

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena tanpa melalui pendidikan, proses transformasi dan aktualisasi pengetahuan sulit untuk diwujudkan. Demikian juga dengan sains sebagai bentuk pengetahuan ilmiah dalam pencapaiannya harus melalui proses pendidikan yang ilmiah juga. Ihsana El Khuluqo (2017:1) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak menegerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai yang optimal”. Menurut Ihsan El Khuluqo “hasil dari belajar adalah ditandai dengan adanya “Perubahan”, yaitu prubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas tertentu”.

Karwono dan Heni Mularsih (2017:18) menyatakan bahwa “ belajar adalah proses Perubahan untuk memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap, di mulai sejak awal kehidupan, sejak masa kecil ketika bayi memperoleh sejumlah keterampilan yang sederhana, seperti memegang botol susu dan mengenal ibunya”.

Berdasarkan uraian di atas pengertian belajar adalah suatu kegiatan yang diantaranya guru dan siswa yang berinteraksi mengenai pembelajaran yang tidak tahu menjadi tahu,dan mencapai tujuan yang ingin dicapai oleh siswa yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa. Hasil dari belajar siswa terhadap suatu materi pelajaran yang diperoleh dalam waktu tertentu.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2017:18) menjelaskan bahwa “ pembelajaran adalah sebuah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Ihsana El Khuluqo (2017:52) menyatakan bahwa “ pembelajaran itu adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik”.

Zainal Aqib dan Ahmad Amrullah (2019:1) menyatakan bahwa “ pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan oleh guru untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan yang diberikan guru kepada siswa agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada anak didik.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Kegiatan mengajar kepada siswa akan tercipta jika ada usaha yang dilakukan oleh guru. Kriteria ini sejalan dengan pendapat dari teori pendidikan yang bersikap pada mata pelajaran yang disebut formal atau tradisional. Oemar Hamalik (2017:44) menyatakan bahwa “mengajar ialah menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid di sekolah”.

Heny Pratiwi (2019:24) menyatakan bahwa “mengajar adalah cara mengkomunikasikan suatu pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki oleh seseorang dosen/guru kepada para mahasiswa/murid yang diajarnya dalam kelas”. Mukhammad Bakhrudin dkk (2021:4) menyatakan bahwa “mengajar adalah praktik mengeluarkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai kepada peserta didik untuk proses pembelajaran”.

Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah kegiatan interaksi guru kepada murid dalam menyampaikan suatu pengetahuan yang tidak tahu menjadi tahu kepada murid.

2.1.4 Pengertian Motivasi Belajar

Peserta didik akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi belajar yang tinggi. Shilphy dan Octavia (2020:53) menyatakan bahwa “motivasi merupakan suatu Perubahan yang terjadi pada diri seseorang yang muncul dengan adanya gejala perasaan, kejiwaan dan emosi sehingga mendorong individu untuk melakukan atau bertindak sesuatu yang disebabkan karena kebutuhan, keinginan dan tujuan”.

Sardiman (2014:73) menyatakan bahwa “motivasi adalah sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif”. Kompri (2018:4) menyatakan bahwa “motivasi adalah suatu dorongan dari dalam individu untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan”. Motivasi ini merupakan suatu alat kejiwaan untuk bertindak sebagai daya gerak atau daya gorong untuk melakukan pekerjaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan untuk mempengaruhi sesuatu untuk mencapai tujuan yang di inginkan.

2.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Ada dua jenis faktor yang mendorong seseorang untuk berusaha mencapai kepuasan dan menjauhkan diri dari ketidakpuasan. Dua faktor itu disebutnya faktor *hygiene* (faktor ekstrinsik) dan faktor motivator (faktor intrinsic) dikemukakan oleh Herzberg (1966) dalam Shylpy dan Octavia (2020:56) yaitu:

1. Faktor *hygiene* memotivasi seseorang untuk keluar dari ketidakpuasan, termasuk didalamnya adalah hubungan antar manusia, imbalan, kondisi lingkungan dan sebagainya (faktor ekstrinsik)
2. Faktor motivator memotifasi seseorang untuk berusaha mencapai kepuasan yang termasuk didalamnya adalah *achievement*, pengakuan, kemajuan tingkat kehidupan dan sebagainya (faktor intrinsic).

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining*

Model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* ini adalah bagaimana guru mampu menyajikan atau mendemonstrasikan materi didepan siswa lalu memberikan mereka kesempatan untuk menjelaskan kepada teman temannya. Miftahul Huda (2014:228) menyatakan bahwa

Student Facilitator and Explaining merupakan rangkai penyajian materi ajar yang diawali penjelasan secara terbuka, memberi kesempatan siswa untuk menjelaskan kembali kepada rekan-rekannya, dan diakhiri dengan penyampaian semua materi kepada siswa.

Istarani (2016:1) menyatakan bahwa Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (bermain peran) adalah merupakan pembelajaran dimana siswa atau peserta didik belajar mempresentasikan ide atau pendapat pada rekan peserta didik lainnya. Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2016:79) menyatakan bahwa Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk dapat mempresentasikan ide atau gagasan mereka pada teman-temannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* adalah suatu pelajaran yang melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, dimana model ini meminta siswa untuk memberikan siswa untuk menjelaskan materi yang sudah diberu guru kepada temannya.

2.1.7 Langkah-Langkah Model *Student Facilitator and Explaining*

Aris Shoimin (2014:184) menjelaskan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* yaitu:

1. Guru menyampaikan materi dan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru mendemonstrasikan atau menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran.
3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya, misalnya melalui bagan atau peta konsep. Hal ini bisa dilakukan dengan bergilir.
4. Guru menyimpulkan ide atau pendapat dari siswa.
5. Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat ini.
6. Penutup.

Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2016):20

Kelebihan Model *Student Facilitator and Explaining*

1. Siswa diajak untuk dapat menerangkan materi pelajaran kepada siswa lain.
2. Siswa bisa belajar mengeluarkan ide-ide yang ada di pikirannya sehingga lebih dapat memahami materi tersebut.

Kekurangan Model *Student Facilitator and Explaining*

1. Adanya pendapat yang sama sehingga hanya sebagian saja yang tampil.

2. Banyak siswa yang kurang aktif.

2.1.8 Hakikat Dan Pembelajaran IPA

Dahulu, saat ini, dan saat yang akan datang IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memegang peranan yang sangat penting dan alam kehidupan manusia. Hal ini disebabkan karena kehidupan kita sangat tergantung dari alam, zat terkandung di alam, dan segala jenis gejala yang terjadi di alam. Asih Widi dan Eka Sulistyowati (2015:22) menyatakan bahwa IPA merupakan rumpun Ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang *factual* (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab-akibatnya.

Carin dan Sund (1993) mendefinisikan IPA sebagai “pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen”. Merujuk pada definisi Carin dan Sund tersebut maka IPA memiliki empat unsur utama, yaitu:

1. Sikap: IPA memunculkan rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab-akibat. Persoalan IPA dapat dipecahkan dengan menggunakan prosedur yang bersifat *open ended*.
2. Proses: proses pemecahan masalah pada IPA memungkinkan adanya prosedur yang runtut dan sistematis melalui metode ilmiah. Metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen, atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan.
3. Produk: IPA menghasilkan produk berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum.
4. Aplikasi penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran IPA keempat unsur itu diharapkan dapat muncul sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh dan menggunakan rasa ingin tahunya untuk memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah yang diharapkan metode ilmiah. Oleh karena itu, IPA sering kali disamakan dengan *the way of thinking*.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang pertumbuhan makhluk hidup, dan juga mempelajari segala yang ada di alam semesta ini baik makhluk hidup dan makhluk mati. Dan IPA juga mempelajari fenomena bencana alam yang fakta, kenyataan, dan kejadian yang ada di alam semesta ini.

2.1.9 Materi Pelajaran Mengenai Gerak Benda

1. Pengertian Gerak Benda

Gerak merupakan salah satu ciri makhluk hidup. Benda tak hidup pun dapat bergerak jika ada yang menggerakkannya. Contohnya, anak berlari, burung terbang, katak melompat, bola menggelinding karena ditendang, air mengalir dari tempat tinggi ke tempat yang lebih rendah, dan sebagainya. Mengapa benda dapat bergerak? Benda dapat bergerak karena ada tenaga yang menggerakkannya.

2. Macam-Macam Gerak Benda

Gerak benda dapat terjadi dengan berbagai cara. Ada yang bergerak dengan berlari, ada yang bergerak dengan berjalan, ada yang bergerak dengan terbang, ada yang bergerak di atas air, ada yang bergerak cepat, ada yang bergerak lambat, dan sebagainya. Benda yang dapat bergerak cepat, antara lain, sepeda motor, mobil, dan pesawat terbang. Benda yang bergerak lambat, antara lain, jarum jam, daun rontok, dan siput berjalan. Berikut akan kita pelajari bermacam-macam gerak pada benda, antara lain, jatuh, mengalir, memantul, menggelinding, berputar, dan tenggelam.

1. Jatuh

Mengapa benda dikatakan jatuh? Pernahkah kamu jatuh? Bagaimana arah geraknya? Apa yang menyebabkannya? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, lakukanlah kegiatan berikut!

- a. Ambil sebuah pensil dan letakkan di atas meja. Kemudian dorong pensil tersebut dengan tanganmu!
- b. Apakah yang terjadi? Bagaimanakah kedudukannya? Pensil akan berpindah kedudukannya dari atas meja menjadi ke bawah meja.
- c. Jadi, benda dikatakan jatuh apabila kedudukannya atau letaknya berubah dari atas ke bawah. Mula mula pensil berada di atas meja kemudian jatuh ke bawah meja karena ada tenaga yang menggerakkannya.

2. Mengalir

Tahukah kamu dari mana asalnya air sungai? Air sungai berasal dari mata air di pegunungan, atau berasal dari air hujan. Air sungai kemudian mengalir ke laut yang letaknya lebih rendah. Adanya perbedaan ketinggian antara pegunungan atau sungai dengan laut menyebabkan air dapat mengalir. Jadi, air mengalir dari tempat tinggi ke tempat lebih rendah.

Air yang mengalir deras merupakan bentuk energi yang sangat besar. Energi yang sangat besar tersebut dapat dimanfaatkan manusia untuk membuat Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA). Coba kamu sebutkan PLTA di Indonesia yang kamu ketahui!

Air mengalir dari tempat tinggi ke tempat yang lebih rendah. Oleh karena itu, jika membuat tandon air untuk disalurkan ke keran, maka posisi tandon sebaiknya lebih tinggi daripada posisi keran. Apa tujuannya? Agar air dapat mengalir ke keran dengan mudah.

3. Memantul

Pernahkah kamu melemparkan bola ke arah dinding? Bagaimana arah bola yang mengenai dinding tersebut? Setelah bola membentur dinding, bola akan kembali kepadamu, bukan? Gerakan itulah yang disebut memantul.

Gerakan memantul pada benda ternyata menimbulkan gagasan pada manusia. Berdasarkan gagasan tersebut, terbentuklah berbagai benda atau kegiatan yang memiliki dasar gerak pemantulan. Kegiatan yang telah terbentuk, antara lain, olahraga basket, olahraga voli, permainan bola bekel, dan olahraga tenis.

4. Menggelinding

Contoh benda yang bergerak dengan cara menggelinding, antara lain, bola dan kelereng. Jika kamu menendang bola, maka bola akan bergerak ke arah tertentu. Gerak menggelinding menyebabkan kedudukan benda berubah. Pernahkah kamu bermain kelereng? Coba saat bermain kelereng, perhatikan gerak menggelinding pada kelereng! Namun, agar kamu dapat mengetahui lebih jelas mengenai gerak menggelinding, coba lakukan kegiatan berikut!

Gerak Menggelinding pada Suatu Benda

- a. Lakukan kegiatan ini bersama temanmu. Atur posisi kalian agar saling berhadapan!
- b. Letakkan bola di lantai
- c. Mintalah kepada temanmu agar mendorong bola ke arahmu! Apakah yang terjadi dengan bola tersebut?

5. Berputar

Pernahkah kamu melihat kincir angin? Bagaimanakah gerakannya? Pernahkah kamu menggunakan kipas angin saat udara di dalam rumahmu terasa panas? Bagaimanakah gerakannya? Gerakan pada kincir angin dan kipas angin tersebut dinamakan berputar. Coba

sebutkan contoh-contoh gerak berputar yang lain! Benda umumnya berputar pada as atau porosnya. Benda yang berputar cepat dapat menimbulkan energi yang besar. Misalnya, putaran yang cepat pada turbin pembangkit listrik dapat menghasilkan energi listrik. Listrik tersebut digunakan untuk membantu aktivitas manusia sehari-hari.

6. Tenggelam

Pernahkah kamu berpikir, mengapa kapal yang begitu besar dapat terapung di atas air, sedangkan sebuah paku kecil tenggelam di dalam air? Apakah yang menyebabkannya? Coba diskusikan masalah ini dengan teman-teman dan gurumu!

Peristiwa tenggelam dan terapung itu juga dialami oleh anak-anak yang sedang berenang dan menyelam. Suatu saat anak-anak tersebut dapat menyelam sampai ke dasar kolam (tenggelam), kemudian mereka naik ke atas permukaan air (melayang lalu mengapung). Dapatkah kamu berenang dan menyelam di air?

3. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Gerak Benda

Sebuah benda bisa bergerak karena dipengaruhi oleh gaya. Gaya bisa membuat benda berpindah tempat atau berubah arahnya. Tapi, gerak benda dipengaruhi juga oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang memengaruhi gerak benda ada empat, yaitu:

1. Bentuk Benda

Bentuk benda yang berbeda juga memengaruhi apakah suatu benda lebih mudah bergerak atau tidak. Misalnya, benda yang berbentuk lingkaran lebih mudah bergerak dibandingkan benda segitiga atau segi empat. Ini karena segitiga atau segi empat memiliki sudut-sudut.

Contohnya: Kelereng yang berbentuk bola dan tidak memiliki sudut lebih mudah menggelinding dibandingkan mainan yang berbentuk segiempat.

2. Berat Benda

Selain bentuk benda, faktor lain yang memengaruhi gerak benda adalah ukuran benda atau berat benda. Semakin kecil ukuran benda atau semakin ringan berat benda, semakin mudah digerakkan.

Contohnya, benda yang dibuat terbuat dari plastik lebih ringan dibandingkan benda yang dibuat dari besi, sehingga lebih mudah digerakkan.

3. Luas Permukaan Benda

Luas permukaan benda juga memengaruhi gerak benda, teman-teman. Semakin luas permukaan suatu benda, maka semakin lambat gerak jatuh benda. Sebaliknya, semakin sempit permukaan benda, maka semakin cepat gerak jatuh benda.

Misalnya, kertas yang diremas dan kertas biasa dijatuhkan ke lantai. Maka kertas yang diremas dengan permukaan lebih kecil akan jatuh lebih cepat.

4. Permukaan Bidang yang Dilalui Benda

Benda lebih mudah bergerak jika melalui permukaan bidang yang halus dan licin. Sedangkan, benda yang kasar akan lebih sulit digerakkan. Misalnya, mobil melambat dan tersendat saat bergerak di jalan yang berbatu dibandingkan saat bergerak di jalan beraspal.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu proses kegiatan yang diantaranya guru dan siswa yang berinteraksi mengenai pembelajaran yang tidak tahu menjadi tahu, dan mencapai tujuan yang ingin dicapai oleh siswa yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa. Motivasi belajar siswa terhadap suatu materi pelajaran yang diperoleh dalam waktu tertentu. Belajar merupakan aktivitas utama yang dilakukan dalam sebuah proses pendidikan. Motivasi belajar siswa akan dapat terlaksana jika siswa diberi kesempatan untuk mengikuti proses belajar.

Pembelajaran IPA merupakan proses belajar yang harus dipelajari agar dapat hasil yang memuaskan dan menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan dengan materi yang diberi, supaya mendorong siswa untuk lebih memotivasi belajar, guru harus menggunakan model

pembelajaran yang bervariasi di dalam kelas saat mengajar. Model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran IPA adalah model *Student Facilitator and Explaining* .

Model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dapat menimbulkan aktivitas belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pemanfaatan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran IPA pada kelas III SD Negeri 060930 Medan Johor.

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan model *Student Facilitator and Explaining* guru lebih mudah mengajarkan materi Gerak Benda pada siswa karena siswa akan berperan lebih aktif mengeluarkan ide-ide yang ada di pikirannya dalam pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah mengingat, memahami materi gerak benda dan motivasi belajar siswa.

2.3 Defenisi Operasional

Untuk memperelas masalah penelitian yang akan diteliti maka perlu dibuat defenisi operasional yaitu:

1. Belajar adalah suatu kegiatan yang diantaranya guru dan siswa yang berinteraksi mengenai pembelajaran yang tidak tahu menjadi tahu, dan mencapai tujuan yang ingin dicapai oleh siswa yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa. Hasil dari belajar siswa terhadap suatu materi pelajaran yang diperoleh dalam waktu tertentu.
2. Pembelajaran adalah suatu krgiatan yang diberikan guru kepada siswa agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada anak didik.
3. Mengajar adalah kegiatan interaksi guru kepada murid dalam menyampaikan suatu pengetahuan yang tidak tahu menjadi tahu kepada murid.
4. Motivasi adalah dorongan untuk mempengaruhi sesuatu untuk mencapai tujuan yang di inginkan.
5. Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* adalah suatu pelajaran yang melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, dimana model ini meminta siswa untuk memberikan siswa untuk menjelaskan materi yang sudah diberu guru kepada temannya.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir dan defenisi operasional di atas yang telah di ungkapkan, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian in yaitu ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* terhadap motivasi belajar IPA materi Gerak Benda di kelas III SD Negeri 060930 Medan Johor T.A 2022/2023.

