

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran secara harafiah berarti proses belajar. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif dan pada tahap akhir. Zainal Aqib & Ahmad Amrullah (2019:1) menyatakan bahwa: "pembelajaran adalah Upaya secara sistematis yang dilakukan oleh guru untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi". Moh. Suardi syofrianisda (2018:5) pembelajaran merupakan segala perbuatan tingkah laku yang agak kekal akibat dari perubahan dalaman dan pengalaman, tetapi bukan semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan, ataupun disebabkan oleh kesan sementara seperti dadah dan penyakit. Ahdar Djamaluddin & wardana (2019:13) menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan Pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Norrohmatul Amaliyah (2020:15) menyatakan bahwa: "pembelajaran adalah suatu system atau proses membelajarkan subjek peserta didik atau pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan di evaluasi".

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas maka disimpulkan pembelajaran adalah proses intraksi komunikasi anatara sumber belajar guru dan siswa.

Belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik

2.1.2 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai

hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan dalam dunia pendidikan, Belajar dapat dimaknai sebagai suatu proses yang menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhirnya akan dapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru yang didapat dari akumulasi pengalaman dan pembelajaran. Soejanto meyakini bahwa: “belajar adalah segenap rangkaian aktivitas yang dilakukan dengan penambahan pengetahuan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya yang menyangkut banyak aspek, baik k,arena kematangan maupun latih. Perubahan ini memang dapat diamati dan berlakudalam waktu relatif lama Perubahan yang relatif tersebut disertai”. Amral dan asmar (2020:8)menyatakan bahwa: “belajar proses transformasi ilmu guna memperoleh kompetensi, keterampilan dan sikap untuk embawa perubahan yang lebih baik”. Roberta Uron Hurit dkk (2021:2) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses berfikir dan berubahan melalui beberapa tahapan-tahapan atau latihan secara berulang-ulang untuk memperoleh pengetahuan’ Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses pendewasaan diri dan perubahan sifat perilaku dan sikap kearah yang lebi baik”. Moh suardi dan syofrianisda (2018:11) menyatakan bahwa : “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagain aspek seperti motivasi emosional sikap dan yang lainnya pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan”. Ridwan sani (2019:1) belajar merupakan aktifitas utama yang dilakukan dalam sebuah proses pendidikan. Aktivitas belajar akan dapat terlaksana jika siswa diberikan kesempatan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Dari beberapa pengertian yang ditemukan dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dn mengakibatkan perubahan tingkah laku atau menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

2.1.3 Pengertian Hasil belajar

Pengertian hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil dari proses belajar secara efektif dengan mencakup sikap (Afektif) pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) yang nantinya menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar siswa. Moh Zaiful rosid dkk (2019:12) menyatakan bahwa : “hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka huruf atau symbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara Pendidikan”. Moh Suardi, (2020:19) menyatakan bahwa : “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajarnya setelah suatu proses belajar berakhir maka siswa memperoleh suatu hasil belajar, tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar, hasil belajar ditentukan dengan evaluasi”. Ahdar Djamiluddin (2019:3) menyatakan bahwa: “hasil belajar tidak dapat langsung dirasakan, tetapi harus melalui kerjasama yang maksimal dari seluruh komponen yang ada dalam pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah di paparkan diatas maka dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil dari proses belajar secara efektif dengan mencakup sikap (Afektif) pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik)

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi dalam hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

A. faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang datangnya dari diri sendiri berupa faktor fisiologi (Kesehatan dan keadaan tubuh), psikologi (minat bakat intelegensi, emosi kelelahan cara belajar).

1. faktor fisiologi

secara umum kondisi fisiologi seperti kondisi kesehatan yang prima tidak dalam keadaan Lelah dan capek tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pembelajaran.

2. faktor psikologis

setiap individu dalam hal ini siswa siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda beda etunya hal ini turun mempengaruhi hasil belajarnya beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi(IQ) perhatian minat bakat motif motivasi kognitif dan daya nalar siswa.

B. Faktor Eksternal

Factor eksternal adalah factor yang datangnya dari luar yang terdiri dari:

1. factor lingkungan

factor lingkungan meliputi lingkungan keluarga lingkungan sekolah dan lingkungan sosial.

2. Factor instrumental

Factor-faktor instrumental adalah factor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan factor ini berupa kurikulum sarana dan guru.

Semua faktor tersebut harus berkontribusi sinergik satu sama lain karena mempengaruhi prestasi belajar dan dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.

2.1.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medias* yang secara hafalan berarti "teguh" perantara. Dalam bahasa arah media adalah perantara atau pengirim pesan dari pengirim kepada penerima pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Gagne (2018:6) dalam buku Arie S. Sardiman dkk menyatakan bahwa: "media

adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Ridwan Abdullah sani (2019:321) menyatakan bahwa : ”media adalah alat atau kejadian yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang siswa belajar. Marjuki (2020:13) menyatakan bahwa: ”media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu benda atau komponen yang memiliki daya guna untuk menstimulasi sikap pengetahuan keterampilan dan kemampuan siswa untuk terlaksananya proses pembelajaran secara efektif”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah sebagai bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang membuat siswa yang mampu memperoleh pengetahuan keterampilan dan sikap

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran seluruh benda yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan untuk menyampaikan materi dari guru ke siswa sehingga dapat mengembangkan pikiran keinginan dan rasa kepedulian siswa, sehingga proses belajar berjalan dengan baik.

2.1.3 Media Teka-Teki Silang

a. Pengertian Media Teka-Teki Silang

Teka-teki silang merupakan jenis media permainan yang memiliki nilai edukasi atau dikatakan dengan TTS di kemukakan Ariwibowo dkk. (2018:89) ialah bentuk permainan yang cara memainkannya yaitu mengisi bagian ruang kosong membentuk kotak putih menggunakan huruf sehingga kemudian aan membentuk sebuah kata yang didasarkan atas petunjuk yang digunakan

Mirzandani dkk (2018:35-36) bahwasananya pemainan teka teki silang akan mempunyai mamfaat yaitu meningkatkan kegiatan dan hasil belajar anak hal iini dikarenakan selama mengisi teka-teki ini anak diminta untuk mengkondisikan pikirannya supaya tengg rileks dan jernih yang akan menjadikan memori otak otak anak menjadi kuat dan menjadikan daya ingat anak menjadi meningkat.

b. Manfaat Teka-teki Silang

Mamfaat teka-teki silang adalah permainan yang mengusir kebosanan dikelas, membuat siswa bermain sambil belajar karena teka-teki silang dapat meningkatkan kemampuan mengeja, menambah pembendaharaan kelas kata, dan

dapat melatih otak untuk meningkatkan fungsi kerja otak melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pengalaman-pengalaman baru.

c. Langkah-Langkah Pembuatan Media Teka-Teki Silang

Teka-teki silang merupakan media yang sangat cocok untuk bahan ajar pembelajaran konsepnya adalah untuk mengajarkan siswa keterampilan menulis, retensi kosa kata dan media hiburan dalam sifat permainan.

a. Alat dan Bahan

- b. Spanduk
- c. Stiker papan tulis
- d. Gunting
- e. katek
- f. spidol
- g. Rol
- h. Sedotan plastik
- i. Pelastik

b. Langkah-Langkah Pembuatan Media Teka-Teki Silang

1. Siapkan Spnduk sebagai alas dasar, dan Stiker Papan Tulis diukur terlebih dahulu dan digunting sesuai dengan ukuran yang di kehendakitersebutSetelah itu tempelkan Stiker papan Tulis dengan sepanduk tersebut sesuai dengan ukuran yag sudah ditentukan
2. Selanjutnya ambil spidol permanen gambarlah bentuk kotak-kotak sesuai dengan yang ditentukan seperti gambar teka-teki silang dengan bentuk soal menurun dan mendatar.
3. Ambil sedotan gunting sesuai ukuran yg di ingini, selanjutnya belah sedotan tersebut dengan satu sisi dengan menggunakan gunting tersebutSelanjutnya soal yang telah di buat digunting sesuai dengan nomor,, setelah itu soal digulung-gulung setelah diguluh soal tersebut dimasukkan ke dalam sedotan yg sudah di ukur sesuai dengan ukuran
4. Setelah soal tersebut di masukan ke dalam sedotan tersebut masukkansoal ke dalam pelastik es bedakan soal menurun dan mendatar
5. Setelah itu media siap di gunakan

c. Langkah-Langkah Penggunaan Media Teka-Teki Silang

1. Guru membentuk kelompok beberapa kelompok
2. Guru sudah membuat beberapa soal menurun dan mendatar, dan soal tersebut dibuat didalam 2 tempat dan dibuat nama tempat tersebut soal menurun dan mendatar
3. Selanjutnya guru memanggil setiap ketua kelompok untuk mengambil satu kelompok soal tersebut yang ada didalam 2 tempat yang sudah disediakan.
4. Setelah ketua kelompok tersebut mengambil dan membuka soal soalnya yang telah diambil tadi
5. Guru memberikan 5 menit waktu untuk berdiskusi dalam menentukan jawaban soal yang sudah diambil ketua kelompok tersebut
6. Setelah 5 menit guru menyuruh salah satu kelompok menjawab soalnya yang sudah diskusikan kelompok tersebut dengan cara menjawab satu kata satu siswa yang maju kedepan, dan kelompok lain memperhatikan jawaban kelompok yang sudah maju kedepan
7. Jika kelompok tersebut menjawab benar maka diberikan nilai, jika kelompok tersebut tidak bisa menjawab guru bisa melempar soal ke kelompok lain. Dan jika kelompok lain bisa menjawab soal tersebut tomatoma

2.1.4 Kelebihan Dan Kekurangan Media Teka -Teki Silang

2.1.4.1 Kelebihan teka-teki silang antara lain:

- a. Bersifat memberikan pengujian karena diterapkan pada siswa yang telah memiliki pengalaman belajar
- b. Permainan merupakan strategi pengajaran yang dapat dipakai dalam proses belajar mengajar. Aktifitas yang dilakukan para siswa dalam permainan ini bukan saja aktifitas fisik tapi juga aktifitas mental
- c. Permainan dapat dipakai untuk membangkitkan kembali kegirahan siswa yang mulai bosan. Tts relatif murah dan mudah didapatkan atau disiapkan
- d. Cara bermainnya termasuk mudah yaitu dengan mengisi jawaban dari pertanyaan yang tersedia baik vertikal maupun horizontal.

2.1.4.2 Kekurangan teka-teki silang antara lain:

1. Kata-kata yang dibentuk cenderung pendek
2. Permainan biasanya meimbulkan suara gaduh hal ini jelas mengganggu kelas yang berkaitan
3. Membutuhkan waktu yang cukup lama bagi yang biasa menggunakannya
4. Untuk membentuk isi jawaban dari tts yang sling berhubungan memerlukan kata yang banyak.

2.1.5 Hakekat Pembelajaran IPA

2.1.5.1 Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan/sains yang semula berasal dari bahasa Inggris *Science*. Kata *science* sendiri berasal dari bahasa Latin *scientia* yang berarti saya tahu. *Science* terdiri dari *social sciences* (ilmu pengetahuan alam) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam)

Julianto, dkk (2019:1) menyatakan bahwa "ilmu pengetahuan alam atau IPA merupakan suatu ilmu yang membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis berdasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia". Nelly Wedyawati & Yasinta Lisa (2019:2) menyatakan bahwa "IPA merupakan susunan sistematis hasil temuan yang dilakukan para ilmuwan".

Menurut pendapat saya IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada pada kurikulum yang mempelajari benda dan alam sekitarnya.

2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan pendidikan dalam pembelajaran dalam taksonomi Bloom bahwa pembelajaran dapat memberikan pengetahuan (*kognitif*), sebuah keterampilan (*psikomotorik*) kemampuan sikap ilmiah (afektif) pemahaman, kebiasaan dan apresiasi berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam serta sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. (Krathwohl, 2020 :261)

2.1.6 Materi Pembelajaran

2.1.6.1 Kalor dan Perpindahannya

Kalor merupakan merupakan salah satu bentuk energi. Besarnya kalor suatu zat menunjukkan berapa besar energi kinetik dan partikel-partikel penyusunnya. Kalor mempunyai satuan joule (SI) atau kalori,

pengaruh kalor terhadap suatu benda selain akan meningkatkan suhu suatu benda bisa mengakibatkan terjadinya perubahan wujud zat. Kalor adalah panas yang dipindahkan. Panas merupakan salah satu bentuk energi. Energi panas adalah kelompok lain mendapatkan bonus nilai yang dimiliki oleh benda-benda padat menimbulkan panas atau kalor. Contohnya matahari dan api contoh lain energi panas adalah:

1. Matahari, merupakan sumber energi utama di bumi, energi panas bermanfaat bagi makhluk hidup. Misalnya: untuk fotosintesis pada tumbuhan hijau dan penumbuhan tulang manusia dan hewan.
2. Api, energi panas api dapat digunakan untuk: memasak, penerangan, menyeterika, menghangatkan tubuh, api dapat diperoleh dari: kompor minyak tanah, kompor gas, korek api, lilin, dan kayu.
3. Panas bumi (energi Endogen) panas bumi dipakai untuk menuntaskan air sehingga menghasilkan uap, kemudian uap memutar turbin yang menyebabkan generator bergerak, lalu generator dapat menghasilkan energi listrik.
4. Batu bara berasal dari tumbuhan tropis yang sudah mati di rawa-rawa dalam waktu ribuan tahun, bermanfaat untuk: bahan mentah, bahan keperluan industri, bahan bakar pembangkit listrik, bahan bakar kereta api atau kapal laut. Dalam aktifitas keseharian, apa yang terjadi kegiatan kita tidak terlepas dari konsep, kalor, benda, keperluan rumah tangga.
5. dibuat dengan memakai prinsip-prinsip perpindahan kalor. Perpindahan kalor adalah perpindahan energi yang terjadi pada media atau material yang bersuhu tinggi ke benda atau material yang bersuhu rendah, hingga tercapainya keseimbangan panas.

2.1.7 Proses Perpindahan Kalor Dan Perpindahannya

2.1.7.1 Terdapat tiga proses perpindahan kalor yaitu:

1. Perpindahan kalor secara konduksi

Perpindahan kalor secara konduksi yaitu perpindahan kalor pada suatu zat tanpa disertai dengan perpindahan molekul-molekul zat tersebut. Perpindahan kalor secara konduksi hanya terjadi pada zat padat. Benda-benda yang dapat menghantarkan kalor dengan baik dinamakan konduktor sebaliknya, benda-benda yang tidak dapat menghantarkan kalor dengan baik dinamakan dengan isolator. Contohnya: benda yang termasuk isolator adalah kaca, kayu, plastik.

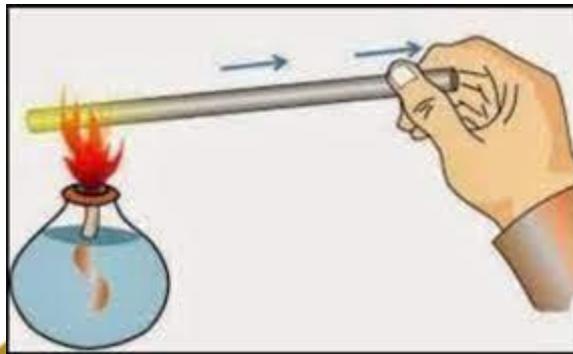


Gambar 2. 1 Perpindahan Kalor Secara Konduksi

Sumber: <https://images.app.goo.gl/q8ApZuDutp1PcsY76>

2. Perpindahan Kalor secara Konveksi

Perpindahan kalor secara konveksi adalah perpindahan kalor yang disertai perpindahan molekulnya. Perpindahan kalor secara konveksi terjadi dalam peristiwa alam, seperti terjadinya angin laut dan angin daratan

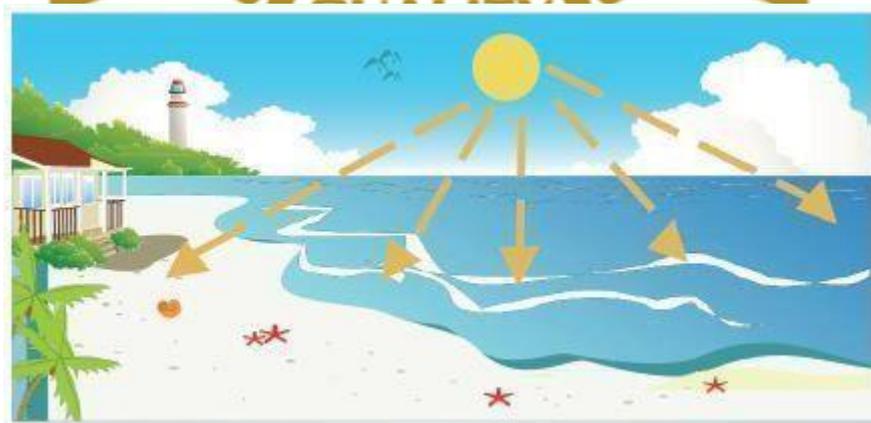


Gambar 2. 2 Perpindahan Kalor Secara Konveksi

Sumber : <https://images.app.goo.gl/HaTC4oxSBJkhM7E17>

3. Perpindahan Kalor secara Radiasi

Perpindahan kalor secara radiasi adalah perpindahan kalor yang tidak memerlukan zat perantara. Contohnya: kalor secara radiasi adalah panas matahari



Gambar 2.3 Perpindahan Kalor Secara Radiasi

Sumber : <https://images.app.goo.gl/caqR54ccZ1AaZZXq5i>

Jadi kalor yaitu panas yang dipindahkan. Panas merupakan salah satu bentuk energi salah satu contohnya yaitu matahari. Perpindahan kalor terbagi menjadi 3 jenis yaitu, perpindahan kalor secara konduksi yaitu perpindahan kalor pada suatu zat tanpa disertai dengan perpindahan kalor secara konveksi yaitu perpindahan kalor yang disertai perpindahan molekulnya, dan perpindahan kalor secara radiasi yaitu kalor tanpa memerlukan zat perantara.

2.2 Kerangka Berfikir

Hasil belajar yang didapatkan oleh siswa di pengaruhi oleh banyak faktor. Faktor media pembelajaran dan juga termasuk. media merupakan faktor intrinsik dan memiliki peran dan cukup penting dalam proses belajar mengajar . Sehingga guru harus memperhatikan faktor ini model pembelajaran oleh karena itu, seorang pendidik perlu meningkatkan sistem pembelajarn dalam kelas yang baik untuk medukung tujuan pendidikan.

Seorang guru harus bisa menciptakan suasana kellas yang aktif untuk memacu hasil belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran yang didukung dengan penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar didalam kelas

Berdasarkan pengamatan di kelas V SD Negeri 107411 Lau Rempak hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM hal ini kemungkinan disebabkan karena media dan metode kurang diperhatikan guru. Guru mengajar dengan metode ceramah saja. Dengan demikian perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh media teka-teki silang pada materi kalor dan perpindahaannya terhadap hasil belajar IPA.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dalam kerangka berfikir yang diungkapkan diatas, Peneliti membuat Rumus Hipotesis yaitu ada pegaruh yang signifika dengan menggunakan Media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA mengenai materi Kalor dan Perpindahaannya di kelas V SD Negeri 107411 Lau Rempak Tahun Ajaran 20232024

Berdasarkan teori dan kerangka berfikir yang dijelaskan diatas penelitian membuat rumus hipotesis dalam penelitian adalah ada pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada materi kalor dan perindahaannya.

2.4 Definisi Oprasional

1. pembelajaran secara harifiah berarti proses belajar. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif dan pada tahap akhir.
2. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.
3. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil dari proses belajar secara efektif dengan mencakup sikap (Afektif) pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) yang nantinya menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar siswa.
4. pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang
5. Media adalah perantara atau pengirim pesan dari pengirim kepada penerima pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.
6. Teka-teki silang merupakan jenis media permainan yang memiliki nilai edukasi atau dikatakan dengan TTS di kemukakan Ariwibowo dkk. (2018:89) ialah bentuk permainan yang cara memainkannya yaitu mengisi bagian ruang kosong membentuk kotak putih menggunakan huruf sehingga digunakan