**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Strategi *Movie Learning***
   1. **Pengertian Strategi Pembelajaran**

Istilah strategi menurut Mappasoro (2015: 23) “pada awalnya digunakan dalam lingkungan militer, sekarang ini dipakai dalam berbagai bidang dengan esensi makna yang relatif sama”. Istilah strategi berasal dari kata *strategos* atau *strategus* (Yunani) yang mengandung makna jenderal atau dalam hal ini perwira negara yang bertanggung jawab merencanakan suatu strategi dan mengarahkan pasukannya untuk mencapai kemenangan. Menurut Djamara dan Zain (2002: 5) “secara umum strategi merupakan suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan”. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru-anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Dikemukakan oleh Majid (2014: 3) dalam bukunya “strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi merupakan suatu rancangan yang bertujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dikaitkan dengan pembelajaran, strategi adalah perencanaan yang dilakukan oleh guru secara strategis dalam menyusun, merancang, mensinergikan sarana dan prasarana pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Strategi pembelajaran yang dipilih oleh selayaknya didasari pada berbagai pertimbangan sesuai dengan situasi, kondisi, dan lingkungan yang dihadapinya. Pemilihan strategi pembelajaran menurut Uno dan Mohamad (2015: 4) “bertolak dari (a) rumusan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, (b) analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihasilkan, dan (c) jenis materi pembelajaran yang akan dikomunikasikan”.

Strategi diklasifikasikan atas tiga yang pertama dari segi pengaturan guru dan siswa, yang ke dua dari segi pengolahan pesan, dalam hal ini guru dan siswa menjadi komponen yang memungkinkan untuk menjadi sumber maupun penerima pesan dalam proses pembelajaran. Ke tiga adalah dari segi struktur peristiwa belajar mengajar, dalam hal ini komponen-komponen pembelajaran seperti tujuan, materi, media dan sumber pembelajaran dapat melibatkan siswa secara langsung maupun tidak langsung.

Kenyataan yang terjadi di lapangan tidak jarang didapati jenis strategi belajar mengajar tertentu diperlakukan sedemikian rupa (dipaksakan) seolah-olah jenis strategi pembelajaran yang dimaksud merupakan lampu aladin yang dapat digunakan untuk semua situasi pembelajaran. Padahal tidak semua jenis strategi pembelajaran cocok atau dapat digunakan untuk semua jenis dan tingkat tujuan, untuk semua subyek didik apapun usia dan latar belakangnya.

Ada beberapa strategi pembelajaran cocok atau dapat diterapkan di semua jenis pembelajaran dengan kondisi siswa baik dari segi kemampuan maupun latar belakangan siswa. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan kondisi siswa dalam memilih strategi, metode dan model pembelajaran yang akan diterapkan dikelas, serta memperhatikan kondisi lingkungan masyarakat, agar proses pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

Keberhasilan suatu strategi pembelajaran dapat ditentukan dari keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, seorang guru harus menciptakan aktivitas belajar yang mengarahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran serta disesuaikan dengan keterampilan yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Karena itu, pembelajaran haruslah berorientasi pada aktivitas yang melibatkan siswa. Dengan demikian, pembelajaran dapat menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan siswa secara menyeluruh, dapat menginspirasi dan menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa. Hal ini tentu akan membuat siswa merasa bahwa belajar merupakan sebuah kubutuhan dan siswa tidak tertekan namun justru senang dalam belajar.

* 1. **Pengertian Strategi *Movie Learning***

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Strategi *movie learning* dari dua kata yaitu *movie* dan *learning .*

*Movie* (film) adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu dengan kombinasi audio atau suara menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal. Film (*movie*) menurut Suleha (2017) adalah “salah dari jenis media audio visual yang memadukan antara proyeksi gambar (visual) dengan proyeksi suara (audio) yang dibalut dalam sebuah alur dengan makna yang dibuat sedemikian rupa”. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, film adalah selaput tipis yang dibuat dari *seluloid* untuk tempat gambar negatif (yang dibuat potret) atau untuk untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop) lakon (cerita) gambar hidup.

Kata “*Learning”* dalam kamus bahasa inggris berarti belajar*. Learning* atau dalam bahasa indonesia berarti belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Pengertian belajar menurut Baharuddin dan Wahyuni (2015: 14) “belajar merupakan aktifitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalm dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman”. Siswa dikatakan belajar apabila siswa mengalami sesuatu melalui berbagai kegiatan sebagai akibat dari kegiatan guru. Makna belajar diartikan sebagai suatu proses yang membuat siswa melakukan sesuatu baik itu dalam bentuk kegiatan melibatkan anggota tubuh yang aktif (gerak) maupun anggota tubuh pasif (berpikir) yang menimbulkan rasa senang atau minat (selara) dan motivasidalam diri siswa sehingga terjadi perubahan pada diri siswa baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Strategi *movie learning* menurut Chatib (2012: 127) adalah “salah satu strategi pembelajaran yang berkaitan dengan kecerdasan spasial visual”. Selain itu, dikemukakan oleh Said dan Budimanjaya (2015) “strategi *movie learning* adalah proses atau aktifitas nonton film sebagai bagian proses penerapan terhadap suatu objek atau tema tertentu”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Strategi *movie learning* adalah suatu rancangan atau konsep pembelajaran yang memadukan antara kegiatan pembelajaran yang efektif dengan media pembelajaran audiovisual (proyeksi gambar dan suara) dalam hal ini *Movie* atau film yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa yang berkaitan dengan kecerdasan spasial visual. Strategi *movie learning* dengan media audiovisual dalam hal ini film, merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Strategi *movie learning* tidak dapat dikatakan sebagai “startegi *movie learning”* jika tidak ada media film yang digunakan di dalamnya. Sementara film yang digunakan dalam proses pembelajaran, tanpa perencanaan yang matang dan dikombinasikan dengan indikator-indikator pembelajaran tidak akan dapat diterapkan secara maksimal. Oleh karenanya, strategi dan media film dibalut dalam sebuah kombinasi yang mutakhir menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan kemudian dikenal dengan Strategi *Movie Learning*.

* 1. **Prosedur Penggunaan Strategi *Movie Learning***

Strategi *Movie Learning* memiliki beberapa prosedur dalam penggunaannya. Said dan Budimanjaya (2015) menjelaskan bahwa prosedur dalam menerapkan strategi *movie* *learning* adalah sebagai berikut:

* 1. Guru mempersiapakan media film yang akan ditonton siswa (isi film disesuikan dengan materi pelajaran).
  2. Guru mempersiapkan perangkat pendukung aktivitas siswa dalam menonton film (LCD proyektor, ruang yang kondusif dari cahaya terang, serta *sound system* yang mendukung).
  3. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, setiap kelompok berjumlah 4-5 anggota kelompok (disesuikan dengan jumlah siswa di kelas).
  4. Setiap kelompok dibagikan lembar kerja (LK).
  5. Guru memutar film.
  6. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mendiskusikan isi film yang telah ditayangkan dan menjawab LK yang telah dibagikan.
  7. Guru menuntun siswa menyimpulkan pembelajaran.

* 1. **Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Movie Learning***

Penggunaan strategi *movie learning* sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelamahan. Menurut Fachriansyah (2013) adapun kelebihan dan kekurangannya, yaitu:

* + 1. **Kelebihan**

Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.

Memiliki efek menarik yang tidak dimiliki oleh media lain.

Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat.

Film atau *movie* dapat membawa anak dari negara satu ke nagara lain dan dari masa yang satu ke masa yang lain.

Film atau *movie* dapat diulang bila perlu untuk menambah kejelasan.

Dapat menyajikan pesan yang sukar dan langkah karena telah direkam terlebih dahulu.

Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.

Mengembangkan pikiran dan pendapat siswa.

Mengembangkan imajinasi peserta didik.

Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.

Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.

Film atau *movie* sangat baik menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan.

Semua peserta didik dapat belajar dari film atau *movie*, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.

Menumbuhkan minat da motivasi belajar.

Mampu berperan sebagai media utama mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas.

Mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

* + 1. **Kelemahan**

Selain memiliki kelebihan, menurut Fachriansyah (2013) strategi *movie learning* juga memiliki kelemahan dalam proses pembelajaran, yaitu:

Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya yang tidak murah.

Memerlukan waktu yang banyak.

Penayangannya juga terkait peralatan lainnya seperti *video player*, layar bagi kelas besar beserta lcd.

Dapat mengalihkan perhatian siswa, tidak menutup kemungkinan siswa akan lebih fokus pada cerita film atau lebih asyik menikmati film yang ditayangkan tanpa memperdulikan hal-hal penting yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diselipkan dalam film.

Berdasarkan uraian di atas dijelaskan bahwa media film memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari strategi *movie learning* yakni, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menyajikan konten materi pelajaran melalui film atau *movie* memungkinkan siswa lebih menikmati proses pembelajaran dan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Secara tidak langsung, penerapan strategi *movie learning* merupakan salah satu cara mengaplikasikan kecerdasan *multiple inteligence* siswa yang cenderung spasial-visual. Siswa dengan modalitas visual dan auditori akan menyukai proses pembelajaran dengan strategi ini.

Selain memiliki kelebihan, strategi *movie learning* juga memiliki kekurangan. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, penggunaan media film membutuhkan waktu dan materi yang lebih. Selain itu, film juga dapat mengalihkan perhatian siswa, tidak menutup kemungkinan siswa akan lebih fokus pada cerita film atau lebih asyik menikmati film yang ditayangkan tanpa memperdulikan hal-hal penting yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diselipkan dalam film. Oleh karenanya, kembali lagi bagaimana profesionalisme seorang guru untuk menyeimbangkan antara konten pembelajaran yang ingin dicapai oleh siswa dengan film yang ditampilkan.

1. **Motivasi Belajar**
2. **Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi . Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Mc. Donald (Sardiman, 2007: 73) “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”. Sedangkan menurut Uno (2016: 1) “motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam diri maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya”. Definisi lain dikemukakan oleh Dimyati dan Mudjiono (Mappeasse, 2009) menyatakan motivasi adalah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan kekuatan atau dorongan dasar yang menggerakkan seseorang yang timbul oleh adanya rangsangan baik dari dalam maupun dari luar untuk bertingkah laku atau berbuat sesuatu yang lebih baik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Siswa untuk dapat belajar mata pelajaran dengan baik, harus mempunyai motivasi yang tinggi, baik itu motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik, jadi kemungkinan kesalahan-kesalahan dalam pembelajaran teori maupun praktek bisa dikurangi, dengan demikian siswa tersebut mampu mengerjakan tugas dengan baik. Dengan motivasi yang tinggi, hasil belajar teori maupun praktek dapat memuaskan, sebaliknya dengan motivasi yang rendah hasil belajar teori maupun praktek tidak memuaskan. Keberhasilan dan kegagalan dalam belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar, dengan demikian taraf keberhasilan dan kegagalan dalam belajar bukan ditentukan oleh orang lain, tetapi diri sendiri.

1. **Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi dapat mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan/pekerjaan, salah satunya adalah belajar. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Perlu ditegaskan bahwa motivasi bertalian dengan suatu tujuan, dengan demikian motivasi itu mempengaruhi adanya kegiatan.

Menurut Sardiman (2007) fungsi motivasi ada tiga, yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepas energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Meyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuata-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serai guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seorang siswa yang akan menghadapi ujian denganharapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.
4. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Proses interaksi antara siswa dan guru membutuhkan komponen-komponen pendukung yang tidak dapat dilepaskan dari segi normative, inilah yang mendasari proses belajar mengajar. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik contohnya cita-cita atau tujuan anak, perhatian, dorongan kognitif untuk mengetahui dan memecahkan masalah, penghargaan dan hukuman, serta partisipasi. Dengan mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, maka seorang guru dapat menentukan cara yang tepat dalam memberi motivasi terhadap siswa.

Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Dimyati dan Mudjiono (2006) yaitu:

1. Cita-cita atau Apresiasi Siswa

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil seperti keinginan berjalan, makan makanan yang lezat, berebut permainan, dapat membaca, dapat bernyanyi, dan lain-lain sebagainya. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menumbuhkan kemauan bergiat, bahkan di kemudian hari menumbuhkan cita-cita dalam kehidupan. Timbulnya cita-cita dibarengi oleh perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa, dan nilai-nilai kehidupan. Timbulnya cita-cita juga dibarengi oleh perkembangan kepribadian. Setiap manusia yang hidup mempunyai cita-cita atau apresiasi tertentu di dalam hidupnya termasuk belajar. Cita-cita senantiasa dikejar dan diperjuangkan meskipun rintangan yang dihadapi begitu banyak dalam mengejar cita-cita tersebut, seseorang akan tetap berusaha semaksimal mungkin melalui rintangan tersebut demi cita-cita yang ingin diraihnya. Dalam hal ini cita-cita memperkuat motivasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik . Sebab dengan tercapainya cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri. Oleh karena itu, cita-cita dan aperesiasi sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar seseorang.

1. Kemampuan Siswa

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Contohnya keinginan membaca perlu dibarengi dengan kemampuan mengenal dan mengucapkan bunyi huruf-huruf. Keberhasilan membaca suatu buku bacaan akan menambah kekayaan pengalaman hidup. Keberhasilan tersebut memuaskan dan menyenangkan hatinya. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

1. Kondisi Siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi siswa. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar, atau marah-marah akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya, seorang siswa yang sehat, kenyang, dan gembira akan mudah memusatkan perhatian. Anak yang sakit akan enggan belajar. Anak yang marah-marah akan sukar memusatkan perhatian pada penjelasan pelajaran. Sebaliknya, setelah siswa tersebut sehat ia akan mengejar ketinggalan pelajaran. Siswa tersebut dengan senang hati membaca buku-buku pelajaran agar ia memperoleh nilai rapor yang baik, seperti sebelum sakit. Dengan kata lain, kondisi jasmani dan rohani siswa berpengaruh pada motivasi belajar.

1. Kondisi Lingkungan Siswa

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan kemasyarakatan. Sebagai anggota masyarakat maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Bencana alam, tempat tinggal yang kumuh, ancaman rekan yang nakal, perkelahian antarsiswa, akan mengganggu kesungguhan belajar. Sebaliknya sekolah yang indah, pergaulan siswa yang rukun, akan memperkuat motivasi belajar. Oleh karena itu kondisi lingkungan sekolah yang sehat, kerukunan hidup, ketertiban pergaulan perlu dipertinggi mutunya. Dengan lingkungan yang aman, tenteram, tertib dan indah, makan semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

1. Unsur-unsur Dinamis dalam Belajar dan Pembelajaran

Siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebayanya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajar. Lingkungan budaya siswa yang berupa surat kabar, majalah, radio, televisi dan film semakin menjangkau siswa. Semua lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajar. Pelajar yang masih berkembangan jiwa raganya, lingkungan yang semakin bertambah baik berkat dibangun, merupakan kondisi dinamis yang bagus bagi pembelajaran. Guru professional diharapkan mampu memanfaatkan surat kabar, majalah, siaran radio, televisi dan sumber belajar di sekitar sekolah untuk memotivasi belajar.

1. Upaya Guru dalam Membelajarkan Siswa

Guru adalah seorang pendidik professional. Ia bergaul setiap hari dengan puluhan atau ratusan siswa. Intensitas pergaulan tersebut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan jiwa siswa. Dengan kata-kata yang arif seperti “suaramu membaca sangat merdu” pada siswa kelas satu SD, maka pujian guru tersebut dapat menimbulkan kegemaran membaca. Guru adalah pendidik yang berkembang. Sebagai pendidik, guru dapat memilah dan memilih yang baik. Selain itu metode pengajaran yang digunakan oleh guru juga dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa . Menarik tidaknya suatu materi pelajaran tergantung pada kelihatan guru dalam menggunakan metode yang tepat sehingga siswa akan timbul minat dan motivasi untuk memperhatikan dan tertarik untuk belajar.

1. **Indikator Motivasi Belajar**

Hakikat motivasi belajar adalah adanya dorongan pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umunya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Menurut Sardiman (Hendriana, dkk, 2017: 172), indikator motivasi belajar secara rinci dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Tekun dalam belajar. 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). 3) Menunjukkan minat dan ketajaman perhatian terhadap bermacam-macam masalah. 4) Kemandirian dalam belajar. 5) Keinginanan berprestasi dalam belajar 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu). 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya. 8) Senang mencari dan memecahkan masalah.

1. **Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD**
2. **Pengertian IPA**

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang bermula berasal dari bahasa Inggris ‘*science’.* Kata ‘*science’* sendiri berasal dari kata latin ‘*scientia*’ yang berarti saya tahu. Menurut Trianto (2012) IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah. Hal serupa juga dikemukakan oleh Adriani (2016) bahwa IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang kejadian atu peristiwa yang terjadi di alam melalui proses pengamatan yang dilakukan melalui metode ilmiah maupun sikap ilmiah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa IPA merupakan salah satu fokus ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang alam melalui proses observasi eksperimen, penyimpulan, penyusunan teori, dan sebagainya melalui metode ilmiah.

1. **Tujuan Mata Pelajaran IPA**

Sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan, maka tujuan pembelajaran IPA menurut Laksmi (Trianto, 2012: 142), yaitu:

1) Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap. 2) Menanamkan sikap hidup ilmiah. 3) Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan. 4) Mendidik siswa untuk mengenal, mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuan penemunya. 5) Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan masalah.

1. **Kerangka Pikir**

Praktek yang terjadi di lapangan tidak jarang didapati jenis strategi belajar mengajar tertentu diperlakukan sedemikian rupa (dipaksakan). Padahal tidak semua jenis strategi pembelajaran cocok atau dapat berlaku/terpakai untuk semua jenis dan tingkat tujuan mata pelajaran, serta untuk semua peserta didik apapun usia dan latar belakangnya. Hal ini menimbulkan proses pembelajaran yang monoton. Selain itu, keterbatasan sekolah dalam mengelolah dan menyediakan alat maupun media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran masih minim. Akibatnya, siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran serta merasa tidak betah berada didalam kelas. Tentu kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran akan memberikan dampak pada hasil belajar siswa.

Interaksi proses belajar mengajar pada prinsipnya bergantung pada guru dan siswa serta bagaimana guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat menjadi salah satu solusinya. Untuk itu, salah satu strategi inovatif yang ditawarkan oleh penulis adalah penerapan strategi *movie learning* dalam proses pembelajaran. Konsep dari strategi *movie learning* adalah kombinasi penerapan strategi pembelajaran inovatif dan menyenangkan dengan penggunaan media audio visual, dalam hal ini *movie* (film) pendek yang berkaitan dengan materi pelajaran. Penelitian menggunakan 1 kelas sebagai kelas kontrol dan eksperimen. Sebelum memberikan *treatment* perlu adanya pemberian *pretest* untuk mengetahui motivasi belajar sebelum *treatment*.Setelah itu pemberian *treatment* dengan menerapkan strategi *movie learning* pada kelas eksperimen. Perlakuan atau pemberian *treatment* tersebut dilakukan selama dua kali pertemuan, setelah melakukan *treatment* akan diberikan *posttest.* Data yang diperoleh dari *pretest, treatment* dan *posttest* akan dianalisis untuk mengetahui adanya pengaruh strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Adapun skema kerangka pikir dari penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.

Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V

*Pre-test*

***Treatment***

**Penerapan Strategi *Movie Learning***

Penerapan Strategi *Movie Learning*

*Post-test*

Analisis

Berpengaruh

Tidak Berpengaruh

Kesimpulan

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, kajian pustaka dan kerangka pikir agar penelitian ini lebih terarah maka perlu dikemukakan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Hipotesis Nol (H0) = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Hipotesis Alternatif (Ha) = Terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar.