

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan memiliki arti meningkatkan atau memajukan sesuatu. Sedangkan kata 'media' dicatat oleh *New Oxford American Dictionary* berasal dari bahasa latin '*medius*' yang memiliki arti perantara²⁰. Menurut Arsyad, Pengertian media dalam proses belajar mengajar memiliki arti yang cenderung mengarah ke alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap dan memproses kembali informasi visual atau verbal²¹. Dalam belajar mengajar menurut Naz dan Akbar, media secara khusus digunakan sebagai pengantar informasi dari guru kepada peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang bersifat efektif²². Sehingga, pengembangan media pembelajaran merujuk arti meningkatkan atau menciptakan suatu alat atau metode baru sebagai perantara dalam pembelajaran sehingga memudahkan proses belajar mengajar. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru dan siswa dalam mempresentasikan dan memahami materi secara mendalam diselingi dengan suasana kelas yang menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran melibatkan tiga gaya belajar siswa yang beragam diantaranya adalah, 1) media visual, mengandalkan elemen

²⁰ Ani Cahyadi, "Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur," *Laksita Indonesia*, 2019, 3.

²¹ Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir, *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.

²² Arifannisa et al., *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Fungsi Buku Informasi, Sonpedia*, 2023.

visual seperti gambar, grafik, diagram, video dan presentasi untuk menyampaikan informasi. Contoh dari media visual adalah infografis, powerpoint, video pembelajaran dan lain-lain. Media visual tersebut dapat dengan mudah dipahami oleh siswa karena menggunakan visualisasi yang menarik dengan ilustrasi dan penggunaan warna yang indah sehingga dapat meningkatkan daya tarik siswa dan pemahaman materi. 2) media audio, media ini menggunakan suara atau musik sebagai alat utama untuk menyampaikan informasi. Pengembangan media ini melibatkan rekaman suara, audio, musik yang mendukung materi pembelajaran, seperti buku audio, podcast pendidikan, *story telling*, dan lain-lain. Pengembangan media audio ini memungkinkan siswa memproses informasi melalui suara tanpa harus bergantung pada visual. 3) media kinestetik, media ini melibatkan aktivitas fisik dan gerakan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pengembangan media ini meliputi alat-alat yang mendukung pembelajaran berbasis pengalaman, eksperimen dan simulasi, seperti contoh permainan edukatif, penggunaan alat peraga, dan eksperimen. Sehingga media ini membuat siswa aktif dalam tindakan fisik yang dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan mereka²³.

Media pembelajaran dikatakan penting disebabkan membantu guru dalam proses pembelajaran karena dapat menyampaikan materi yang sulit dipahami kepada siswa. Di dalam media pembelajaran, guru tidak hanya akan menyampaikan materi melalui metode ceramah, namun juga siswa diajak

²³ dkk Marlina, "Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI," Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

memahwami secara nyata materi yang disampaikan tersebut. Menurut Wina Sanjaya, fungsi dari penggunaan media pembelajaran antara lain²⁴:

- a. Fungsi Komunikatif, Dimaksudkan dari fungsi ini ialah, media pembelajaran yang digunakan memudahkan komunikasi antara yang menyampaikan pesan dan menerima pesan. Sehingga dalam menyampaikan pesan tidak mengalami kesulitan.
- b. Fungsi Motivasi, Media pembelajaran dapat digunakan sebagai bahan motivasi siswa dalam belajar. Sehingga pengembangan media tidak hanya berisi unsur seni tapi juga membantu siswa dalam mempelajari materi dan meningkatkan gairah belajar pada diri siswa.
- c. Fungsi Kebermaknaan, Fungsi media pembelajaran tidak lagi hanya sebagai penambah informasi tapi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menciptakan sesuatu.
- d. Fungsi Penyamaan Apresiasi, Maksudnya, media pembelajaran dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga mempunyai pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
- e. Fungsi Individualitas, Media pembelajaran dapat membantu kebutuhan siswa yang memiliki gaya belajar dan minat yang berbeda.

Sehingga, dari fungsi-fungsi diatas diharapkan guru selalu memantau perkembangan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajarn sehingga memberikan dampak positif kepada siswa dan dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

²⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Dalam pembelajaran yang dilakukan menggunakan jadwal yang memiliki batasan waktu yang harus dijalankan sesuai dengan peraturan yang berlaku. Waktu pelajaran kadang sangatlah singkat dan terbatas, maka peranan media pembelajaran dalam proses mengajar dapat mengefisienkan waktu guru dalam menjelaskan materi. Sehingga, guru diharapkan bisa menyajikan materi yang akan dibahas secara efisien dalam selang waktu yang singkat yang nantinya juga memberikan banyak informasi kepada siswa. Selain dapat mengefisienkan waktu, peranan media pembelajaran adalah:

- 1) Sebagai alat untuk menjelaskan pada saat guru tengah memberikan penjelasan pelajaran atau dengan kata lain sebagai alat untuk membantu guru dalam menjelaskan mengenai bahan pembelajaran.
- 2) Alat yang digunakan untuk menangkat sebuah persoalan yang nantinya dikaji lebih lanjut oleh siswa.
- 3) Alat yang didalamnya berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari secara individual maupun kelompok²⁵.

Dengan kata lain, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Tapi, meskipun media pembelajaran sangat penting dalam penyampaian materi, gaya belajar siswa yang beragam membuat media yang dikembangkan memiliki keterbatasan. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran antara lain²⁶:

- a) Untuk mempersiapkan media pembelajaran membutuhkan waktu yang lama.

²⁵ Rahmi Mudia Alti et al., *Media Pembelajaran*, ed. Tri Putri Wahyuni (Sumatera Barat: PT.Global Eksekutif Teknologi, 2022).

²⁶ Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim, *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.

- b) Media pembelajaran tidak bisa dipakai secara bervariasi.
- c) Apabila media mengalami kerusakan, membuat pembelajaran menjadi terganggu dan tidak bisa digunakan untuk pemakaian selanjutnya.
- d) Media yang digunakan kadang hanya bisa digunakan dalam 1 materi saja.

2. Penelitian Pengembangan Model Research and Development (R&D)

a. Pengertian R&D

Metode penelitian dan pengembangan secara konseptual terdiri dari dua kata yaitu penelitian dan pengembangan. Penelitian memiliki arti kegiatan menyelidiki atau mencari tahu tentang suatu hal secara sistematis untuk menemukan informasi baru dan diakui secara universal. Sedangkan pengembangan adalah proses meningkatkan atau memperbaiki sesuatu menjadi lebih baik ataupun lebih efektif²⁷. Menurut Borg and Gall dalam Agus Rustamana penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses ini terdiri dari mempelajari mengenai penemuan penelitian yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk, menguji produk serta merevisi dan memperbaiki kerusakan yang ditemukan saat produk diujikan²⁸. Penelitian dan pengembangan dalam kamus bahasa Inggris adalah *Research and Development (R&D)* yang memiliki arti kegiatan menghasilkan dan mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

²⁷ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

²⁸ Agus Rustamana et al., "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan" 2, no. 3 (2024).

Menurut Richey dan Nelson, terdapat dua tipe dalam pengembangan yaitu: 1) tipe pertama berfokus pada perancangan dan evaluasi suatu produk atau program tertentu dengan tujuan memperoleh gambaran mengenai proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung implementasi program tersebut. 2) Tipe yang kedua ini menitikberatkan pada kajian terhadap program pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya. Tipe kedua ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai prosedur perancangan dan evaluasi yang efektif²⁹.

Metode penelitian dan pengembangan ini telah banyak digunakan di berbagai bidang, seperti ilmu alam, teknik sampai ilmu sosial. Pada ilmu alam dan teknik hampir semua prosuknya dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan, seperti pesawat terbang, senjata, obat-obatan dan lain-lain. Sedangkan pada ilmu sosial biasanya digunakan pada psikologi, pendidikan dan lain-lain.

b. Tujuan dan Karakteristik Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan memiliki beberapa tujuan diantaranya adalah³⁰:

- 1) Menjadi pembeda antara temuan penelitian dan praktek pendidikan, yakni antara penelitian dasar dan penelitian terapan.

²⁹ Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100, <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

³⁰ Noor Achmad Fatirul, "Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan Dan Pendidik)," *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran* 1, no. 02 (2022): 56–67, <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>.

- 2) Mengidentifikasi, mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran secara efektif.
- 3) Menguji satu atau bahkan lebih teori yang mendasari pengembangan sebuah produk untuk menentukan apakah teori tersebut masih efektif atau tidak yang dilihat dari efektivitas produk.

Menurut Akker tujuan dari Metode pengembangan dan penelitian dalam bidang pendidikan dari segi kurikulum, teknologi dan media pelajaran, dan pendidikan guru didaktis adalah:

- a) Segi kurikulum: memiliki tujuan memberikan informasi tentang proses pengambilan keputusan selama pengembangan produk atau program adalah untuk meningkatkan kualitas produk dan membantu pengembang dalam menciptakan solusi baru untuk situasi di masa depan
- b) Segi teknologi dan media memiliki tujuan untuk Meningkatkan proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi pembelajaran yang didasarkan pada situasi pemecahan masalah khusus atau prosedur yang dapat diterapkan secara umum.
- c) Segi Pelajaran dan Intruksi memiliki tujuan untuk Pengembangan dalam perancangan lingkungan pembelajaran, perumusan kurikulum, dan penilaian keberhasilan didasarkan pada observasi dan proses pembelajaran. Secara bersamaan, pengembangan ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman ilmiah yang mendasar.

d) Segi pendidikan guru dan didaktis bertujuan untuk memberikan kontribusi pembelajaran keprofesionalan para guru atau menyempurnakan perubahan dalam suatu pengaturan spesifik bidang pendidikan. Sedangkan pada segi didaktis memiliki tujuan Penelitian pengembangan dilakukan secara berulang dan saling berhubungan, di mana ide-ide teori diuji melalui pembuatan produk di kelas. Hasil dari pengujian ini kemudian dengan cepat digunakan untuk memperbaiki teori dan praktik, sehingga membantu proses belajar bagi pengembang program dan ahli pendidikan³¹.

Selain tujuan diatas, metode penelitian dan pengembangan memiliki beberapa karakteristik. Menurut Waruwu terdapat empat karakteristik penelitian dan pengembangan di antaranya: 1) produk yang dikembangkan berdasarkan masalah, yang berarti produk tersebut di buat untuk mengatasi masalah yang ada. 2) Sebelum digunakan, produk tersebut harus melewati uji coba atau validasi untuk menilai keefektivannya, yang melibatkan para ahli, pengguna dan dilakukan langsung di lapangan. 3) Setelah Melalui tahapan uji coba, penelita menerima masukan dari berbagai pihak untuk memperbaiki dan meningkatkan produk agar lebih efektif dan layak digunakan. 4) Produk yang diujikan tidak bertujuan untuk menguji teori, melainkan mengembangkan produk berdasarkan teori dan harus bermanfaat untu meningkatkan kualitas pelayanan³².

³¹ Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022.

³² Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan."

Sedangkan menurut Okpatrika, karakteristik metode penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan ada empat, yaitu: 1) masalah yang diatasi adalah masalah nyata yang berkaitan dengan inovasi atau penerapan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. 2) Pengembangan model, pendekatan, metode, dan media pembelajaran bertujuan untuk mendukung efektivitas pencapaian kompetensi siswa. 3) Produk yang dikembangkan harus divalidasi melalui uji ahli dan uji coba terbatas di lapangan agar bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. 4) Proses pengembangan model, metode, dan media pembelajaran harus didokumentasikan dengan baik dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan aturan penelitian untuk menunjukkan keaslian³³. Dari beberapa karakteristik diatas, dapat dilihat bahwa ada persamaan diantara kedua karakteristik tersebut, antara lain dari segi analisa masalah, pengembangan produk, validitas produk, uji coba dan revisi produk yang dikembangkan.

c. Model penelitian dan pengembangan ADDIE

Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate atau bisa disingkat ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang dikembangkan pada tahun 1970-an dan biasanya digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran. Model ini banyak diterapkan untuk pengembangan produk pembelajaran dengan kelebihanannya adalah produk yang dihasilkan dipastikan valid karena pada tahap per

³³ Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan."

tahap berdasarkan ke-5 prosedur yang ada, namun kelemahannya adalah model ini memerlukan waktu yang lama.

Model ADDIE terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi³⁴.

- a) Tahap Analisis: Di tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan pengembangan produk dan mengecek kelayakannya. Pengembangan dimulai karena ada masalah dengan produk yang sudah ada.
- b) Tahap Desain: Pada tahap ini, peneliti merancang produk yang akan dikembangkan. Rancangan ini masih bersifat konsep yang menjadi dasar untuk tahap berikutnya.
- c) Tahap Pengembangan: Di sini, produk siap untuk diuji coba. Pada tahap ini, instrumen untuk mengukur kinerja produk juga dibuat.
- d) Tahap Penerapan: Pada tahap ini, produk yang telah dibuat diterapkan. Peneliti akan mengumpulkan umpan balik mengenai produk yang telah dikembangkan.
- e) Tahap Evaluasi: Di tahap akhir ini, peneliti mengevaluasi produk berdasarkan umpan balik dari pengguna. Peneliti juga akan mengukur sejauh mana tujuan pengembangan produk tercapai.

³⁴ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (USA: Springer Science Business Media, 2010).

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar berasal dari kata motif dan belajar yang memiliki arti daya kekuatan yang ada di dalam diri seseorang³⁵ dan belajar merupakan perubahan dari tingkah laku seseorang secara relatif dan potensial yang terjadi sebagai hasil praktik yang mempunyai tujuan untuk mencapai tujuan tertentu³⁶. Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling berkaitan. Motivasi sering di pakai dalam menjelaskan keberhasilan atau bahkan kegagalan dalam semua tugas yang rumit. Tanpa adanya motivasi belajar, siswa tidak akan mencapai keberhasilan belajar yang diinginkan. Siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung meraih prestasi yang tinggi dan sebaliknya, apabila motivasi belajar siswa rendah, prestasi yang dihasilkan pun akan kurang memuaskan.

Menurut Wina Sanjaya mendefinisakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Banyak yang terjadi penyebab siswa yang kurang berprestasi bukan dikarenakan kemampuannya yang kurang tetapi karena tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak ada usaha untuk mengerahkan semua kemampuannya³⁷. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam Abnisa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam diri peserta didik yang ditandai dengan timbulnya afektif atau perasaan dan reaksi untuk

³⁵ Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*, CV. Pusdikra MJ, 2020

³⁶ Hendra, "Identifikasi Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berkontribusi Terhadap Keseriusan Belajar Siswa SMP Muhammadiyah Kota Bima," *Jurnal MIPA* 3, no. 2 (2015): 35–50.

³⁷ Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran."

mencapai tujuan³⁸.jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar ialah suatu proses berupa dorongan yang ada di dalam diri seseorang untk melakukan sesuatu dengan tujuan mencapau tujuan yang di inginkan.

Motivasi belajar mempunyai peran khas yaitu meningkatkan semangat, kebahagiaan dan keinginan untuk belajar³⁹. Seseorang yang memiliki motivasi yang tinggi, ia akan memiliki banyak energi untuk belajar. Sehingga anak yang mempunyai motivasi tinggi akan dapat menghabiskan waktu lebih banyak untuk belajar dan lebih rajin. selain peran diatas, peran lain dalam motivasi belajar antara lain⁴⁰:

- 1) Sebagai penggerak dan pendorong kegiatan pembelajaran, dalam hal ini motivasi berperan sebagai penggerak siswa dalam belajar baik secara internal maupun eksternal.
- 2) Sebagai penjelas dalam tujuan pembelajaran, motivasi mempunyai hubungan dengan suatu tujuan. Tanpa adanya tujuan, makan seseorang tidak ada motivasi. Sehingga motivasi sangat berperan penting dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal.
- 3) Sebapai penyeleksi arah pembuatan, motivasi berperan dalam menyeleksi arah pembuatan bagi siswa apa yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan.
- 4) Peran motivasi internal dan eksternal, motivasi internal biasanya muncul dari diri siswa. Sedangkan motivasi eksternal biasanya didapat dari guru.

³⁸ AlmayAdza Pratama Abnisa, "Konsep Motivasi Pembelajaran," *Jurnal Asy-Syukriyyah* 21, no. 02 (2020): 124–42, <https://doi.org/10.36769/asy.v21i02.114>.

³⁹ Neni Elvira Z and Herman Nirwana, "Studi Literatur : Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Eductum : Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2023): 350–59.

⁴⁰ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, no. November (2021): 289–302.

5) Melahirkan motivasi, motivasi berperan dalam meraih prestasi belajar siswa. Tinggi rendahnya prestasi belajar selalu dikaitkan dengan tinggi rendahnya motivasi belajar siswa.

Selain peran, motivasi mempunyai tingkatan-tingkatan. Para ahli mempunyai pendapat berbeda mengenai tingkatan-tingkatan tersebut. Namun, meskipun berbeda pendapat, umumnya pendapat tersebut didasarkan pada penelitian-penelitian yang dilakukan. Adapun jenis-jenis dari motivasi adalah: 1) Motivasi Intrinsik. Motivasi Intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang yang bersangkutan tanpa rangsangan maupun bantuan orang lain. Motivasi ini menghasilkan tingkah laku individu mengalami perasaan kompeten. Menurut Hunt dalam Hendra bahwa motivasi intrinsik mengacu pada fakta bahwa individu bisa bahkan sering termotivasi untuk bertingkah laku bukan karena adanya kekuatan eksternal, tetapi tingkah laku individu itu sendiri cukup memberikan kepuasan⁴¹. 2) Motivasi Ekstrinsik, motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang berasal dari luar diri individu. Djamarah dalam Neni Elvina menjelaskan bahwa motivasi ekstrinsik merupakan motif yang aktif dan bertindak karena adanya rangsangan dari luar⁴². Motivasi ini dianggap sebagai bentuk motivasi di mana pembelajaran dimulai dan dilanjutkan berdasarkan motivasi eksternal individu.

⁴¹ Hendra, "Identifikasi Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berkontribusi Terhadap Keseriusan Belajar Siswa SMP Muhammadiyah Kota Bima."

⁴² Z and Nirwana, "Studi Literatur : Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran."

b. Teori-Teori Motivasi Belajar

Menurut Sutrisno dalam Dewi Fitri Yani menyatakan bahwa setiap teori motivasi berusaha untuk menguraikan apa sebenarnya manusia dan manusia dapat menjadi seperti apa. Dengan ini teori motivasi memiliki isi dalam bentuk pandangan tertentu menurut manusia. Dalam artikel Dewi Fitri Yeni, teori motivasi dikelompokkan menjadi dua aspek yaitu⁴³

- 1) Teori Kepuasan, teori ini menjelaskan bahwa tindakan dan perilaku seseorang didasari oleh kebutuhan dan kepuasan yang dirasakannya. Teori ini fokus pada faktor-faktor internal yang memperkuat, mengarahkan, mendukung, dan menghentikan perilaku seseorang, serta berusaha menjawab apa yang membuat seseorang merasa puas dan termotivasi untuk bekerja dengan semangat.
- 2) Teori Motivasi Proses, menurut Sutrisno, berbeda dari teori kebutuhan. Teori ini lebih berfokus pada bagaimana motivasi muncul. Artinya, teori ini berusaha menjelaskan bagaimana memperkuat, mengarahkan, mempertahankan, dan menghentikan perilaku individu agar mereka bekerja dengan giat sesuai harapan manajer.

Selain itu, motivasi belajar dari diri manusia juga sebagian besar disebabkan karena adanya berbagai macam kebutuhan dasar. Adapun teori-teori motivasi belajar menurut para ahli, antara lain⁴⁴:

⁴³ Dewi Fitri Yeni, Septia Lasia Putri, and Merika Setiawati, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas," *Jurnal Promosi : Jurnal Pendidikan Ekonomi* 10, no. 2 (2022): 133–40.

⁴⁴ Hendra, "Identifikasi Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berkontribusi Terhadap Keseriusan Belajar Siswa SMP Muhammadiyah Kota Bima."

a) Teori Motivasi Kebutuhan (Abraham A. Maslow)

Menurut Maslow, Teori ini menyatakan bahwa kebutuhan manusia tersusun dalam tingkatan, mulai dari kebutuhan dasar seperti kebutuhan fisiologis, kemudian kebutuhan rasa aman, kebutuhan akan kasih sayang dan cinta, kebutuhan untuk dihormati dan dihargai, hingga kebutuhan untuk mengembangkan potensi diri atau aktualisasi diri⁴⁵.

b) Teori ERG (Clayton Alderfer)

Teori ini mencakup tiga kebutuhan dasar manusia: existence (kebutuhan untuk dihargai), relatedness (kebutuhan untuk berhubungan sosial dan diterima oleh lingkungan), dan growth (keinginan untuk berkembang dan maju dalam kehidupan).

c) Teori Motivasi Berprestasi (David McClelland)

Teori ini menyatakan kebutuhan untuk berprestasi bersifat intrinsik dan relatif stabil. Orang yang memiliki dorongan kuat untuk menyelesaikan tugas dan meningkatkan performa mereka, cenderung menyukai tantangan, di mana hasil kerja mereka dibandingkan dengan prestasi orang lain.

d) Teori Penguatan (Skinner)

Menurut Skinner, perilaku positif yang diinginkan perlu diberi penghargaan atau diperkuat, karena hal ini akan meningkatkan motivasi dan membuat perilaku tersebut lebih mungkin diulangi.

⁴⁵ Cahyono, Hamda, and Prahastiwi, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar."

c. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut sagala dalam buku variabel belajar, menyatakan bahwa fungsi dari motivasi belajar ialah⁴⁶:

- 1) Menyadarkan siswa tentang titik awal mereka dalam belajar, proses yang dilalui, dan hasil yang dicapai.
- 2) Memberi informasi tentang seberapa kuat usaha belajar mereka dibandingkan dengan teman-teman sekelas.
- 3) Mengarahkan siswa untuk melakukan pembelajaran yang lebih berkualitas.
- 4) Meningkatkan semangat belajar siswa.
- 5) Menyadarkan siswa bahwa proses belajar adalah perjalanan yang harus dilalui.

Sedangkan menurut Uno (2012) dalam (Neni Elvina Z, 2023) mengatakan bahwa fungsi dari motivasi belajar adalah⁴⁷:

- a) Mendorong manusia untuk melakukan sesuatu aktivitas yang didasarkan atas pemenuhan kebutuhan.
- b) Menentukan arah tujuan yang hendak dicapai.
- c) Menentukan perbuatan yang harus dilakukan.

Dalam hal ini, fungsi dari motivasi dapat disimpulkan sebagai pendorong usaha dalam melakukan sesuatu. Dengan adanya motivasi dalam usaha akan menunjukkan hasil yang baik.

⁴⁶ Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep, CV. Pusdikra MJ*, 2020

⁴⁷ Z and Nirwana, "Studi Literatur : Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran."

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis. Menurut Syamsu Yusuf dalam skripsi Rina Rahmawati (Dedi Dwi Cahyono, 2022) menyatakan bahwa motivasi belajar timbul karena beberapa faktor internal dan eksternal. Antara lain⁴⁸:

1) Faktor Internal

a) Faktor fisik. Faktor fisik adalah hal-hal yang memengaruhi tubuh dan penampilan seseorang, termasuk nutrisi (gizi), kesehatan, dan fungsi tubuh, terutama panca indera.

b) Faktor psikologis. Faktor psikologis adalah faktor internal yang berhubungan dengan kondisi mental siswa, yang dapat mendorong atau menghambat aktivitas belajar mereka. Faktor ini berkaitan dengan keadaan emosional dan mental siswa.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor sosial: Ini adalah faktor yang berasal dari orang-orang di sekitar siswa, seperti guru, teman sebaya, orang tua, tetangga, dan lainnya.

b) Faktor non sosial: Ini adalah faktor yang berasal dari kondisi fisik di sekitar siswa, seperti cuaca (panas atau dingin), waktu (pagi, siang, atau malam), tempat (lingkungan yang tenang atau bising, serta kualitas sekolah), dan fasilitas belajar yang tersedia.

Selain dua faktor diatas, faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Sregar dan Nara dalam (Ananda Rusydi, 2020) antara lain⁴⁹:

⁴⁸ Cahyono, Hamda, and Prahastiwi, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar."

⁴⁹ Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*, CV. Pusdikra MJ, 2020

- Cita-cita siswa: Keinginan siswa untuk mencapai cita-cita akan mendorong mereka untuk lebih semangat belajar, yang akhirnya meningkatkan motivasi belajar.
 - Kemampuan siswa: Ketika siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru, mereka merasa puas, yang kemudian meningkatkan motivasi belajar mereka.
 - Kondisi siswa: Kondisi fisik dan mental yang stabil pada siswa akan meningkatkan motivasi belajar, sedangkan jika mereka merasa lemah atau sakit, mereka cenderung malas belajar.
 - Lingkungan siswa: Lingkungan yang aman dan nyaman membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - Faktor dinamis dalam pembelajaran: Ini meliputi bahan pelajaran, alat bantu, dan suasana belajar yang dapat membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan menarik.
 - Upaya guru dalam pembelajaran: Guru yang mampu mengatur dan mengajar siswa dengan baik, baik di dalam maupun di luar kelas, akan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- e. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar menurut Uno (2011) (Dedi Dwi Cahyono, 2022) antara lain⁵⁰:

⁵⁰ Cahyono, Hamda, and Prahastiwi, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar."

- 1) Keinginan untuk Berhasil: Keinginan untuk sukses dalam belajar disebut motif berprestasi, yaitu dorongan untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan dengan baik.
- 2) Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar: Tidak semua orang termotivasi oleh keinginan untuk sukses. Terkadang, seseorang tekun menyelesaikan tugas karena dorongan untuk menghindari kegagalan, seperti takut tidak mendapat nilai atau dimarahi orang tua.
- 3) Harapan dan Cita-cita Masa Depan: Siswa yang ingin mendapat nilai tinggi atau peringkat baik di kelas akan belajar dengan tekun dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
- 4) Penghargaan dalam Belajar: Pujian atau penghargaan atas perilaku baik dan hasil belajar yang baik merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 5) Kegiatan Belajar yang Menarik: Kegiatan menarik seperti simulasi atau permainan membuat proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif dalam kelas.
- 6) Lingkungan Belajar yang Kondusif: Lingkungan belajar yang mendukung, seperti kelas yang bersih, rapi, dan nyaman, membantu siswa tetap fokus dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Wibowo (Abnisa, 2020) juga mengemukakan pendapat mengenai indikator motivasi belajar, menurutnya indikator motivasi belajar ada 4 yaitu: 1) Engagement, kesediaan siswa untuk menunjukkan antusiasme,

inisiatif, dan usaha yang berkelanjutan dalam belajar, 2) Komitmen, Se jauh mana siswa terikat dengan sekolah atau organisasi dan menunjukkan perilaku positif yang mendukung lingkungan belajar. 3) Kepuasan, mencerminkan sejauh mana kebutuhan psikologis siswa terpenuhi dan apakah harapan mereka di tempat belajar tercapai. 4) Turnover, Hilangnya siswa yang berharga dari lingkungan belajar⁵¹.

f. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagaimana yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2010) (Amna Emda, 2017) antara lain⁵²:

- 1) Memperjelaskan Tujuan yang ingin dicapai
- 2) Menciptakan Suasana yang menyenangkan dalam belajar
- 3) Berilah pujian yang wajar terhadap siswa
- 4) Berikan penilaian.

4. Materi Bumi dan Tata Surya

Ilmu yang mempelajari tentang asal muasal terbentuknya tata surya dinamakan dengan ilmu kosmogony. Teori mengenai terbentuknya tata surya sudah ada sejak abad ke-18, seperti diantaranya adalah teori Nebula, Teori Planetesimal, Teori Bintang Kembar dan masih banyak lagi⁵³. Namun, teori yang terkenal di dunia adalah teori nebula. Menurut teori nebula, awalnya di

⁵¹ Abnisa, "Konsep Motivasi Pembelajaran."

⁵² Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran."

⁵³ Harlinda Syofyan, "Modul 6: Teori Pembentukan Tata Surya," in *Bumi Dan Antariksa*, vol. 6 (Surabaya: Universitas Esa Unggul, 2018), 1–7.

dalam alam semesta terdapat nebula yang baur dan hampir bulat. Nebula tersebut berotasi dengan lambat dan turbulen. Karena rotasinya yang lambat tersebut maka nebula menyusut. Hasil penyusutan tersebut membentuk sebuah cakram nebula yang berbentuk datar pada tengah-tengahnya. Proses penyusutan ini akan terus berlanjut sampai akhirnya matahari terbentuk, dan cakram akan terus berputas semakin lama semakin cepat hingga bagian tepi cakram terlepas membentuk gelang. Selanjutnya, gelang-gelang tersebut memadan dan terbentuklah planet yang mengorbit matahari.

Sistem tata surya yaitu sistem kosmik yang berpusat pada matahari yang dikelilingi oleh delapan planet diantaranya. Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus dan bulan serta komet dan asteroid yang tidak bisa dihitung jumlahnya⁵⁴. Setiap planet memiliki karakteristik dan julukan yang berbeda. Merkurius merupakan planet yang paling dekat dengan matahari dan mendapat julukan planet terkecil. Venus dijuluki dengan bintang fajar, planet ini yang sering terlihat dari bumi. Planet bumi merupakan planet satu-satunya yang memiliki kehidupan. Mars memiliki julukan si planet merah karena warna planetnya yang terlihat merah. Selain itu mars juga planet terkecil kedua. Jupiter merupakan planet terbesar dalam tata surya, lalu saturnus memiliki julukan planet tercantik karena memiliki cincin, cincin tersebut berupa batuan-batuan, bongkahan es dan debu karbon. Uranus memiliki julukan planet terdingin karena memiliki suhu bekisar -195 sampai

⁵⁴ Nelia Reka Pradina et al., "Analisis Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Materi Sistem Tata Surya Di Sekolah Dasar," *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengelatan Alam* 2, no. 1 (2024): 270–83, <https://doi.org/10.59581/konstanta.v2i1.2409>.

-224 derajat celcius. Lalu yang terakhir adalah neptunus, neptunus memiliki julukan planet pembuat ulah karena sering keluar dari orbitnya.

Selain ke-8 planet tersebut, ada pula benda langit lain seperti satelit, asteroid, planet kerdil dan komet⁵⁵. Satelit merupakan benda langit yang selalu berputar pada planet pusatnya. Satelit menurut cara terbentuknya dibagi menjadi 2 yaitu, satelit buatan dan satelit alam. Kemudian, asteroid merupakan batuan-batuan yang terdapat di tata surya, biasanya batuan tersebut berkumpul diantara orbit mars dan jupiter. Planet kerdil merupakan benda planet yang baru dalam keanggotaan tata surya, memiliki ciri fisik cenderung bulan dan mengorbit matahari. Selanjutnya, ada komet. Komet adalah benda langit yang tersusun atas debu, batu dan gas beku yang tersisa dari pembentukan tata surya.

5. Materi Bumi dan Tata Surya

Ilmu yang mempelajari tentang asal muasal terbentuknya tata surya dinamakan dengan ilmu kosmogony. Teori mengenai terbentuknya tata surya sudah ada sejak abad ke-18, seperti diantaranya adalah teori Nebula, Teori Planetesimal, Teori Bintang Kembar dan masih banyak lagi⁵⁶. Namun, teori yang terkenal di dunia adalah teori nebula. Menurut teori nebula, awalnya di dalam alam semesta terdapat nebula yang baur dan hampir bulat. Nebula tersebut berotasi dengan lambat dan turbulen. Karena rotasinya yang lambat tersebut maka nebula menyusut. Hasil penyusutan tersebut membentuk sebuah cakram nebula yang berbentuk datar pada tengah-tengahnya. Proses

⁵⁵ Muhammad Nurul Mu'minin, Diki Walhadi, and Wahyu Kurniawati, "Pemahaman Pembelajaran Mendalam Tentang Tata Surya: Eksplorasi Planet Dan Benda Langit Lainnya," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 1, no. 2 (2023): 185–94.

⁵⁶ Syofyan, "Modul 6: Teori Pembentukan Tata Surya."

penyusutan ini akan terus berlanjut sampai akhirnya matahari terbentuk, dan cakram akan terus berputas semakin lama semakin cepat hingga bagian tepi cakram terlepas membentuk gelang. Selanjutnya, gelang-gelang tersebut memadan dan terbentuklah planet yang mengorbit matahari.

Sistem tata surya yaitu sistem kosmik yang berpusat pada matahari yang dikelilingi oleh delapan planet diantaranya. Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus dan bulan serta komet dan asteroid yang tidak bisa dihitung jumlahnya⁵⁷. Setiap planet memiliki karakteristik dan julukan yang berbeda. Merkurius merupakan planet yang paling dekat dengan matahari dan mendapat julukan planet terkecil. Venus dijuluki dengan bintang fajar, planet ini yang sering terlihat dari bumi. Planet bumi merupakan planet satu-satunya yang memiliki kehidupan. Mars memiliki julukan si planet merah karena warna planetnya yang terlihat merah. Selain itu mars juga planet terkecil kedua. Jupiter merupakan planet terbesar dalam tata surya, lalu saturnus memiliki julukan planet tercantik karena memiliki cincin, cincin tersebut berupa batuan-batuan, bongkahan es dan debu karbon. Uranus memiliki julukan planet terdingin karena memiliki suhu bekisar -195 sampai -224 derajat celcius. Lalu yang terakhir adalah neptunus, neptunus memiliki julukan planet pembuat ulah karena sering keluar dari orbitnya.

Selain kedelapan planet tersebut, adapula benda langit lain seperti satelit, asteroid, planet kerdil dan komet⁵⁸. Satelit merupakan benda langit yang selalu berputar pada planet pusatnya. Satelit menurut cara terbentuknya dibagi

⁵⁷ Pradina et al., "Analisis Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Materi Sistem Tata Surya Di Sekolah Dasar."

⁵⁸ Nurul Mu'minin, Walhadi, and Kurniawati, "Pemahaman Pembelajaran Mendalam Tentang Tata Surya: Eksplorasi Planet Dan Benda Langit Lainnya."

menjadi 2 yaitu, satelit buatan dan satelit alam. Kemudian, asteroid merupakan batuan-batuan yang terdapat di tata surya, biasanya batuan tersebut berkumpul diantara orbit mars dan jupiter. Planet kerdil merupakan benda planet yang baru dalam keanggotaan tata surya, memiliki ciri fisik cenderung bulan dan mengorbit matahari. Selanjutnya, ada komet. Komet adalah benda langit yang tersusun atas debu, batu dan gas beku yang tersisa dari pembentukan tata surya.

6. Karakteristik Siswa SMP Kelas VII

Usia remaja merupakan usia dimana individu berada dalam usia 10-19 tahun. Usia remaja dibagi menjadi 3 kategori, yaitu usia remaja awal (10-12 tahun), usia remaja madya (13-15 tahun) dan usia remaja akhir (16-19 tahun)⁵⁹. Anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki usia 13-15 tahun, yang termasuk kedalam kategori remaja awal. Pada usia tersebut merupakan fase yang penting dalam perkembangan dan pertumbuhannya. Usia 13-16 tahun mereka sedang mengalami perubahan fisik, perubahan emosional dan juga perubahan sosial yang signifikan⁶⁰.

Pada masa remaja perubahan terjadi dalam kedua aspek bersifat biologis dan psikologis. Perubahan biologi berpusat pada perubahan fisik seperti bentuk tubuh, perubahan suara dan juga hormon yang meningkat. Sedangkan pada perubahan psikologis berpusat pada emosional dan kognitif. Perubahan emosional pada remaja, selain terjadi karena aspek fisik dan hormonal, keadaan

⁵⁹ dariyo A, *Psikologi Perkembangan Remaja*, 2004.

⁶⁰ Dina Nabilatul Azmi et al., "Pengertian Perkembangan Dan Pertumbuhan Anak Usia SMP Ditinjau Dari Pemahamannya Terhadap Pembelajaran IPA," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 27171–76.

lingkungan sekitar juga berpengaruh kepada emosionalnya⁶¹. Keseimbangan hormonal yang baru ini menyebabkan individu merasakan hal-hal yang belum pernah dirasakan sebelumnya. Keterbatasan dalam mengolah perubahan-perubahan yang terjadi dapat membawa perubahan besar pada emosinya, ditambah dengan pengaruh sosial yang selalu berubah seperti dari teman pergaulannya, media masa, dan juga minat pada seks yang menuntut kemampuan pengendalian dalam perilakunya.

Selain perubahan pada emosionalnya, remaja juga mengalami perubahan kognitif. Perubahan dalam kemampuan berpikir ini di definisikan oleh piaget (1972) sebagai tahap terakhir dalam perkembangan kognitif pada remaja. Dalam tahapan perubahan kognitifnya dimulai pada usia 11 atau 12 tahun, remaja tidak lagi terikat pada realitas fisik yang konkret dari apa yang ada. Remaja juga mulai mampu berpikir secara abstrak, membuat hipotesis, dan juga mempertimbangkan hal-hal yang tidak terjadi namun bisa dibayangkan terjadi⁶². Selain itu, remaja dapat membayangkan berbagai kemungkinan, terkait situasi sosial, aturan-aturan yang berlaku dan pilihan hidup mereka. Kemungkinan tersebut menjadikan remaja memperluas pandangan mereka terhadap dunia.

7. Universe-poly

Universe-poly merupakan media pembelajaran yang mengangkat permainan monopoli klasik yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran bumi dan tata surya. *Universe-poly* ini dirancang dengan tema sistem tata

⁶¹ Kayyis Fithri Ajhuri, *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, 2019.

⁶² Ajhuri.

surya yang setiap kotak nya berisikan pertanyaan mengenai objek atau fenomena yang terjadi di tata surya seperti komet, asteroid, gerhana matahari dan lain-lain. Setiap kotak pertanyaan memiliki poin nilai yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitan pertanyaan. Ketika pemain tidak bisa menjawab maka poin tersebut akan hangus dan digantikan dengan hukuman yang diberikan oleh guru. Pada *Universe-poly* juga menggunakan pion yang bertema objek tata surya seperti bintang, roket dan lain-lain. Untuk menambah kesan nuansa yang edukatif, pada *Universe-poly* menggunakan *Co-niverse* sebagai mata uang utama yang diberikan kepada pemain ketika sudah selesai menyelesaikan pertanyaan atau misi mereka. Selain itu, *Co-niverse* juga bisa digunakan untuk membantu mereka agar terhindar dari hukuman. *Universe-poly* memiliki beberapa fitur lain seperti kartu kesempatan dan kartu tantangan.

Dalam media pembelajaran tentunya terdapat kelebihan dan kekurangan yang menyertainya. *Universe-poly* sebagai media pembelajaran berbasis permainan memiliki beberapa kelebihan yang signifikan. Pertama, media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyajikan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Kedua, *Universe-poly* memudahkan siswa dalam memahami materi IPA, khususnya tentang bumi dan tata surya, melalui visualisasi yang menarik dan kontekstual, sehingga materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Ketiga, *Universe-poly* juga mendorong kerja sama tim melalui mode permainan kolaboratif yang menuntut siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan bersama, sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan

komunikasi. Keunggulan lainnya terletak pada komponen fisik media yang dibuat dari bahan yang cukup kuat dan didesain ramah lingkungan, sehingga aman digunakan oleh siswa. Namun demikian, media Universe-poly juga memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, cakupan penggunaannya masih terbatas, karena dirancang khusus untuk pembelajaran IPA kelas 7 dengan fokus pada materi bumi dan tata surya, sehingga belum dapat digunakan untuk materi lain atau jenjang berbeda. Kedua, dalam implementasinya media ini kurang maksimal dalam mengondisikan kelas, terutama jika siswa terlalu antusias sehingga menimbulkan kebisingan atau sulit dikendalikan. Ketiga, meskipun bahan dasarnya kuat, penggunaan kayu sebagai media utama memiliki risiko kerusakan, terutama jika tidak dirawat dengan baik, seperti kemungkinan kayu menjadi rapuh atau dimakan rayap. Oleh karena itu, diperlukan perawatan dan penyimpanan yang tepat agar media ini tetap awet dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

B. Kerangka Berpikir

Salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran IPA kelas VII yaitu bab bumi dan tata surya. Materi ini terkadang masih sukar dipahami oleh siswa karena konsep yang diajarkan bersifat abstrak dan kompleks, seperti pada sub bab fase-fase bulan, terjadinya gerhana bulan dan matahari, struktur lapisan bumi dan matahari, dan masih banyak lagi. Selain itu, metode pembelajaran yang dilakukan sering kali tidak cukup menarik bagi siswa sehingga siswa tidak termotivasi untuk memahami materi dengan baik. Kurangnya media pembelajaran yang kurang interaktif dan menarik juga menjadi alasan siswa kurang termotivasi dalam belajar, akibatnya hasil belajar siswa kurang memuaskan. Oleh karena itu, perlu

adanya inovasi penggunaan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran bab bumi dan tata surya, salah satu inovasi yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran *Universe-poly* yang diambil karena disajikan dengan menggabungkan permainan klasik dengan materi yang sudah menjadi fokus utama dalam penelitian. Berikut disajikan kerangka berpikir dalam penelitian ini:

Gambar 2. 1 Skema Kerangka Berpikir

