

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Pengembangan**

Menurut UU RI Nomor 18 tahun 2002, Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang dihasilkan untuk mengetahui keefektifan produk yang dihasilkan tersebut. Agar produk dalam penelitian dapat disebar luaskan dalam masyarakat, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut.

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang dapat menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut<sup>13</sup>. Maka pengembangan pembelajaran lebih realistis, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam dunia pendidikan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha dalam meningkatkan kualitas suatu proses pembelajaran, baik secara materi atau

---

<sup>13</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rondakarya, 2005), hlm 24.

secara substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek media dan bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara substansinya berkaitan dengan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis<sup>14</sup>. Penelitian pengembangan adalah suatu langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah dibuat, dan dapat dipertanggungjawabkan. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan sebuah produk baru melalui sebuah pengembangan.

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri.<sup>15</sup>

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan jembatan untuk menyalurkan informasi kepada pihak penerima, seperti media televisi, media komputer, dan masih banyak lagi. Pembelajaran yakni suatu kegiatan berkomunikasi

---

<sup>14</sup> Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setya, 2013), hlm 124.

<sup>15</sup> Ali Mudlofir, *Aplikasi Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama*, (Jakarta: Rajagrafindo, 2011), hlm.140.

yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan dari pusat pesan dengan bantuan saluran atau media, dan penerimaan pesan adalah komponen komunikasi. Media pembelajaran merupakan semua yang memiliki kaitan dengan alat, lingkungan dan semua jenis kegiatan yang menambah pengetahuan, keterampilan pada setiap manusia yang memanfaatkannya dan mengubah sikap.

Menurut Rossi dan Breidle media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran menjadi lebih baik, seperti media audio-visual berupa televisi, media cetak berupa koran, media audio berupa radio, dan masih banyak lagi media lainnya. Menurutnya juga bahwa alat sejenis media komunikasi berupa televisi dan radio apabila diatur dan dipakai dalam pendidikan, maka bisa dikatakan sebagai media pembelajaran

Pendapat lain dari Miarso, menurutnya media pendidikan atau biasa disebut dengan media pembelajaran merupakan sebuah wadah yang dapat digunakan untuk mendatangkan perhatian, pemikiran, *feeling* (perasaan), dan ketertarikan peserta didik untuk memberikan motivasi belajar.

Sedangkan pendapat Ibrahim dkk., menurutnya media media pembelajaran adalah semua yang memiliki fungsi mengirim pesan agar dapat memotivasi minat belajar siswa untuk mencapai hasil belajar

yang maksimal. Contohnya, bagan, gambar, film, model, video, komputer dan lain-lain.<sup>16</sup>

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran memiliki peranan penting karena dengan adanya media pembelajaran tersebut belajar akan lebih mudah dan bermakna. Menurut Wina Sanjaya fungsi dari media pembelajaran diantaranya :

### a. Fungsi Komunikatif

Dengan adanya media pembelajaran menggunakan penyampaian pesan dan penerimaan pesan. Dengan demikian penyampaian informasi tidak akan mengalami kesulitan dalam bahasa verbal dan salah artikan (persepsi) saat penyampaian materi pelajaran.

### b. Fungsi Motivasi

Dengan adanya media pembelajaran memberikan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran memudahkan siswa memahami materi sehingga siswa hasil belajarnya meningkat karena memiliki gairah belajar dengan tetap memperhatikan unsur artistik pada media pembelajaran.

### c. Fungsi Kebermaknaan

Dengan adanya media pembelajaran belajar akan lebih bermakna sehingga kemampuan analisis dan menciptakan siswa meningkat.

---

<sup>16</sup> Juhaeni, Safaruddin, R, Nurhayati, Dan Aulia Nur Tanzila, "Konsep Media Pembelajaran", *JIEES :Jurnal Of Islamic Education At Elementary School*, Vol. 2 No. 1 2020. 34-43

d. Fungsi Penyesuaian Persepsi

Menyamakan pandangan siswa terhadap pesan yang disampaikan, dengan ini memperkecil perbedaan persepsi setiap siswa.

e. Fungsi Individualitas

Dengan adanya media dapat memberikan kebutuhan setiap siswa yang gaya dan minat belajarnya berbeda, seperti latar belakang siswa baik dari pengalaman, model belajar maupun kemampuan siswa.<sup>17</sup>

Fungsi lain dari media pembelajaran bisa digunakan sebagai :

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Bisa diabadikan dengan video, audio, film atau foto-foto.
- b. Memanipulasi keadaan atau objek tertentu. Dengan adanya media pembelajaran pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit sehingga lebih mudah untuk diterima oleh siswa.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Dengan penggunaan media perhatian siswa akan berpusat pada media yang menyajikan materi pelajaran sehingga pembelajaran akan lebih mudah.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan majunya bidang teknologi informasi dan komunikasi memberikan tuntutan guru harus bisa mengikutinya. Sebagai guru

---

<sup>17</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Misykat*, Vol. 3 No. 1 2018. 171-178

harus bisa menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan dari siswa-siswanya. Jadi siswa akan lebih mudah menerima pelajaran yang diberi yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Nasution ada beberapa manfaat media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, diantaranya :

- a. Dengan adanya media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik jadi bisa memberikan motivasi belajar siswa.
- b. Dengan adanya media pembelajaran materi yang disampaikan akan lebih jelas maksudnya sehingga siswa lebih mudah paham serta siswa lebih menguasai materi pelajaran.
- c. Metode pembelajaran yang bervariasi sehingga pendidik tidak.<sup>18</sup>

#### **4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sebagai pendidik harus bisa memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam menyampaikan materi sesuai dengan kebutuhan siswanya.

Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian sebagai berikut :

- a. Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam :
  - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
  - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.

---

<sup>18</sup> Ibid.,

- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- b. Media dapat di bagi menurut jangkauannya seperti :
- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televise.
  - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
- c. Media dibagi dari cara pemakaiannya, yaitu:
- 1) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.
  - 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.<sup>19</sup>

## 5. Kriteria Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pembelajaran juga harus memperhatikan kriteria media yang digunakan, berikut ini kriteria media pembelajaran, yaitu :

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran
 

Media yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah di tetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
 

Bahan pelajaran yang bersifat fakta, perinsip, konsep dan generalisasi memerlukan bantuan media untuk memudahkan siswa faham.

---

<sup>19</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 4-5.

c. Kemudahan memperoleh media

Media yang digunakan mudah didapatkan, mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.

d. Ketrampilan guru dalam menggunakannya

Sebagai pendidik harus dapat berinteraksi dengan siswa saat menggunakan media tersebut.

e. Adanya waktu untuk menggunakannya

Media memiliki manfaat bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Agar makna yang terkandung dalam media tersebut dapat diterima oleh siswa.<sup>20</sup>

### C. Monopoli

#### 1. Pengertian Monopoli

Permainan monopoli merupakan salah satu permainan papan paling terkenal di dunia. Tujuan dari permainan ini merupakan menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.<sup>21</sup>

Sedangkan menurut Husna, permainan monopoli ialah permainan yang menggunakan set peralatan monopoli yang terdiri dari papan permainan, bidak atau petak, dadu, kartu dana umum dan

---

<sup>20</sup> Ibid.,

<sup>21</sup> Agus N Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, (Jogjakarta: Flash Book 2011), Hal.144



kesempatan, uang mainan, kartu pembelian tanah, serta rumah-rumahan.<sup>22</sup>

Jadi, permainan monopoli merupakan permainan papan yang di dalamnya terdapat petak dimana setiap pemain dapat membeli sesuai harga yang tertera dan di dalam permainan monopoli meliputi bisnis properti yang berupa aset bangunan dan tanah. Permainan ini menggunakan bidak, dadu, kartu tanah mainan, serta uang mainan.

## **2. Manfaat Permainan Monopoli**

Permainan monopoli sendiri mempunyai manfaat yang mampu mengasah kemampuan otak kiri anak, selain itu permainan ini bukan hanya memiliki pelajaran bagaimana menghitung dadu dan langkah, akan tetapi juga memperhitungkan sejumlah perhitungan ekonomi dan analisis sesuai kotak yang didapat.<sup>23</sup> Hal ini dapat dilihat saat bermain monopoli tidak hanya bagaimana menghitung dadu dan cara melangkah saat sudah mendapat jumlah dadu yang telah dilemparkan, akan tetapi juga memperhitungkan ekonomi dan menganalisis sesuai kotak yang bisa didapatkan.

## **3. Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran**

Media monopoli umumnya memiliki beberapa alat pendukung, seperti papan monopoli, kartu kesempatan, kartu dana umum, dadu, bidak, uang mainan, kartu hak milik, serta miniature hotel dan

---

<sup>22</sup> Husna. *100+ Permainan Tradisioal Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Kearaban*. (Yogyakarta: Andi 2009).

<sup>23</sup> Agus N Cahyo , Op.cit, hal.145

rumah.<sup>24</sup> Akan tetapi di sini mengembangkan dan memodifikasi permainan monopoli dan menyesuaikan dengan materi yang dibutuhkan oleh peserta didik. Biasanya orang bermain monopoli sekedar untuk mencari hiburan semata, akan tetapi seiring dengan pengetahuan penulis tentang kurangnya siswa memahami pelajaran IPAS materi keragaman budaya, karena banyaknya materi penulis berinisiatif untuk mengembangkan permainan monopoli agar tidak hanya sekedar bermain saja akan tetapi juga bisa memberikan pengetahuan. Jika hal ini tidak diatasi dengan baik hingga kejenjang selanjutnya, maka mereka akan menganggap pelajaran tersebut membosankan. Oleh karena itu penulis mencoba mengubah permainan monopoli yang biasa dimainkan banyak anak, dengan sedikit mengubah permainan ini peneliti berharap bisa membantu untuk memudahkan peserta didik dan pendidik dalam materi tersebut.

Langkah-langkah dalam penggunaan media monopoli ini adalah sebagai berikut :

- a. Persiapkan permainan monopoli mulai dari dadu, kartu, pion, uang mainan, dan papan monopolinya.
- b. Menunjuk satu siswa sebagai penjaga bank dan bertugas membagikan uang pada setiap pemain.
- c. Penjaga bank membagikan uang pada setiap pemain sama rata, yaitu :

---

<sup>24</sup> Ndaru Aptin Ismiarlita, Pengembangan Monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa) Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Dan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd. *Skripsi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta* 202. 1-250

- a) 5 lembar uang pecahan rp. 2.000
  - b) 4 lembar uang pecahan rp. 5.000
  - c) 4 lembar uang pecahan rp. 10.000
  - d) 3 lembar uang pecahan rp. 20.000
  - e) 3 lembar uang pecahan rp. 50.000
  - f) 2 lembar uang pecahan rp. 100.000
- d. Lakukan suit untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu.
- e. Setelah menentukan pemain yang akan bermain pertama kemudian pemain tersebut melemparkan dadu yang sudah disediakan. Setelah dadu dilempar dan menunjukkan angka tertentu pemain tersebut berjalan sesuai dengan angka yang tertera pada dadu yang telah dilemparkan tadi dan dilanjutkan oleh kedua, ketiga dan seterusnya.
- f. Jika pemain saat melempar dadu mendapatkan dadu dengan angka 12 maka pemain dapat melempar kembali setelah berjalan.
- g. Setiap pemain yang melewati garis *start* akan menerima uang dari bank dengan jumlah tertentu.
- h. Pemain yang berhenti pada kolom yang bertuliskan pertanyaan maka harus mengambil kartu pertanyaan pada tempat yang sudah disediakan. Sedangkan untuk siswa yang berhenti pada kolom yang bertuliskan ruang uks dan ruang bk siswa juga harus mengambil kartu pada kotak ruang uks dan ruang bk yang disediakan.



Gambar 2.1 Contoh Media Pembelajaran Monopoli

## D. Materi Pelajaran IPAS

### 1. Pengertian Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS merupakan gabungan antara mata pelajaran IPA dan mata pelajaran IPS. Anak SD cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu, oleh karena itu mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu pada jenjang SD ini. Selain itu, mereka dalam berpikir belum secara detail, mereka masih berpikir secara sederhana, holistic, dan komprehensif. Dengan digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS ini, dengan harapan dapat menimbulkan keinginan tahu anak dalam mengelola lingkungan alam dan sekitar.<sup>25</sup>

### 2. Topik-Topik Mata Pelajaran IPAS

Topik-topik dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV diantaranya sebagai berikut :

<sup>25</sup> Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. Saluran Informasi Dan Pengaduan Seputar Pendidikan Dan Kebudayaan.

- a. Bab 1 Membahas : Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi.
- b. Bab 2 Membahas : Wujud Zat dan Perubahannya.
- c. Bab 3 : Gaya di Sekitar Kita.
- d. Bab 4 : Mengubah Bentuk Energi.
- e. Bab 5 : Cerita Tentang Daerahku.
- f. Bab 6 : Keberagaman Budaya Indonesia.
- g. Bab 7 : Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?
- h. Bab 8 : membangun masyarakat yang beradab.<sup>26</sup>

### **E. Efektivitas**

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang artinya berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, efektif adalah sesuatu yang ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya) sejak dimulai berlakunya suatu Undang-Undang atau peraturan.<sup>27</sup>

Efektivitas dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, dinilai dengan berbagai cara serta mempunyai kaitan yang erat dengan efisiensi. Menurut Arthur G. Gedeian dkk., mendefinisikan efektivitas adalah *That is, the greater the extent to which an organization's goals are met or surpassed, the greater its effectiveness* artinya semakin besar pencapaian tujuan-tujuan organisasi semakin besar efektivitas.<sup>28</sup>

#### 1. Hasil Belajar

- a. Pengertian Hasil Belajar

---

<sup>26</sup> Amalia Fitri dkk., Ilmu Pengetahuan Alam Dan Social Buku Siswa. (Jakarta Pusat : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2021).

<sup>27</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia.. Jakarta. Balai Pustaka.

<sup>28</sup> Nasution. *Sosiologi pendidikan*. (Jakarta:Bumi aksara : 1983). Hal.56

Belajar merupakan suatu proses tingkah laku yang ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman.<sup>29</sup> Dengan selesainya proses belajar yang dilakukan, maka siswa memperoleh hasil belajar dari proses belajar yang telah dilakukakannya. Proses belajar diartikan sebagai suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil belajar diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dipengaruhi oleh kecerdasan dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari. Sedangkan menurut Mudjiono hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar atau proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dipandang dari dua sisi. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental tersebut tercermin dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikan bahan pelajaran.<sup>30</sup> Jadi, hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh dari suatu proses pembelajaran, penilaian atau evaluasi yang berlangsung pada waktu tertentu dan memperoleh perilaku secara keseluruhan tidak hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.

---

<sup>29</sup> Abu Ahmadi Dan Widodo Supriyon, Psikologi Belajar (Jawa Barat: Rineka Cipta, 2013), 126.

<sup>30</sup> Zeva Agustya, Pengaruh Respon Siswa Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 1 Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. Jurnal Pendidikan Ekonomi. Volume 5 Nomor 3 2018

## b. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar dibagi menjadi tiga, yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita. Setiap jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.<sup>31</sup> Hasil belajar dibagi menjadi tiga, yaitu :

### 1. Hasil Belajar Kognitif

Aspek kognitif adalah aspek yang berkaitan dengan kemampuan berfikir. Aspek ini terdiri dari enam tingkatan yaitu:

- a) Pengetahuan.
- b) Pemahaman.
- c) Penerapan.
- d) Analisis.
- e) Sintesis.
- f) Evaluasi.

### 2. Hasil Belajar Afektif

Ranah afektif terdiri dari empat perilaku, yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, serta pembentukan pola hidup.

### 3. Hasil Belajar Psikomotor.

---

<sup>31</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Dan Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2011), 22.

Ranah psikomotor terdiri dari tujuh jenis perilaku sebagai berikut:

- a) Persepsi, yang mencakup kemampuan memilih-milihkan hal-hal secara khas, dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut.
- b) Kesiapan, yang mencakup penempatan diri dalam keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan.
- c) Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan meniru.
- d) Gerakan yang terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan tanpa contoh.
- e) Gerakan kompleks mencakup kemampuan melakukan gerakan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien, dan tepat.
- f) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan prasyarat khusus yang berlaku.
- g) Kreativitas, yang mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri.<sup>32</sup>

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu :

- a) Faktor *Eksternal*
  - 1) sosial, seperti alam dan sosial.

---

<sup>32</sup> Nindya Yuli Wulandana, Evaluasi Pendidikan (Metro Lampung: Stain Jurai Siwo Metro Lampung, 2015), 23.



2) Non-sosial, seperti kurikulum, pengajar, saran dan fasilitas serta administrasi.

b) Faktor *Internal*

1) Fisiologi, seperti kondisi fisik dan juga kondisi panca indra.

2) Psikologi, seperti bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif.<sup>33</sup>

## 2. Respon Siswa

Menurut Hamalik respon merupakan setiap tingkah laku individu pada hakikatnya merupakan tanggapan atau balasan (respon) terhadap rangsangan atau stimulus. Individu manusia berperan serta sebagai pengendali antara stimulus dan respon sehingga yang menentukan bentuk respon individu terhadap stimulus adalah stimulus dan faktor individu itu sendiri.<sup>34</sup> Respon siswa adalah tanggapan dan reaksi siswa yang diberikan selama pembelajaran. dapat dikatakan suatu tingkah laku yang dipengaruhi karena adanya tanggapan dan rangsangan dari lingkungan. Respon siswa merupakan tingkah laku atau reaksi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Suatu respon bisa muncul apabila melibatkan panca indra dalam mengamati dan memperhatikan suatu obyek pengamatan. Beberapa faktor yang mempengaruhi adanya respon, yakni:

---

<sup>33</sup> Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 107.

<sup>34</sup> Zeva Agustya, Pengaruh Respon Siswa Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. Jurnal Pendidikan Ekonomi. Volume 5 Nomor 3 2018

- 1) Pengalaman
- 2) Proses belajar
- 3) Nilai kepribadian.

Menurut Amir respon dibedakan menjadi tiga bagian yaitu kognitif, afektif dan konatif. Respon akan muncul apabila ada objek yang diamati, ada perhatian terhadap suatu objek pengamatan dan adanya panca indera sebagai penangkap objek yang diamati. Dalam pemunculannya respon ada beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu pengalaman, proses kerja, proses belajar, tingkat pengalaman individu, dan nilai kepribadiannya. Dari uraian di atas menunjukkan bahwa respon dapat berupa persyaratan dalam bentuk pendapat yang dianggap baik memenuhi syarat secara rasional dapat dikemukakan sehingga dapat disimpulkan bahwa respon merupakan reaksi setelah kita mengamati aktifitas mengindra, menilai, objek terbentuknya sikap terhadap objek tersebut dapat berupa sikap negatif atau positif.<sup>35</sup>

Sedangkan respon peserta didik sering kali memandang semua benda dari pandangan manusiawi. Pandangan manusiawi sering digunakan peserta didik untuk memandang sebuah benda, tingkah laku benda dianggap seperti tingkah laku manusia sehingga mungkin menimbulkan pemikiran yang salah tentang benda tersebut disebabkan oleh penalaran yang salah dan tidak lengkap dipaparkan. Bahwa alasan yang tidak lengkap dapat disebabkan karena informasi atau data yang

---

<sup>35</sup> Wahyu Arinia dan Endang Lovisia. Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Di SMP Musi Rawas. *Jurnal Thabiea* Vol. 02 No. 02 Tahun 2019

diperoleh tidak lengkap, akibatnya peserta didik keliru saat menarik kesimpulan.<sup>36</sup>

### **3. Motivasi Belajar**

#### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Wina Sanjaya (2010:249) mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Menurut Mc Donald motivasi diartikan suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Jadi, munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak. Menurut Woodwort suatu motive merupakan seperangkat sesuatu yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Jadi, motivasi juga diartikan dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau

---

<sup>36</sup> Nandaria, Haratua Tiur Maria S, Erwina Oktaviany. Respon Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar Berstruktur Refutation Text Tentang Momentum Dan Impuls SMA. Program Studi Pendidikan Fisika Fkip Untan, Pontianak. 2018

tindakan yang diperlihatkan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motive yang dimilikinya. Sedangkan menurut Arden bahwa kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motive yang dimiliki orang tersebut.<sup>37</sup>

Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk megabaikan atau meninggalkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan salah faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar.

#### b. Fungsi Motivasi

Keberhasilan kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru selaku pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Motivasi dalam proses pembelajaran memiliki dua fungsi menurut Wina Sanjaya, yaitu :

- 1) Mendorong siswa untuk beraktivitas
- 2) Sebagai pengarah

Sedangkan menurut Winarsih fungsi motivasi dalam belajar ada tiga, yaitu :

---

<sup>37</sup> Amna Emda, Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2 2019.

- 1) Mendorong orang untuk berbuat
- 2) Menentukan arah perbuatan kearah yang ingin dicapai
- 3) Menyeleksi perbuatan

Jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

c. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Keberhasilan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi dalam diri individu sendiri. Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah adanya motivasi yang tinggi dari para peserta didik. Peserta didik yang motivasi belajarnya tinggi terhadap pembelajaran akan tergerak atau tergugah berkeinginan melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu.

Berikut ini unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar diantaranya sebagai berikut :

- 1) Cita-cita dan aspirasi peserta didik
- 2) Kemampuan peserta didik
- 3) Kondisi peserta didik
- 4) Kondisi lingkungan peserta didik<sup>38</sup>

Sedangkan menurut Darsono faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ada lima, yaitu :

- 1) Cita-cita atau aspirasi peserta didik

---

<sup>38</sup> Ibid.,

- 2) Kemampuan peserta didik
  - 3) Kondisi dan lingkungan peserta didik
  - 4) Unsur-unsur dinamis dalam belajar
  - 5) Upaya guru dalam proses pembelajaran
- d. Sifat Motivasi Belajar

Menurut Wina Sanjaya sifat motivasi dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri individu seperti siswa belajar karena didorong oleh keinginannya sendiri menambah pengetahuan. Jadi, dalam motivasi intrinsik tujuan yang ingin dicapai ada dalam kegiatan itu sendiri.

Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datang dari luar diri. Seperti seseorang berolah raga karena ingin menjadi juara dalam suatu turnamen. Jadi, motivasi ekstrinsik tujuan yang ingin dicapai berada di luar kegiatan itu.<sup>39</sup>

Sedangkan menurut Oemar Hamalik, munculnya motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya:

- 1) Tingkat kesadaran dan tujuan belajar peserta didik yang hendak dicapainya.
- 2) Sikap guru terhadap kelas dalam merangsang siswa untuk memunculkan sifat intrinsik maupun sifat ekstrinsik.
- 3) Pengaruh kelompok siswa.

---

<sup>39</sup> Ibid.,

#### 4) Susana lingkungan kelas.

Jadi untuk menumbuhkan motivasi belajar, pendidik memiliki peran penting dalam prosesnya. Seorang pendidik harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik memiliki motivasi untuk belajar.

#### e. Upaya Dalam Membangkitkan Motivasi Belajar

Tujuan pembelajaran merupakan agar mencapai keberhasilan dengan prestasi yang maksimal. Untuk mencapai hasil belajar maksimal guru dituntut untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dengan berbagai cara yang kreatif. Menurut Wina Sanjaya dalam membangkitkan motivasi belajar harus memperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Membangkitkan minat siswa.
- 3) Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar.
- 4) Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa.
- 5) Berikan penilaian.
- 6) Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa.
- 7) Ciptakan persaingan dan kerjasama.

Guru harus kreatif dan inovatif untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

#### f. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran

Menurut Kompri Kedudukan motivasi dalam belajar tidak hanya memberikan arah kegiatan belajar secara benar, akan tetapi dengan motivasi seseorang akan mendapat pertimbangan-pertimbangan positif dalam kegiatan belajar. Motivasi merupakan hal yang penting sebagai berikut :

- 1) Motivasi memberikan semangat seorang pelajar dalam kegiatan-kegiatan belajarnya.
- 2) Motivasi memberi petunjuk pada tingkah laku.

Gage dan Berliner dalam menyarankan beberapa cara untuk meningkatkan motivasi peserta didik tanpa harus melakukan reorganisasi kelas secara besar-besaran, yaitu:<sup>40</sup>

- 1) Pergunakan pujian
- 2) Pergunakan tes
- 3) Bangkitkan rasa ingin tahu dan keinginannya mengadakan eksplorasi
- 4) Untuk tetap mendapat perhatian
- 5) Merangsang hasrat peserta didik untuk belajar
- 6) Mempergunakan materi-materi yang sudah dikenal sebagai contoh agar peserta didik lebih mudah memahami bahan pengajaran.
- 7) Terapkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam konteks yang unik dan luar biasa agar peserta didik lebih terlibat.

---

<sup>40</sup> Ibid.,



- 8) Minta kepada siswa untuk mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya.
- 9) Pergunakan simulasi dan permainan.
- 10) Perkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan.
- 11) Perkecil konsekuensi yang tidak menyenangkan dari keterlibatan siswa.
- 12) Pengajar perlu memahami dan mengawasi suasana sosial di lingkungan sekolah.
- 13) Pengajar perlu memahami hubungan kekuasaan antara pendidik dan peserta didik.<sup>41</sup>

Beberapa cara di atas dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran. Guru harus benar-benar memahami siswa sehingga tindakan dalam memotivasi siswa dapat dilakukan dengan benar.

---

<sup>41</sup> Ibid.,