

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan, belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketarampilan dan sikap belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental bertujuan.

Dalam kehidupan manusia tidak lepas dari belajar, belajar merupakan proses manusiawi dan dilakukan sepanjang hayat, mulai dari lahir sampai besar bahwa belajar itu penting tetapi memiliki pandangan yang berbeda atas penyebab, proses dan konsekuensi belajar, dalam kemampuan belajar ini yang membedakan antara manusia dengan makhluk hidup lainnya. Dan proses belajar terjadi didalam diri manusia agar dapat beradaptasi dengan lingkungan. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu proses perubahan perilaku yang dilakukan oleh seseorang melalui pengalaman dan latihan yang telah dilakukannya sendiri secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman dalam interaksi antara guru dan siswa

Menurut Purwanto (Sukmadinata dalam Sukriswati, 2016) hasil belajar adalah merupakan ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar juga dapat diartikan perubahan yang diakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

2.1.2 Ciri – Ciri Belajar

1. Adanya kemampuan baru atau perubahan, perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), ketarampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).

2. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau disimpan.
3. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. perubahan terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
4. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh fisik/kedewasan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar

Faktor-Faktor yang mempengaruhi belajar seseorang itu banyak jenisnya faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut:

a. Faktor-Faktor Internal

Faktor ini atas tiga faktor yaitu: faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

1). Faktor Jasmani.

Faktor jasmani ini terdiri atas dua faktor yang mempengaruhi antara lain: faktor kesehatan dan cacat tubuh.

2). Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. kesehatan seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badanya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan/kelainan-kelainan alat inderanya serta tubuhnya.

3). Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. siswa yang cacat belajarnya juga terganggu, jika hal ini terjadi maka hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau alat bantu agar dapat mempengaruhi atau mengurangi kecacatan itu.

b. Faktor-Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini terdiri dari tiga faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

1). Faktor keluarga

keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. orang tua kurang/tidak memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya mereka acuh tak acuh terhadap belajar anaknya, tidak memperhatikan sama sekali akan kepentingan-kepentingan dan kebutuhan-kebutuhan anaknya dalam belajar, tidak mengatur belajarnya, tidak menyediakan/melengkapi alat belajarnya, tidak memperhatikan apakah anak belajar atau tidak, tidak mau tahu bagaimana kemajuan belajar anaknya, kesulitan-kesulitan yang dialami dalam belajar dan lain-lain, dapat menyebabkan anak tidak/kurang berhasil dalam belajarnya.

2). Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3). Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. pengaruh itu terjadi belajar siswa. pengaruh masyarakat ini membahas tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat, yang semuanya mempengaruhi belajar

2.2 Pengertian Media

Proses media pembelajaran mengajar didalam kelas tidak terlepas oleh alat bantu berkomunikasi untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan seperti media pembelajaran. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin ''*medius*'' yang secara harafiah berarti ''tengah'' perantara atau pengantar media. Dalam bahasa Arab, media perantar atau pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Tambunan & Purba (2021) merupakan semua alat dan benda untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran dari pendidik untuk peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik pada proses pembelajaran.

Menurut Wibawanto (2021) mengemukakan bahwa, media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membawa kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figure sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus diperhitungkan.

Menurut (Jauhari 2022) pembelajaran yakni suatu kegiatan berkomunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dari pusat pesan dengan menggunakan saluran atau media, dan penerimaan pesan ini adalah komponen komunikasi.

2.2.1 Ciri –Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Eli Daryanto (2021) Media pembelajaran memiliki tiga ciri-ciri utama yaitu:

c. Faktor-Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini terdiri dari tiga faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

1). Faktor keluarga

keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. orang tua kurang/tidak memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya mereka acuh tak acuh terhadap belajar anaknya, tidak memperhatikan sama sekali akan kepentingan-kepentingan dan kebutuhan-kebutuhan anaknya dalam belajar, tidak mengatur belajarnya, tidak menyediakan/melengkapai alat

belajarnya, tidak memperhatikan apakah anak belajar atau tidak, tidak mau tahu bagaimana kemajuan belajar anaknya, kesulitan-kesulitan yang dialami dalam belajar dan lain-lain, dapat menyebabkan anak tidak/kurang berhasil dalam belajarnya.

2). Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah

3). Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. pengaruh itu terjadi belajar siswa. pengaruh masyarakat ini membahas tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat, yang semuanya mempengaruhi belajar.

Menurut Gerlach & Eli Daryanto (2016) Media pembelajaran memiliki tiga ciri-ciri utama yaitu:

1. Ciri fiksatif menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Melalui kemampuan fiksatif, kejadian atau objek dapat dipotret, direkam, digambar, disimpan dan pada saat tertentu jika diperlukan dapat diperlihatkan dan diamati ulang selayaknya kejadian asli.
2. Ciri manipulatif dapat diartikan bahwa media dapat menampilkan dan menayangkan ulang kejadian atau objek dengan berbagai macam manipulasi (perubahan) sesuai kebutuhan, contohnya diubah ukuran, kecepatan, warna, dan dapat disajikan secara berulang-ulang.
3. Ciri distributif berarti media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, sebagai contohnya adalah penggunaan CD dan flashdisk.

2.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristiknya sendiri-sendiri. karakteristiknya tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Media pembelajaran ditampilkan menurut kemampuan media tersebut untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indera pengelihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman. Dari karakteristiknya tersebut, maka guru dapat memilih menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa. penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok, setiap jenis memiliki media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik. fitur-fitur spesifik yang dimiliki oleh sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain. dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud dengan antaranya adalah sebagai berikut.

1. Media visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

2. Audio visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio

visual ini adalah mesin proyektor film, tape, recorder, dan proyektor visual yang lebar.

3. Microsoft power point

Microsoft power point merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademis, praktis maupun pemula untuk aktivitas presentasi.

Presentasi dengan *Microsoft power point* merupakan salah satu cara yang digunakan memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa slide yang menarik, hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara video dan lain sebagainya.

4. Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar-mengajar. Media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membawa wawasan dan pengetahuan siswa. Internet merupakan salah satu media yang dimiliki perkembangan luar biasa. Selain sebagai media pembelajaran, internet juga banyak dimanfaatkan oleh beberapa institusi, pebisnis, dan para ahli sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas yaitu mulai dari antar kota sampai lintas Negara.

5. Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud. Tertentu diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.

Dalam proses belajar-mengajar, multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa. Pembelajaran dengan multimedia dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa. Multimedia mempunyai kemampuan interaktif, sehingga media ini dapat menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.

Manfaat Media pembelajaran yang merupakan salah satu bagian yang penting dalam pelaksanaan belajar-mengajar. Menguasai media dalam pembelajaran termasuk ke dalam kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksana pembelajaran, dalam evaluasi pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Kemampuan merencanakan pembelajaran ini dilihat dari beberapa indikator, yaitu perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar dan sumber belajar atau media.

2.2.4 Fungsi Utama Media Pembelajaran

Adalah untuk tujuan instruksional, di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi untuk membangkitkan memotivasi minat atau tindakan dalam komponen sistem pembelajaran sebagai wujud pemecahan masalah belajar.

Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang disampaikan pada siswa. Dalam proses penyampainnya media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok.

Berdasarkan hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan pembelajaran yang berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik pembelajaran,

utama media pembelajaran adalah untuk tujuan instruksional, informasi yang terdapat dalam media yang harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

2.2.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar dalam mengajar. Berdasarkan peranan media pembelajaran terutama adalah untuk membantu penyampaian materi kepada siswa, hal ini bisa terlihat bahwa tingkat kualitas hasil belajar juga dipengaruhi oleh kualitas media yang digunakan, untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, dapat diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat.

2.3 Pengertian Media Roda Berputar

Roda merupakan sebuah objek benda yang berbentuk bundar, roda berputar adalah gerakan berputar, berganti arah, berbelok, berkeliling. Dapat disimpulkan bahwa roda berputar merupakan objek benda yang berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah. Media pembelajaran roda berputar dibuat untuk membantu guru atau pengajar dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan cara belajar sambil bermain ini dapat disimpulkan bahwa, media roda putar adalah media berbentuk lingkaran dan dibagi menjadi beberapa bagian yang telah ditulis atau ditempel gambar-gambar tertentu dan dimainkan dengan cara berputar.

Menurut token dkk, (2022) Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa diharapkan siswa dapat belajar dengan semangat dan aktif. Salah satu media pembelajaran yang juga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa adalah media roda putar. Media roda putar adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan matematika adalah dengan media roda berputar.

Menurut Yusuf, Suardana dan Selamat (2021) menunjukkan bahwa penelitian ini menciptakan bahwa penelitian ini menciptakan konteks bagi siswa untuk memiliki *flashcard* yang berisi kata dan istilah disertai dengan gambar yang mudah dipahami dan direpresentasikan ini menarik dan melibatkan siswa. belajarlah untuk memperhatikan.

Menurut Aulia (2016) menyatakan bahwa roda keberuntungan (pintar) adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor, pada sektor tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan di jawab oleh siswa yang dicantumkan dalam bentuk nomor tertentu pada sektor dalam lingkaran tersebut. pada penggunaan roda berputar melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.

Menurut (Larasati & Suryaman 2021) roda peminta adalah variasi dari permainan roulette yang terkenal di dunia, yang dirancang oleh blaise pacal (roda kecil) roda yang berputar digambarkan sebagai sebuah roda melingkar yang dapat diputar pada proses untuk berhenti pada salah satu bagian gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Roda Putar dapat didefinisikan sebagai alat melingkar yang dapat bergerak berputar, atau melingkar dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media roda pintar merupakan alat untuk membangun kemampuan membaca dalam berbentuk lingkaran menyerupai roda yang bisa berputar-berputar atau berkeliling dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran dalam penggunaan media roda putar yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan media roda putar juga bisa disebut media pembelajaran.

2.3.1 Kelebihan *Rotar Gadang* (Roda Berputar)

Menurut Ginis Dalam Aulia (2021: 29)

Menyatakan Keunggulan Yang Diperoleh Roda Keberuntungan Sebagai Berikut:

1. Media roda keberuntungan ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi.

2. Media roda keberuntungan merupakan permainan dengan keunggulan yang menantang seperti *game show* di TV. Permainan ini sangat familiar dan dapat membangkitkan semangat siswa.
3. Media ini sangat bagus digunakan dalam persiapan ujian
4. Melatih ingatan dan kecepatan berpikir siswa.
5. Melatih pemahaman dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi siswa, sehingga hasil belajar akan meningkat.

Selain kelebihan yang dikemukakan oleh Ginnis, Media Roda Berputar juga memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Media roda berputar ini termasuk media yang baru pembelajaran organ gerak hewan dan manusia.
2. Media ini dikemas dengan tampilan yang menarik dengan angka dan warna, sehingga dapat menarik perhatian siswa.
3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dibiarkan.
4. Fleksibel dan luwes karena media ini dapat dikembangkan dan di modifikasi sesuai dengan materi dan keterampilan lain.
5. Membuat siswa lebih aktif, karena siswa dilibatkan langsung dalam kegiatan.
6. Memberikan langsung, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien

2.3.2 Kekurangan Media Rotar Gadang (Roda Berputar)

Menurut Aulia (2016:29) mengungkapkan kekurangan media rotar gadang (roda berputar) sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang memainkannya
2. Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu, hal ini disebabkan media roda keberuntungan yang digunakan merupakan media pembelajaran manual
3. Membutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

2.3.3. Pembuatan Media Rotar Gadang (Roda Berputar)

Alat

1. Gunting
2. Solasi
3. Paku tembok
4. Lem
5. Penggaris

Bahan

1. Kardus
2. Karton
3. *Styrofoam* (gabus)
4. Kertas origami
5. pensil
6. Nama materi hewan-hewan yang diprint

2.3.4 Cara Membuat Media Rotar Gadang (Roda Gadang)

1. Buat pola pada Kardus
2. gunting pola yang sudah dibuat
3. buat pola menjadi 8 bagian
4. satukan 2 pola yang telah dibuat dalam karton sesuaikan dengan ukuran
5. kemudian lem pada bagian yang sudah dibuat pada pola tersebut.
6. Lalu lapolah dengan kertas origami
7. Kemudian tempel materi nama-nama pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang sudah diprint dan tempelkan disetiap bagian yang sudah dibagi menjadi 8 bagian
8. Kemudian lubangi bagian tengah pada lingkaran yang digabungkan menjadi satu
9. Lalu setelah itu masukan paper faster pada *Styrofoam* (gabusnya yang sudah dilubangi bagian tengah tersebut dan beri penyanggalnya.
10. Kemudian buatlah sebuah tanda panah atau jarumnya dengan menggunakan kardus.

11. Lalu letaklah dibagian samping pada bagian lingkaran.
12. Kemudian setelah selesai dibuat coba putar kembali media tersebut.



Gambar 2.1 Rotar Gadang (Roda Berputar)

Sumber: [https://www.google.com/search?q= Gambar Media Rotar Gadang \(Roda Berputar\)](https://www.google.com/search?q=Gambar+Media+Rotar+Gadang+(Roda+Berputar))

2.3.5 Langkah –langkah Menggunakan Media Rotar Gadang (Roda Berputar)

1. Guru membuat /membentuk siswa menjadi 5 kelompok.masing-masing kelompok beranggota 5 dan satu kelompok 5 siswa.
2. Pemilihan kelompok dibuat oleh guru dengan cara melihat kemampuan dan jenis kelamin siswa.
3. Guru menentukan urutan dari setiap kelompok satu hingga 5 kelompok,setiap kelompok akan diberi nama kelompok yaitu kelompok satu diberi nama tim A. kelompok 2 diberi nama tim B dan kelompok 3 diberi nama tim C,Kelompok 4 diberi nama tim D,dan kelompok 5 diberi nama tim E.
4. Dan guru akan mencatat nama-nama Tim yang sudah dibagi setiap anggota kelompok dipapan yang di depan kelas
5. Kelompok yang sudah dibagi dan diberi nama setiap kelompok akan melakukan ompingpang untuk menentukan giliran yang maju kedepan terlebih dahulu.
6. lalu kelompok yang sudah menang yaitu tim A yang akan maju.

7. Kemudian kelompok yang sudah menang maju kedepan yang akan dipanggil oleh guru secara bergantian dan maju kedepan kelas.
8. Dan kelompok yang belum menang silahkan duduk ditempat kelompoknya.
9. Lalu untuk memulai dalam permainan media Rotar Gadang atau Roda Berputar akan dimulai dari Start dalam permainan Rotar Gadang atau Roda Berputar.
10. Setelah itu diputar anak panah atau jarumnya akan berhenti dan menunjukan pada salah satu nama-nama pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
11. Lalu setelah itu, guru akan memberi pertanyaan kepada Tim A, yang dimana bagian anak panah atau jarum berhenti.
12. Dan kelompok akan menjawab pertanyaan yang diberi oleh guru.
13. Apabila Tim A tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru, guru akan memberikan hukuman kepada Tim A tersebut.
14. Dan hukuman yang akan diberikan oleh guru ialah bernyanyi didepan kelas tersebut.
15. Setelah Tim A Telah melaksanakan hukuman yang diberikan guru, kelompok akan duduk ditempatnya masing-masing.
16. Lalu setelah itu tim B,C,D,E akan melakukan Ompingpang kembali untuk melakukan tahap selanjutnya.
17. Dan pemenang tahap selanjutnya yaitu tim C.
18. Setelah Tim C menang Tim B,D,E akan di persilahkan duduk kembali ditempat kelompok.
19. Lalu setelah itu Tim B,D,E akan Melakukan Ompingpang kembali untuk melakukan tahap selanjutnya.
20. Dan pemenang Tahap selanjutnya yaitu tim B
21. Setelah tim B menang tim D dan E Akan dipersilahkan duduk kembali ditempat kelompoknya.
22. Dan setelah itu tim D dan E akan suit kembali
23. Dan pemenang adalah tim E

24. Kemudian mereka memulai permainan tersebut.
25. Lalu untuk memulai permainan rotar gadang atau roda berputar dimulai dari Start dalam permainan rotar gadang atau roda berputar.
26. Setelah diputar anak panah atau jarumnya berhenti dan menunjukan pada salah satu nama-nama pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
27. Lalu setelah itu guru akan memberi pertanyaan kepada tim E yang dimana anak panah atau jarumnya berhenti.
28. Dan Tim E akan menjawab pertanyaan yang diberi oleh guru.
29. Dan apabila Tim E menang tim E akan mendapatkan hadiah dari guru.
30. Dan setelah itu kelompok yang terakhir yaitu tim D.
31. Dan mereka memulai permainan tersebut.
32. Lalu untuk permainan tersebut mereka memulai dari Start dalam permainan rotar gadang atau roda berputar.
33. Setelah diputar anak panah atau jarumnya berhenti dan menunjukan pada salah satu nama-nama pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
34. Lalu setelah itu, guru memberikan pertanyaan kepada Tim D yang dimana bagian anak panah berhenti.
35. Dan setelah itu Tim D tidak bisa juga menjawab pertanyaan yang diberi oleh guru.

2.4. Pengertian Pembelajaran IPA

2.4.1 Pengertian Pembelajaran IPA

Pengertian pembelajarn IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan saja, tetapi juga merupakan proses suatu proses penemuan yang akan merangsang siswa yang aktif terlibat didalamnya. Ada beberapa hal yang akan digunakan guru dalam pembelajaran supaya lebih menyenangkan dan tidak menonton, diantaranya menggunakan penggunaan bahan ajar, media, metode, dan model pembelajaran, dalam pembelajaran IPA yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar adalah model pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata dalam masyarakat siswa diberi kesempatan untuk

menggunakan alat-alat dan media belajar yang ada dilingkungannya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.4.2 Tujuan Pembelajaran IPA

Berdasarkan IPA di SD yang untuk memberi kesempatan siswa, rasa ingin secara ilmiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Pada dasarnya tujuan ilmu pengetahuan Alam (IPA) untuk mendidik dan membekali untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam memperoleh dan menerapkan konsep-konsep IPA, serta dapat memberikan bekal pengetahuan pada dasarnya siswa melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebab itu pembelajaran IPA sangat penting diajarkan di sekolah SD dalam kajian kurikulum.

2.4.3 Hakikat Pembelajaran IPA

Berdasarkan IPA di SD yang untuk memberi kesempatan siswa, rasa ingin secara ilmiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.

Pada dasarnya tujuan ilmu pengetahuan Alam (IPA) untuk mendidik dan membekali untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam memperoleh dan menerapkan konsep-konsep IPA, serta dapat memberikan bekal pengetahuan pada dasarnya siswa melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebab itu pembelajaran IPA sangat penting diajarkan di sekolah SD dalam kajian kurikulum.

2.5 Materi Pembelajaran IPA 2.5.1 Perubahan Cuaca

Pengertian Perubahan Cuaca Dengan begitu, perubahan cuaca adalah berubahnya kondisi atmosfer yang dipengaruhi oleh angin, badai, hingga gerakan udara yang konstan, atau sering disebut dengan front.

Kondisi atau keadaan yang dimaksud seperti hujan, panas ataupun mendung. Perubahan cuaca adalah perubahan kondisi udara pada satu tempat tertentu dengan jangka waktu terbatas. Misalnya, pada pagi hari cuaca cerah, siang



Gambar 2.2 perubahan cuaca

https://www.google.com/search?sca_es=pengertian+perubahan+cuaca

2.5.2 Akibat dari Cuaca Panas yang Berlangsung

1. Sinar Matahari

Matahari adalah pusat tata surya, sehingga semua planet dan benda lainnya di tata surya memutarinya. sebagai pusat tata surya, Bumi mengalami pergerakan memitari Matahari atau revolusi dan juga berputar pada porosnya atau rotasi. Pergerakan Bumi pada Matahari ini memiliki pengaruh yang tinggi pada perubahan cuaca dan iklim, Dalam sehari pun matahari akan terus bergerak dan mempengaruhi kondisi cuaca.

2. Suhu

Unsur lain yang mempengaruhi perubahan cuaca adalah suhu. Suhu merupakan derajat panas dari aktivitas molekul dalam atmosfer yang timbul karena adanya radiasi panas matahari yang diterima Bumi. Perubahan suhu ini pun bisa terjadi dengan cepat karena terpengaruh oleh posisi matahari.

3. Awan

Kondisi awan yang ada di langit juga akan mempengaruhi perubahan cuaca. awan adalah titik-titik air atau kristal es halus yang ada di atmosfer.

4. Kelembapan Udara

Kelembapan udara di satu wilayah juga memiliki peran dalam terjadi perubahan cuaca. Kelembapan udara merupakan jumlah uap air yang ada di udara. Tingkat kelembapan udara ini memiliki peran penting dalam pembentukan awan di langit. Karena itu, tingkat kelembapan berpengaruh pada kondisi cuaca setempat.

2.5.3 Dampak Perubahan Cuaca

Akhir-akhir ini cuaca seakan-akan tak menentu. Suhu udara pada siang hari terasa sangat panas. Namun, pada malam hari, suhu udara terasa dingin. Keesokan harinya, hujan pun turun. Perubahan cuaca yang sangat cepat disebut cuaca ekstrem.

Cuaca ini dapat mengakibatkan tubuh mudah terserang penyakit. Penyakit yang biasa muncul pada cuaca ekstrem, antara lain.

1. Flu. Jika kondisi tubuh lemah atau kurang sehat, orang dapat terserang Flu.
2. Mimisan. Jika udara terlalu panas, orang akan mudah mimisan.
3. Sesak napas. Suhu udara yang berubah cepat dapat menyebabkan sesak napas. Penyakit-penyakit seperti ini dapat mengganggu aktivitas kita sehari-hari.

Berikut cara-cara agar terhindar dari penyakit akibat cuaca yang ekstrem.

- 1) Menjaga Kebugaran Tubuh Berolahraga yang cukup dapat menjaga kebugaran tubuh.
- 2) Hindari Kontak Langsung Sinar Matahari Gunakan pakaian lengan panjang. Hal ini agar kulit terlindung dari sinar matahari langsung, kecuali pada jam-jam tertentu yang kaya vitamin E.
- 3) Gunakan Masker Di sekitar kita karena banyak debu. Sebaiknya, kita menggunakan masker, Khususnya pengendaraan roda dua.

2.6 Kerangka Berpikir

Berdasarkan proses dalam pembelajaran dianggap berkualitas apabila pembelajaran secara efektif, dapat memiliki makna dan dukungan oleh data yang memadai. Dalam keberhasilan keefektifan proses pembelajaran dan dapat diukur dari pencapaian pelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan cara

bermakna dan menyenangkan. pada peserta didik kelas III SD Negeri 060933 kurang terlibat dalam kurang minat belajar tidak meningkat karena terbatasnya penggunaan media pembelajaran, karena sifat-sifat kelas III SD Negeri 060933 yang masih bermain-main dengan media pembelajaran, maka diupayakan penggunaan materi yang lebih menarik dengan pembelajaran.

Salah satu faktor yang mempengaruhi menghambat hasil belajar siswa dalam proses belajar tematik pada materi IPA adalah kurangnya hasil belajar. sebagian siswa memiliki pemahaman dalam materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup merupakan salah satu pelajaran yang sulit karena sifat abstrak. agar mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan agar mereka lebih mudah menerima pelajaran dan mengelola materi.

Dalam mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan, guru perlu memiliki kemampuan dalam memfasilitasi murid agar mereka dengan mudah menerima dan mengelola pembelajaran tematik yang disampaikan. salah satu cara yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan dalam media roda berputar. peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media rotar gadang atau roda berputar, selain media ini mampu memberikan pengalaman nyata dalam peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam salah media pembelajaran ini dapat memberikan implementasikan adalah media roda berputar tujuan dari pembelajaran ini adalah memberikan kesempatan untuk peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar serta tanggung jawab individu Berdasarkan hal tersebut, sebagai landasan berpikir, diterapkanlah media Roda berputar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD 060933.

2.7 Defenisi Operasional

- 1) Berdasarkan Pembelajaran yang merupakan dalam suatu proses perubahan dari waktu tempat yang diperoleh melalui pengalaman belajar individu respon yang positif dalam keberhasilan pembelajaran dapat dicapai apabila individu mampu mengulang kembali pada materi yang telah dipelajari.
- 2) Media pembelajaran merupakan perantara yang penting dalam proses

pembelajaran media, media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara yang membantu guru menyampaikan pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.

- 3) Media Roda Berputar yang merupakan salah satu media yang membantu guru dalam melatih siswa lebih aktif dalam pelajaran dan suatu karya seni.
- 4) Pembelajaran IPA dalam Perubahan cuaca dapat dikatakan sebagai pendekatan belajar-mengajar dalam peserta didik dalam pembelajaran IPA pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif. Dalam hasil belajar adalah dorongan dari diri sendiri untuk meningkatkan perubahan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar mengadakan perubahan tingkah laku.

2.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah ada Pengaruh yang signifikan antara Media pada Mata Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 060933 Tahun pelajaran 2025/2026.