

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari perantara (medium) yang berarti sarana komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti “antara”. Cara untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, terdapat beberapa aspek yang turut mempengaruhi diantaranya, pengajaran, penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi dari perilaku belajar peserta didik, kondisi dan suasana belajar yang kondusif serta penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam menunjang proses belajar dan mengajar itu sendiri. (Astuti & Bhakti, 2018). Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju maka ilmu pengetahuan dan teknologi pun mengalami perkembangan. Seperti alat komunikasi yang semakin canggih dimana seseorang dapat berkomunikasi tanpa dibatasi dengan jarak yang ada, dan adanya akses internet yang dimana kita dapat memperoleh suatu informasi dengan cepat. Dengan adanya hal tersebut, proses pembelajaran dapat memanfaatkan keadaan itu seperti dengan

menggunakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan bervariasi.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber-sumber terpercaya dimana pendidik memberikan informasi tersebut kepada peserta didik sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran. Media sangat memberikan peran penting untuk membangkitkan rasa semangat pada diri peserta didik pada saat mengikuti pelajaran. Menurut Kurniawati dan Nita (2018) Penggunaan media pembelajaran selain sebagai media yakni sebagai pembuat proses interaksi, komunikasi serta penyampaian sebuah materi antara pendidik dan pembelajar supaya kegiatan pembelajaran berlangsung secara tepat dan efisien. Media pembelajaran yang interaktif terbukti berhasil dan dapat digunakan untuk belajar pada berbagai macam level dari pendidikan serta memberikan banyak dampak positif terutama di Indonesia di mana media interaktif dapat membuat proses belajar peserta didik menjadi lebih mudah (Osman, 2015).

Media pembelajaran dijelaskan secara detail oleh Suryani, (2018: 5) bahwa, media pembelajaran adalah segala bentuk dan saran penyampaian informasi yang dibuat untuk dipergunakan sesuai

dengan teori pembelajaran. Djamarah dan Zain (2016:21), sudah sangat jelas menyatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media pembelajaran harus bisa dapat digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran yang maksimal. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Media sebagai sebuah perantara atau saluran komunikasi, harus dapat menciptakan komunikasi interaktif dua arah antara guru dan siswa.

Berdasarkan pendapat mengenai pengertian media di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada siswa sehingga diperoleh pengetahuan oleh siswa. Salah satu indikator keberhasilan guru dalam mengajar adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media permainan yang tepat dalam pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, efektif dan efisien. Selain itu, media juga mampu memberikan pengalaman langsung yang sangat bermanfaat bagi siswa. Hal tersebut sangat

mendorong tercapainya hasil belajar siswa yang baik. Berikut rancangan media pembelajaran permainan karambol yang akan dikembangkan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sudjana & Rivai (2018:2) menjelaskan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Pengajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahwa pengajar akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajar.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui ceramah, sehingga tidak membuat siswa bosan.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Pendapat mengenai manfaat media pembelajaran juga diutarakan oleh Suryani, Setiawan, & Putria (2018:74-75) secara detail. Bahwa manfaat media pembelajaran disediakan menjadi dua kategori, yaitu manfaat media pembelajaran bagi guru dan bagi siswa. Media pembelajaran bukan hanya sekedar alat bantu saja yang hanya digunakan untuk mengajar bagi guru. Pengguna media dalam pembelajaran diharapkan mampu memberikan kemudahan belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain memberikan kemudahan untuk belajar, media pembelajaran itu memiliki banyak sekali manfaatnya.

Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru dalam kegiatan pembelajaran. Guru akan lebih merasakan percaya diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran, apalagi ketika sudah dipersiapkan secara matang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta anak sekolah dasar. Sebuah media tentu saja dapat membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu media juga mampu membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran. Materi yang

disampaikan guru akan lebih kongkret jika diterapkan dengan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan dan menyenangkan, sehingga membantu efisiensi waktu. Media pembelajaran sangatlah berperan penting bagi seorang siswa. Manfaat media pembelajaran bagi siswa yaitu untuk merangsang rasa ingin tahu dan memotivasi siswa untuk belajar baik dikelas maupun secara mandiri. Penerapan media pembelajaran yang efektif juga mampu memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis karena media pembelajaran memberikan suasana yang sangat menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih fokus pada pembelajaran dan guru bisa menjelaskan secara detail saat menyampaikan materi di kelas.

Berdasarkan ulasan di atas, begitu banyak manfaat yang dapat dirasakan dengan menggunakan media pembelajaran, baik bagi guru maupun bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran permainan karambol dapat memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa melalui pengamatan, melakukan, serta menganalisis. Penggunaan media pembelajaran karambol sebagai variasi metode mengajar guru diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain

itu materi yang diajarkan akan tersampaikan lebih jelas dan bermakna sehingga hasil belajar siswa dapat maksimal.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media jika dilihat dari segi perkembangan teknologi menurut Seels & Glasgow dalam Azhar (2016:33), mengemukakan dibagi menjadi dua kategori luas, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pilihan media tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan, seperti proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstri*.
 - b) Visual yang tak diproyeksikan, seperti gambar, poster, foto, *chart*, grafik, diagram, pameran dan papan info.
 - c) Audio, seperti rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *catridge*.
 - d) Penyajian multimedia, seperti *slide plus suara (tape)*, multi image.
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televisi, dan video.

- f) Cetak, seperti buku teks, modul, teks program, *workbook*, majalah ilmiah, dan lembar lepas (*handout*)
- g) Permainan, seperti teka-teki, simulasi, dan permainan papan.

2) Pilihan media teknologi mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferen, dan kuliah jarak jauh.
- b) Media berbasis mikroprosesor, seperti *computer-assistend instruction (CAI)*, Permainan komputer dalam sistem tutor intelegen, interaktif, *yipermidia,compact* (video) disk.

Pendapat mengenai jenis-jenis media juga disampaikan oleh Sadiman dkk. Menurut Sadiman dkk (2019,28-81), jenis media dibagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut :

- 1) Media grafis adalah media yang memiliki karakteristik menyampaikan pesan dengan cara menuangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Saluran yang digunakan dalam menangkap materi yaitu menyangkut indera penglihatan. Banyak jenis media grafis, beberapa di antaranya yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafis, kartun, poster, papan flanel dan papan buletin.

- 2) Media audio adalah media yang sudah memiliki karakteristik menyampaikan pesan dengan cara menuangkanya kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Saluran yang digunakan dalam menangkap materi yaitu menyangkut indera pendengaran. Banyak jenis media audio, beberapa diantaranya yaitu alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa.
- 3) Media proyeksi diam adalah media yang mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaan yang jelas diantara keduanya adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi pesan harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Adakalanya media jenis ini disertai dengan rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja. Banyak jenis media proyeksi diam, beberapa di antaranya yaitu film bingkai, film rangkai, media transparasi, proyektor, tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan atau simulasi.

Berdasarkan klasifikasi media di atas, dapat diketahui bahwa tentunya media pembelajaran itu memiliki banyak beragam jenisnya.

Mulai dari yang sederhana hingga media yang sangat rumit. Penggunaan media hendaknya bisa untuk disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kondisi lapangan dan strategi yang digunakan.

Sebab pemilihan media pembelajaran akan mempengaruhi jalanya proses kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Pada penelitian ini, media pembelajaran permainan karambol yang akan dikembangkan merupakan media tradisional berbentuk permainan. Media permainan merupakan media sederhana karena pembuatan dan penggunaannya sederhana, sehingga sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia sekolah dasar.

d. Karakteristik Pemilihan Media

Guru harus bisa memahami kepada peserta didik bahwa penggunaan media perlu memperhatikan beberapa hal agar dalam pemilihan media tepat dan padat mencapai tujuan yang telah direncanakan. Ibrahim & Sukmadinata (2019: 120-121) mengemukakan 7 (tujuh) faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang tepat, yaitu sebagai berikut:

- 1) Jenis kemampuan yang akan dicapai, sesuai dengan tujuan pengajar.

- 2) Penggunaan dari berbagai jenis media perlu diperhatikan karena setiap jenis media memiliki kegunaanya masing-masing.
- 3) Kesederhanaan dalam pembuatan dan penggunaan media menjadi faktor penentu bagi guru dalam memilih media.
- 4) Keluwesan atau fleksibilitas dalam penggunaan media. Artinya, seberapa jauh media dapat digunakan dengan praktis dalam berbagai situasi dan mudah dipindahkan dari satu tempat ketempat lainnya.
- 5) Pemilihan media harus disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia dan sarana prasarana pendukung yang tersedia.
- 6) Media yang terbaik terkadang belum tentu tersedia di sekolah. Sehingga guru harus memilih media yang lain karena media tersebut tersedia dan mudah disediakan.
- 7) Biaya media terjangkau dan seimbang dengan hasil yang diharapkan dapat tercapai.

Suryani, Setiawan, & Putria (2018:59-61), menjelaskan bahwa ketika pemilihan media yang tepat untuk tujuan pembelajaran adalah hal pertama yang harus dilakukan oleh guru. Kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, media

yang tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip maupun generalisasi. Media pembelajaran yang baik juga seharusnya praktis dan mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Keawetan juga menjadi poin penting dalam pemilihan media pembelajaran.

Dijelaskan juga oleh Sudjana dan Rivai (2014:4-5) sudah menegaskan bahwa didalam kriteria memilih media pembelajaran yaitu ada enam. Pertama, media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Kedua, media pembelajaran yang digunakan harus memiliki dukungan terhadap bahan pelajaran. Ketiga, media yang diperoleh. Keempat, media yang mudah digunakan guru maupun siswa. Kelima, menyediakan tersedianya waktu untuk menggunakan media. Keenam, media harus sesuai dengan taraf berpikir siswa. Keenam Kriteria ini harus diperhatikan oleh guru dalam memilih media pembelajaran yang akan mengajar di kelas.

Suwarna (2015:136), menjelaskan terdapat 3 media yang tepat, kelayakannya, dan kelayakannya. Kelayakan praktis berarti media yang mudah digunakan dalam pengoperasiannya. Kelayakan teknis berarti berhubungan dengan potensi media yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan memberikan informasi. Kelayakan biaya berarti bahwa pada dasarnya ciri-ciri pendidikan moderen adalah

efisien dan efektif untuk keperluan belajar mengajar. Jika sebuah media memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, berarti media tersebut pantas dinyatakan layak sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk anak sekolah dasar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kriteria media pembelajaran yang baik harus memperhatikan tiga aspek yaitu segi fisik media, segi desain media, dan segi pemanfaatan media. Pengembangan media pembelajaran permainan karambol yang dilakukan memperhatikan kriteria-kriteria yang disampaikan di atas. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan tepat guna dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dikonsepsi dan ditetapkan. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan dalam pembelajaran IPA, media pembelajaran permainan karambol dipilih sebagai media yang tepat untuk belajar IPA yang mengutamakan kegiatan siswa melakukan berbagai percobaan untuk siswa kelas IV SD.

2. Permainan dalam Pembelajaran

a. Pengertian permainan

Sadiman,dkk (2019:75) telah menyampaikan bahwa didalam pengertian sebagai suatu kontes antara para pemain yang berinteraksi

satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Menurut Dananjaya (2013:66), bahwa permainan adalah fakta yang dianalisis untuk memahami proses perilaku dalam permainan, pemilihan keputusan masing-masing dalam bertindak atau berkata menjadi kesimpulan sebagai pembelajaran memproduksi diri sendiri. Permainan memiliki tujuan untuk mengukur kemampuan untuk dan potensi diri anak.

Dalam tambahan penjelasan menurut Straktor (2017:216), permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk berenang-senang. Permainan memungkinkan anak menyalurkan kelebihan energi fisik dan melepaskan emosi yang tidak tertahan, yang meningkatkan kemampuan si anak untuk menghadapi masalah. Samiawan (2018:20), mengatakan bahwa permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dan yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya.

Berdasarkan pendapat mengenai pengertian permainan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan sangat menarik bagi usia anak sekolah dasar. Anak akan merasa

senang jika melakukan kegiatan bermain. Maka sangat penting bagi guru untuk kemudian bisa menekankan dan harus memperhatikan sebuah kegiatan pembelajaran yang berorientasi kegiatan belajar sambil bermain.

b. Manfaat Permainan dalam Pembelajaran

Bagi anak, bahwasanya bermain itu adalah salah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikkan dan menggembirakan. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadikan latihan untuk bisa melakukan pertumbuhannya. Bermain adalah medium, dimana anak akan melakukan aktifitas cobaan-cobaan diri bukan dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Dengan memahami arti bermain bagi anak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan adalah suatu kebutuhan anak apalagi usia peserta didik sekolah dasar. Dengan merancang pembelajaran tertentu untuk bisa dilakukan sambil bermain, maka anak akan antusias untuk belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya. (Semiwan:2018:21).

Menurut pendapat yang sudah dijelaskan oleh secara rinci Santrock (2017), permainan memiliki fungsi yaitu mengendurkan ketegangan, mempercepat perkembangan kognitif, dan meningkatkan eksplorasi. Permainan juga mampu meningkatkan kerjasama dengan

sebayanya. Kegiatan bermain anak akan dapat meningkatkan anak untuk saling berinteraksi dan berbincang. Selama interaksi ini, anak-anak mempraktikkan peran yang akan mereka emban kelak dalam kehidupannya.

Ditegaskan oleh Ismail (2016:25) para ahli pendidikan anak dalam risetnya menyatakan bahwa cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain didalam kegiatan belajar mengajarnya. Dalam bermain anak, anak akan bisa dapat mengembangkan otot besar dan halusnya (motorik kasar dan motorik halus), meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan dilingkungan teman sebaya, membentuk daya imajinasi dengan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin yang tinggi.

Secara ilmiah itu ketika anak melakukan kegiatan bermain dapat membuat anak termotivasi dalam mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan pula anak mengembangkan bahasanya, mendapat kesempatan bereksperimen, dan memahami konsep-konsep sesuai dengan permainan dirinya. Perkembangan permainan sebagai cara pembelajaran hendaknya harus disesuaikan dengan perkembangan umur, perkembangan zaman, kemampuan dan minat peserta didik secara berangsur-angsur dikembangkan menjadi konsep belajar sambil bermain.

Pembelajaran melalui permainan mampu memberikan beberapa keuntungan. Pertama, apa yang sudah dipelajari oleh peserta didik tidak hanya berupa pengetahuan akan semata saja, melainkan benar-benar dialami secara nyata, pengalaman demikianlah yang sulit untuk dilupakan oleh anak sekolah dasar. Kedua, pelajaran yang diberikan dapat diterima secara menyenangkan, karena terkait dengan sifat dasar permainan yang menghibur dan menggembirakan. Dengan demikian, kemungkinan penolakan terhadap peserta didik, dengan apa yang diajarkan supaya dapat diminimalisir. Ketiga, karena permainan itu menyenangkan, maka bermain sekaligus untuk membangkitkan minat yang besar bagi peserta didik akan bagian topik tertentu. Permainan yang didesain baik dan matang, maka akan mengembangkan ketrampilan peserta didik dalam hal tertentu apalagi dengan materi yang sudah dikonsepskan, karena peserta didik sangat menyukai hal tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sebuah permainan yang tepat dan matang sesuai dengan materi pembelajaran dapat mengembangkan sisi kognitif anak. Hal ini dikarenakan bermain atau permainan dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan. Pembelajaran yang demikian tidak menimbulkan kejenuhan kepada siswa, sehingga mereka akan lebih antusias didalam kegiatan belajar. Perhatian peserta didik juga

memusatkan terhadap materi pealajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Peter Klien dalam Thobroni dan Mustofa (2016:272) yang menyatakan bahwa “*Learning is most effective when its fun*”. Artinya, pembelajaran akan lebih efektif jika menyenangkan.

3. Media Permainan Karambol

a. Pengertian Media Permainan Karambol

Media permainan adalah suatu medium yang sangat tepat untuk perkembangan sosial dan moral anak karena anak harus mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama. Pentingnya permainan bagi anak-anak dikarenakan pada sebuah permainan mempunyai kesempatan yang sama untuk lebih kreatif, inovatif baik secara kelompok atau individual. Permainan karambol adalah salah satu permainan di Indonesia yang sudah populer di masyarakat. Permainan karambol bukanlah suatu permainan yang rumit. Tetapi didalam permainan karambol ada strategi dalam memainkannya, yaitu ketangkasan dan kejelian siswa untuk bisa menentukan arah dan sudut menjalankan gaco agar menabrak biji karambol. Sehingga biji karambol tersebut masuk kedalam kotak dipinggir papan.

Permainan karambol ini hampir mirip dengan *billyard*, hanya saja mejanya berbentuk persegi dengan empat lubang di setiap pojok diagonalnya, dengan alat permainannya bukan bola berangka tetapi biji karambol yang berbentuk semacam koin dari bahan plastik. Permainan karambol juga tidak menggunakan stik sebagai penggerakannya. Penggerakan dalam permainan karambol adalah jari tangan yang disentikan pada gaco sehingga akan mengenai biji karambol sasaran. Pemain harus memasukan semua biji karambol kedalam lubang yang terdapat di pojok papan. Pemain dinyatakan menang jika memasukan semua buah biji karambol kedalam sampai dengan biji raja karambol lebih cepat dari permainan lainnya.

Disampaikan oleh Sudono (2016:7), bahwa alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan desain atau menyusun sesuai dengan bentuk yang utuh. Media yang dikembangkan menggunakan alat permainan yang bersifat permainan taktik dan percobaan. Hal tersebut dapat dilihat dari cara bermain dan strategi yang harus digunakan oleh pemain. Pemain memang harus tangkas

dalam mengatur strategi agar dapat memasukan seluruh biji karambol bagianya dan bisa memenangkan permainanya.

Media pembelajaran permainan karambol merupakan sebuah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran terutama pada materi mata pelajaran IPA yang berbasis percobaan dengan ciri khas belajar sambil bermain. Media pembelajaran karambol juga mengutamakan pada peran aktif siswa dengan mengajak siswa bermain secara langsung karambol dan melakukan sendiri berbagai percobaan-percobaan IPA yang ada di dalamnya. Materi pada media ini difokuskan pada materi “Gaya” yang ada pada materi kelas IV (empat), semester 2 (dua), tema 7 (tujuh) “Indahnya Keberagaman di Negeriku”.

b. Desain Media Pembelajaran Karambol

Berikut ini adalah penjelasan dari rancangan desain bentuk media pembelajaran permainan karambol. Dengan modifikasi permainan seperti dibawah ini:

1) Alat dan Bahan

- a) Papan karambol 60 cm x 60 cm
- b) 12 papan kayu ukuran 12 cm x 12 cm

- c) 12 papan kayu ukuran 23 cm x 23 cm
 - d) Papan triplek tipis ukuran 25 cm x 25 cm
 - e) Cat warna biru, putih dan hitam
 - f) 4 biji karambol angka 1-4 warna merah
 - g) 4 biji karambol angka 1-4 warna hijau
 - h) 4 biji karambol angka 1-4 warna kuning
 - i) 4 biji karambol angka 1-4 warna ungu
 - j) Biji karambol raja
 - k) Biji karambol gaco
 - l) 16 buah map coklat
 - m) 16 LKPD
 - n) Berbagai alat perobaan gaya
- 2) Tampilan

Tampilan dari media pembelajaran permainan karambol ini sekilas hampir sama dengan papan permainan karambol seperti biasanya. Judul media ditampilkan di tengah papan karambol. Judul media

pembelajaran permainan karambol terbuat dari kertas sticker. Pemaduan gambar dan warna di dalamnya diperhatikan agar dapat menarik perhatian siswa.

3) Rak

Papan karambol memiliki sebuah rak dibawah setiap lubang pojoknya. Karambol bisa memiliki empat rak kecil di setiap pojoknya. Sedangkan, papan karambol terdapat empat rak besar yang di dalamnya terdapat lagi kotak kecil di setiap lubang pinggir di bawahnya. Setiap rak besar dijadikan tempat empat buah map yang berisi peralatan percobaan dan lembar kerja peserta didik. Kotak kecil di dalam setiap rak berfungsi sebagai penampung biji karambol yang masuk kelubang.

4) Biji Karambol

Biji karmbol pada permainan karambol bisa terdapat dua warna dengan setiap warna terdapat delapan buah biji karambol yang tertuliskan dengan angka dari satu sampai dengan delapan. Namun, pada pembelajaran media permainan karambol ini cukup berbeda, yaitu warna pada biji karmbol ada empat warna, dengan setiap warna memiliki empat buah biji karambol yang tertulis angka satu sampai dengan empat sebagai penentu kotak percobaan nomer

berapa yang harus mereka lakukan. Selain itu, terdapat juga dua biji karambol lagi. Dua biji karambol tersebut adalah satu sebagai biji karambol gaco permainan dan satu sebagai biji karambol raja.

5) Cara Bermain

Cara bermain karambol sama seperti memainkan permainan biasa, dengan memasukan biji karambol pada angka setiap lubang dengan cara menabrakan biji karambol gaco pada biji karambol angka baik secara langsung maupun dipantulkan kepinggir papan terlebih dahulu agar masuk ke lubang di pojok papan. Namun bedanya, pada media pembelajaran permainan karambol terdapat tindak lanjutnya, yaitu nomor biji karambol yang masuk ke dalam lubang menentukan map percobaan yang berbeda di bawahnya berdasarkan nomor yang mereka masukan. Selanjutnya, mereka akan melakukan sebuah percobaan yang sudah sesuai dengan perintah dalam lembar kerja peserta didik (LKPD). Jika kelompok tersebut dapat melakukan percobaan dan menjelaskannya dengan benar maka akan mendapat point yang sesuai dengan ketetapannya.

6) Cara Pemberian Point

Media pembelajaran karambol menerapkan pemberian point yaitu dengan skor pertama memasukan biji karambol kelawan minus

satu. Yang kedua memasukan biji karambol mendapatkan nilai satu. Yang ketiga melakukan percobaan dengan benar maka mendapatkan point 2.

7) Petunjuk Penggunaan

a) Permainan dilakukan secara berkelompok.

b) Satu kali permainan terdiri dari dua atau empat kelompok.

(Jika terdiri dari dua kelompok maka setiap kelompok memiliki kewajiban memasukan dua buah warna biji karambol, sedangkan jika terdiri dari empat kelompok maka setiap kelompok hanya wajib memasukan satu warna biji karambol).

c) Satu tim terdiri dari dua sampai dengan empat siswa.

d) Penentuan urutan pemain dilakukan dengan cara hompipah atau semacamnya.

e) Lakukan media papan karambol di atas meja.

f) Setiap kelompok berada di sisi papan.

(Jika dua kelompok maka saling berhadapan dengan satu sisi satu kelompok, sedangkan jika empat kelompok maka menempati keempat sisi papan dengan satu sisi satu kelompok).

- g) Baca buku petunjuk penggunaan media dengan baik terlebih dulu dan dengarkan penjelasan guru untuk lebih lanjut.
- h) Letakkan semua biji karambol termasuk biji karambol raja di lingkaran tengah.
- i) Susun biji karambol setiap warna ke atas.
- j) Permainan harus berusaha mengeluarkan biji karambol dari tengah lingkaran papan karambol dengan cara memantulkan biji karambol gaco ke pinggir papan sehingga menabrak biji karambol angka dan mengeluarkannya.
- k) Permainan berusaha memasukan biji karambol ini yang ada di tengah papan karambol ke dalam lubang yang berada di setiap pojok kanan yang nanti memantulkan biji karambol gaco baik secara langsung atau dipantulkan terlebih dahulu agar biji karambol yang ditabraknya masuk kedalam lubang.
- l) Pemain yang sudah memasukan biji karambol dengan warna tertentu ke dalam lubang, maka selanjutnya hanya boleh memasukan warna tertentu ke dalam lubang, maka selanjutnya hanya boleh memasukan warna tersebut ke dalam lubang. Jika memasukan ke warna lain maka akan mendapat pengurangan

nilai. Kemudian biji karambol yang sudah di masukkan tersebut dikembangkan ke lingkran bagian tengah.

m) Pemain yang sudah masukkan biji karambol ke lubang, memperhatikan nomor biji karambol untuk menentukan kotak percobaan yang ada didalam rak ke dua.

n) Permainan karambol dilakukan di atas meja dengan alokasi waktu yang sudah di tentukan.

o) Pemberian point sesuai dengan ketentuan pemberian biji karambol di atas.

p) Tim yang berhasil memasukan seluruh jatahnya dan kemudaian berhasil memasukan biji karambol raja, maka permainan ditandakan selesai.

4. Pengertian Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah aktivitas seseorang yang dilakukan dengan sengaja dan dalam keadaan sadar untuk memperoleh sesuatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak Susanto (2016: 4).

Sementara, Slameto (2015: 10) sudah menegaskan bahwa didalam proses belajar adalah suatu proses usaha yang lakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sehingga hasil belajar pengalamanya sendiri dalam interaksi dengan lingkunganya. Gagasan yang menyatakan bahwa belajar itu menyangkut perubahan dalam sebuah individu, berarti belajar juga membutuhkan waktu yang tepat. Kegiatan belajar terjadi apabila nampak tanda-tanda perilaku manusia berubah sebagai akibat terjadinya proses pembelajaran.

Penjelasan oleh Ula (2013:13), tentang belajar adalah sebuah aktivitas yang kenyataanya melibatkan dua unsur, yakni jiwa dan raga. Unsur jiwa dilibatkan dalam hal pola pikir, sedangkan raga melibatkan memegang peranan dalam hal keterampilan, kebiasaan, dan kecakapan. Pendapat lainnya dikemukakan juga oleh Sagala (2016:12) yang mendefinisikan bahwa belajar itu lebih singkat, yaitu kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku, dan ketrampilan dengan cara mengolah bahan belajar. Hal serupa juga disampaikan oleh Zulfa (2010:9) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkunganya, dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Perhatian utama dalam belajar adalah perilaku verbal dari manusia, yaitu

kemampuan manusia untuk menangkap informasi mengenai ilmu pengetahuan yang diterimanya dalam proses kegiatan belajar.

Hamalik (2001:20) telah mendefinisikan bahwa belajar itu merupakan suatu proses dan bukan hasil yang dicapai semata. Proses itu sendiri berlangsung melalui serangkaian pengalaman, sehingga terjadi modifikasi pada tingkah laku yang telah dimiliki sebelumnya. Aktivitas manusia sehari-hari tidak dapat melepaskan diri dari kegiatan belajar. Baik dari segi ruang dan waktu. Hal tersebut berarti bahwa belajar itu tidak dibatasi oleh usia, tempat, maupun waktu.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar itu adalah suatu proses dimana individu dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber dengan berbagai kegiatan. Tujuan dari belajar adalah perubahan perilaku dari individu atas pengalaman yang diperolehnya. Kegiatan belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Kegiatan belajar secara formal dilakukan di sekolah dan dengan waktu yang sudah ditentukan.

5. Hakikat IPA

a. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sering disebut dengan dengan istilah pendidikan sains. Kata “sains” berasal dari kata *natural science*. *Natural* artinya alamiah, berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam. *Science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam ini, ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam (Bundu, 2006:9). Menurut pendapat Samatowa (2011:3). IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempunyai objek dan menggunakan mode ilmiah.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA itu menjadi penting. Didalam pengajaran materi IPA harus dilakukan secara tepat disesuaikan dengan karakteristik siswanya. IPA pada jenjang sekolah dasar menurut Marjono dalam Susanto (2016:167) yang harus diutamakan adalah bagaimana mengembangkan rasa ingin tahu dan daya berpikir kritis mereka terhadap suatu masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dan peristiwa yang terjadi di alam. Pendidikan IPA diarahkan untuk melakukan

percobaan sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Pentingnya penerapan media pembelajaran yang sesuai sangat berperan penting dalam proses pembelajaran IPA di SD yang menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

b. Tujuan Pembelajaran IPA di SD

Mata pelajaran IPA di SD/MI memiliki beberapa tujuan pembelajaran yaitu agar siswa memiliki kemampuan.

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

- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan,
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.
(Putra:2017:20)

Tujuannya adalah landasan awal seorang guru untuk mengajar. Demikian juga dalam pembelajaran IPA, menjadi indikator keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran tidak akan berjalan dan berhasil apabila seorang pendidik tidak mengetahui tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran IPA mencerminkan bagaimana tindakan-tindakan yang harus dilakukan agar keterampilan-keterampilan dan kecakapan-kecakapan yang diharapkan dapat dicapai pada diri siswa.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar

Ruang lingkup pembelajaran IPA di SD pada kurikulum 2013 disesuaikan dengan tingkat kebutuhan siswanya dan peningkatan

terhadap hasil belajar yang mengacu kepada spiritual, sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi dasar mata pelajaran IPA kelas IV bahwa materi pada mata pelajaran IPA memang banyak yang berhubungan dengan alam dan makhluknya yang berhubungan dengan kehidupan manusia sehari-hari. Teori yang ada didalam pembelajaran IPA tersebut dapat dibuktikan dengan berbagai macam percobaan. Salah satunya pada materi gaya pada kelas IV semester II. Materi ini tercantum pada tema 7 (tujuh) “Indahnya Keberagaman di Negeriku”, subtema 1 (satu) “keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku”.

Pokok bahasa gaya merupakan materi yang berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari maka sangatlah penting materi tersebut dipelajari dengan tuntas. Pokok bahasa gaya sangat cocok diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang pada dasarnya memang suka bermain dan belajar dari pengalaman yang pernah dilakukan. Banyak sekali informasi tentang fakta-fakta dan konsep-konsep yang cocok diajarkan dengan media pembelajaran, misalnya setiap benda yang dilempar ke angkasa akan jatuh ke bumi karena adanya gaya gravitasi dan membutuhkan pembuktian melalui demonstrasi atau eksperimen yang termasuk didalam pengetahuan prosedural (pengetahuan tentang tahapan yang harus dilakukan). Media pembelajaran sangat berperan penting didalam kegiatan belajar mengajar, karena sangat membantu

siswa dalam hal memahami pengetahuan yang di lakukan peserta didik dari pada hanya lihat atau bahkan hanya mendengarkan guru berbicara di depan.

d. Karakteristik Anak SD

Usia anak yang menempuh bangku sekolah dasar kisaran berusia 6-12 tahun. Siswa sekolah dasar adalah mereka yang sedang menjalani hidup perkembangan dari masa kanak-kanak memasuki masa remaja awal. Agar pencapaian hasil belajar dapat optimal, guru dalam pembelajarannya perlu memperhatikan tentang karakteristik anak usia sekolah dasar tersebut. Menurut Asyari (2016:38), anak sekolah dasar itu dikategorikan menjadi dua macam, yaitu siswa yang berada di kelas rendah (kelas 1, 2, 3) dan siswa yang berada di kelas tinggi itu (kelas 4, 5, 6). Siswa kelas rendah memiliki ciri khas tersendiri, berbeda dengan siswa kelas tinggi sehingga perlu adanya perbedaan strategi yang harus disesuaikan dengan karakteristiknya masing-masing.

Seorang guru memang harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didiknya. Hal tersebut berarti, paling penting bagi seorang guru untuk bisa mengetahui karakteristik siswanya khususnya pada mata pelajaran IPA. Ada beberapa karakteristik anak usisa sekolah dasar yang perlu diketahui

oleh seorang guru. Bahkan sudah disampaikan juga menurut Piaget dalam Asy'ari (2016: 37-38).

Sesuai keadaan di Indonesia bahwa usia anak sekolah dasar memiliki banyak variasi antara 6-12 tahun. Usia anak sekolah dasar tersebut sudah termasuk didalam tahapan akhir praoperasional sampai awal oprasional formal awal. Pada usia tersebut anak itu memiliki sifat dan memiliki rasa ingin tahu yang kuat, senang bermain, atau suasana yang menggembirakan, bahkan masih suka mengatur dirinya sendiri, mengeksplorasi situasi dimana sehingga anak sekolah dasar itu suka mencoba-coba sesuatu, memiliki dorongan yang sangat tinggi dan sangat kuat untuk bisa mencapai prestasinya. Anak sekolah dasar juga ternyata paling tidak suka sesuai yang gagal didalam melakukan hal apapun, akan merasa antusias untuk belajar lebih efektif ketika merasa senang dengan situasi yang menggembirakan, karakter siswa sekolah dasar memang menyukai belajar dengan cara kerjasama dan suka mengajarkan apa yang belum bisa dicapai pada temanya.

Dari penyampaian diatas, sejalan dengan pendapat, Samatowa (2016:7) mengatakan bahwa masa usia anak sekolah dasar dibagi dalam dua fase yaitu masa kelas awal dan masa kelas tinggi. Pada masa kelas awal itu anak berusia sekitar 6 tahun sampai 8 tahun. Dalam tingkatan kelas di SD pada usia tersebut memang anak termasuk dalam kelas 1 sampai 3. Sementara itu, untuk masa kelas tinggi itu SD yaitu pada usia

kira-kira 9 tahun sampai 12 tahun. Dalam tingkatan kelas di SD pada usia tersebut anak termasuk dalam kelas 4 sampai 6.

Karakteristik anak pada kelas tinggi berbeda dengan karakteristik anak di kelas rendah. Anak yang duduk di sekolah dasar kelas tinggi memiliki beberapa karakteristik seperti adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkret dan berpikir realistis. Selain itu, anak diusia tersebut juga memiliki banyak rasa ingin tahu dan ingin belajar yang lebih besar. Didalam minat terhadap hal-hal mata pelajaran khususnya juga dapat dirasakan anak sekolah dasar pada usia kelas tinggi. Anak mulai membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya untuk bisa membantu menyelesaikan tugasnya dan bisa mengarahkan tugasnya didalam memenuhi keinginannya. Sebagai seorang anak, siswa dikelas tinggi juga tidak dapat dan bahkan tidak bisa sama sekali untuk memungkiri kegemarannya membentuk kelompok sebaya untuk bisa dapat bermain dan belajar secara bersama-sama.

Berdasarkan karakteristik siswa kelas tinggi di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV itu merupakan siswa kelas tinggi yang masih berpikir yang sangat realistis, rasa ingin tahu lebih besar, gemar membentuk kelompok pada usia yang sebaya, memiliki kegiatan bermain dengan sebaya, dan ingin mendapatkan hasil yang terbaik dan maksimal. Dengan melihat fenomena berbagai karakteristik pada siswa

sekolah dasar di atas, maka alangkah lebih baik jika pembelajaran IPA itu dilakukan dengan berbagai variasi supaya siswa senantiasa semangat, antusias, aktif, dan kondusif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga kemudian materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat tersalurkan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu variasi atau inovasi didalam pembelajaran adalah variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang memang berbasis menekankan kepada permainan. Oleh sebab itulah, guru hendak berinisiatif untuk bisa mengembangkan pembelajaran yang mengandung permainan, dan mengusahakan siswa bisa ikut aktif, bekerja atau belajar kelompok, serta juga bisa memberikan kesempatan-kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajarannya. Oleh karena itu peran guru harus melaksanakan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa sesuai dengan profesi dan kebutuhan belajar peserta didiknya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian Daluti Delimanugari (2015), yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar MI/ SD di Gunung Kidul Yogyakarta" menunjukkan bahwa media pembelajaran jenis permainan dalam pembelajaran IPA layak atau menunjang kegiatan pembelajaran. Hal tersebut didasarkan pada skor-skor media pembelajaran permainan Petir Pelangi dan Monopoli IPA masing-masing mencapai rata-rata 4,3 dalam kategori sangat baik, dan 4,08 dalam kategori baik. Sedangkan untuk rata-rata hasil belajar siswa pada tes lapangan terbatas dan uji lapangan luas 55 kedua media game dapat meningkat 12,77 dengan gain standar 0,31 pada kategori sedang dan 13,4 dengan gain standar 0,33 pada kategori sedang. Penjelasan tersebut terkait dengan kesamaan penelitian peneliti itu, untuk bisa menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswanya, dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA sangat menunjang untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Adapun perbedaannya di model pembelajaran dan media yang digunakan.
2. Hasil penelitian Bima Tri Atmaja (2017), yang berjudul "Pengembangan Game Karambol pada *Interactive Projected Display*", menunjukkan bahwa Berdasarkan pengujian terhadap pengguna, game karambol pada interactive projected display mendapat tanggapan yang positif yang bisa

dilihat dari jawaban yang diberikan setelah memainkan permainan. Sekitar lebih dari 67% pengguna menyatakan bahwa game karambol pada interactive projected display menyenangkan untuk dimainkan dan menarik. Peneliti terdahulu mempunyai sedikit kesamaan bahwa game karambol itu sangat menarik dan menyenangkan ketika digunakan dan dilibatkan didalam pembelajaran kelas IV SD, sudah jelas perbedaan dengan peneliti yang akan diteliti itu terkait dengan modifikasi desain permainan karambol supaya lebih menarik dan efektif digunakan pada saat kegiatan belajar berlangsung.

3. Hasil penelitian Jahidin (2009) dengan judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Karambol dalam Pembelajaran Membaca Permulaan bagi Peserta didik Tunagrahita Ringan”. Penggunaan alat karambol sangat mendorong kelancaraan proses pembelajaran membaca permulaan dan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Mendatangkan tujuan yang baik yaitu tercapainya tujuan pembelajaran. Pengembangan media adaptif “Karambol Edukatif” ini akan diterapkan pada peserta didik autisme untuk menstimulasi keterampilan membaca permulaan. Tentunya penelitian di atas, sudah memberikan sumbangsih kepada peneliti mengenai kajian karambol. Peneliti mengharapkan bahwa pengembangan media adaptif “Karambol Edukatif” mampu menstimulasi keterampilan membaca

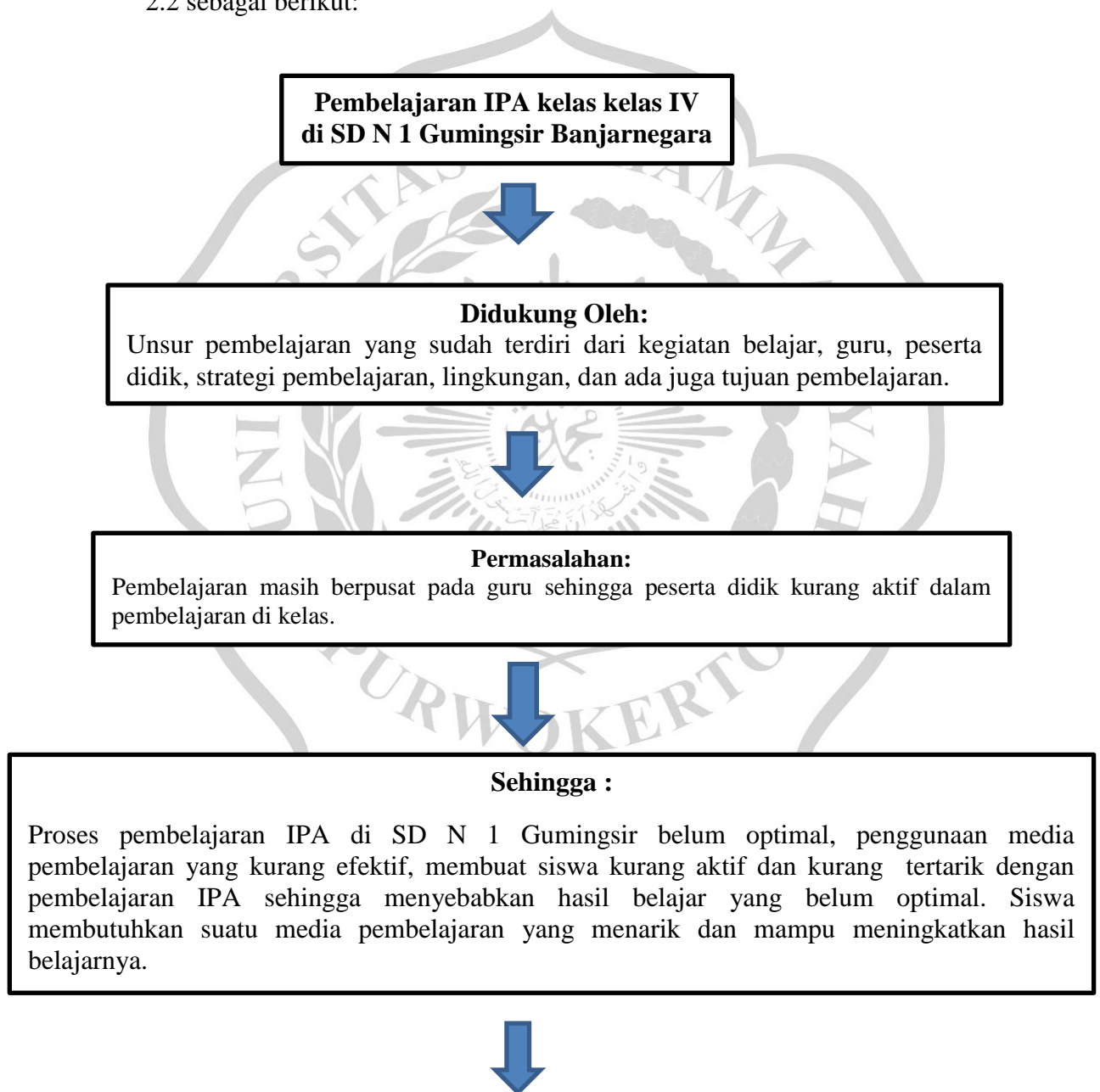
permulaan pada peserta didik autisme. Penelitian terdahulu memiliki sedikit kesamaan yaitu terkait dengan bagaimana menggunakan media permainan karambol untuk bisa memahamkan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran, hanya saja ada perbedaan didalam konsep dan metodenya dengan peneliti yang akan diteliti. Dengan berbagai modifikasi yang akan dilakukan peneliti yang nantinya akan menghasilkan media pembelajaran yang efektif mudah digunakan dan bisa meningkatkan antusias peserta didik didalam kegiatan pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Mata pelajaran IPA sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPA yang dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan baik secara individu maupun kelompok maka pembelajaran tersebut akan bersifat membosankan, tidak menarik, dan menyebabkan siswa mengantuk, tidak berminat untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA kurang.

Oleh karena itu diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar IPA siswa dan mengurangi keenganan siswa dalam belajar IPA. Salah satunya dengan mengembangkan media

pembelajaran bersifat permainan dalam pelajaran IPA. Proses ini lebih menyenangkan dan lebih menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pada akhirnya hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar IPA pada siswa. Kerangka pikir telah disajikan dalam bentuk gambar 2.2 sebagai berikut:



Hasil :

Salah satu cara untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu peneliti bermaksud menerapkan media pembelajaran karambol untuk mengembangkan pembelajaran IPA subtema Gaya pada kelas IV.

Gambar 2.2 Kerangka Pikir

Sumber : Thiagarajan (1974: 6-9)

