

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

Belajar pada dasarnya berbicara tentang aktivitas manusia dalam kehidupan karena dimana ada kehidupan disanalah ada peristiwa belajar, dan sebaliknya peristiwa belajar muncul bersamaan dengan hadirnya manusia di muka bumi ini. *Life is study, and study is life*. Belajar adalah aktivitas seseorang dalam rangka memiliki kompetensi dalam bentuk ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan (Subur, 2015). Belajar dipandang sebagai proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal (Uno, 2007 dalam Subur, 2015). Sementara, Gagne (2005) mengatakan bahwa belajar adalah ‘*A natural process that leads to changes in what we know, what we can do, and how we have*’. (belajar adalah proses alami yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, tindakan dan perilaku seseorang).

Pakar lain, mengatakan Belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Sudjana, 2005). Degeng (1997), mengatakan belajar adalah upaya merubah performansi yang tidak hanya terbatas pada aspek keterampilan, tetapi juga meliputi fungsi-fungsi skill, persepsi, emosi, cara berfikir dan kecerdasan, sehingga menimbulkan performansi yang lebih baik.

Menurut (Suparno, 2000 dalam Subur, 2015), komisi pendidikan UNESCO telah menetapkan kategori jenis belajar yang dikenal sebagai empat pilar dalam kegiatan belajar sebagai berikut:

1. *Learning to know*. Di sini belajar mengandung makna bagaimana belajar, apa yang dipelajari, bagaimana caranya dan siapa yang belajar (kemampuan yang bersifat intelektual dan akademik).
2. *Learning to do*. Di sini belajar lebih dikaitkan dengan dunia kerja, memantu seseorang mampu mempersiapkan diri untuk terampil atau menciptakan kemampuan profesional.

3. *Learning to live together*. Di sini lebih menekankan bahwa peserta didik belajar untuk dapat hidup bersama di alam yang heterogen dan multikultural dengan mengedepankan sikap toleran, mampu berinteraksi secara harmonis.
4. *Learnig to be*. Di sini belajar ditekankan untuk mengembangkan potensi insane secara maksimal. Setiap individu didorong unuk berkembang dan mengaktualisasikan diri. Dengan learning to be seseorang dapat mengenal jati diri, memahami kelebihan dan kelemahannya. Dengan kompetensi-kompetensi yang dimiliki ia dapat membangun pribadi secara utuh.

Dari beberapa pengertian tentang belajar yang dikemukakan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar suatu proses oleh seseorang dalam melakukan perubahan diri yang bersifat permanen baik dari aspek pengetahuan, nilai, keterampilan dan sikap.

Sedangkan pembelajaran, dimaknai sebagai suatu aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar murid yang kemudian disebut dengan interaksi pembelajaran. Pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mayer, 2008 dalam Subur, 2015). Pembelajaran adalah aktivitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pebelajar (*leaner centered*). Kata pembelajaran digunakan untuk menggantikan kata pengajaran yang lebih berorientasi pada guru (*teacher oriented*) (Miarso, 2015). Pembelajaran tidak harus dilakukan oleh guru saja, tetapi juga dilakukan oleh perancang dan pengembang sumber belajar atau suatu tim yang terdiri dari ahli media dan ahli materi (Uno, 2007). Menurut *Undang-Undang No.23 Tahun 2003* Tentang SISDIKNAS Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pendapat yang berbeda dikemukakan oleh (Gagne dan Briggs, 1979 dalam Subur, 2015) pembelajaran merupakan sistem yang bertujuan membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, yang disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal. Sedangkan menurut (Bruner, 1991 dalam Subur, 2015) mengemukakan pembelajaran dari segi bentuknya,

1. Enaktik

Pembelajaran dilakukan melalui tindakan siswa secara langsung terlibat dalam manipulasi (mengotak-atik) objek. Siswa belajar suatu pengetahuan dimana pengetahuan itu dipelajari secara aktif, dengan menggunakan benda-benda kongret (nyata).

2. Ekonik

Pembelajaran dipresentasikan (diwujudkan) dalam bentuk bayangan visual (visual imagery) gambar atau diagram yang menggambarkan kegiatan kongret atau situasi kongret yang terdapat pada tahap enaktif.

Beberapa definisi diatas menggambarkan batasan pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda, sehingga saling melengkapi dan menambah pemahaman konsep pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu, aktivitas tersebut melibatkan guru, siswa, tujuan dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem.

2.2 Motivasi

Motivasi adalah salah satu hal yang mempengaruhi belajar seseorang menurut Asrori (2009). Motivasi dapat diartikan sebagai:

1. Dorongan timbul pada diri seseorang, secara disadari atau tidak disadari, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu
2. Usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang ingin dicapai.
3. Menurut Maslow dalam Asrori (2009). Seseorang termotivasi karena memiliki kebutuhan yang harus dipenuhi.
4. Sedangkan menurut dimiyati, dkk (2009) dalam citra (2015). Motivasi merupakan kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar, dimana kekuatan penggerak tersebut berasal dari berbagai sumber. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.

Menurut dimiyati, dkk (2009) dalam citra (2015). Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu:

1. Kebutuhan

Maslow dalam Dimiyati, dkk (2009) dalam Citra (2015). Menjadi kebutuhan menjadi lima tingkat yaitu,

- a. Kebutuhan fisiologis: berkenaan dengan kebutuhan pokok manusia
- b. Kebutuhan akan perasaan aman: berkenaan yang bersifat fisik dan psikologis
- c. Kebutuhan sosial: berkenaan dengan perwujudan berupa diterima oleh orang lain, jati diri yang khas, berkesempatan maju, merasa diikutsertakan, dan pemilikan harga diri.
- d. Kebutuhan akan penghargaan diri
- e. Kebutuhan untuk aktualisasi diri: berkenaan dengan kebutuhan individu untuk menjadi yang sesuai dengan kemampuannya.

Ahli lain, Mc. Cleland berpendapat bahwa setiap orang memiliki tiga jenis kebutuhan dasar, yaitu:

- a. Kebutuhan akan kekuasaan: terwujud dalam keinginan mempengaruhi orang lain.
- b. Kebutuhan berafiliasi: tercermin dalam terwujudnya situasi bersahabat dengan orang lain
- c. Kebutuhan berprestasi: terwujud dalam keberhasilan melakukan tugas-tugas yang dibebankan.

2. Dorongan

Menurut Hull dalam Dimiyati, dkk. (2009). Dorongan atau motivasi berkembang untuk memenuhi kebutuhan organisme. Kebutuhan-kebutuhan organisme merupakan penyebab munculnya dorongan, dan dorongan akan mengaktifkan tingkah laku mengembalikan keseimbangan fisiologis organisme. Tingkah laku organisme terjadi disebabkan oleh respon dari organisme, kekuatan dorongan organisme, dan penguatan kedua hal tersebut

3. Tujuan

Dari segi tujuan, maka tujuan merupakan pemberi arah pada perilaku. Secara psikologis tujuan merupakan titik akhir ‘‘sementara’’pencapaian kebutuhan. Jika tujuan tercapai maka kebutuhan terpenuhi untuk ‘‘sementara’’. Jika kebutuhan terpenuhi, maka orang menjadi puas, dan dorongan mental untuk berbuat ‘‘terhenti sementara’’. Lama kekuatan mental dalam diri individu adalah sepanjang tugas perkembangan manusia mulai dari masa bayi hingga dewasa lanjut.

2.2.1 Jenis Motivasi

Menurut Dimiyati, dkk. (2009) dalam citra (2015). Motivasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi primer dan motivasi sekunder atau sosial.

- a. Motivasi primer: motivasi yang didasarkan pada motiv-motiv dasar. Motif-motif dasar tersebut umumnya berasal dari segi biologis atau jasmani manusia.
- b. Motivasi sekunder atau sosial: motivasi yang dipelajari. Menurut beberapa ahli, manusia adalah makhluk sosial. Perilakunya tidak hanya terpengaruh oleh faktor biologis saja, tetapi juga faktor-faktor sosial. Perilaku manusia terpengaruh oleh tiga komponen seperti afektif, kognitif dan konatif. Komponen afektif adalah aspek emosional, yang terdiri darimotif sosial, sikap, dan emosi. Komponen kognitif adalah aspek intelektual yang terkait dengan pengetahuan. Komponen konatif adalah terkait dengan kamauan dan kebiasaan bertindak (Suryabrata dalam Dimnyati, dkk, 2009).

2.2.2 Sifat Motivasi

Menurut Dimiyati, dkk, (2009) dalam citra (2015). Sifat motivasi dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

- a. Motivasi intrinsik: berasal dari dalam diri sendiri yang dikarenakan orang terebut senang melakukannya. Menurut Monks dalam Dimiyati, dkk, (2009). Motivasi berprestasi telah muncul pada saat anak berusia balita. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik perlu diperhatikan oleh para guru sejak TK, SD, dan SLTP. Penguatan terhadap motivasi intrinsik

perlu diperhatikan sebab disiplin diri merupakan kunci keberhasilan belajar

- b. Motivasi ekstrinsik: dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada di luar perbuatan yang dilakukannya

2.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperlukan siswa dalam mengikuti pelajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar ini dikemukakan dalam bentuk angka, huruf, atau kata-kata “baik, sedang, kurang, dan sebagainya”. Untuk mencapai hasil belajar yang baik siswa harus mengembangkan diri menjadi siswa yang baik (Arikunto, 2008). Sementara itu, Arikunto (1990). Mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir yang setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diukur.

Menurut Sadiman AM, suatu hasil belajar itu meliputi :

1. Keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif).
2. Personal, kepribadian atau sikap (afektif)
3. Kelakuan, ketrampilan atau penampilan (psikomotor)

Berdasarkan definisi diatas, hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai dalam suatu perubahan adanya proses, latihan atau pengalaman dan usaha belajar dalam hal ini mewujudkan nya berupa hasil.

Menurut Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah. Ketiga ranah tersebut adalah :

1. Ranah kognitif adalah ranah yang membahas tentang intelektual siswa sehingga ranah ini mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif adalah ranah yang membahas tentang sikap, nilai-nilai dan apresiasi siswa. Ranah afektif mencakup tentang sikap penerimaan, merespon, menghargai, mengorganisasi, dan karakterisasi nilai.
3. Ranah psikomotor adalah suatu ranah yang mencakup persepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, menyesuaikan, dan menciptakan (Sudjana, 2009).

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang bercirikan kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi pada diri siswa, menambah keyakinan akan kemampuan dirinya, dan hasil belajar yang di capai bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama diingatkannya, membentuk perilaku, bermanfaat untum mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang lainnnya (Subur, 2015).

Jadi, hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

2.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua faktor tersebut saling memengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas belajar pada siswa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu:

1. Faktor Internal (faktor dari dalam) meliputi:
 - a. faktor jasmaniah (fisiologi) meliputi: faktor kesehatan, dan cacat tubuh.
 - b. Faktor psikologis yang meliputi: inteligensi, perhatian, minat, bakat, kesiapan, kematangan.
 - c. Faktor kelelahan
2. Faktor Eksternal (Faktor dari luar) yang meliputi:
 - a. Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan, pengertian orang tua, suasana rumah.
 - b. Faktor sekolah, yang meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, metode belajar, tugas rumah.
 - c. Faktor masyarakat, yang terdiri dari: kegiatan siswa dalam maysrakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat (Kartika, 2013)

2.5 Media Pembelajaran

2.5.1 Media

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Muhibin, 2005 dalam Darwin 2007). Media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran (Indriana, 2011).

Sedangkan Rusyan berkesimpulan mengenai media dalam pendidikan sebagai berikut:

1. Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan proses belajar-mengajar dapat tercapai dengan sempurna.
2. Media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.
3. Apapun yang di sampaikan guru mesti menggunakann media, paling tidak yang digunakan adalah media verbal yang berupa kata-kata yang diucapkan dihadapan peserta didik.
4. Segala sesuatu yang terdapat dilingkungan sekolah, baik berupa manusia ataupun bukan manusia yang pada permulaannya tidak dilibatkan dalam proses belajar mengajar, setelah dirancang dan dipakai dalam kegiatan tersebut, lingkungan itu berstatus media sebagai alat perangsang belajar (Darwyn, 2007).

Menurut Hanafiah (2012) Pembelajaran merupakan segala perangsang bentuk dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme, media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan (Audia Visual Aid) bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan. Pengalaman belajar dapat diperoleh melalui:

1. Situasi dan kondisi yang sesungguhnya.
2. Mengamati benda pengganti dalam wujud alat peraga.
3. Membaca bahan-bahan cetakan, seperti majalah, buku, surat kabar dan sebagainya.

Darwyn , (2012) mengatakan dalam pembelajaran media sangat diperlukan untuk membantu efektifitas dan efisien pembelajaran. karenanya guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat guna dan tepat sasaran. Karena pada dasarnya penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk.

1. Memberi kemudahan kepada peserta didik untuk memahami materi pelajaran
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi
3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan dalam penggunaan teknologi
4. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan.

Dari pengertian tentang media pembelajaran yang telah dikemukakan oleh para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan-pesan pengajaran dari sumber belajar yaitu guru kepada siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

2.5.2 Fungsi dan Tujuan Media

Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (learning experience) tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik dapat mempertinggi hasil belajar (Indriana, 2011). Darwyn, (2012) menyatakan, dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut;

1. Sebagai alat bantu
2. Sebagai sumber belajar
3. Menarik perhatian Siswa
4. Mempercepat proses belajar mengajar
5. Mempertinggi mutu belajar

Sedangkan menurut TIM LPM DKI Jakarta: fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan situasi pembelajaran yang efektif
2. Bagian integral dari keseluruhan pembelajaran
3. Meletakkan dasar-dasar yang kongkrit dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi verbalisme
4. Membangkitkan motivasi belajar
5. Mempertinggi mutu pembelajaran (Darwyn, 2012).

2.5.3 Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat yang diperoleh dari menggunakan media pembelajaran dalam mengajar diantaranya menurut Darwyn (2012):

1. Bahan pelajaran akan lebih jelas lagi maknanya sehingga dapat lebih di pahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
2. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran di depan kelas yang berbeda secara bergantian.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan keterangan guru, tetapi, melakukan juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain
4. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
5. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas
6. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti: terlalu besar, terlalu kecil, gerak terlalu lambat, gerak terlalu cepat, peristiwa masa lalu, kompleks, konsep yang terlalu luas.

2.5.4 Pemilihan Media Pengajaran

Ada beberapa prinsip yang harus dijadikan dasar dalam memilih media pembelajaran, baik yang bersifat umum maupun bersifat khusus. Prinsip umum dalam memilih dan menggunakan media pengajaran yang harus diperhatikan sebagai berikut:

1. Media tidak dapat 100% menggantikan peran guru
2. Perlu persiapan yang matang baik guru, siswa, alat, program maupun tempat yang akan di gunakan
3. Pertimbangkan mutu media yang akan digunakan dalam artian harus handal, sistem kerjanya mudah dipahami, spesifikasi dari bahan yang bermutu, praktis penggunaannya, serta menjamin keselamatan / keamanan bagi penggunanya
4. Media harus jelas dan menarik
5. Keteredean media yang akan digunakan
6. Pertimbangkan waktu yang tersedia mulai dari persiapan penggunaan dan penyempurnaan kembali media yang digunakan (Darwyn, 2012).

2.6 Permainan Monopoli

Bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan secara imajinatif ditransformasi sepadandengan dunia orang dewasa. Melalui bermain, anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai macam bentuk permainan, anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berfikir, emosi, maupun sosial (Ismail, 2006 dalam Kartika, 2013).

Bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat untuk memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak yang akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak (Sudono, 2000 dalam Kartika, 2013).

Bermain ditinjau dari perspektif pendidikan adalah sebuah kegiatan yang member peluang kepada anak untuk dapat berswakarya, melakukan, dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri, baik dilakukan di dalam maupun di luar ruangan (Andang Ismail, 2006 dalam Kartika, 2013).

Permainan adalah setiap kontes antara para tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

1. Adanya pemain (pemain-pemain)
2. Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi
3. Adanya aturan-aturan main
4. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan (Sadiman, 1996 dalam Dwi Kartika, 2013).

Monopoli adalah permainan yang ditujukan agar peserta dapat mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama-nama kota di Indonesia. Selain itu, peserta juga dapat memahami cara mengelola uang lewat konsep untung rugi serta mengajarkan konsep tentang kejujuran dan mengetahui aturan dan dapat melaksanakannya dalam permainan (iva, 2012)

Monopoli dapat menjadi media pembelajaran IPA dengan perubahan perubahan tertentu. Perubahan yang pertama terletak pada gambar yang digunakan. Gambar dalam monopoli IPA yaitu gambar sumber daya alam yang menjadi andalan provinsi-provinsi di Indonesia. Dan juga perubahan dilakukan dalam kartu dana umum dan kartu kesempatan, dimana kartu-kartu tersebut akan dimodifikasi menjadi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi sumber daya alam. Modifikasi yang lainnya adalah penyebutan rumah dan hotel menjadi industri kecil dan industri besar sumber daya alam. Dengan hal tersebut, monopoli dapat menjadi sebuah proses aktif dengan berbagai teknik dan berbagai macam alat, serta melibatkan hampir semua alat indera yang dapat membantu siswa memahami materi yang sedang diajarkan sesuai dengan karakteristik dalam belajar IPA (Julianto, 2011).

2.7 Materi IPA SD Tema 8

2.7.1 Ekosistem

Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup. Sebuah makhluk terdiri dari bagian yang hidup (biotik) dan bagian tak hidup (abiotik). Bagian yang hidup pada sebuah lingkungan terdiri atas tumbuhan, hewan dan makhluk hidup lainnya. Bagian lingkungan yang tak hidup terdiri atas cahaya, air, udara dan tanah. Cahaya matahari dapat menghangatkan udara, air, dan tanah, agar mencapai suhu yang sesuai kebutuhan makhluk hidup. Cahaya matahari juga membantu tanaman membuat makanan. Air dan tanah merupakan bagian penting dari sebuah lingkungan. Air yang turun dalam bentuk hujan, meresap ke dalam tanah. Air di dalam tanah ini akan dimanfaatkan oleh tumbuhan yang hidup di atasnya dan makhluk hidup kecil lainnya yang hidup di dalam tanah.

Bagian hidup dan tak hidup pada sebuah lingkungan saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain. Interaksi antara makhluk hidup dan benda-benda tak hidup pada sebuah lingkungan disebut dengan ekosistem. Ekosistem tersusun atas individu, populasi, dan komunitas. Individu adalah makhluk hidup tunggal, misalnya seekor kambing, seekor burung, sebuah pohon cemara. Tempat individu tinggal disebut dengan habitat. Populasi adalah kumpulan individu sejenis yang menempati suatu daerah tertentu. Contohnya, di sebuah kolam, terdapat populasi ikan, populasi tanaman teratai, populasi lumut. Contoh komunitas adalah komunitas sungai, dan komunitas padang rumput.

2.7.2 Komponen Ekosistem

Pada dasarnya ekosistem yang ada di dunia dibagi menjadi dua, yaitu ekosistem alami, dan ekosistem buatan. Ekosistem alami terdiri dari ekosistem air dan ekosistem darat. Ekosistem air terdiri atas ekosistem air tawar dan ekosistem air asin. Ekosistem darat terdiri atas ekosistem hutan, padang rumput, padang pasir, tundra, dan tiaga. Sedangkan ekosistem buatan, merupakan ekosistem yang diciptakan manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia sawah dan bendungan, merupakan salah satu contoh ekosistem buatan.

Ekosistem air tawar meliputi ekosistem danau, kolam, dan sungai. Ekosistem air tawar mendapatkan cukup sinar matahari. Tumbuhan yang paling banyak pada ekosistem ini adalah ganggang. Ekosistem air asin terdiri atas ekosistem terumbu karang, dan ekosistem laut dalam. Berbagai jenis ikan, kerang, koral dan makhluk laut lainnya, hidup pada ekosistem ini. Terdapat juga beberapa jenis hewan kecil dan tumbuhan alga yang dapat membuat sendiri makanan.

Ekosistem darat terdiri dari ekosistem hutan hujan tropis, sabana, padang rumput, gurun, taiga, dan tundra. Ekosistem darat ini dibedakan oleh tingkat curah hujan dan iklim nya. Perbedaan tersebut menyebabkan jenis tumbuhan dan hewan yang ada di dalamnya juga berbeda. Tumbuhan seperti rotan dan anggrek, serta hewan seperti kera, burung, badak, harimau, berada pada ekosistem hutan hujan tropis. Ekosistem sabana memiliki curah hujan yang lebih rendah dari pada ekosistem hujan tropis. Hewan-hewan yang hidup di sabana antara lain berbagai jenis serangga, dan mamalia seperti zebra dan singa.

Ekosistem padang rumput memiliki curah hujan yang lebih rendah dibandingkan ekosistem sabana. Tumbuhan yang khas adalah rumput. Sedangkan hewan yang hidup pada ekosistem ini adalah bison, singa, anjing liar, srigala, gajah, jerapah, kangguru, dan ular. Gurun merupakan ekosistem yang paling gersang karena curah hujan yang sangat rendah. Tumbuhan kaktus yang memiliki duri untuk mengurangi penguapan, banyak tumbuh disini. Hewan-hewan yang bisa hidup pada ekosistem ini antara lain semut, ular, kadal, kalajengking, dan beberapa hewan malam lainnya.

Suhu pada ekosistem taiga sangat rendah pada musim dingin. Taiga biasanya merupakan hutan yang tersusun atas satu jenis tumbuhan seperti cemara, pinus dan sejenisnya. Hewan seperti beruang hitam dan gajah, biasanya hidup di ekosistem ini. Tundra merupakan ekosistem yang dingin dan kering. Banyak jenis tanaman tidak bisa hidup pada ekosistem ini karena tanahnya yang membeku sepanjang tahun. Akar-akar tanaman tidak dapat tumbuh pada tanah yang beku, sehingga hanya tanaman jenis rumput saja yang mampu bertahan. Beberapa jenis burung bersarang di tundra pada saat musim panas, seperti angsa dan bebek.

Ekosistem mengalami perubahan sepanjang waktu. Komponen-komponen didalam ekosistem dapat mengalami peningkatan maupun penurunan jumlah

populasi. Misalnya, pada saat musim hujan, sebuah kebun akan mendapatkan lebih banyak air dari pada biasanya. Tanaman tumbuh dengan baik. Tikus-tikus tanah juga akan mendapatkan lebih banyak makanan daripada biasanya. Hal ini akan menyebabkan peningkatan populasi tikus tanah akan menyebabkan meningkatnya populasi ular tanah. Hal ini disebabkan ular tanah mendapatkan banyak makanan berupa tikus tanah pada musim itu. Pada musim kemarau, air yang turun dikebun tersebut tentu berkurang. Tanaman tumbuh lebih lambat. Makanan yang dihasilkan juga lebih sedikit. Keadaan ini akan mengakibatkan menurunnya populasi tikus tanah yang memakan tanaman dikebun itu. Akibatnya, populasi ular tanah pun akan berkurang, karena berkurangnya sumber makanan pada musim itu.

Ekosistem mengalami perubahan baik secara alami maupun karena kegiatan manusia. Perubahan musim, seperti dijelaskan di atas, merupakan salah satu contoh perubahan alami. Selain musim, yang termasuk faktor perubahan alami adalah bencana alam berupa gunung meletus, gempa, tanah longsor, kebakaran hutan, tsunami, angin rebut, dan banjir. Manusia melakukan berbagai kegiatan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Pembukaan lahan hutan untuk dijadikan sawah dan perkebunan akan mengubah ekosistem. Kegiatan manusia yang menimbulkan pencemaran lingkungan, dapat mengubah keseimbangan ekosistem. Masih banyak lagi kegiatan manusia yang dapat mengubah ekosistem.

2.7.3 Hubungan makhluk hidup dalam ekosistem

Setiap makhluk hidup tidak dapat hidup sendiri. Mereka hidup saling mempengaruhi dan tergantung satu dengan lainnya. Hubungan antar makhluk hidup dapat saling membantu dan menguntungkan. Tetapi ada pula yang saling merugikan, bahkan yang ada sama-sama tidak diuntungkan atau dirugikan. Hubungan antar makhluk hidup yang khas yang hidup bersama dalam sebuah ekosistem dinamakan simbiosis. Simbiosis bertujuan sebagai usaha makhluk hidup untuk bertahan hidup di lingkungannya.

Hewan-hewan yang hidup berkelompok, saling memberikan pertolongan kepada anggota kelompoknya dari serangan musuh. Beberapa anjing hutan bergantian berjaga-jaga melindungi kelompoknya. Apabila mereka melihat dan mencium bahaya, mereka akan melolong memberitahukan anggota kelompoknya. Pada

saat itu, semua anggota kelompok akan lari bersembunyi hingga bahaya berlalu. Demikian juga dengan sekelompok lebah. Seekor yang menemukan makanan, akan kembali ke sarangnya. Lebah itu akan melakukan gerakan tertentu seperti gerakan menari, untuk memberitahu lebah-lebah lainnya tentang sumber makanan tersebut.

Hubungan yang unik terjadi antara bunga dan kupu-kupu. Kupu-kupu membantu bunga untuk menyebarkan serbuk saari ke bunga yang lain agar terjadi penyerbukan. Pada saat yang sama, kupu-kupu mendapatkan makanan dari bunga berupa madu, yang disebut nektar. Dengan demikian kedua jenis makhluk hidup tersebut saling diuntungkan. Hubungan ini disebut simbiosis mutualisme. Hubungan dua jenis makhluk hidup bisa juga saling merugikan. Salah satu contohnya adalah hubungan antara tanaman tali putri dan inangnya. Tanaman tali putri yang berwarna kuning, tidak dapat membuat makanan sendiri, karena tidak mempunyai zat hijau daun. Tanaman ini membutuhkan tanaman lain agar ia bisa hidup. Ia akan hidup menempel dan mengambil makanan tanaman lainnya. Hubungan ini disebut sebagai simbiosis parasitisme.

2.8 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya yang dapat menjadi masukan bagi peneliti antara lain yang telah dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Munthoifah (2013) dalam “Meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA melalui media permainan monopoli pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Blagunng Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013” peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang meliputi memiliki Antusias belajar siswa meningkat 26,32% dari 63,15% menjadi 89,47%. Ini artinya jumlah siswa yang memiliki antusias belajar bertambah 5 siswa dari 12 menjadi 17 siswa. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki antusias belajar tinggi. Ketekunan dalam mengerjakan tugas meningkat 21,05% dari 73,68% menjadi 94,73%. Artinya jumlah siswa dapat yang tekun dalam mengerjakan tugas bertambah 4 siswa dari 14 menjadi 18 siswa. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tekun dalam mengerjakan tugas. Siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar

dalam pembelajaran IPA mengalami peningkatan, yaitu sebesar 10,53% dari 73,68% menjadi 89,47%. Ini artinya jumlah siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 70 dalam tes evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran secara individu bertambah 2 siswa dari 14 menjadi 16 Siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ella Dini Miranda dan Jimmi Copriady (2012) yang berjudul “Penggunaan permainan monopoli sebagai media *Chemo-edutainment* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA MAN 2 Pekanbaru” menyimpulkan bahwa penggunaan permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan Koloid di kelas XI IPA MAN 2 Pekanbaru dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,070 > 1,676$), besarnya pengaruh permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* untuk peningkatan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan Koloid di kelas XI IPA MAN 2 Pekanbaru yaitu sebesar 16,7%

2.9 Kerangka Berfikir

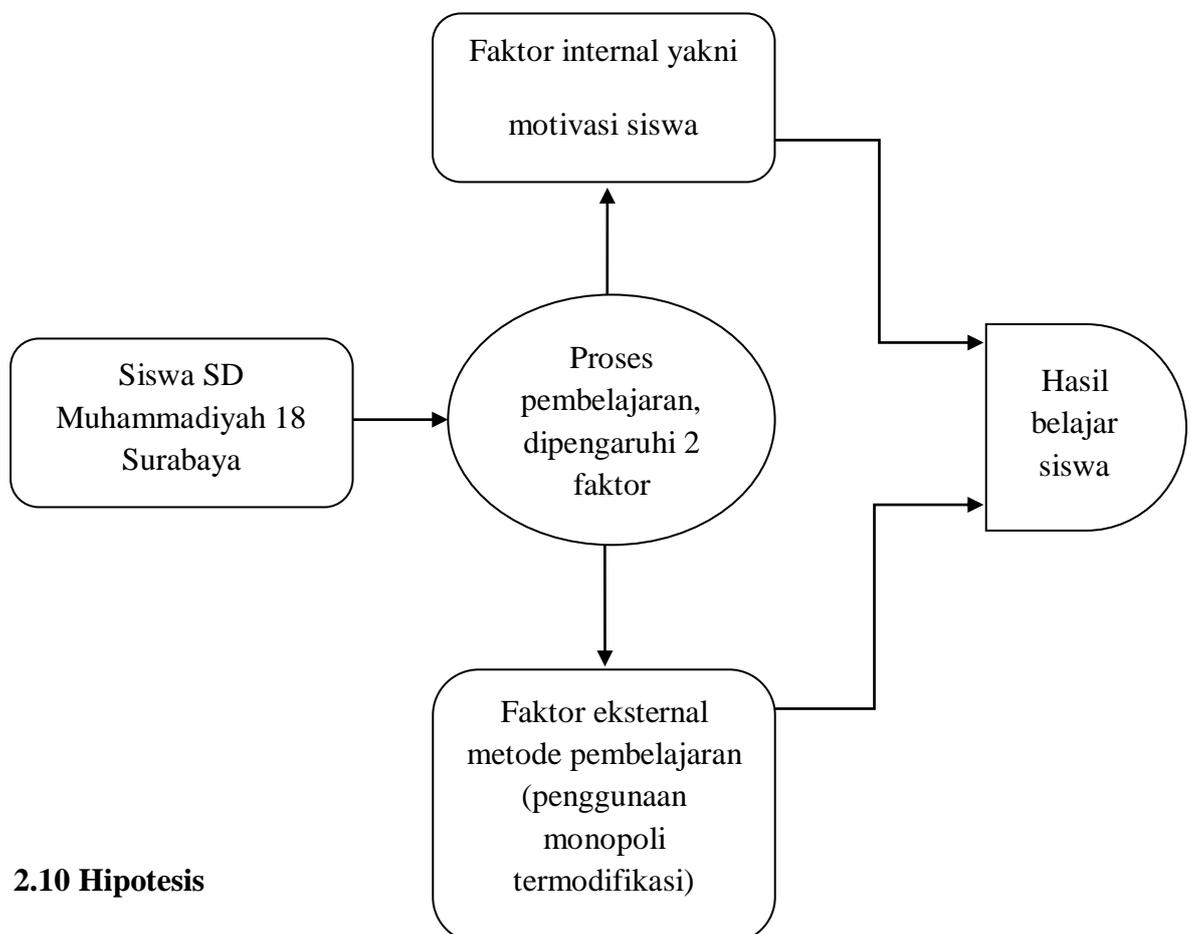
Kegiatan pembelajaran pada dasarnya tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif saja, namun tetap memperhatikan tujuan pembelajaran dapat tercapai tepat waktu dan materi yang telah disampaikan dapat diingat oleh siswa. Salah satu cara yang dapat membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran yakni dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung lebih melekat didalam pikiran ketimbang materi yang tidak, penerapan metode permainan pada siswa dapat membantu ingatan (memory) siswa karna dengan permainan siswa cenderung lebih senang dalam melakukan proses pembelajaran sehingga siswa dapat dihantarkan pada tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal. Bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat untuk memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak yang akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak (Sudono, 2000 dalam Kartika, 2013).

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan sangat cocok untuk diterapkan pada siswa SD yakni pada siswa sd kelas 5 hal ini dirasa cocok karna pada tingkatan tersebut media permainan monopoli sesuai untuk diterapkan karna

siswa kelas 5 tahapan anak yang masih gemar bermain menurut, (Ismail, 2006 dalam Kartika , 2013). Menyatakan, melalui kegiatan bermain anak dibentuk secara umum, baik perkembangan secara umum, baik perkembangan berfikir, emosi, maupun sosial.

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar baik dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar diri siswa (eksternal). Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajarnya. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa bisa berupa strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat dapat memotivasi siswa untuk giat belajar sehingga diperoleh hasil belajar yang optimal (Fitriani, 2009).

Dengan penerapan metode permainan monopoli termodifikasi pada pembelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berikut ini disajikan skema kerangka berfikir sebagai berikut:



2.10 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan tinjauan pustaka maka hipotesisnya yakni :

1. Ada peningkatan motivasi siswa dalam penggunaan metode permainan monopoli dengan media termodifikasi.
2. Ada peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan metode permainan monopoli dengan media termodifikasi