

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar pada dasarnya adalah suatu proses perubahan kepribadian manusia dan perubahan tersebut diwujudkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku seperti peningkatan keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir dan kemampuan lainnya.

“Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan (Jihad Asep dan Haris Abdul 2013: hal 1)”. “Belajar adalah perubahan perilaku dan pribadi, namun mengenai apa yang sesungguhnya yang dipelajari dan bagaimana manifestasinya masih tetap merupakan permasalahan yang mengundang interpretasi paling fundamental mengenai hal ini (Sagala Syaiful 2013: hal 50)”.

Pengertian belajar menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah berusaha memperoleh kecerdasan atau pengetahuan dengan cara praktek, mengubah tingkah laku atau reaksi yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar tidak hanya sekedar tentang perubahan dan penemuan tetapi juga mencakup keterampilan yang diciptakan dari perubahan dan penemuan tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil latihan dan pengalaman seseorang.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

“Sagala (2013) menyatakan ,pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik”. “Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik dalam rangka perubahan sikap (Jihad Asep dan Haris Abdul

2013: hal 1)”. “Pembelajaran adalah proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar (Sudjana, dalam Edi Elisa 2022)”.

Pembelajaran adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

“Pengertian pembelajaran menurut Abdurrahman (dalam Jihad Asep dan Haris Abdul 2013) adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. “Hasil belajar dapat berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan, yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran di kelas (Latip Asep Ediana 2018: hal 21)”. “Hasil belajar adalah kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif maupun psikomotorik (Wulandari, dalam Biantoro 2022)”.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pencapaian yang dimiliki peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, psikomotorik.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis ini meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya: suhu, kelembapan, dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar cukup mendukung untuk bernapas lega.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang dan disesuaikan dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

2.1.4 Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam artian khusus, media adalah proses belajar mengajar yang cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi atau elektronik untuk mengumpulkan atau mengolah dan menyusun kembali informasi verbal atau non verbal.

Media pembelajaran merupakan alat perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, kemampuan berpikir dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran yang dibahas atau menjaga fokus peserta didik pada pembelajaran sepanjang hayat.

Dengan menggunakan media pembelajaran kemampuan daya serap peserta didik sangat baik. Sebaliknya, tanpa menggunakan media, peserta didik mungkin kurang memahami materi yang disampaikan dan tidak fokus pada pembelajaran.

Para ahli dan lembaga diantaranya berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming merupakan penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran.

Disamping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih, dapat disebut media. “Wibawanto (2017) mengemukakan bahwa, media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi peserta didik mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. “Dan menurut Hamka, bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien”.

“Sedangkan I Nyoman Sudana Degeng menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan guru atau pendidik dalam membuat media pembelajaran yaitu, tujuan instruksional, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, biaya pengadaan, dan kualitas teknik”.

Dapat disimpulkan dari beberapa penjelasan diatas, media pembelajaran adalah sarana perantara terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih jelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan daya pikir serta pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang disampaikan. Masih banya guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pengajara bukan karena mereka tidak paham tentang media pembelajaran. Para guru beralasan banyak faktor yang membuat mereka tidak menggunakan media salah satunya karena tidak adanya sarana dan prasarana yang disediakan oleh pihak sekolah yang membuat guru tidak membuat media pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

“Kemp dan Smellie membagi media pembelajaran kedalam delapan bagian, yakni (a). Media cetak, (b). OHP, (c). Perekaman audiotape, (d). Slide dan film, (e). Penyajian dengan multi gambar, (f). Rekaman, (g). videotape dan videodisc, (h). Media interaktif”. “Sedangkan menurut Heinich, dkk membagi media pembelajaran menjadi 8 jenis, yaitu (a). Bahan cetak, (b). Visual, (c). Audio, (d). Video, (e). Komputer, (f). Multimedia, (g). Internet dan intranet”.

Dapat disimpulkan dari pendapat diatas, jenis media pembelajaran dibagi kedalam beberapa bagian, seperti (a). Media cetak, (b). Media pameran, (c). Audio, (d). Visual, (e). Multimedia, (f). Komputer dan jaringan.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Dalam penentuan dan pemilihan media pembelajaran ada ketentuan karakteristik media yang harus dilihat. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda dari setiap media untuk digunakan pada proses pembelajaran. Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar memiliki karakteristik tertentu. Media yang dapat digunakan dalam proses belajar harus sesuai dengan ketentuan dan kebutuhan.

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Nofri Satriawan, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai tiga ciri utama yaitu fiksatif, manipulatif dan distributif dimana pengertian dari tiga ciri utama tersebut adalah 1). Ciri fiksarif menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat mengumpulkan, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Melalui kemampuan fiksatif, peristiwa atau benda dapat difoto, direkam, digambar, disimpan dan pada waktu-waktu tertentu bila perlu dapat ditampilkan dan diamati kembali seolah-olah merupakan peristiwa awal. 2). Ciri manipulatif dapat dipahami sebagai kemampuan untuk menampilkan dan menayangkan kembali peristiwa atau objek dengan berbagai jenis manipulasi (perubahan) sesuai kebutuhan, misalnya mengubah ukuran, kecepatan, warna dan dapat disajikan berkali-kali. 3). Sifat distributif artinya media yang dapat menjangkau khalayak banyak dalam satu penyajian secara bersamaan, misalnya CD dan flashdisk.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran bukan hanya dirasakan oleh peserta didik saja akan tetapi juga dirasakan oleh pengajar yang mana dipermudah dalam penjelasan dan penyampaian materi secara mendetail kepada peserta didik.

Ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran:

1. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yang mana diartikan dalam meningkatkan perhatian siswa, motivasi siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif yang mana hal ini mendukung terjadinya komunikasi dua arah antara pengajar dan siswa.
2. Penguasaan materi pembelajaran dapat menjadi lebih baik karena proses penyampaian materi menggunakan berbagai media yang dapat diakses secara berulang-ulang oleh pelajar.
3. Metode pembelajaran yang digunakan menjadi lebih kreatif.
4. Peserta didik menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Manfaat media pembelajaran guru dan siswa

1. Aspek penyampaian materi Bagi guru memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Bagi siswa memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
2. Aspek konsep Bagi guru materi yang bersifat abstrak menjadi konkret. Bagi siswa konsep materi mudah dipahami konkret medianya konkret pemahamannya.
3. Aspek waktu Bagi guru lebih efektif dan efisien, mengulang materi hanya seperlunya saja. Bagi siswa memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan.
4. Aspek minat Bagi guru mendorong minat belajar dan mengajar guru. Bagi siswa membangkitkan minat belajar siswa.
5. Aspek situasi belajar Bagi guru interaktif. Bagi siswa multi-aktif.
6. Aspek hasil belajar Bagi guru kualitas hasil mengajar lebih baik. Bagi siswa lebih mendalam dan utuh.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru yang mana dapat membangkitkan rangsangan belajar pada diri peserta didik, dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik.

Rowntree (dalam Miftar) menyatakan ada enam fungsi media, yaitu: 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon siswa, 5) memberikan umpan balik dengan secepatnya, dan 6) menggalakkan latihan yang serasi.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian isi pembelajaran selama proses belajar berlangsung. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman dalam menyajikan materi dengan menarik.



Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Suber: <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/TPEN4205 M1.pdf>

2.1.5 Media Roda Putar

Rotar (roda putar) adalah alat berbentuk bundar yang dapat bergerak dan dapat diputar serta dapat menyajikan pesan atau informasi mengenai mata pelajaran yang disampaikan dalam pembelajaran. Penggunaan media roda putar di sekolah dasar memiliki banyak keunggulan dalam proses pembelajaran, antara lain: menyenangkan, menghibur, serta menarik untuk dilakukan. Menurut Khairunnisa (2017) menyatakan “roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar”. Media pembelajaran roda putar dapat dijadikan solusi guru dalam kegiatan

pembelajaran. Siswa yang suka bermain tetap bermain, namun mereka bermain sambil belajar. “Media roda putar dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Sutjipto, 2011)”.



Gambar 2.2 Contoh Media Roda Putar

Sumber: <https://www.kompasiana.com/kiki33252/6387679ede3f22590e0a7c42>

Media permainan roda putar ini merupakan pengembangan dari permainan *Roulette* salah satu permainan papan yang paling terkenal diseluruh dunia khususnya dunia judi yang dapat disebut permainan “roda kecil”. Dalam permainan roda putar ini terdapat jarum penunjuk arah dan petak-petak nomor yang berurutan. Isi dari roda putar ini disesuaikan dengan masalah yang akan dibahas dalam setiap nomonya.

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan begitu juga dengan media roda putar.

Adapun kelebihan media roda putar yaitu:

1. Media ini dikemas dengan tampilan yang menarik sehingga dapat menarik minat serta perhatian siswa.
2. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan.
3. Media ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan materi dan keterampilan lain.
4. Dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan.

5. Memberikan umpan balik langsung, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Kekurangan media roda putar ini, yaitu:

1. Membutuhkan waktu yang lama saat memainkannya.
2. Memerlukan lebih banyak tenaga serta dukungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai.

Cara menggunakan media roda putar adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan kepada peserta didik.
2. Peserta didik diatur duduk melingkar, kartu disebar dengan sisi angka berada diatas.
3. Salah satu perwakilan peserta didik maju ke depan kelas untuk memutar media roda tersebut. Setelah anak panah menunjuk pada sebuah angka, siswa tersebut mengambil kartu sesuai dengan angka yang didapat dari media roda tersebut. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut diatas.
4. Guru berdiskusi dengan seluruh peserta didik di ruangan kelas. Jika peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang ada pada kartu maka kartu tersebut dianggap hangus, namun jika sebaliknya maka kartu tersebut dikembalikan lagi peserta didik yang lain dapat mencoba untuk menjawab pertanyaan pada kartu tersebut.
5. Peserta didik memutar media secara bergantian. Peserta didik yang telah memutar dan menjawab pertanyaan akan menunjuk temannya yang lain untuk memutarnya. Jika peserta didik selanjutnya mendapatkan angka yang hangus, maka harus memutar kembali hingga mendapat angka yang belum hangus.

2.1.6 Pengertian Pembelajaran IPA

IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam, benda-benda, dan juga makhluk hidup. IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang segala sesuatu yang berada di alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya. IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melaksanakan observasi, eksperimentasi

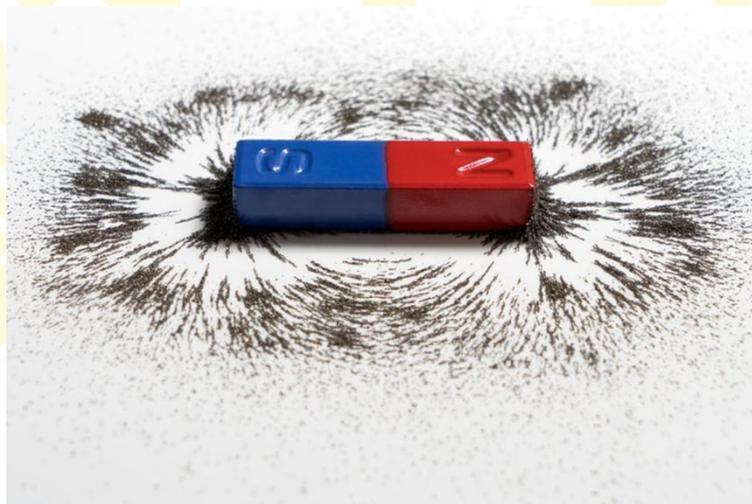
penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain (Abdullah, dalam Adica 2018).

IPA adalah studi mengenai alam sekitar, dalam hal ini berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

2.1.7 Magnet, Listrik dan teknologi untuk kehidupan

1. Magnet

Magnet adalah benda logam yang memiliki kemampuan menarik besi lainnya. Tidak semua benda dapat ditarik oleh magnet, hanya benda-benda yang mengandung logam yang dapat ditarik oleh magnet seperti: klip besi, jarum, peniti, dan logam. Setiap magnet memiliki 2 kutub yaitu kutub utara yang disimbolkan dengan huruf N dan kutub selatan yang disimbolkan dengan S.



Gambar 2.3 Magnet mempunyai dua kutub

Sumber: <https://www.kompas.com/sains/read/2023/05/01/100000323/bagaimana-magnet-bisa-punya-dua-kutub-?page=all>

Kemampuan magnet untuk menarik logam dan gaya medan magnetnya sangat bermanfaat membantu kita dalam menjalani aktivitas sehari-hari, karena banyak peralatan elektronik yang memanfaatkan gaya magnet, seperti pengeras

suara yang ada di ponsel pintar/televise, dynamo pada kendaraan, pintu lemari pendingin, dan gardu listrik.

2. Listrik

Energi listrik dapat diperoleh dari listrik yang disediakan PLN atau menggunakan baterai. Energi listrik merupakan energi yang berasal dari pergerakan benda yang sangat kecil yang disebut elektron. Elektron dapat berpindah dari satu tempat ke tempat yang lainnya dan menciptakan arus listrik. Kita akan menemukan elektron pada kabel yang terhubung pada stop kontak. Tapi kita harus berhati-hati terhadap elektron, karena aliran elektron dapat membuat kita tersengat listrik sampai menyebabkan kematian. Jika energi listrik ke peralatan listrik, maka peralatan listrik tersebut akan berfungsi. Peralatan listrik tertentu akan mengubah energi listrik menjadi bentuk energi lain.

Berdasarkan jenis arus listriknya, yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari terbagi menjadi dua jenis aliran, yakni arus listrik searah (DC) dan arus listrik dua arah (AC). Listrik yang kita peroleh dari PLN termasuk arus listrik dua arah. Adapun energi listrik yang kita dapatkan dari baterai merupakan arus listrik searah.



Gambar 2.4 Sumber Listrik

Sumber: <https://www.kompasiana.com/1ahiad/5dd4bd65d541df581013a3e2/5-cara-menghemat-listrik-super-efektif>

3. Teknologi untuk kehidupan

Listrik, lampu, kendaraan bermotor, telepon genggam, dan semua peralatan yang kalian gunakan untuk memudahkan menjalani aktivitas sehari-hari merupakan contoh dari peralatan yang menggunakan teknologi. Teknologi adalah penerapan dari ilmu pengetahuan yang membantu kita menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, ketika malam tiba keadaan disekitar kita gelap, maka para ilmuwan menciptakan teknologi lampu sehingga pada saat malam menjadi terang. Ketika kesulitan melakukan perjalanan jauh maka ilmuwan menciptakan kendaraan agar kita dalam melakukan perjalanan jauh tidak kelelahan.

Dahulu kita kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain yang jaraknya berjauhan, sehingga para ilmuwan menciptakan teknologi komunikasi seperti handphone.



Gambar 2.5 Berbagai jenis kendaraan dalam teknologi

Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/vektor/sepeda-motor-dan-mobil-dengan-suv-gm1127978589-297496175>

2.2 Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Untuk mendukung permasalahan terhadap pembahasan, peneliti berusaha mencari berbagai *literatur* dan penelitian terdahulu yang masih relevan terhadap masalah yang menjadi obyek penelitian saat ini. Selain itu menjadi syarat mutlak bahwa dalam penelitian ilmiah ini menolak yang namanya *plagiatisme* atau mencontek secara utuh hasil karnya tulis orang lain. Berdasarkan hasil pencarian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, peneliti menemukan penelitian terdahulu

yang relevan dengan penelitian ini. Walaupun terdapat keterkaitan dari segi pembahasan, penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut yaitu:

1. Penelitian yang pertama adalah skripsi yang ditulis oleh Sinta Novia Faluvi NIM. 19591219, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 66 rejang lebong”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media roda putar dibandingkan dengan tidak menggunakan media roda putar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t didapat adalah $\text{sig } 5,080 > 1,297$. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran roda putar dapat mempengaruhi hasil belajar matematika. Perbedaan penelitian yang saya teliti dengan Sinta Novita Faluvi pada mata pelajaran dan materi yang digunakan serta kelas penelitian yang berbeda, akan tetapi persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran roda putar.
2. Penelitian yang kedua adalah skripsi yang ditulis oleh Indun Riyani NIM. 1516240183. Program Studi Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris TAHUN 2019 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan dapat mempengaruhi hasil belajar dengan ditunjukkan adanya peningkatan nilai dari sebelum dan sesudah tindakan mencapai 80%. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya teliti dengan penelitian Indun Riyani terletak pada kelas dan mata pelajaran yang diambil untuk diteliti. Kesamaan penelitian ini adalah penggunaan media roda putar pada penelitian.
3. Penelitian yang ketiga adalah skripsi yang ditulis oleh Ardiyansyah, Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Surabaya dengan judul “pengembangan media permainan roda putar materi pokok ekosistem dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam bagi siswa kelas V Sekolah Dasar”

Hasil perhitungan Uji T pada data Pretest dan Post test adalah 15,11 dan setelah dikonsultasikan pada T_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 dan $db = N - 1 = 30 - 1 = 29$ yang memperoleh hasil T_{tabel} sebesar 2,05. Oleh karena $T_{hitung} = 15,11 > T_{tabel} = 2,05$ maka media yang telah diproduksi dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran komponen ekosistem mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada jenjang kelas V SDN Lakarsantri III Surabaya. Perbedaan penelitian yang saya teliti dengan Ardiansyah yaitu pada jenis penelitiannya, Ardiansyah menggunakan jenis penelitian RnD sedangkan saya menggunakan jenis penelitian eksperimen, tapi persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media roda putar.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan usaha yang akan membawa peserta didik untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Namun, pada kenyataannya banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada pelajaran IPA. Kesulitan dan ketidakaktifan peserta didik ini cenderung disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam memilih metode dan media pembelajaran. Guru hanya cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dalam mengatasi kesulitan dan ketidakaktifan dalam proses pembelajaran ini, maka perlu adanya aspek yang direncanakan dalam langkah-langkah yang sistematis dan logis sehingga menjadikan peserta didik aktif dalam belajar yang berarti mereka mampu berpikir, bertindak, mengemukakan pendapat, menganalisis permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan di dalam proses pembelajaran yaitu guru, media pembelajaran, model pembelajaran, standar kompetensi dan lingkungan belajar. Di mana akan mempengaruhi cara guru dalam penyampaian pembelajaran. Upaya yang dapat ditempuh agar pembelajaran IPA menjadi lebih menarik, efektif dan menyenangkan sehingga hasil belajar IPA menjadi optimal adalah dengan menggunakan media pembelajaran roda putar. Media roda putar adalah media berbentuk lingkaran yang di dalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan yang

digunakan untuk mengajarkan siswa sekaligus untuk memahami materi yang ada. Pembuatan media roda putar ini sangat mudah dan bahan-bahannya mudah untuk dijangkau.

Dengan menggunakan media roda putar pembelajaran peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sehingga tidak hanya mendengarkan uraian guru saja tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati. Penerapan media roda putar dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, menimbulkan semangat maupun kepekaan terhadap lingkungan yang baik dengan menerapkan media pembelajaran tersebut guru juga dapat mengembangkan keterampilan mengajar, yang mana menjadi sumber inspiratif bagi siswa dalam menciptakan interaksi edukatif yang berpengaruh terhadap perkembangan seluruh potensi dan bakat siswa baik meliputi aspek kognitif, efektif maupun keterampilan siswa.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah diuraikan oleh penulis diatas, maka hipotesis penelitian ini yaitu adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V UPT SD Negeri 064023 Medan Tuntungan T.P 2023/2024.

2.5 Defenisi Operasional

1. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil latihan dan pengalaman seseorang.
2. Pembelajaran adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.

3. Hasil belajar adalah suatu pencapaian yang dimiliki peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, psikomotorik.
4. Media pembelajaran adalah sarana perantara terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih jelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan daya pikir serta pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan.
5. Media roda putar adalah alat berbentuk bundar yang dapat bergerak dan dapat diputar serta dapat menyajikan pesan atau informasi mengenai mata pelajaran yang disampaikan dalam pembelajaran.
6. IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang segala sesuatu yang berada di alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya.

