

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Joko subando (2021:164) menyatakan bahwa “pengaruh adalah daya atau kekuatan yang ada dalam diri siswa/anak, yang dapat menumbuhkan motivasi dan sikap belajar agar dapat mendapatkan prestasi dari mata pelajaran. Hugiono dan poerwantana, “Pengaruh merupakan dorongan atau bujukan yang bersifat membentuk atau merupakan suatu efek “.

Surakhmad (2019: 84) mengatakan bahwa “Pengaruh adalah kekuatan yang timbul dari orang atau benda dan juga gejala dalam yang bisa memberikan perubahan terhadap apa yang ada disekelilingnya”. R. Robert dan Gilbert (2016:223) mengatakan bahwa “Pengaruh adalah wajah kekuasaan yang diperoleh oleh orang ketika mereka memiliki kewenangan untuk mengambil keputusan“.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang lebih baik.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Norrohmatul Amaliyah, (2020:15) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu system atau proses membelajarkan subjek peserta didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek peserta didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efesien”. Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang terdapat interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi pemerolehan ilmu dan pengetahuan,

penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Sebagaimana dinyatakan oleh Erwin Widiasworo (2017:16), “proses pembelajaran adalah proses membantu siswa belajar yang ditandai dengan perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik”.

Pembelajaran itu merupakan segala perubahan tingkah laku yang akibat dari perubahan dalam pengalaman, tetapi bukan semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan dan kematangan, ataupun disebabkan oleh kesan sementara (Moh suardi, 2019:4) Rusman (2017:84) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.”

Muhaimin (2018:55) mengatakan bahwa “Pembelajaran sebagai usaha untuk membelajarkan peserta didik dimana didalam upaya tersebut terdapat aktivitas memilih, menetapkan dan mengembangkan metode atau strategi guna mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan”. Poerwadarminta (2018:56) “Pembelajaran sebagai suatu proses yang menekankan pada pola interaksi antara pendidik dan peserta didik yang erat hubungannya dengan mengajar dan belajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik melalui sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan.

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Azhar Arshad (2017:3) Mengatakan bahwa “Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”.

Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah cara yang tepat untuk

menyulap materi yang dianggap sulit bagi peserta didik, menjadi mudah untuk dipelajari”.

Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat melalui berbagai macam usaha guru salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Putu Ekayani (2017:2) “Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajarsehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.

Proses pembelajaran guru berinteraksi secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran. Jika dalam penyampaian materi tersebut guru menggunakan alat bantu pembelajaran diharapkan proses pembelajaran dapat semakin berjalan dengan efektif dan penyampaian materi dapat lebih jelas diterima oleh siswa.

Media pembelajaran dapat dikatakan penting untuk menunjang proses pembelajaran dikarena media pembelajaran dapat menunjang keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Sesuai dengan pengertian mediat Saroha dan Simbolon (2019:401) bahwa “media merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Media dapat membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah semua bentuk atau jenis alat pengajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar.

2.1.3.2 Media Pembelajaran

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti dan menciptakan situasi belajar yang tidak mudah

dilupakan oleh siswa. Pendidikan pada masa sekarang ini semakin tergantung pada tingkat kualitas, antisipasi dari para guru untuk menggunakan berbagai sumber yang tersedia, dalam upaya mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa untuk mempersiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berfikir siswa menjadi lebih kritis dan kreatif (Mailani dan Wulandari, 2019: 94-95).

Dikaitkan dengan pendapat di atas media pembelajaran disekolah digunakan dengan tujuan antara lain :1) Dapat memudahkan siswa untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat, (2) memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar, (3) menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena siswa tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu, (4) menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan siswa (5) memperjelas informasi atau pesan pembelajaran, (6) meningkatkan kualitas belajar-mengajar.

Dari beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran agar pembelajaran didalam kelas dapat berjalan dengan efektif.

2.1.3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar dan mengajar. Dalam penerapannya media pembelajaran harus sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dan terkait dengan isi materi yang akan dipelajari, selain itu media pembelajaran tidak diperkenankan hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata dalam pembelajaran tetapi materi yang akan disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran juga harus jelas agar dapat dipahami dan diingat oleh siswa.

Rudi Susilana & Cepi Riyana (2016:10) mengatakan bahwa beberapa fungsi dari media pembelajaran dalam proses komunikasi pembelajaran

diantaranya sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif,
- b. media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar,
- c. media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata dalam pembelajaran,
- d. media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih udah dan lebih cepat,
- e. media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu dapat membantu mengatasi hambatan-hambatan yang terjadi saat proses pembelajaran didalam kelas serta memudahkan siswa untuk memahamai pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

2.1.3.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Sebuah proses pembelajaran, peran media cukup penting untuk memudahkan proses belajar. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa, biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar berupa gambar, model atau alat-alat lainnya. Media pembelajaran berfungsi diantaranya adalah untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran. Pemilihan media

pembelajaran yang akan digunakan dalam belajar juga harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan, terkait dengan jenis-jenis media pembelajaran yang lumayan banyak.

Intan dan Istirani (2018:89) mengatakan bahwa: Jenis-jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartu, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, strips, film, dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran. Penggunaan media di atas tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran.

Media Kokami merupakan media pembelajaran yang tergolong dalam bentuk media visual. Intan dan Istirani (2018:91) “Media visual dibagi menjadi 3 bagian yaitu 1) media visual dua dimensi tidak transparan, 2) media visual dua dimensi papan, 3) media visual dua dimensi transparan. Media visual dua dimensi transparan diantaranya yaitu, grafik, chart atau bagan, peta, poster, komik, gambar, foto, karikatur, buku, makalah dikatakan dan lain-lain. Jadi, media Kokami digolongkan dalam bentuk media visual dua dimensi transparan”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Media dalam proses pembelajaran sangat penting untuk memudahkan proses belajar. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa.

2.1.4 Media Kokami

2.1.4.1 Pengertian Kokami

Hamalik (Azhar Arsyad, 2014 :19) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan motivasi baru dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan keinginan dan rangsangan kegiatan belajar mengajar adalah

penggunaan media Kokami (Kotak Kartu Misterius). Kokami merupakan bagian dari metode permainan yang menggunakan Kotak dan Kartu sebagai medianya. Bermain adalah aktivitas yang identik dengan anak-anak. Bisa dikatakan bahwa dunia anak-anak adalah dunia bermain. Aktivitas bermain akan membuat anak merasa asyik dan senang. Sebagai guru, sudah seharusnya kita dapat memberikan kebebasan anak untuk bermain, namun tetap dapat memberikan pendidikan dalam setiap permainan.

“Way to earn personal experience because game-based learning is often experience-based or exploratory, and therefore relies upon experiential, problem-based or exploratory learning approaches. Wider use of games for supporting formal educational and training objectives and outcomes is one of trends of game based learning. While a key challenge for designers then is to get the correct balance between delightful play and fulfilling specified learning outcomes”.

Berdasarkan jurnal Hyungsung Park di atas, cara untuk memperoleh pengalaman dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan pemberian permainan. Penerapan permainan dalam pembelajaran juga dapat mendukung tujuan pendidikan. Sementara tantangan utama bagi pendidik ialah mendapatkan keseimbangan antara bermain yang menyenangkan dan memenuhi hasil belajar siswa.

Ada beberapa jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran seperti soal ajaib, monopoli, *role playing*, Kokami dan lain-lain. Salah satu dari beberapa permainan tersebut yang dijadikan sebagai media pada penelitian ini. Permainan tersebut adalah Kokami.

Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) merupakan gabungan antara permainan dengan media. Media permainan Kokami ini menjadi salah satu alternatif yang berfungsi merangsang kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan mampu menarik perhatian siswa dari kejenuhan. Sesuai dengan pendapat Kristina Mudali Marga, (2018:19) bahwa Kokami adalah salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Gabungan antara media dan permainan ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat siswa untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Persiapan- persiapan

yang harus dilakukan yaitu media Kokami yaitu sebuah kotak, amplop dan kartu pesan.

Permainan Kokami ini, guru sebagai instruktur sekaligus fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang didalamnya terdapat amplop yang berisi pertanyaan, gambar/symbol, petunjuk, bonus atau sanksi dan perintah. Untuk melakukan permainan Kokami ini, perlu mempersiapkan kelengkapan-kelengkapan seperti sebuah kotak yang berukuran $30 \times 20 \times 15$ cm, dan 30 buah amplop berukuran 8×14 cm, serta 30 lembar kartu pesan ukuran $7,5 \times 12,5$ cm. Kokami dapat dibuat secara sederhana yang berfungsi sebagai wadah atau tempat amplop-amplop berisi kartu pesan. kemudian kartu pesan yang berisi materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diformulasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus dan sanksi. Kartu pesan merupakan komponen yang paling penting dalam permainan ini karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang didalamnya. Agar permainan menjadi menarik, maka kartu-kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya.

Dalam permainan Kokami ini, pada kartu pesan terdapat skor yang dapat diperoleh jika suatu kelompok mampu menyelesaikan soal tersebut dengan anggota kelompoknya dengan benar. Penambahan atau pengurangan skor yang diperoleh oleh masing-masing kelompok akan ditulis atau dicatat oleh guru pada tabel skor yang terdapat pada papan tulis. Durasi waktu ditentukan oleh guru yaitu dengan menerapkan waktu total saat permainan berlangsung dengan ketentuan: 1) cepat dan benar (tambahan skor 15), 2) lambat (kurang skor 5).

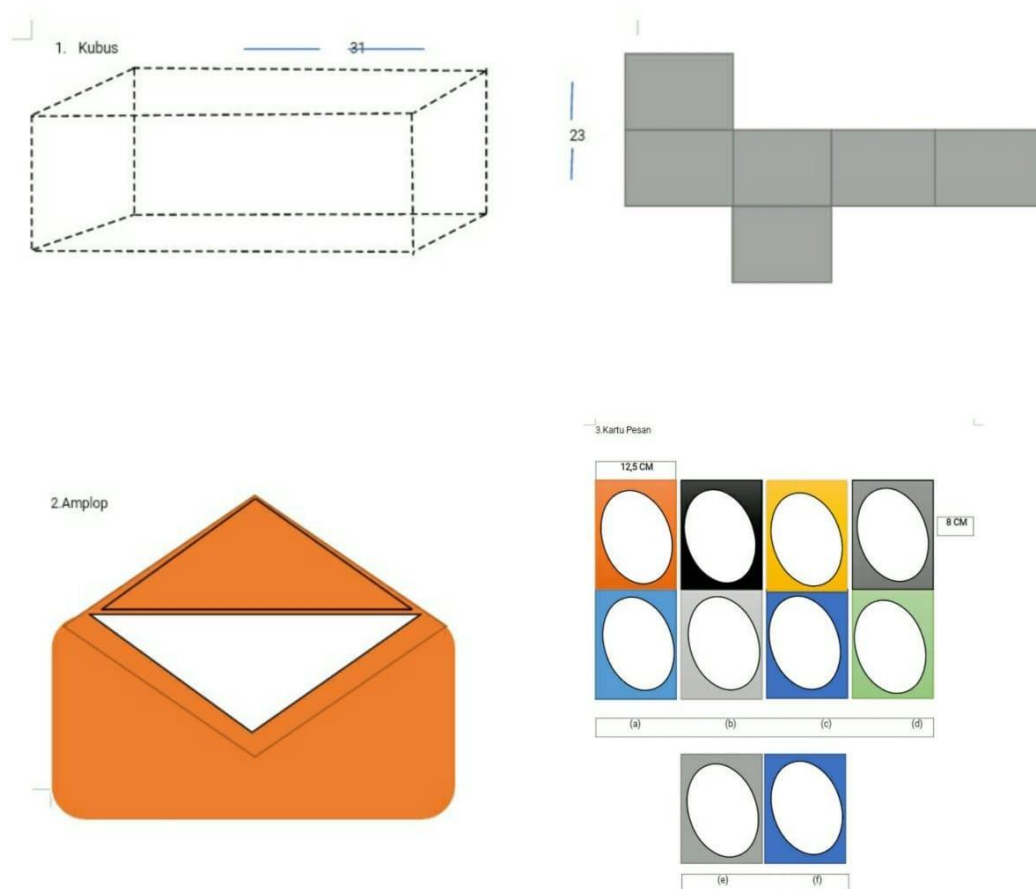
Maslikan (2017:181) mengatakan bahwa “Guru dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga tercipta suasana menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran Kokami dalam proses pembelajaran memungkinkan seorang guru dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dimana dengan menggunakan media pembelajaran ini mampu merangsang peserta didik untuk berpikir inovatif, kreatif, dan kritis”.

Media pembelajaran Kokami terdiri dari suatu kotak dan kartu misterius, dikatakan misterius karena kartu dimasukkan ke dalam amplop yang kemudian amplop diletakkan didalam suatu kotak sehingga isi dari kartu tersebut tidak diketahui. Isi dari kartu dapat berupa materi, pertanyaan, gambar, perintah maupun suatu petunjuk, bonus serta sanksi (Neneng Paisah, dkk. 2013).

Hubungan antara media dengan guru sangatlah dibutuhkan dalam proses belajar. Hubungan tersebut berupa, kompetensi padagogik yang dimiliki guru yaitu penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran. penggunaan media atau alat bantu dalam pendidikan sangat membantu proses pembelajaran. Terutama menambah motivasi belajar siswa. Dengan pengetahuan dan pemahaman guru mengenai media pembelajaran, hal ini mampu membantu guru berkreasi dan berinovasi dalam proses belajarnya di kelas. Selain itu, media juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kokami dalam proses pembelajaran dapat menarik motivasi dan perhatian siswa, dengan menggunakan media ini pembelajaran mampu merangsang siswa untuk berpikir secara inovatif dan kreatif.





Gambar 2.1 Desain Media Pembelajaran Kokami

Sumber: <https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F.com>

2.1.4.2 Aturan Dalam Menggunakan Media Kokami

Hakim (2011) mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan media Kokami memiliki beberapa peraturan sebagai berikut:

1. Masing-masing terdiri atas tujuh siswa (jika siswa 20 orang per kelas). Jadi terdapat empat kelompok permainan dengan duduk menghadap ke papan tulis. Media Kokami dengan kelengkapannya di letakkan di depan papan tulis di atas sebuah meja, sedangkan pada papan tulis guru sudah menyiapkan sebuah tabel skor.
2. Anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama- sama siswa.
3. Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.

4. Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam kokami secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras (boleh juga dibacakan anggota lain) dan harus diperhatikan oleh seluruh anggota.
5. Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salahsatu kelompok.
6. Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan mendapatkan bonus.
7. Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan dikenakan sanksi.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Kokami

Kelebihan dalam menggunakan media pembelajaran adalah siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Belajar dengan menggunakan indera ganda-pandang dan dengar akan memberikan keuntungan bagi siswa (Lumban Toruan, dkk (2019:315).

Media Kokami merupakan bagian dari multimedia karena Kokami disajikan dalam bentuk permainan dengan suasana yang menuntut keaktifan siswanya. Media yang disajikan dalam bentuk permainan ini mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

1. Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang pelajaran yang sedang dipelajaridengan cara yang menyenangkan.
2. Memberi kesempatan kepada siswa untuk berfikir, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal serta memberi kesempatan untuk menguasai keterampilan motorik.
3. Siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri, saling menghargai dan menghormati, dan sebagainya.
4. Siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat mengenal dirinya sebagai individu dan sebagai anggota kelompok.
5. Suasana permainan menerima siswa sebagaimana adanya, memberikan kebebasan dan jauh dari sikap otoriter dalam memupuk bakat dan minat

anak untuk berprestasi dan berkreasi secara actual.

6. Siswa lebih tertantang mendapatkan kartu misterius yang disediakan oleh guru. Selain kelebihan di atas, media yang disajikan dalam bentuk permainan jugamemiliki kelemahan, diantaranya:
 - a. Siswa lebih tertarik pada permainannya daripada hasil yang ingin dicapai.
 - b. Penggunaan durasi yang sedikit kurang efisien karena dalam pengaplikasian permainan setiap kelompok harus menunggu kelompok lain atau menunggu giliran.

2.1.5 Motivasi Belajar

2.1.5.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah keinginan atau dorongan yang timbul pada diri seseorang baik secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan sesuatu perbuatan dengan tujuan tertentu. Motivasi yang ada dalam diri seseorang merupakan kekuatan pendorong yang akan mewujudkan suatu perilaku guna mencapai tujuan kepuasan dirinya. Motivasi dapat ditimbulkan dan tumbuh berkembang melalui dirinya sendiri maupun dari lingkungan. Misalnya, pada diri seseorang memiliki motivasi untuk belajar, maka orang tersebut akan memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut sehingga tujuan yang diinginkan dapat terpenuhi. Sebaliknya, jika orang tersebut tidak memiliki motivasi untuk belajar maka, tidak akan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Sardiman (2017:2) mengatakan bahwa “Motivasi berawal dari kata “Motif” yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat –saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak. Mardianto Mardianto (2017:3) mengatakan bahwa Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energ, terarah, dan bertahan lama. Djamarah (2017:148) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak, baik dalam diri maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu.

2.1.5.2 Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Sardiman (2016:85) ada tiga fungsi motivasi belajar, yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

2.1.5.3 Macam-Macam Motivasi Belajar

Sardiman (2016:86-91) mengatakan bahwa macam-macam motivasi sebagai berikut:

1. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya, dibagi 2, yaitu :
 - a. Motif-motif bawaan merupakan motif yang dibawa sejak lahir, jadi itu ada tanpadipelajari, seperti dorongan untuk makan.
 - b. Motif-motif yang dipelajari merupakan motif yang timbul karena dipelajari, seperti dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan.

Ada dua macam motivasi diatas, Frandsen dalam Sardiman (2016:87) mengemukakan 2 macam motivasi, yaitu:

- a. *Cognitive motivies*, merujuk pada gejala instrinsic, yakni menyangkut kepuasan individual,
- b. *Self-expression*, yaitu penampilan diri adalah sebagian perilaku manusia,
- c. *Self-enhancement*, melalui aktualisasi diri penganmbangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang.

2. Jenis motivasi menurut pembagian dari *woodworth* dan *marquis*
 - a) Motif atau kebutuhan organis, meliputi kebutuhan untuk minum dan makan.
 - b) Motif-motif darurat, seperti dorongan untuk menyelamatkan diri,
 - c) Motif-motif objek, menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi untuk menaruh minat.
3. Motivasi jasmaniah dan rohani
 - a. Motivasi jasmani seperti refleksi, insting otomatis dan nafsu.
 - b. Motivasi rohani seperti kemauan.
4. Motivasi instrinsik dan ekstrinsik.
 - a. Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Contoh seseorang yang senang membaca.
 - b. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar. Contoh seseorang belajar karena tahu bahwa besok akan ujian dengan harapan mendapat nilai yang bagus sehingga orang tuanya bangga padanya.

2.1.5.4 Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Sardiman dalam Wahyuningrum (2015:27) mengatakan bahwa ciri-ciri motivasi yang ada dalam diri seseorang adalah:

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai),
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa),
3. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah,
4. Lebih senang bekerja sendiri,
5. Cepat bosan terhadap tugas-tugas yang rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya,
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu,
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

2.1.5.5 Cara Menumbuhkan Motivasi Di Sekolah

Sardiman (2016:91-95) mengatakan bahwa ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah, yaitu sebagai berikut:

1. Memberi angka,
2. Hadiah,
3. Saingan/kompetisi,
4. Ego-involvement,
5. Memberi ulangan,
6. Mengetahui hasil,
7. Pujian
8. Hukuman,
9. Hasrat untuk belajar,
10. Minat,
11. Tujuan yang diakui.

2.1.6 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

2.1.6.1 Pengertian IPA

Ilmu pengetahuan alam, yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan Sains, Ilmu pengetahuan alam (IPA) atau sains dalam arti sempit telah dijelaskan diatas merupakan disiplin ilmu yang terdiri dari *physical sciences* (ilmu fisika) dan *life sciences* (ilmu biologidisingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta di mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Wahab Jufri (2017:132) menyatakan bahwa “IPA atau Sains adalah pelajaran yang berorientasi pada fakta, konsep, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan

berlaku di global. Samidi dan Istarani dalam Hoetomo (2015:175) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu alam (bahasa Inggris: *natural science*) adalah istilah yang digunakan yang merujuk pada rumpun ilmu dimana objeknya adalah benda-benda alam, dengan hukum-hukum yang pasti dan umum berlaku kapan pun dan di mana pun”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang bumi dan alam sekitarnya. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga mempelajari cabang ilmu yang ilmu yang mempelajari deskripsi, dan prediksi fenomena alam.

2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran IPA

Ahmad Susanto (2016:171) menyatakan bahwa, Badan Nasional Standart Pendidikan (BSNP 2006) mengenai tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.

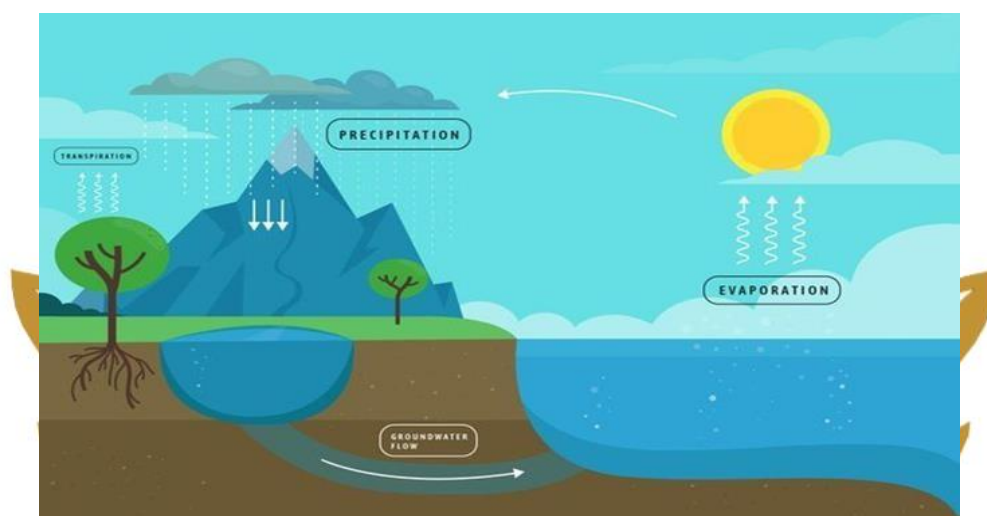
2.1.7 Materi IPA

2.1.7.1 Pengertian Siklus Air

Siklus air adalah sirkulasi air dari atmosfer ke bumi dan kembali lagi ke atmosfer melalui proses panjang kondensasi, evaporasi dan transisi. Siklus air secara mendalam dikaji dalam bidang ilmu hidrologi, yaitu sebuah kajian ilmu yang membahas siklus air mulai dari asalnya, distribusi, hingga sifat air. Siklus air dalam konteks yang lebih luas akan melibatkan kajian meteorologi dan oseanografi yang mana memproyeksikan bagian dari rangkaian proses fisik global.

1. Tahapan Siklus Air

Siklus air ini diawali dari pergerakan matahari, di mana sinar matahari menghangatkan air laut yang menyebabkan penguapan dan es menyublim jadi gas. Secara tidak langsung, proses ini sekaligus memindahkan air ke atmosfer sehingga terkumpul membentuk gumpalan awan dan jatuh sebagai presipitasi, hujan dan salju. Sementara ketika air hujan tiba di bumi ada beberapa hal yang dapat terjadi yakni; menguap kembali, mengalir di atas permukaan, atau meresap ke dalam tanah menjadi air tanah.



Gambar 2.2 Manfaat Siklus Air

Sumber: <https://www.dream.co.id/lifestyle/6-manfaat-adanya-siklus-air2112/com>

Siklus hidrologi tersebut terus berlanjut terus menerus dengan beberapa tahapan berikut ini:

a. Tahap Evaporasi

Dalam proses evaporasi, air yang ada di lautan, daratan, sungai, tanaman, dan di manapun berada akan menguap menuju atmosfer bumi. Kemudian menggumpal jadi awan karena menerima 23ngina panas dari sinar matahari. Kemudian air berpindah dari hidrosfer menuju ke atmosfer.

b. Tahap Kondensasi

Pada tahap kondensasi, seluruh uap air yang menguap akan naik ke atmosfer. Semakin tinggi naiknya uap air maka akan semakin dingin suhunya

sehingga molekul air akan melambat dan saling menempel satu sama lain. Saat itu terjadilah pengembunan yang jika dilihat dengan mata telanjang tampak seperti gumpalan awan di langit.

c. Tahap Presipitasi

Molekul air tersebut terus berkumpul yang mana semakin lama menjadi semakin banyak dan berat sehingga pada akhirnya akan jatuh ke bumi yang disebut presipitasi. Bentuk dari presipitasi ini jatuh sebagai hujan, salju, atau hujan es.

d. Air di Daratan

Ketika curah hujan atau salju sudah mencapai ke bumi, maka selanjutnya mereka akan mengalir ke sungai-sungai, lautan, samudera, hingga meresap ke dalam tanah dan disimpan oleh tumbuhan sebagai cadangan air. Pergerakan air masih terus berlanjut dengan lambat. Air tanah akan disaring dengan baik, mungkin juga dapat tertutup oleh es atau gletser. Bahkan dapat diserap oleh akar tanaman.

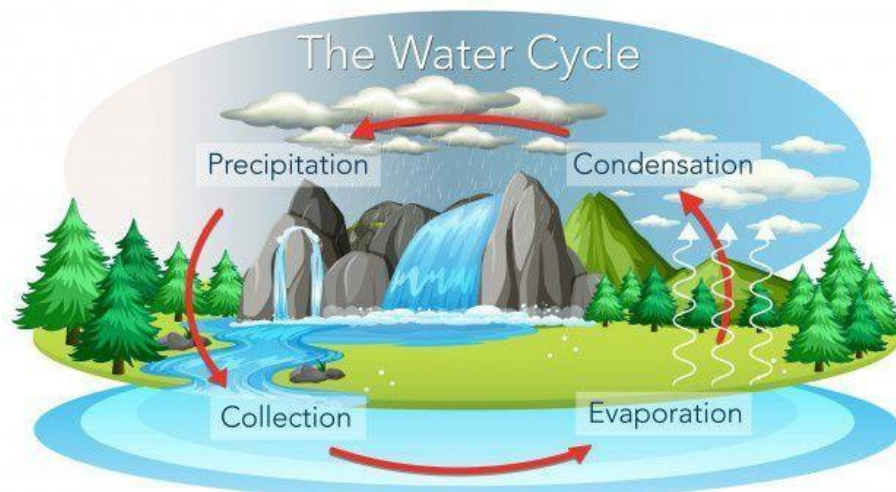
e. Tahap Limpasan

Limpasan adalah tahapan proses air mengalir di permukaan Bumi dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah. Air itu kemudian mengalir ke sungai, danau, laut, hingga samudera.

f. Tahap Infiltrasi

Infiltrasi yaitu pergerakan air menuju ke dalam tanah melalui celah-celah dan pori-pori tanah dan batuan menuju permukaan air tanah. Air dapat bergerak akibat aksi kapiler atau air dapat bergerak secara horizontal di bawah permukaan tanah hingga air tersebut memasuki kembali ke air permukaan.

2.1.7.2 Macam-macam Siklus Air



Gambar 2.3 Macam Siklus Air

Sumber: <https://www.dream.co.id/lifestyle/6-macamnya-211214t.html.id>.

Setelah mengetahui tahapan siklus air di atas, saatnya mengetahui macam macam siklus air yang ada di bumi. Siklus air terbagi menjadi tiga jenis berdasarkan proses yang dilaluinya yaitu:

a. Siklus Kecil

Siklus ini dimulai dengan air laut menguap menjadi uap gas karena panas matahari lalu terjadilah kondensasi dan pembentukan awan pada ketinggian tertentu. Setelah terjadi penggumpalan awan selanjutnya turun sebagai hujan di lautan.

b. Siklus Sedang

Siklus ini dimulai dengan penguapan air laut menjadi uap gas karena panasnya matahari. Lalu terjadi evaporasi, uap bergerak oleh tiupan Angin ke darat. Kemudian terjadilah pembentukan awan hingga turun hujan di permukaan daratan. Kemudian air mengalir di sungai menuju laut kembali.

c. Siklus Besar

Siklus besar dimulai dengan adanya air laut yang menguap menjadi uap gas karena panas matahari. Lalu uap air mengalami sublimasi hingga pembentukan awan yang mengandung es. Kemudian awan bergerak oleh tiupan angin ke darat dan turunlah salju. Setelah itu terjadilah pembentukan gletser yang mana

gletser itu nantinya akan mencair membentuk aliran sungai. Air mengalir di sungai menuju darat dan kemudian kembali ke laut.

2.1.7.3 Manfaat Adanya Siklus Air

Dilansir dari berbagai sumber, manfaat adanya siklus air membuat ketersediaan air di Bumi menjadi terjamin, mulai dari air yang mengalir ke sungai, danau, hingga laut, juga air yang meresap ke dalam tanah.

Berikut beberapa manfaat adanya siklus air yang perlu kamu ketahui:

a. Pencuci Biosfer

Manfaat adanya siklus air yang pertama adalah sebagai pencuci biosfer. Lapisan biosfer adalah lapisan yang dihuni oleh makhluk hidup termasuk manusia, hewan dan tumbuhan. Lapisan biosfer terdapat di kawasan litosfer, hidrosfer, ataupun atmosfer. Sementara siklus air melewati tiga kawasan tersebut. Apalagi air menjadi salah satu kebutuhan pokok yang mendukung kehidupan, salah satunya sebagai pelarut dan cairan tubuh makhluk hidup. Tak hanya itu, air juga bermanfaat sebagai pencuci atau pembersihan biosfer. Saat hujan, air akan membersihkan polusi udara di atmosfer dan menurunkannya ke permukaan bumi. Terjadinya hujan asam adalah karena polusi gas asam (Nox dan Sox) oleh pabrik-pabrik yang mengotori biosfer.

b. Membawa Nitrogen ke dalam Tanah

Manfaat adanya siklus air juga bisa membawa gas-gas nitrogen di udara ke dalam tanah melalui petir. Proses fiksasi nitrogen tersebut sangat berguna untuk siklus nitrogen pada makhluk hidup di permukaan tanah dan di dalam tanah. Air hujan yang jatuh ke tanah akan membuka lapisan tanah paling atas. Air itu kemudian disaring ke dalam tanah sebagai air tanah. Sementara sebagian air lainnya mengalir ke permukaan tanah. Air juga menjadi pelarut unsur hara mineral dan memindahkannya ke tempat lain.

c. Melarutkan Unsur Hara



Gambar 2.4 Manfaat Adanya Siklus Air

Sumber: <https://www.dream.co.id/lifestyle/6-macamnya-211214t.html.com>

Manfaat adanya siklus air selanjutnya adalah bisa melarutkan unsur hara. Air yang ada di permukaan tanah akan melarutkan unsur hara, sisa kegiatan manusia, dan segala limbah hasil kegiatan manusia, baik limbah padat maupun limbah cair. Semua limbah itu menyatu dan terkumpul di sungai dan bermuara di laut. Sementara air tanah bebas dari limbah sehingga banyak dimanfaatkan manusia untuk kebutuhan sehari-hari, mulai dari kebutuhan minum, mencuci, mandi, dan sebagainya.

d. Suplai Air

Manfaat adanya siklus air selanjutnya adalah sebagai penyuplai kebutuhan air. Air yang terlibat dalam siklus air atau hidrologi adalah sebesar 521.000 km³ per tahun. Semua makhluk di bumi menggunakan air itu untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Jika dimanfaatkan secara bijak, semestinya kebutuhan air semua makhluk hidup terpenuhi dengan jumlah tersebut. Namun pada kenyataannya, sejumlah daerah masih mengalami kekeringan, sementara di sisi lain ada daerah yang airnya melimpah. Semua ini karena setiap daerah berbeda kualitas dan kuantitas airnya.

e. Sumber Daya untuk Kehidupan

Manfaat adanya siklus air selanjutnya adalah sebagai sumber daya untuk menunjang kehidupan. Sebab air adalah kebutuhan yang vital bagi makhluk hidup. Tanpa adanya air kehidupan ini tidak akan ada. Unsur utama dalam penyusun sel dan tingkatan organisme lainnya adalah berasal dari air. Air juga dibutuhkan dalam proses oksidasi biologi dan metabolisme, sebagai penyumbang elektron pada fotolisis air. Tanaman bisa tumbuh karena air, biji bisa menjadi tunas karena air, dan manusia bisa hidup dengan sehat karena air. Hewan dan manusia membutuhkan air untuk minum. Meskipun di gurun, kehidupan tetap ada walaupun berjalan lambat. Pada dasarnya, air adalah sumber daya pokok untuk mendukung kehidupan.

f. Sebagai Objek Wisata

Manfaat adanya siklus air yang tak kalah penting adalah sebagai objek wisata. Adanya air terjun, kabut, sungai bawah tanah, sumur, gelombang laut, hujan, awan, dan aliran sungai merupakan contoh dari satu kesatuan sistem hidrologi. Area dan lingkungan yang terbentuk dari siklus hidrologi selama beratus-ratus tahun akan memberikan pemandangan yang luar biasa menakjubkan dan cocok untuk pengembangan pariwisata. Bayangkan jika tidak ada siklus air, kamu tidak bisa menikmati indahnya objek wisata hidrologi tersebut.

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran dengan menggunakan media kokami ini merupakan suatu media mengajar dimana guru memberi siswa contoh-contoh topik spesifik dan membantu siswa untuk memahami topik tersebut. Pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk mendapatkan pengalaman yang memungkinkan siswa untuk menemukan konsep dan prinsip mereka sendiri dalam memecahkan masalah. Perlakuan yang dilakukan akan dibedakan menjadi dua. Yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran kokami dan setelah menggunakan media kokami. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media kokami terhadap motivasi siswa.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir diatas, dapat diambil suatu hipotesis penelitian ada pengaruh yang signifikan Penggunaan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Motivasi Belajar pada Tema 8 Siklus Air siswa Kelas V SDN 067246 T.P Medan 2022/2023.

2.4 Definisi Operasional

1. Pengaruh merupakan suatu tindakan atau keadaan dan suatu akibat dorongan untuk mengubah dan membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri maupun gabungan dan pengaruh yang termasuk dalam penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan media kotak kartu misterius (kokami) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ipa
2. Media pembelajaran adalah sarana atau alat untuk mengantarkan pesan dari guru sebagai komunikator menuju siswa yang diajarkan sebagai penerima pesannya.
3. Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) merupakan gabungan antara permainan dengan media. Media permainan Kokami ini menjadi salah satu alternatif yang berfungsi merangsang kegiatan belajar menjadi lebih aktif.
4. Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak, baik dalam diri maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu dalam menumbuhkan motivasi siswa.
5. Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang alam beserta isinya salah satu materi IPA yaitu Siklus Air dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari.