BAB II
PEMBAHASAN

2.1 Kerangka Teoritis

2. 1. 1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.Belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Rosyid (2021: 36)

Menurut John Dewey (2022: 2), belajar merupakan bagian interaksi manusia dengan lingkungannya. Belajar mempunyai bentuk dan jenis yang sangat beragam, mengambil ruang di berbagai tempat baik dalam format pendidikan formal, informal, maupun non formal dengan komleksitas. Selanjutnya, Sudjana (2022: 2) menyatakan bahwa, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu belajar. Menurut Lutfiandi & Hartanto (dalam Azeti, 2019: 10-17) mengatakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Amral dan Asmar (2020: 8) menyatakan bahwa “Belajar proses transformasi ilmu guna memperoleh kompetensi, keterampilan, dan sikap untuk membawa perubahan yang lebih baik”. Adapun menurut Sukmadinata (dalam Suyono, 2017: 11) menyatakan bahwa, “belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang

dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan".

Kemudian, Ahdar Djamaluddin (2019) menyatakan belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan, pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Dari beberapa pendapat diatas, disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan untuk merubah tingkah laku seseorang menuju ke arah yang lebih baik.

Kesimpulan penulis tentang pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ilmu setalah belajar, dan aktivitas berlatih.

2.1. 2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Gusnarib Wahab & Rosnawati (2021: 4) menyatakan, "Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik juga beserta sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan sikap serta pola piker peserta didik". Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa

dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi Arsad (2017:73).

Menurut Khuluqo (2022:100) pembelajaran adalah proses atau suatu cara ataupun pperbuatan untuk menjadikan orang (anak didik) mau belajar. Seseorang yang telah melakukan kegiatan pembelajaran dapat ditandai dari perubahan tingkah laku orang tersebut. Hasil dari sebuah pembelajaran akan terlihat dari beberapa aspek yang berubah misalnya pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan kebiasaaan orang tersebut.

Selanjutnya, Endang Sri Wahyuni (2020:1) menyatakan Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara siswa, pendidik, serta sumber atau media belajar yang digunakan dalam mencapai suatu kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang diciptakan oleh guru untuk menumbuhkan sekaligus mengembangkan wawasan, kreativitas, dan pola pikir siswa tentang suatu ilmu pengetahuan. Mengutip buku Strategi Pembelajaran oleh Herlina, dkk (2022), strategi pembelajaran memiliki tiga aspekpenting, yakni teknik, metode, dan pendekatan.

Pembelajaran juga dapat bersifat formal atau informal. Pembelajaran formal biasanya terjadi di lingkungan yang terstruktur, seperti kelas atau pelatihan formal, sementara pembelajaran informal seringkali terjadi melalui pengalaman sehari-hari, observasi, atau interaksi sosial tanpa rencana pembelajaran yang jelas.

Pembelajaran pada dunia pendidikan memiliki pengertian sebagai fokus utama, dari berbagai teori dan pendekatan yang telah dikembangkan untuk memahami bagaimana manusia belajar dan bagaimana proses ini dapat dioptimalkan. Beberapa teori pembelajaran yang terkenal termasuk teori behaviorisme, teori kognitif, teori konstruktivisme, dan teori pembelajaran sosial, yang semuanya memberikan wawasan tentang bagaimana manusia memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Pane (2017:340), pada proses pembelajaran yang berlangsung terdapat beberapa komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran, yaitu :

1. Adanya unsur guru
2. Adanya unsur peserta didik
3. Adanya tujuan dari proses pembelajaran
4. Adanya metode materi, alat pembelajaran (media) yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.
5. Adanya aktivitas antara guru dan peserta didik
6. Bertujuan kearah perubahan tingkah laku peserta didik
7. Proses dan hasil dari proses pembelajaran terarah dan terprogram

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran adalah proses usaha sadar dari pendidik untuk membuat peserta didik belajar. Terjadinya perubahan perilaku pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu didapatkan dalam waktu tertentu dan karena adanya usaha.

2. 1. 3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri.

Bloom (dalam Rusmono 2017:8), Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor Wulandari (2021). Menurut pendapat lain, Hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya Mustakim (2020). Endang Sri Wahyuni (2020:65) Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol – simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu.

Kemudian pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan. Berdasarkan pengertian beberapa ahli, maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu yang dicapai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.

2.1. 4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar agar kita dapat mencapai keberhasilan belajar yang maksimal, tentu saja kita harus memahami faktor-faktor yang mempengaruhi. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto dalam Yulia (2022:12) digolongkan menjadi dua yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Faktor internal terdiri dari faktor biologis dan faktor psikologis.

1. Faktor Biologis (Jasmaniah)

Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan. Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan sehubungan dengan faktor biologis ini diantaranya sebagai berikut:

1) Kondisi fisik yang normal. Kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir sudah tentu merupakan hal yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang.
2) Kondisi kesehatan fisik. Bagaimana kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar (fit) sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang.

2. Faktor Psikologis (Rohaniah)

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang sehat dan stabil dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Sikap mental yang positif dalam proses belajar itu misalnya saja adalah kerajinan dan ketekunan dalam belajar, tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan dan kegagalan , mempunyai kemauan sendiri dalam belajar, berani bertanya, dan selalu percaya pada diri sendiri. Selain berkaitan erat dengan sikap mental yang positif, faktor psikologis ini meliputi pula hal- hal berikut.

1) Intelegensi, atau yang sering disebut tingkat kecerdasan dasar seseorang memang sangat berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang, dan juga berkaitan dengan kecakapan peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya.
2) Kemauan, dapat dikatakan sebagai faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Lebih dari itu, dapat dikatakan kemauan merupakan

motor penggerak utama yang menentukan keberhasilan seseorang dalam setiap segi kehidupannya.

3) Bakat, memang merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan belajar seseorang dalam suatu bidang tertentu.
4) Daya Ingat, Bagaimana daya ingat sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang, kiranya sangat mudah dimengerti.
5) Minat, merupakan perasaan suka atau tidak suka terhadap suatu objek dalam hal ini materi pelajaran

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar diri individu itu sendiri. Faktor eksternal biasanya meliputi faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat, dan faktor waktu.

1. Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan peserta didik, dan tentu sajamerupakan faktor pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

Kondisi lingkungan keluarga yang harmonis sangat menentukan keberhasilan belajar di antaranya ialah adanya hubungan yang harmonis di antara sesama anggota keluarga, adanya motivasi yang diberikan oleh orang tua kepada peserta didik, tersedianya tempat dan peralatan belajar yang cukup memadai, keadaan ekonomi keluarga yang cukup, suasana lingkungan rumah yang tenang dan nyaman, adanya perhatian yang besar dari orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya. Hal-hal tersebut dapat menciptakan rasa nyaman kepada peserta didik untuk belajar dan lebih fokus dalam belajar, yang akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik tersebut.

2. Faktor Lingkungan Sekolah

Satu hal yang paling mutlak harus ada di sekolah untuk menunjang keberhasilan belajar adalah adanya tata tertib dan disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten. Disiplin tersebut harus ditegakkan secara menyeluruh, dari pimpinan sekolah yang bersangkutan, para guru, para siswa, sampai karyawan sekolah lainnya. Kondisi lingkungan sekolah yang juga dapat mempengaruhi kondisi belajar antara lain adalah adanya guru yang baik dalam jumlah cukup memadai sesuai dengan jumlah bidang studi yang ditentukan, peralatan belajar yang cukup lengkap, gedung sekolah yang memenuhi persyaratan, adanya teman yang baik dan keharmonisan hubungan antara semua personil sekolah lainnya.

Lingkungan sekolah yang baik akan mendorong dan memotivasi peserta didik dalam belajar, sehingga akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Adapun Faktor sekolah meliputi : Metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, media pembelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Oleh sebab itu, sekolah harus mampu menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman, agar dapat mendorong dan memotivasi para peserta didik dalam belajar. Faktor lingkungan sekolah juga mempunyai peran penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena lingkungan sekolah memberikan pengaruh yang besar terhadap motivasi peseta didik dalam belajar.

3. Faktor Lingkungan Masyarakat

Lingkungan atau tempat tinggal peserta didik juga dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah lembaga-lembaga pendidikan nonformal yang melaksanakan kursus-kursus tertentu, seperti kursus bahasa asing, keterampilan tertentu, bimbingan tes, kursus pelajaran tambahan yang menunjang keberhasilan belajar di sekolah, sanggar majelis taklim, sanggar organisasi keagamaan seperti remaja masjid dan gereja, sanggar karang taruna. Lingkungan atau tempat tertentu yang dapat menghambat keberhasilan belajar antara lain adalah tempat

hiburan tertentu yang banyak dikunjungi orang yang lebih mengutamakan kesenangan atau hura-hura seperti diskotik, bioskop, pusat-pusat perbelanjaan yang merangsang kecenderungan konsumerisme, dan tempat-tempat hiburan lainnya yang memungkinkan orang dapat melakukan perbuatan maksiat seperti judi, mabuk-mabukan, penyalahgunaan zat atau obat. Untuk mengatasi hal ini, kiranya peranan pendidikan di rumah dan di sekolah harus lebih ditingkatkan untuk mengimbangi pesatnya perkembangan lingkungan masyarakat itu sendiri.

4. Faktor Waktu (kesempatan)

Waktu memang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang, Sebenarnya yang sering menjadi masalah bagi peserta didik bukan ada atau tidak adanya waktu, melainkan bisa atau tidaknya mengatur waktu yang tersedia untuk belajar. Selain itu masalah yang perlu diperhatikan adalah bagaimana mencari dan menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya agar di satu sisi siswa dapat menggunakan waktunya untuk belajar dengan baik. Dari semua pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah Pencapaian yang didapat dari sebuah proses belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dan memiliki skala nilai berupa angka, simbol, maupun huruf.

2. 1. 5. Model Pembelajaran

Menurut Soekamto dalam Marjuki (2020:11) menyatakan bahwa “Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman 2018:144) Model Pembelajaran adalah “Suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain”. Menurut Trianto (dalam buku Suardi, 2020:24) “Menyatakan bahwa model

pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian model pembelajaran diatasa, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu susunan materi yang dijadikan panduan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dengan demikian, guru dapat memilih jenis-jenis model pembelajaran yang sesuai demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Komalasari (2010: 58- 88), terdapat beberapa jenis model pembelajaran, yaitu:

1) Model Pembelajaran Inquiry

Model pembelajaran inquiry merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pemecahan masalah melalui pertanyaan atau investigasi untuk menemukan jawaban dari masalah yang dihadapi. Sehingga dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk berpikir secara kritis dan analitis. Dalam model pembelajaran ini, siswa didorong untuk mengembangkan rasa ingin tahu, bertanya, mencari jawaban, dan membangun pengetahuan sendiri melalui pengamatan, eksperimen, dan analisis informasi.

2) Model Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual ini adalah model pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan dunia nyata. Sehingga konsep yang diajarkan di dalam kelas tidak hanya sebagai bayangan saja, namun bisa diterapkan dan digunakan dalam kehidupan nyata. Dalam model pembelajaran ini, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan utama model pembelajaran ini adalah untuk membantu peserta didik memahami materi secara mendalam dan relevan, serta membekali peserta didik dengan kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata.

3) Model Pembelajaran Ekspositori

Model pembelajaran ekspositori merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru bertindak sebagai sumber utama informasi dan secara langsung menyampaikan materi kepada peserta didik.

Tujuan utama model pembelajaran ekspositori adalah memastikan bahwa peserta didik memperoleh pemahaman yang benar dan lengkap dari materi yang diajarkan, karena guru memberikan penjelasan terstruktur dan sistematis.

4) Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran ini menekankan pada penyelesaian masalah secara ilmiah. Dalam bahasa Inggris model pembelajaran ini biasa disebut dengan Problem Based Learning. Dalam model pembelajaran ini siswa diajak untuk menyelesaikan masalah yang relevan dan kompleks, melalui proses ini, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep-konsep yang terkait, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Dalam model pembelajaran ini peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dalam memecahkan masalah , yang dapat membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam dan relevan dengan kehidupan nyata.

5) Model Pembelajaran Kooperatif

Dengan model pembelajaran ini, peserta didik akan belajar secara berkelompok untuk mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran trtentu. Setiap anggota kelompok saling membantu dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan individu maupun kelompok, sehingga proses belajar bersifat kolaboratif dan interaktif. Dengan model pembelajaran ini, siswa tidak hanya belajar tentang materi, tetapi juga keterampilan bekerja sama.

6) Model Pembelajaran Project Based Learning

Sementara itu, model pembelajaran berbasis proyek ini menjadi sebuah proyek atau kegiatan nyata sebagai kegiatan inti dalam sebuah pembelajaran. Dalam model pembelajaran ini peserta didik terlibat dalam eksplorasi, investigasi, dan pembuatan produk atau hasil tertentu yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Model pembelajaran ini menekankan pada proses belajar yang aktif dan kolaboratif, dimana siswa bekerja secara mandiri atau dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek.

7) Model Pembelajaran PAIKEM

PAIKEM berarti Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan. Penerapan model pembelajaran ini membutuhkan rancangan yang disiapkan oleh guru sementara siswa akan belajar secara aktif dan dengan hati senang. Model pembelajaran ini digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar baik secara fisik maupun mental, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif.

8) Model Pembelajaran Kuantum

Model pembelajaran ini menggunakan kerangka TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan). Biasanya dalam pembelajaran dengan model ini terdapat yel-yel sebagai perayaan atau meningkatkan motivasi belajar. Model ini didasarkan pada prinsip bahwa setiap orang memiliki cara unik dalam belajar, dan proses belajar lebih efektif jika memadukan aspek intelektual dan emosional secara harmonis.

9) Model Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran terpadu adalah pembelajaran dengan melibatkan atau menggabungkan antara beberapa mata pelajaran sekaligus. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan diharapkan akan lebih bermakna untuk peserta didik. Tujuan model pembelajaran ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan bagi peserta didik, sehingga mereka dapat melihat keterkaitan antara bidang ilmu dan penerapannya dalam konteks kehidupan nyata.

2. 1. 6. Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik dalam merancang ataupun membuat proyek yang berguna untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan inovatif serta menekankan belajar kontekstual.

Project Based Learning (PjBL) memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakanaktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain. Menurut Hosnan (dalam Nurjanah & Esa, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pendapat lainnya juga dikemukakan oleh Mayuni, dkk (2019) yang mengungkapkan model *Project Based Learning (PJBL)* merupakan model, strategi, atau metode pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dimana siswa diajak untuk mengembangkan sendiri kemampuan yang ada dalam diri mereka dengan menciptakan proyek belajar (kegiatan), sehingga diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kretifitas dan berfikir kritis mereka akan terbangun dengan menggunakan model ini dimana untuk menyelesaikan sebuah proyek perlulah usaha dan kerja keras serta bekerja secara kooperatif dengan kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang pengertian model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dapat disimpulkan bahwa model yang dalam penerapannya berfokus pada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran untuk menyelesaikan atau menciptakan suatu proyek sesuai dengan materi pembelajaran yang dipelajari.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

Menurut Moursund dalam Wena (2012), beberapa keuntungan dari pembelajaran berbasis model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1) Meningkatkan motivasi, dimana siswa tekun dan berusaha keras dalam mencapai proyek dan merasa bahwa belajar dalam proyek lebih menyenangkan dari pada komponen kurikulum lain.
2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dari berbagai sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem.
3) Meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikan keterampilan komunikasi.
4) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber,bila diimpelementasikan secara baik maka peserta didik akan belajar dan praktik dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
5) Meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam mengelola sumber belajar.
6) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikan keterampilan komunikasi.
7) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
8) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati pembelajaran.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

Menurut Made Wena (2012: 147), Model *pembelajaran (Project Based Learning (PjBL)* juga memiliki beberapa kekurangan antara lain sebagai berikut:

1) Membutuhkan banyak waktu menyelesaikan masalah dan menghasilkan sebuah produk
2) Membutuhkan biaya yang cukup.
3) Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar.
4) Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai.
5) Tidak sesuai untuk peserta didik yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta ketrampilan yang dibutuhkan.
6) Kesulitan melibatkan semua peserta didik dalam kerja kelompok.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

Menurut Swastantika Kumala Devi (2019:2) dan Lilis Setiawan dkk (2021:1.881) Langkah-langkah Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL), yaitu:

1) Membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok.
2) Memberikan masalah atau pertanyaan yang kompleks terkait suatu topik materi yang akan dipelajari kepada masing-masing kelompok dengan menggunakan media ludo.
3) Merencanakan cara yang akan di lakukan untuk membuat proyek berupa
4) produk scrapbook pencernaan.
5) Menyusun jadwal pembuatan proyek scrapbook pencernaan.
6) Melakukan investigasi atau pemeriksaan proyek scrapbook pencernaan
7) yang akan dirancang.
8) Memeriksa kemajuan proyek scrapbook pencernaan masing-masing kelompok.
9) Mempresentasikan proyek scrapbook pencernaan yang telah dibuat oleh
10) masing-masing kelompok.
11) Penilaian proyek scrapbook pencernaan.
12) Evaluasi proyek scrapbook pencernaan.

2. 1. 7. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapatdipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media Pembelajaran merupakan bagian menyatu dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran menentukan terhadap kegiatan pembelajaran dan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan dan pengajaran, karena mampu memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran, dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh gurunya.

Oleh karena itu guru harus bisa memperlihatkan dan mengembangkan unsur-unsur pada saat proses pembelajaran kepada siswa. karena seperti banyak hal yang dijumpai siswa salah satunya tertarik mempelajari sesuatu materi karena materi pelajaran tersebut cenderung membosankan. Untuk menghadapi gejala tersebut guru harus mampu memilih dan mengorganisasikan materi tersebut dengan sedemikian rupa sehingga mampu merangsang dan menantang siswa untuk mempelajarinya. (Usep Setiawan,2022:86).

Menurut (Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020: 121) Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Asyhar (2020:27) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Hamka (dalam Nurfadhillah 2021:13) media pembelajaran merupakan perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih menarik dan cakap. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat dikenal siswa dan

menarik keuntungan siswa untuk mengetahui lebih lanjut. Media pembelajaran adalah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana dengan adanya media dapat membangkitkan minat belajar dan memberikan motivasi.

Media pembelajaran yang digunakan tidak perlu yang rumit akan tetapi yang dapat menarik perhatian sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dan mampu belajar secara mandiri serta materi- materi yang dimuat di dalam media pembelajaran dapat tersampaikan secara jelas dan akan mempermudahpeserta didik untuk memahaminya (Nabilla & Suyadi 2020:11). Media pembelajaran secara umum adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki jenis yang berbeda terdapat tiga jenis yaitu media pembelajaran berbasis visual, audio, audio visual. Menurut Susanti & Zulfiana (2018:2) media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu visual, audio, dan audio visual.

a. Media Visual

Media visual adalah jenis media pembelajaran yang berupa media gambar atau visual yang bisa dilihat oleh mata sebagai indra penglihatan. Jadi pada umumnya, media visual tidak dapat digunakan untuk umum,karena media ini tidak dapat digunakan oleh para tuna netra, karena media ini hanya bisa dilihat oleh indra pengelihatan saja. Contoh media visual adalah grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik, dan lain sebagainya.

Media visual tersebut dapat memperlancar dan menumbuhkan minat peserta didik, dan dapat memberikan hubungan antara materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteksa yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visuaal (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Bentuk media visual dapat berupa gambar, lukisan,

diagram, dan peta. Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan- bahan visual dan grafik tersebut. Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat dikembangkan dalam berbagai aspek, seeperti foto, gambar, ilustrasi, sketsa, dan garfik.

Media ludo merupakan salah satu contoh media visual, karena penggunaan media ludo merupakan media pembelajaran berupa gambar yang dapat dilihat melalui indra penglihatan. Dengan menggunakan media pembelajaran ludo yang dapat dilihat secara langsung, dapat menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari mengenai materi yang disampaikan, karena penggunaan media yang dapat dilihat secara langsung, akan membuat peserta didik lebih bersemangat dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Media visual dibuat yang sesederhana mungkin agar dapat dipahami, penggunaan media visual berguna untuk menjelaskan informasi secara lebih konkret dan lebih detail. Media visual yang dipilih sebaiknya lebih memperhatikan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, dan tingkat kesulitan materi. Media visual yang telah diciptakan dapat ditampilkan dalam bentuk yang menarik, sederhana, jelas, ekonomis,dan inovatif. Dengan menggunakan media visual peserta didik menjadi lebih antusias dalam mendengarkan materi yang diajarkan karena dapat dilihat secara langsung menggunakan indra penglihatan. Dalam hal ini, media ludo sebagai media visual menggabungkan elemen permainan dan komunikasi visual untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

b. Media Audio

Media audio adalah jenis media pembelajaran yang berupa media suara atau audio yang bisa didengar oleh telinga sebagai indra pendengaran. Media ini pada

umumnya sangat sering digunakan karena media ini dianggap menyenangkan, karena dapat memahami media tersebut melalui suara yang didengar oleh indra pendengaran. Contoh media audio adalah radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan lain sebagainya.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media kombinasi atau gabungan antara media visual dan audio. Artinya, media audio visual tersebut dapat digunakan dengan menggunakan indera pengelihtan dan pendengaran. Contohnya adalah video, scrabe, powtoon, moovly, dan media yang berhubungan dengan suara dan gambar.

2. 1. 8. Media Ludo

1. Pengertian Media Ludo

Media ludo merupakan media permainan yang sudah ada sejak lama, dan diwariskan secara turun temurun. Permainan ludo tersebut merupakan salah satu permainan yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan ludo tersebut juga membawa dampak yang positif bagi anak-anak atau seseorang yang memainkannya, karena dengan bermain media ludo tersebut, akan menciptakan interaksi dan komunikasi diantara para pemain,yang dapat menyebabkan sosialisasi diantara pemain menjadi terbentuk, karena permainan media ludo tersebut dimainkan oleh 2-4 orang pemain. Bermain ludo juga dapat melatih serta mengasah kemampuan berhitung pada anak-anak dan membuat anak-anak tersebut berfikir menjadi lebiih kreatif.

Anak-anak harus mempunyai strategi yang bagus dan berusaha untuk memenangkan permainan ludo tersebut. Permainan ludo dibuat menggunakan karton atau papan yang berbentuk persegi, karena dimainkam oleh 4 orang, dan berukuran 30 X 30 cm.

Salah satu alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas adalah menggunakan media permainan ludo. Adapun materi yang akan digunakan dalam materi pelajaran IPAS kelas V adalah tentang sistem pencernaan pada manusia. Didalam papan permainan ludo akan diberikan soal-soal yang berkaitan dari setiap sub bab pada mataeri tersebut.

Ludo adalah permainan berupa papan yang dapat dimainkan oleh 2-4 orang pemain. Adapun tujuan dari permainan ludo ini adalah untuk membawa keempat token (objek yang dimainkan) pemain dari titik awal kedalam "rumah" mereka sendiri dengan cara menjalankan atau menggerakkan token melalui jalurpermainan. Permainan ini biasanya dimainkan menggunakan dadu yang akan menentukan berapa langkah atau sejauh mana token masing-masing pemain tersebut akan berpindah tempat.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Ludo

a. Kelebihan Media Ludo

Menurut Iqro (2020:10) media ludo memiliki beberapa kelebihan,yaitu:

1) Media Permainan ludo menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
2) Dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya.
3) Penggunaan media permainan ludo dapat dilakukan baik didalam kelas maupun diluar kelas.
4) Media ludo ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yag telah diberikan.
5) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
6) Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunkan media pembelajaran ini.
7) Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata dadu yang keluar.
8) Memotivasi siswa agar terus belajar

b. Kekurangan Media Ludo

1) Penggunaan media ludo membutuhkan tempat yang tenang dan luas, agar para peserta didik dapat bermain dengan nyaman.
2) Penggunaan media permainan ludo memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa.
3) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.

3. Cara Membuat Media Ludo

a. Alat Dan Bahan Alat

1) Cutter
2) Gunting
3) Penggaris
4) Dadu
5) Pensil
6) Spidol warna
7) Botol Aqua

Bahan

1) Triplex
2) Cat Kaleng
3) Kertas Origami
4) Dabeltip
5) Lem
6) Kuas Cat

b. Cara membuat Media Permainan Ludo

1) Ukur papan triplex sesuai dengan ukuran yang akan dibuat.
2) Gambar ludo di papan triplex dengan menggunakan pensil.
3) Selanjutnya, Sebelum di cat tutup garis-garis gambar ludo memakai salsiban atau dabeltip agar kertas yang belum di cat tidak terkena cat.

4) Setelah semua selesai di cat, kemudian dijemur selama beberapa jam.
5) Setelah cat kering buka slasiban kertas secara perlahan.
6) Setelah itu bentuk kertas origami menjadi bentuk dompet untuk tempat kartu bom, tantangan, dan bonus.

Gambar 2.1 Media Ludo

Berikut ini adalah beberapa elemen penting dalam pengertian permainan ludo:

1) Papan Ludo: Papan permainan ludo biasanya berbentuk persegi dengan jalur-jalur yang membentang di sekitarnya. Ada empat jalur yang identik, satu untuk setiap pemain.
2) Di setiap sudutnya terdapat home base dengan empat warna berbeda yaitu merah, hijau, kuning, dan biru, Di pojok masing-masing jalur ada titik awal tempat token pemain ditempatkan pada awal permainan.
3) Token: Setiap pemain memiliki empat token yang harus dijalankan dan digerakkan dari titik awal sampai kerumah. Pada umumnya token para pemain memiliki warna yang unik,seperti merah, kuning, biru dan hijau.
4) Dadu: Dalam permainan ludo, dadu biasanya digunakan untuk menentukkan jumlah langkah token pemain yang akan dimainkan oleh masing-masing giliran pemain. Dadu pada umumnya memiliki enam sisi yang terdiri dari

angka 1 sampai 6, kemudian pemain akan melemparkannya untuk menentukan jumlah langkah yang akan mereka lakukan.

5) Aturan Pergerakan: Pemain harus menggerakkan token mereka sejauh yang ditunjukkan oleh dadu. Mereka dapat memilih untuk menggerakkan satu token atau membagi langkah di antara beberapa token mereka. Pemain juga dapat mengambil token lainnya jika mereka berhenti pada kotak yang dihuni oleh token lawan, yang akan mengirim token lawan tersebut kembali ke titik awal.
6) Keamanan dan Rumah: Setelah token pemain berjalan melewati lintasan penuh, mereka memasuki "rumah" mereka sendiri dan dianggap aman.Tidak ada token lawan yang dapat memasuki rumah tersebut.
7) Menang: Pemain yang pertama kali membawa keempat token mereka
8) Ke rumah mereka dianggap sebagai pemenang permainan.

4. Langkah-langkah Permainan Ludo

Setiap permainan memiliki aturan mainnya masing-masing. Oleh sebab itu,media permainan ludo juga memiliki beberapa aturan. Ada pun tujuan permainan ludo ini adalah untuk melatih peserta didik agar supaya lebih berkonsentrasi dan lebih aktif serta melatih ketelitian peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media tersebut. Peralatan yang digunakan untuk bermain ludo antara lain sebagai berikut: 1) Papan ludo, 2) Dadu , 3) Pion, dan 4) Pemain.

Adapun langkah-langkah dalam bermain ludo, antara lain sebagai berikut: Sebelum memulai pelajaran, guru dan peserta didik berdoa terlebih dahulu.

1) Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan mengabsen peserta didik satu per satu.
2) Kemudian, guru melakukan ice breaking terlebih dahulu,agar peserta didik menjadi lebih semangat, setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.

3) Guru menggali dan bertanya mengenai pengetahuan peserta didik terkait materi yang akan diajarkan ataupun mengulang terlebih dahulu pelajaran yang telah diajarkan sebelumnya.
4) Guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas.
5) Guru membuat atau membentuk siswa menjadi 6 kelompok.
6) Masing- masing kelompok beranggotakan 4 peserta didik.
7) Pemilihan kelompok dibuat oleh guru dengan cara melihat kemampuaan serta jenis kelamin peserta didik.
8) Guru menentukan urutan dari setiap kelompok satu hingga kelompok enam.
9) Guru mencatat nama-nama setiap anggota kelompok pada papan tournament yang ada di depan kelas.
10) Setiap kelompok akan diberi nama sesuai dengan materi yang akan di bahas misalkan nama-nama alat pencernaan.
11) Guru meminta setiap kelompok memahami materi yang sudah di sampaikan dan masing-masing ketua kelompok memastikan anggotanya sudah menguasaai materi tersebut.
12) 6 kelompok yang sudah di bagi menjadi 2 kelompok besar, dengan pembagian kelompok 1-3 merupakan tim A dan kelompok 4-6 merupakan tim B.
13) Guru membagikan 2 set media permainan ludo pada tim A dan B.
14) Masing-masing tim A dan B memulai permainan sesuai arahan dari guru.
15) Kelompok 1-3 yang merupakan tim A melakukan suit untuk menentukan siapa yang melempar dadu terlebih dahulu. Dan hal yang sama pun dilakukan oleh tim B.
16) 1 Anggota perwakilan dari masing-masing kelompok bertugas melempar dadu.
17) 1 Anggota dari masing-masing kelompoknya bertugas menjalankan pion atau tidak.
18) Sedangkan 2 orang lainnya bertugas untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru.

19) Bentuk soal yang akan di jawab adalah jawaban singkat yang di buat oleh guru.
20) Pada saat permainan ludo berlangsung, peserta tidak boleh memberitahukan jawaban yang ada di kartu soal kepada tim lawan.
21) Permainan ludo tersebut di lakukan selama 30 menit.

Sebelum memulai permainan guru membacakan aturan permainan ludo yang akan dimainkan, yaitu sebagai berikut:

1) Masing – masing tim akan dibagikan 1 set media permainan ludo (Tim A danTim B).
2) Untuk memulai permainan dalam setiap tim, setiap kelompok melakukan suit atau hompimpa untuk menentukan giliran.
3) Masing masing tim atau kelompok secara bersamaan bermain sesuai arahan dari guru.
4) Setiap kelompok hanya 1 yang bertugas melempar dadu dan 1 orang nya lagi menjalankan pion sesuai jumlah dadu yang di lempar, sedangkan 2 orang nya bertugas untuk menjawab soal yang diberikan, setelah menjalankan pion pemainnya.
5) Peserta didik meletakkan pion di kotak start.
6) Peserta didik mulai melemparkan dadu.
7) Peserta didik menghitung angka yang di tunjukkan oleh dadu, setelah itu peserta didik lainnya harus mengambil kartu soal sesuai dengan angka yang di tunjukkan oleh dadu yang sudah dilemparkan.
8) Setelah peserta didik mengambil kartu soal, peserta didik akan disuruh terlebih dahulu mengambil kartu soal, kemudian peserta didik diperkenankan terlebih dahulu untuk membaca soal dengan suara lantang yang ada di belakang kartu soal. Yang bertugas menjawab soal adalah 2 anggota kelompok lainnya. Jika jawabannya salah maka peserta didik akan mundur

satu langkah dari posisi awal, dan soal yang belum terjawab menjadi soal rebutan untuk pemain yang lain.

9) Peserta didik kemudian menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur karton ludo sesuai dengan angka yang ditunjukkan dadu.
10) Misalkan, peserta didik melempar dadu dan keluar angka 5 dengan letak tantangan maka peserta didik tersebut harus mengambil isi dompet yang berisi tantangan.
11) Yang bertugas untuk menjawab soal adalah 2 orang.
12) Waktu yang diberikan untuk menjawab soal adalah 1 menit, Ketika lewat menit maka akan menjadi soal rebutan untuk kelompok lainnya.
13) Kelompok yang tidak bisa menjawab soal maka akan mundur dari kotak sebelumnya.
14) Kelompok dengan pion yang berada pada posisi terdekat dari garis finish adalah kelompok pemenang dari permainan ludo.
15) Semua kelompok harus menghentikan permainan ludo setelah waktu permainan mencapai 30 menit.
16) 2 kelompok yang menjadi pemenang dari Tim A dan Tim B akan diberikan quiz rebutan untuk menentukan siapa pemenangnya dalam permainan ludo.
17) Setelah selesai permainan ludo ini, masing – masing kelompok dibagikan LKPD untuk dikerjakan bersama.
18) Menyimpulkan hasil pembelajaran.

2. 1. 9. Materi / Tema

1. Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai

pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat.

IPAS merupakan suatu pelajaran yang ada pada struktur Kurikulum Merdeka. IPAS merupakan mata pelajaran baru gabungan IPA dan IPS. Fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di SD bukan hanya pada banyaknya isi materi yang di serap siswa, akan tetapi siswa dapat memanfaatkan pengetahuan yang dimilikinya. Pelajaran ini mencakup fenomena alam dan sosial secara bersamaan. Dikutip dari buku Inovasi Belajar, Siti dkk (2023: 37), melalui IPAS, siswa diharapkan mampu memahami bagaimana lingkungan alam dan sosial saling berinteraksi dan mempengaruhi kehidupan manusia.

Hal ini bertujuan untuk membentuk generasi yang mampu berpikir kritis dan kreatif, dalam menghadapi berbagai permasalahan di masa depan. Materi yang diajarkan dalam IPAS mencakup berbagai topik dari ilmu alam dan sosial. Dilihat dari sisi IPA, siswa akan mempelajari konsep dasar fisika, kimia, biologi, dan geografi fisik. Contohnya, siswa akan mempelajari sifat-sifat benda, perubahan materi, ekosistem, dan siklus air. Sementara dari sisi IPS, materi mencakup geografi manusia, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Misalnya, siswa akan mempelajari tentang perubahan sosial, interaksi antarruang, dan perkembangan ekonomi.

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Adapun tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpacu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia, berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak, mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata, mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, serta memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) juga membantu kita memahami berbagai aspek kehidupan sosial manusia, termasuk dinamika masyarakat, perubahan sosial, dan interaksi antara individu dan kelompok dalam konteks budaya dan lingkungan yang berbeda. Pengetahuan dalam bidang ini juga digunakan untuk merumuskan kebijakan, memecahkan masalah sosial, dan memahami peran manusia dalam membentuk masyarakat modern. Sedangkan tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu untuk mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengeri diri sediri dan lingkungannya, danmengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS.

3. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Karakteristik Mata pelajaran IPAS bersifat dinamis. Artinya, pengetahuan IPAS seiring perkembangan zaman terus mengalami perubahan, sehingga perlu dilakukan pengkajian. Selain itu, pendekatan pada mata pelajaran IPAS yang lebih holistik, memerlukan penggunaan sudut pandang yang luas berkaitan dengan disiplin ilmu lainnya untuk memperoleh pengetahuan baru. Mata pelajaran IPAS juga memiliki karakteristik berupa objek kajian benda konkret dan fenomena sosial yang terdapat di alam dan dikembangkan berdasarkan pengalaman empirik, yaitu pengalaman nyata yang dirasakan oleh setiap orang dan memiliki langkah- langkah sistematis serta menggunakan cara berpikir yang logis.

4. Materi Sistem Pencernaan pada Manusia

Sistem pencernaan adalah proses yang dilakukan oleh sistem organ pencernaan untuk mengolah makanan agar dapat diserap nutrisinya dan diubah menjadi energi. Sistem pencernaan memiliki fungsi utama mengubah makanan menjadi nutrisi yang dibutuhkan tubuh. Nutrisi tersebut diperlukan untuk proses perkembangan, perbaikan sel tubuh, termasuk sebagai sumber energi sehari-hari.

Secara umum, pencernaan dibagi menjadi dua yaitu, pencernaan secara mekanik dan pencernaan secara kimiawi. Pencernaan secara mekanik adalah proses

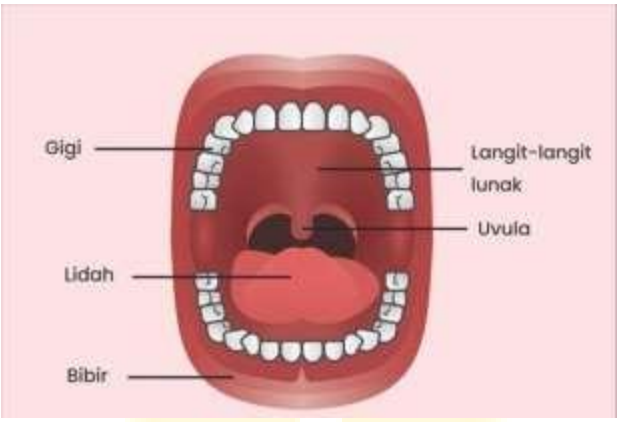
pencernaan makanan menjadi molekul yang lebih kecil tanpa melibatkan enzim dan terjadi di dalam mulut dan kerongkongan yang melibatkan gerakan fisik dalam mulut (mengunyah) dan kerongkongan (peristaltik). Contoh pencernaan secara mekanik misalnya gigi yang mengunyah makanan dengan enzim. Sedangkan, pencernaan secara kimiawi adalah proses pemecahan makanan dengan bantuan enzim yang melibatkan enzim yang terjadi di dalam lambung. Organ-organ pencernaan terdiri atas saluran pencernaan dan kelenjar pencernaan.

Saluran pencernaan terdiri atas mulut, kerongkong (esofagus), lambung (ventrikulus), usushalus (intestinum), usus besar (kolon), dan anus. Dalam setiap bagian dalam sistem pencernaan manusia terjadi gerakan yang penting untuk meneruskan makanan dari satu bagian ke bagian lainnya.

Gambar 2.2 Sistem Pencernaan Manusia

a. Mulut

Bagian mulut merupakan tempat awal yang dilewati oleh makanan adalah mulut. Mulut juga merupakan langkah awal dalam sistem pencernaan manusia. Proses pencernaan dimulai saat kamu mengambil gigitan pertama pada makanan, disebut juga pencernaan mekanik. Di dalam mulut, terjadi dua pencernaan, yaitu pencernaan mekanik dan kimiawi.



Gambar 2.3 Bagian – Bagian Mulut

Pencernaan mekanik dibantu oleh gigi. Dengan gigi makanan akan dikunyah. Pencernaan kimiawi dibantu oleh air liur. Air liur membantu membasahi makanan agar lebih lembut dan mudah ditelan. Air liur juga mengandung enzim ptialin yang berfungsi mengubah zat tepung atau karbohidrat menjadi zat gula.

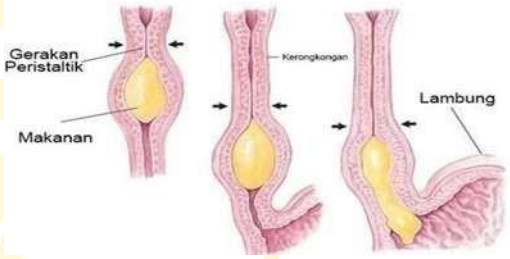
a) Bagian mulut seperti lidah, gigi, bibir, langit-langit lunak, uvula membantu proses pengunyahan agar makanan lebih mudah dicerna.
b) Bibir adalah bagian tubuh yang terlihat di mulut manusia. Bibir yang lembut, bergerak, dan berfungsi sebagai pembukaan untuk asupan makanan dan dalam artikulasi suara dan bicara.
c) Lidah merupakan indra pengecap yang terdiri dari sejumlah bagian dan memiliki berbagai macam fungsi. Selain berfungsi sebagai pengecap, lidah juga memiliki beberapa fungsi utama, seperti membantu anda berkomunikasi serta mengunyah dan menelan makanan.
d) Gigi adalah jaringan tubuh yang sangat keras dibandingkan dengan jaringan yang lainnya. Strukturnya yang berlapis-lapis mulai dari email yang keras, dentin (tulang gigi) di dalamnya, pulpa yang berisi pembuluh darah, pembuluh saraf, dan bagian lain yang memperkokoh gigi.
e) Langit-langit lunak (soft palate): terdiri dari otot yang berfungsi sebagai katup. Fungsinya untuk memisahkan nasofaring (rongga belakang hidung dan

belakang langit-langit mulut) dengan orofaring (bagian saluran pencernaan dan saluran pernapasan).

f) Uvula atau uvula palatina adalah daging kecil yang menempel di belakang soft palate (yaitu langit-langit mulut di bagian belakang). Uvula memiliki beberapa fungsi, seperti memerangi infeksi juga memberi pelumas pada tenggorokan saat berbicara atau mencerna makan.

b. Kerongkongan

Kerongkongan adalah organ pencernaan setelah mulut. Di dalam kerongkongan, terdapat otot-otot yang membantu makanan terdorong ke lambung. Makanan yang ditelan dari mulut masuk melalui tenggorokan dan diteruskan ke tabung berotot esofagus. Tabung ini memiliki panjang sekitar 25 cm. Di bagian esofagus terdapat katup epiglotis yang mencegah makanan dan minuman masuk ke dalam trakea agar kamu tidak tersedak. Pada dinding kerongkongan terjadi gerakan peristaltik, yaitu gerakan meremas-remas yang mendorong makanan menuju lambung.



Gambar 2.4 Bagian – Bagian Kerongkongan

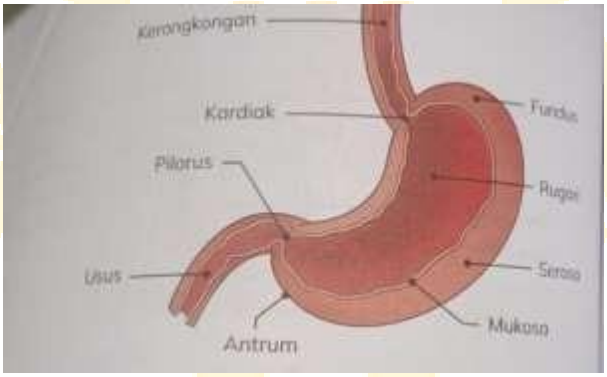
c. Lambung

Setelah melewati kerongkongan, makanan masuk ke dalam lambung. Lambung merupakan organ berbentuk seperti kantong yang terdiri dari dinding berotot. Di lambung, terjadi sistem pencernaan mekanik dimana makanan dan minuman diremas dan diaduk menjadi bubur makanan (kim) oleh otot polos.

Di dalam lambung, makanan dan minuman akan bercampur dengan enzim pencernaan dan asam lambung untuk dihaluskan dan dipecah menjadi lebih kecil hingga bertekstur cair atau menyerupai pasta yang lembut. Dengan tekstur ini, nutrisi dalam makanan akan lebih mudah diserap tubuh. Asam lambung juga berfungsi untuk membasmi kuman dan virus makanan atau minuman yang dapat menyebabkan infeksi. Setelah selesai dicerna di lambung, otot lambung akan bergerak untuk mendorong makanan agar bergerak ke usus halus.

Di bagian lambung juga terjadi pencernaan kimiawi, dimana makanan dicerna oleh enzim dalam getah lambung yang dihasilkan oleh sel kelenjar dinding lambung. Lambung juga menghasilkan asam klorida, enzim renin, dan enzim pepsin. Adapun fungsi dari zat kimia tersebut yaitu:

1) Asam Klorida, berfungsi membunuh kuman berbahaya yang masuk bersama makanan. Asam klorida juga berfungsi membantu otot lambung melarutkan makanan hingga terbentuk bubur makanan.
2) Enzim Renin, berfungsi mengubah susu menjadi kasein.
3) Enzim Pepsin, berfungsi mengubah protein menjadi pepton.



Gambar 2.5 Bagian - Bagian Lambung

Berikut ini adalah bagian-bagian lambung beserta fungsinya:

1) Kardiak

   Kardiak merupakan bagian lambung paling atas yang berbatasan langsung dengan kerongkongan atau esofagus. Sebelum dicerna pada bagian tengah

lambung, makanan yang telah dihaluskan di mulut akan disalurkan melalui area ini.

Ada juga yang menyebutkan bahwa pertemuan antara esofagus dan lambung disebut dengan persimpangan gastroesofageal (GE). Pada ujung kardiak ditemukan otot sfingter untuk mencegah asam lambung dan makanan yang ada di dalam lambung naik ke esofagus.

2) Fundus

Makanan akan menuju fundus setelah melewati kardiak. Fundus sendiri merupakan bagian paling atas dari lambung yang berada tepat dibawah diafragma dan berbentuk melengkung. Makanan mulai mengalami proses pencernaan dan bercampur dengan enzim pencernaan.

3) Badan Lambung

Fungsi paling penting pada lambung adalah bagian dari badan lambung. Karena pada bagian ini tempat makanan dicerna, bercampur dengan enzim dan diproses menjadi bagian yang lebih kecil lagi yang disebut dengan kim.

4) Antrum

Antrum atau yang disebut juga dengan antrum pilorus merupakan bagian lambung paling bawah. Dengan bentuknya melengkung memungkinkannya dapat menampung kim sebelum masuk ke usus halus.

5) Pilorus

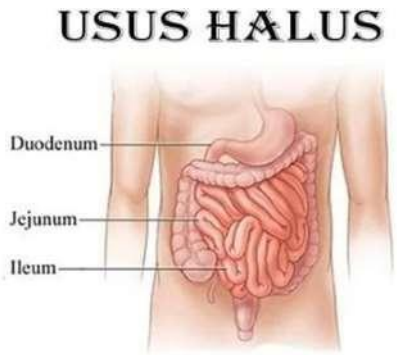
Bagian paling akhir dari lambung adalah pilorus yang berhubungan langsung dengan usus halus. Bagian ini tersusun atas otot sfingter pilorus yang berbentuk cincin dengan fungsi sebagai katup. Sama halnya dengan sfingter kardiak, otot ini mengatur keluarnya kim dari lambung menuju usus halus dan mencegah kim kembali lagi ke lambung.

d. Usus halus

Usus halus merupakan sistem pencernaan manusia terpanjang dengan panjang sekitar 670 cm sampai 760 cm. Usus halus berfungsi menyerap sari-sari makanan yang akan menjadi sumber energi bagi tubuh. Sementara itu, sisa makanan akan diteruskan ke usus besar. Penyerapan nutrisi paling banyak terjadi pada saluran pencernaan ini. Usus halus terdiri dari tiga bagian penting yang masing- masing memiliki fungsi yang berbeda dalam pencernaan makanan. *Duodenum* (Usus 12 jari): Usus dua belas jari adalah bagian usus setelah lambung. Fungsinya untuk menyalurkan makanan ke usus halus dan mencerna makanan secara kimiawi. *Jejunum* (Usus kosong): Permukaan usus kosong terdapat jonjot-jonjot usus yang disebut vili. Fungsi utama vili adalah memperluas permukaan usus untuk penyerapan makanan.

Hampir 90% penyerapan nutrisi terjadi di bagian usus halus ini dan selanjutnya diedarkan ke dalam aliran darah dan limpa. *Ileum* (Usus penyerapan): Bagian akhir pada saluran pencernaan usus halus. Nutrisi, seperti vitamin B12, garam empedu, air, dan elektrolit, yang belum diserap oleh jejunum akan diserap oleh bagian usus halus ileum. Seperti jejunum, usus ileum juga memiliki vili.

Appendix vermicularis, atau yang dikenal sebagai usus buntu, adalah bagian dari sistem pencernaan yang terletak di persimpangan antara usus halus (*ileum*) dan usus besar (*caecum*), yang terletak di kanan bawah area perut kita. Stomach adalah berupa suatu kantong yang terletak di bawah sekat rongga badan. Lambung (*stomach*) terletak di tengah agak ke kiri dalam tubuh manusia; terhubung dengan kerongkongan/esofagus *(esophagus*) di atasnya dan usus halus *(small intenstine)* di bawahnya. *Small Intestine* adalah Usus halus atau usus kecil adalah bagian dari saluran pencernaan yang terletak di antara lambung dan usus besar.

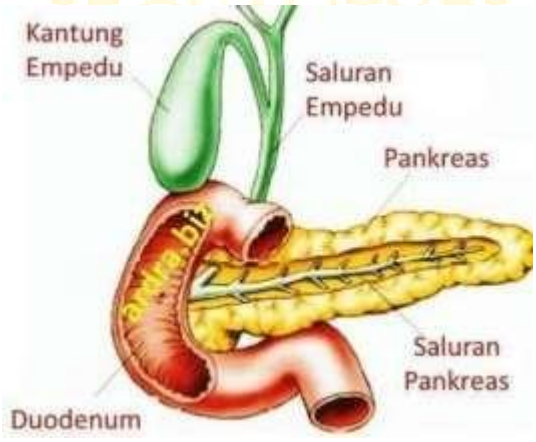


Gambar 2.6 Bagian - Bagian Usus Halus

e. Pankreas

Pankreas adalah salah satu organ tubuh yang punya peran besar dalam pencernaan. Organ yang terletak di belakang perut ini kira-kira besarnya seukuran tangan. Selama proses pencernaan, pankreas berfungsi Selama proses pencernaan, pankreas berfungsi membuat cairan yang disebut enzim, enzim ini kemudian digunakan untuk memecah gula, lemak, dan pati., pankreas juga membantu sistem pencernaan dengan membuat hormon. Hormon bekerja membawa pesan kimiawi melalui darah.

Pankreas dapat menghasilkan enzim pencernaan ke dalam usus dua belas jari yang memecah protein, lemak, dan karbohidrat. Pankreas juga memproduksi insulin dan meneruskannya langsung ke aliran darah. Insulin adalah hormon utama dalam tubuh untuk metabolisme gula.

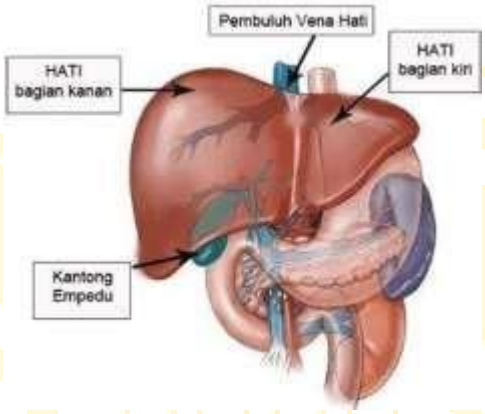


Gambar 2.7 Bagian – Bagian Pankreas Sumber: Ebook IPAS-BS-KLS V

f. Hati

Hati atau liver adalah organ padat terbesar dan kelenjar terbesar dalam tubuh manusia. Hati terletak tepat di bawah diafragma di sisi kanan-atas tubuh dan mempunyai sejumlah peran penting.

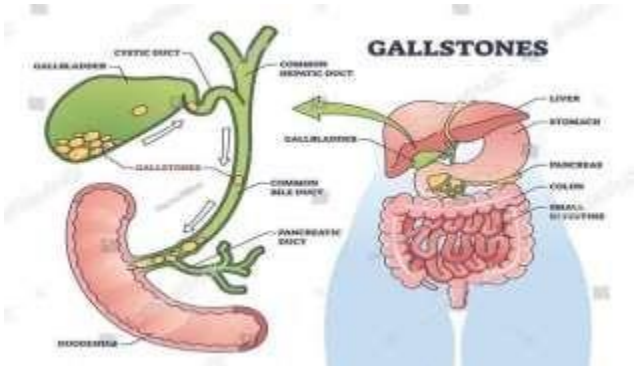
Hati memiliki banyak fungsi, tetapi tugas utamanya dalam sistem pencernaan adalah memproses nutrisi yang diserap dari usus kecil. Empedu dari hati yang dikeluarkan ke usus halus juga memainkan peran penting dalam mencernalemak dan beberapa vitamin. Hati juga berfungsi mendetoksifikasi bahan kimia berbahaya atau beracun.



Gambar 2.8 Bagian – Bagian Hati

g. Kantong Empedu

Kantong Empedu adalah organ berbentuk buah pir di mana empedu disimpan dan dikonsentrasi sebelum disekresi ke dalam usus dua belas jari untuk digunakan dalam proses pencernaan. Kantong empedu berfungsi menyimpan dan memekatkan empedu dari hati, dan kemudian melepaskannya ke dalam usus dua belas jari di usus kecil untuk membantu menyerap dan mencerna lemak.



Gambar 2.9 Bagian- Bagian Kantung Empedu

h. Usus Besar

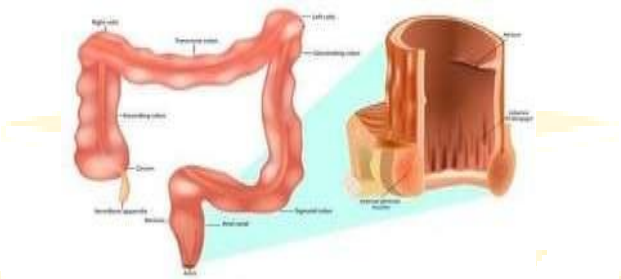
Usus besar atau kolon dalam anatomi adalah bagian usus antara usus buntu dan rektum. Fungsi utama organ ini adalah menyerap air dari feses. Sebagian besar dari sisa-sisa pencernaan makanan dan air diserap di usus besar, lalu disimpan sebagai feses sebelum dieliminasi. Usus besar terdapat bagian sekum, kolon, rektum, dan kanalis anal.

Fungsi utama usus besar adalah membusukkan sisa makanan atau limbah oleh bakteri Escherichia coli agar lebih mudah untuk dikeluarkan. Di bagian kolonini juga terjadi penyerapan air dan vitamin K. Setelah itu, zat makanan yang sudah dicerna akan disimpan di rektum dan dieliminasikan melalui kanalis anal ke anus dengan gerakan peristaltik.

Gambar 2.10 Bagian – Bagian Usus Besar

i. Anus

Fungsi anus yang utama adalah sebagai pintu keluar produk akhir pencernaan. Ketika makanan melewati saluran pencernaan dan nutrisinya diserap, sisa-sisa makanan yang tidak dapat dicerna maupun diserap oleh tubuh akan dikeluarkan melalui anus dalam bentuk tinja. Proses ini adalah bagian penting dari sistem ekskresi guna menjaga agar tubuh terbebas dari penumpukan zat-zat sisa yang dapat menjadi racun dan menimbulkan masalah kesehatan jika tidak dikeluarkan.



Gambar 2.11 Bagian – Bagian Anus

2. 2 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karenaadanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ilmu setalah belajar, dan aktivitas berlatih.

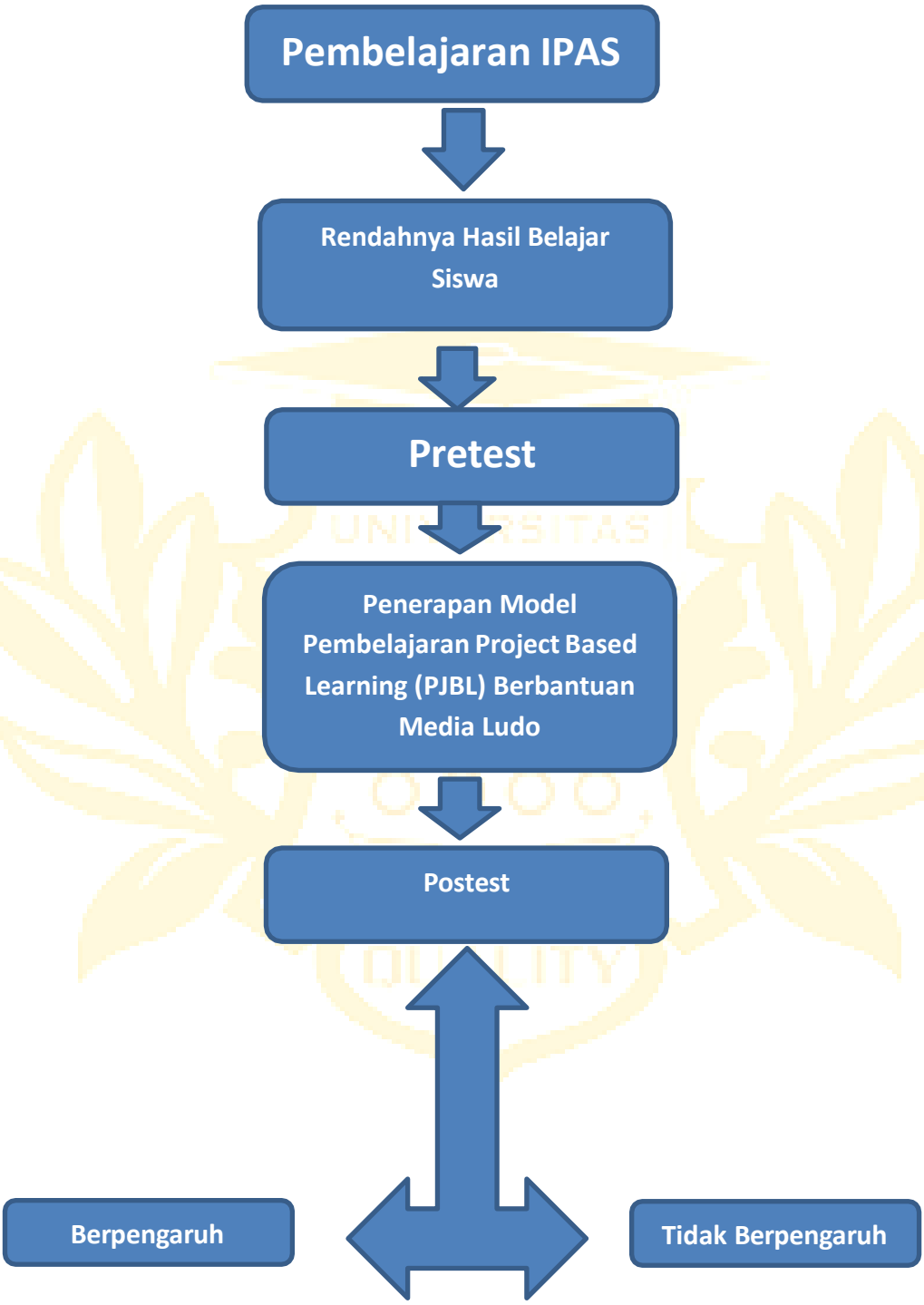
Proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor seperti mata pelajaran, guru, model pembelajaran, materi pembelajaran, serta sarana dan prasarana. Guru dan peserta didik sama-sama memiliki peranan penting agar pembelajaran di sekolah dapat berjalan secara maksimal. Selain guru dan peserta didik penggunaan sumber bahan pembelajaran, model pembelajaran, dan media pembekajaran juga dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Penyampaian materi kepada peserta didik juga memerlukan keahlian bagi guru agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif serta tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan materi yang dipelajari agar siswa menjadi lebih aktif dan konsentrasi dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Salah satu faktor yang dapat menghambat peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran adalah penggunan model serta media pembelajaran yang kurang menarik dan monoton sehingga peserta didik menjadi bosan untuk mendengarkan materi pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru, yang dapat mengganggu konsentrasi belajar peserta didik yang akan berpeng aruh terhadap hasil belajar yang rendah.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) berbantuan media ludo yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan belajar, serta menghasilkan suatu proyek yang berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan oleh guru.

Sehubung dengan hal tersebut, maka sebagai landasan berfikir bahwa dengan menerapkan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) berbantuan media ludo terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas V di SDN 067245 Medan Selayang T.P 2024/2025.



Bagan 2.2 Kerangka Berpikir

2.3 Definisi Operasional

1. Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar.
2. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.
3. Model pembelajaran adalah suatu susunan materi yang dijadikan panduan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Media Pembelajaran adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Media ludo merupakan media permainan yang sudah ada sejak lama, dan diwariskan secara turun temurun. Permainan ludo tersebut merupakan salah satu permainan yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan ludo tersebut juga membawa dampak yang positif bagi anak-anak atau seseorang yang memainkannya, karena dengan bermain media ludo tersebut, akan menciptakan interaksi dan komunikasi diantara para pemain.
6. Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri.

7. *Project Based Learning (PjBL)* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik dalam merancang ataupun membuat proyek yang berguna untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan inovatif serta menekankan belajar kontekstual. *Project Based Learning (PjBL)* memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.
8. Pelajaran IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan yang bersifat sementara tentang hubungan dua variabel atatu lebih sehingga harus dibuktikan kebenarannya. Sebagian jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan uraian, peneliti merumuskan hipotesis dalam tindakan ini terdapat pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) berbantuan media ludo terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas V di SDN 067245 Medan Selayang T.P 2024/2025.

H_1 : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* berbantuan media ludo terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas V di SDN 067245 Medan Selayang T.P 2024/2025.

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* berbantuan media ludo terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas V di SDN 067245 Medan Selayang T.P 2024/2025.