberapa mata pelajaran yang memiliki persamaan atau kemiripan konsep disatupadukan menjadi pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik terdiri dari beberapa bagian dengan mata pelajaran yang memiliki kemiripan/kesamaan yang disebut tema. Dalam setiap tema terdapat subtema dan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti yang telah ditentukan. Dalam pembelajaran tematik memberikan keterkaitan satu mata pelajaran dengan satu mata pelajaran yang lain sehingga tak terasa adanya pergantian mata pelajaran dalam penyampaian

materi. Selain itu pembelajaran tematik mengintegrasikan nilai-nilai kehidupan dalam materi sehingga makna dan konsep dapat lebih terserap oleh pemahaman peserta didik.

## 2. Motivasi belajar

Motivasi merupakan suatu dorongan yang membuat seseorang ingin melakukan sesuatu dan adanya perubahan tindakan. Maka motivasi belajar adalah dorongan baik dari luar maupun dari dalam yang membuat peserta didik menjadi lebih baik dalam pembelajaran. Tanpa motivasi, seseorang akan merasa bosan dan jenuh sehingga tidak ada kemajuan dalam perkembangan yang harusnya dicapai. Oleh karena itu, motivasi sangat penting bagi manusia terutama pada peserta didik yang membutuhkan motivasi dalam belajar.

## 3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan penerapan penilaian yang menentukan hasil pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dapat berupa tes ataupun kuis. Evaluasi pembelajaran juga dapat uji praktek yang menganalisa keterampilan peserta didik. Evaluasi pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran agar peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan menghasilkan pembelajaran yang maksimal.

## 4. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*)

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menggunakan sistem kerja kelompok untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan bersama. Selain itu dapat menyeimbangkan antara kecepatan belajar satu dengan yang lain sehingga pembelajaran menjadi efektif dan kondusif.

## 5. Media pembelajaran

Media merupakan suatu alat yang *digunakan* untuk mempermudah seseorang dalam pekerjaannya. Media pembelajaran merupakan alat/perantara yang *digunakan* pendidik dalam membantu penyampaian materi pelajaran agar peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Jika alat atau media yang *digunakan* tidak sesuai dengan penggunaannya maka akan berdampak pada pembelajaran itu sendiri. Karena itu pemilihan dan penentuan media dalam pembelajaran juga harus diperhatikan oleh pendidik.

## 6. Media pembelajaran *Boba Snake*

Media pembelajaran *Boba Snake* merupakan sebuah media pembelajaran yang telah dikembangkan dari media tongkat berjalan. Media ini dapat *digunakan* untuk berbagai macam kegiatan dalam pembelajaran yang ditentukan seperti; pembagian kelompok, pemberian soal, materi dan jawaban. Media ini juga berkembang melalui model pembelajaran talking stick yang menggunakan media alat penyalur yang mana memiliki fungsi sama pada media pembelajaran *Boba Snake*.