

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi melalui pengalaman, interaksi dan proses kognitif dalam diri seseorang baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku. Belajar adalah perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar merupakan suatu proses kompleks yang dialami setiap individu dalam hidupnya dan mengakibatkan perubahan pada hidup seseorang. Dengan kata lain, ketika seseorang belajar, ia mengalami peningkatan dalam berbagai aspek yang membentuk kepribadian dan potensinya. Suardi dan Marwan (2019:19) menyatakan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi secara terus-menerus dan berlangsung seumur hidup dan dilatarbelakangi oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan.

Menurut Titih Huriah (2018:1), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau keterampilan manusia melalui interaksi antara individu dengan individu dan lingkungannya agar lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh individu dengan tujuan memperoleh perubahan tingkah laku yang bersifat tetap, baik yang terlihat secara langsung maupun yang tidak dapat dilihat secara langsung. Perubahan ini timbul sebagai hasil dari latihan atau pengalaman yang diperoleh individu melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan mendapatkan, memperdalam dan memanfaatkan pengetahuan untuk mencapai berbagai tujuan, menambah wawasan dan dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan berbagai masalah dengan belajar lebih giat.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik dalam proses perolehan ilmu pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada diri peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses yang bertujuan agar siswa belajar dengan baik. Pembelajaran merupakan suatu proses interaktif dimana siswa berinteraksi dengan lingkungan dan guru untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman dan perubahan perilaku yang diinginkan.

Menurut Wahab & Rosnawati (2021:4) Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik juga beserta seluruh sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir peserta didik. Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku.

Menurut Junaedi (2019:24) pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran merupakan sesuatu yang dilaksanakan oleh peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru, serta perilaku merupakan hasil pengalaman, interaksi dan fungsi kognitif. Pembelajaran pada dasarnya juga merupakan upaya pendidikan untuk membantu peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar, demi mencapai hasil belajar yang memuaskan

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis dimana pendidik berinteraksi dengan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Secara etimologi kata hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang diperoleh sedangkan belajar adalah berusaha supaya mendapatkan suatu kecerdasan. Jadi, berdasarkan uraian pengertian diatas yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku menjadi lebih baik, tetapi ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk sesuai dengan pembelajaran yang di peroleh. Perubahan-perubahan dalam aspek menjadi hasil dari proses belajar. Perubahan perilaku yang dihasilkan dari pembelajaran merupakan perubahan yang relevan dengan tujuan pendidikan.

Menurut Herawati (2018) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran, baik yang berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya

Menurut Nugraha, (2020) hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran seberapa baik seseorang menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Setiap proses pembelajaran mempengaruhi perubahan perilaku pada wilayah atau ranah siswa, tergantung pada perubahan yang terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan. Untuk menerapkan hasil belajar tersebut memerlukan serangkaian pengukuran dengan menggunakan alat penilaian yang baik dan memenuhi syarat. Menurut Wulandari (2021) Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Dengan memperhatikan berbagai teori tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dimiliki oleh seseorang akibat belajar atau suatu pencapaian yang dimiliki oleh seseorang setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

2.1.4 Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar siswa ditunjukkan dengan adanya perubahan pada dirinya dari hasil belajar kognitif. (Nugraha, dkk, 2020). Terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

1. Faktor-faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor Internal terdapat 3 kelompok besar yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

A. Faktor Jasmani

a) Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Jika kesehatan siswa terganggu maka akan sulit konsentrasi dan fokus terhadap penyampaian materi. Sehingga tidak dapat belajar dengan maksimal dan optimal.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh ialah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh. Cacat tubuh juga memiliki dampak terhadap hasil belajar. Meskipun menggunakan alat bantu, akan berbeda hasilnya dengan peserta didik yang normal.

B. Faktor Psikologi

a) Inteligensi

Inteligensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psikofisik untuk mereaksi rangsangan atau penyesuaian diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Inteligensi cukup besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar.

b) Perhatian

Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Akan menjadi sebuah hambatan bila siswa atau siswa tidak memiliki perhatian terhadap apa yang di pelajarinya.

c) Minat

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Tidak minat akan menimbulkan rasa malas untuk belajar pada siswa. Sehingga yang dipelajarinya tidak masuk ke dalam ingatan secara sempurna.

d) Bakat (aptitude)

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat itu mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik

e) Motivasi

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik.

f) Kematangan.

Kematangan yaitu suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang. Faktor ini berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat pertumbuhan organ-organ tubuh manusia. Misalnya peserta didik sekolah dasar diajarkan ilmu filsafat. Pertumbuhan anak usia mereka belum matang untuk menerima pelajaran tersebut.

C. Faktor Kelelahan

Siswa yang mengalami kelelahan fisik karena melakukan pekerjaan berat akan kurang mampu memusatkan perhatian dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga lebih cenderung gelisah, mengantuk dan tidak tenang dalam belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

2. Faktor-Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi, faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

a) Faktor Keluarga

Anggota keluarga dan peran orang tua dirumah sangatlah menentukan keberhasilan belajar anak dirumah. Karena guru atau pendidik tidak dapat menjangkau aktivitas siswa di rumah.

a) Faktor Sekolah

Sekolah harus menjalin kerjasama dengan lingkungan masyarakat dan lingkungan keluarga untuk memajukan pendidikan di sekolah.

b) Faktor Masyarakat

Tokoh masyarakat berperan dalam pendidikan di masyarakat, pemerintah dan ketersediaan sumber belajar juga berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan di sekolah

2.1.5 Model Pembelajaran

Menurut Rosmala (2021:27) model pembelajaran merupakan pola desain pembelajaran, yang menggambarkan secara sistematis pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mengonstruksi informasi, ide, dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan.

Menurut Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2020), model pembelajaran adalah sebagai pola atau kerangka konseptual yang dirancang untuk membantu guru menciptakan situasi pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran memberikan struktur bagaimana pengajaran dilakukan, termasuk teknik, pendekatan, dan metode yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar saat dikelas.

2.1.6 Jenis - Jenis Model Pembelajaran

Ada berbagai macam jenis model pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan. Berikut adalah beberapa jenis model pembelajaran menurut Richard Arends (2012) antara lain :

1. Model Pembelajaran *Kooperatif*

Model pembelajaran *kooperatif* adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan berkelompok. Di mana, siswa bekerja sama dalam membangun konsep pengetahuan dan menyelesaikan persoalan. Dengan kata lain, model pembelajaran kooperatif membantu siswa untuk belajar dan menyelesaikan tugas berkelompok agar tercapai tujuan bersama. Jadi, setiap siswa punya tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

2. Model Pembelajaran *Word Square*

Model pembelajaran *Word Square* adalah suatu model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan ketelitian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Model pembelajaran word square bentuknya mirip seperti teka-teki silang, namun bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf penyamar atau pengecoh. Melalui model pembelajaran word square diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa menjadi lebih cermat dan teliti serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran ini, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata. Pembelajaran dengan model ini merupakan pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar” bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata.

4. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berangkat dari suatu latar belakang masalah untuk mengerjakan suatu proyek atau aktivitas nyata yang akan membuat siswa mengalami berbagai kendala-kendala kontekstual sehingga harus melakukan investigasi/inkuiri dan pemecahan masalah untuk dapat menyelesaikan proyeknya sehingga dapat mencapai kompetensi sikap, pengetahuan serta keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5. Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (Ctl)*

Model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (Ctl)* adalah kegiatan pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata sehari-hari siswa yang dilaksanakan dengan suasana kerja sama dalam menyelesaikan suatu masalah dengan penilaian asli.

2.1.7 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk siswa belajar berfikir kritis dan ketrampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Pada proses pembelajaran *Problem Based Learning*, siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil dimana siswa dituntut untuk aktif dalam setiap diskusi dan secara mandiri memperkaya pemahaman yang telah dimiliki dari berbagai sumber.

Menurut Yenni (2017), Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang berangkat dari masalah dunia nyata peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan. Dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan siswa mendapatkan lebih banyak keterampilan daripada pengetahuan yang dihafal. Mulai dari keterampilan memecahkan masalah, keterampilan berpikir kritis,

keterampilan bekerja dalam kelompok, keterampilan interpersonal dan komunikasi, serta kecakapan pencarian dan pengolahan informasi.

2.1.7.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Muhammad et al (2021) menjelaskan bahwa karakteristik dari model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut.

1. Menyajikan sebuah permasalahan dalam proses pembelajaran
2. Masalah yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa
3. Mengorganisasikan diskusi tentang masalah daripada disiplin ilmu
4. Memberikan peserta didik tanggung jawab maksimal untuk melaksanakan proses belajar secara langsung
5. Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil untuk bekerja sama

2.1.7.3 Langkah-langkah Penerapan *Problem Based Learning*

Menurut Muhammad et al (2021) penjelasan dari tahapan model *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah;
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar;
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok;
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2.1.7.4 Manfaat Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Berikut beberapa manfaat model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* antara lain :

1. Mendorong Partisipasi Aktif di Kelas
2. Mengembangkan Berbagai Keterampilan
3. Mengembangkan Kemampuan Bekerjasama
4. Membentuk Penghargaan Intrinsik

2.1.7.5 Kelebihan Dan Kekurangan Model pembelajaran *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan demikian juga dengan model *Problem Based Learning* juga memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dicermati untuk keberhasilan penggunaannya adapun kelebihan dari model *Problem Based Learning* menurut Yulianti & Gunawan (2019), antara lain:

1. Siswa dilatih untuk mampu dalam memecahkan masalah yang dihadapi
2. Dengan adanya keaktifan belajar diharapkan siswa memiliki kemampuan mengembangkan pemikiran
3. Permasalahan yang diberikan guru harus berfokus pada materi pembelajaran
4. Siswa lebih kompak dalam memecahkan masalah dalam diskusi kelompok
5. Siswa menggunakan sumber belajar yang beraneka ragam untuk memperoleh pengetahuan.

Disamping banyak memiliki kelebihan, Model Pembelajaran *Problem Based Learning* juga mempunyai kelemahan. Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* antara lain:

1. Membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk persiapan
2. Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah.
3. Seringkali memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang panjang.
4. Dalam memberikan masalah pada kelas yang memiliki beranekaragaman sangat sulit untuk menyamakan persepsi siswa.
5. Tidak bisa diterapkan ke semua materi pembelajaran, sehingga sifatnya tertentu saja

2.1.8 Media Pembelajaran

Menurut Suryadi (2020), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dipergunakan dalam merangsang kemampuan intelektual dan emosional

siswa dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek positif yang digunakan untuk berinteraksi antara guru dengan murid untuk mengaktifkan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana, alat, atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau materi ajar dari guru kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memperjelas penyampaian konsep, mempermudah pemahaman, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Menurut Usep Setiawan (2022) media pembelajaran secara umum adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan peserta didik untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dari apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Menurut Nabilla & Suyadi, (2020) 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 mempermudah peserta didik untuk memahaminya.

Media Pembelajaran sebagai alat bantu dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar nampaknya memiliki andil besar terhadap kemenangan guru dalam mengajar. Selain menciptakan suasana gembira yang diterima peserta didik, media pembelajaran juga memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi serta kemudahan bagi peserta didik dalam menerimanya sebagai timbal balik dari proses tersebut. Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2.1.9 Media Pembelajaran *Question Card*

2.1.9.1 Pengertian Media Pembelajaran *Question Card*

Menurut Laila (2020) *Question Card* adalah media pembelajaran berbentuk permainan yang dilakukan secara berkelompok. Media *Question Card* merupakan kartu yang berisi beberapa pertanyaan dengan menggunakan media ini bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab, persaingan sehat, kerjasama dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Permainan ini berupa kartu soal yang menyajikan gambar maupun masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang terjadi maupun yang ada di lingkungan sekitar kita.

Menurut Indrawati (2019), media *Question Card* yaitu media yang digunakan dalam penelitian ini yang berbentuk simbol, tulisan dan gambar yang menyimpan informasi atau pesan yang merupakan media grafis 2 dimensi yang dapat menimbulkan minat siswa dalam mengetahui materi yang dipelajarinya, mengerjakan soal yang di dalam kartu dan dapat pula memecahkan masalah atau persoalan yang ada dalam suatu pembelajaran siswa diajak bermain sehingga menghilangkan kejenuhan. Media kartu dianggap sesuai karena memiliki beberapa kelebihan yang tidak dimiliki media lainnya. Media kartu praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas karena ukurannya yang minimalis, desain yang bisa disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan mudah digunakan.

Menurut Marhayati (2017) dalam (Kholipah, Surindra, and Forijati 2022), media pembelajaran *Question Card* dalam pelaksanaannya dengan cara menyiapkan sebuah kartu berisi permasalahan yang berupa soal latihan yang diselesaikan secara individu atau berkelompok, dan siswa memasang materi soal dengan jawaban secara individu atau berkelompok. Media pembelajaran *Question Card* berbasis pendekatan masalah adalah media pembelajaran berbentuk kartu dengan gambar yang menarik berisi soal atau masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata. Dengan demikian dalam proses pembelajaran siswa memiliki semangat untuk menerima ilmu yang akan mereka terima baik dari teman, guru, atau saat sedang melakukan diskusi yang sedang berjalan.

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa, Media *question card* adalah kartu yang berisi pertanyaan dalam membantu siswa untuk

memecahkan masalah dan sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran, yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa.

2.1.9.2 Langkah - Langkah Penerapan Media *Question Card*

Berikut adalah langkah-langkah umum penerapan media pembelajaran *Question Card* di kelas antara lain :

1. Menyiapkan kartu berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.
2. Menyusun pertanyaan berdasarkan tujuan pembelajaran dan tingkat kesulitan.
3. Membagikan kartu kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok.
4. Melaksanakan diskusi atau sesi tanya jawab berdasarkan pertanyaan di kartu.
5. Menilai jawaban siswa dan memberikan umpan balik.
6. Menguatkan materi dengan memberikan penjelasan tambahan.

2.1.9.3 Cara Membuat Media Pembelajaran *Question Card*

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat question card antara lain:

1. Siapkan semua alat dan bahan yang digunakan
2. Siapkan pertanyaan dan jawaban yang akan diletak di kartu.
3. Buka aplikasi canva dan masuk ke akun
4. Pilih ukuran kartu
5. Pilih Desain dan cari template yang ingin digunakan
6. Isi setiap kartu dengan pertanyaan atau informasi yang berbeda
7. Susun setiap kartu dan simpan kartu yang sudah didesain
8. Kemudian kartu yang sudah disusun akan di print
9. Kartu yang sudah di print di gunting dan rapikan

2.1.10 Media Pembelajaran *Couple Card*

2.1.10.1 Pengertian Media Pembelajaran *Couple Card*

Menurut Rahmi (2018:81) Media *Couple Card* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisikan pertanyaan dan kartu lain berisikan jawaban yang saling melengkapi, sehingga lebih mudah untuk melakukan diskusi dan dapat mengaktifkan pikiran peserta didik dalam berkompetisi dalam memecahkan soal. Penggunaan kartu ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep IPA.

Media *Couple Card* menampilkan gambar, garis, serta simbol. Selain itu, sebagai alat pembelajaran, media *Couple Card* juga menyertakan elemen materi pengajaran dalam bentuk gambar, deskripsi gambar, pertanyaan, dan jawaban sesuai dengan materi yang disajikan. Dalam implementasinya, media *Couple Card* memiliki komponen pokok serta permainan sebagai komponen hiburan.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *Couple Card* yakni peserta didik diajak melakukan suatu permainan sederhana supaya tidak jenuh sehingga kegiatan belajar akan menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi mereka karena media pembelajaran adalah salah satu fasilitas yang tersedia pada proses pembelajaran.

2.1.10.2 Langkah-Langkah Penerapan Media Pembelajaran *Couple Card*

Berikut adalah langkah-langkah penerapan media pembelajaran kartu berpasangan (*Couple Card*) antara lain :

1. Siapkan kartu yang sudah ditemplei gambar dari pertanyaan dan jawabannya tersebut,
2. Setiap siswa yang berdiri melingkar diberi kesempatan untuk mengambil kartu dengan berbagai macam warna karena posisi kartu gambarnya terbalik,
3. Setiap siswa harus mencari jodoh dari jawaban atau pasangan kartu gambar yang dibawahnya sesuai dengan aba-aba atau soal yang diberikan oleh gurunya,

4. Setelah bertemu dengan jodoh kartu yang dibawahnya, maka setiap siswa harus berkelompok tidak boleh terpisah dan menentukan tempat yang dipilihnya untuk tempat duduknya,
5. Kartu gambar yang berjodoh dapat berjumlah 2-3 kartu,
6. Setelah batas waktu yang ditentukan habis, guru menghentikan kegiatan siswa sebagai tanda waktu penggunaan media kartu jodoh habis,
7. Kartu jodoh yang sudah dijodohkan didiskusikan bersama sekelompoknya tersebut kartu tersebut apakah sudah berjodoh ataupun belum berjodoh,
8. Apabila yang benar dan mendapatkan waktu tercepat, maka kelompok tersebutlah yang mendapatkan reward,
9. Ulangi penggunaan media kartu jodoh ini sekali lagi atau lebih agar semua siswa memahami materi yang sedang dipelajari,

2.1.10.3 Cara Membuat Media Pembelajaran *Couple Card*

Berikut cara membuat media pembelajaran *Couple Card* Atau kartu berpasangan antara lain :

1. Buka aplikasi canva dan masuk ke akun
2. Pilih ukuran kartu
3. Pilih Desain dan cari template yang ingin digunakan
4. Isi setiap kartu dengan pertanyaan atau informasi yang berbeda sesuai dengan materi yang dipilih.
5. Simpan kartu yang sudah didesain
6. Kemudian kartu yang sudah disusun akan di print menggunakan kertas yang lebih tebal
7. Kartu yang sudah di print di gunting dan rapikan

2.1.11 Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

2.1.11.1 Pengertian IPAS

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial (IPAS) adalah 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 (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016).

Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

2.1.11.2 Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sesuai dengan profil Pelajar Pancasila (dalam Suhelayanti, et al. 2023:33).

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada disekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;

5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya;
6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.12 Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak hanya berinteraksi dengan sesama makhluk hidup. Namun juga dengan benda mati. Tanpa disadari kita sering menyebabkan benda bergerak. Misalnya saat kita melempar bola, menarik mainan dengan tali, bermain plastisin, atau membuka dan menutup pintu. Gaya adalah interaksi pada benda dalam bentuk tarikan atau dorongan yang akan menggerakkan benda bebas. Hasil interaksi antarbenda dapat menghasilkan gaya yang dapat menyebabkan benda bergerak, berhenti bergerak atau berubah bentuk. Gaya membantu kita memindahkan benda. Gaya bisa membuat benda diam menjadi bergerak. Pada kegiatan sehari-hari, manusia menggunakan gaya otot untuk melakukan aktivitas.



Gambar 2.1 Memberikan gaya pada kontainer

Sumber: pixabay.com/skitterphoto

Ketika kita mendorong, menarik, dan mengangkat sebuah benda, kita sedang memberikan gaya pada benda tersebut. Saat Aga dan Dara mendorong dan menarik benda, mereka menggunakan gaya otot.

A. Gaya Otot dan Gaya Gesek

Saat kalian mendorong, menarik, atau mengangkat benda, kalian menggunakan gaya otot. Gaya otot adalah gaya yang dikeluarkan dari manusia atau hewan menggunakan otot pada tubuh mereka. Melangkahakan kaki ke depan membuat tubuh berpindah tempat. Saat makan, kita menggunakan gaya otot di rahang untuk mengunyah makanan agar menjadi lebih halus dan dapat kita telan. Pemanfaatan gaya otot yang dilakukan oleh hewan bisa kita temukan salah satunya pada kendaraan delman, di mana otot kuda digunakan untuk menarik kereta roda agar dapat bergerak maju.

Gaya gesek adalah gaya yang terjadi saat dua benda saling bergesekan. Gaya gesek muncul karena dua benda yang saling bersentuhan. Saat benda didorong atau ditarik akan ada gesekan antara permukaan benda dan permukaan lantai. Arah gaya gesek berlawanan dengan arah gerak benda. Semakin lebar dan luas permukaan benda yang bergesekan maka gaya gesek akan semakin besar. Artinya benda akan semakin susah bergerak dan terasa lebih berat ketika didorong. Salah satu cara untuk memperkecil luas permukaan adalah dengan memberi roda atau kaki-kaki kecil. Cara ini membuat gaya gesek semakin kecil sehingga benda akan terasa lebih ringan saat diberikan gaya dorong atau tarik.

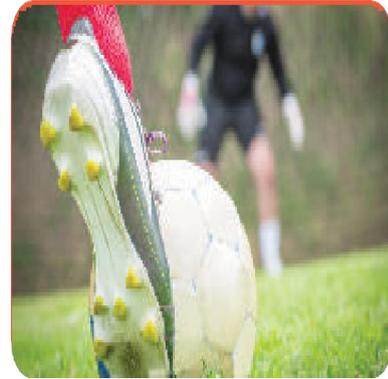
Gaya gesek muncul karena dua benda yang saling bersentuhan. Saat benda didorong atau ditarik akan ada gesekan antara permukaan benda dan permukaan lantai. Besar atau kecilnya gaya gesek dipengaruhi oleh:

1. Posisi lintasan: mendatar atau menurun.
2. Luas permukaan benda yang bersentuhan: bulat atau kotak.
3. Permukaan lintasan: rata, bergelombang, kasar, halus, atau licin.
4. Berat sebuah benda. Semakin berat suatu benda, gaya geseknya juga akan semakin besar. Contoh gelas berisi air akan memiliki gaya gesek yang lebih besar dibanding gelas kosong.



Gambar 2.2 Gaya otot terjadi pada manusia dan hewan.

Sumber: Buku paket IPAS kelas IV revisi



Gambar 2.3 Gaya gesek pada sepatu

Sumber: freepik.com/oneinchpunch

B. Gaya Mempengaruhi Arah Gerak Dan Bentuk Benda

Benda dapat bergerak karena adanya gaya yang bekerja pada benda. Jika tidak ada gaya yang bekerja pada benda maka benda tidak dapat bergerak atau berubah kedudukannya. Gaya mengakibatkan adanya perubahan pada benda. Dengan kata lain, gaya dapat mempengaruhi suatu benda. Pengaruh gaya terhadap benda adalah sebagai berikut:

1. Mengubah Arah Benda

Ketika suatu gaya diterapkan pada benda, arah gaya tersebut menentukan arah pergerakan benda. Contohnya seseorang bermain bulu tangkis



Gambar 2.6 Bermain bulu tangkis

Sumber: reepik.com/pressfoto;

2. Mengubah Benda Diam Menjadi Bergerak

Gaya dapat mengubah benda dari keadaan diam menjadi bergerak. contohnya saat sedang menendang bola saat bermain sepak bola.



Gambar 2.6 Bermain sepak bola

Sumber: Sumber: [freepik.com/4045](https://www.freepik.com/4045)

3. Mengubah Bentuk Benda

Gaya dapat merubah bentuk suatu benda. Mengubah bentuk benda melibatkan interaksi antara gaya yang diterapkan dan sifat material benda tersebut. Contohnya saat sedang meremukkan atau menghancurkan suatu benda.



Gambar 3.8 Meremukkan botol plastik

Sumber: [freepik.com/Splitov27](https://www.freepik.com/Splitov27)

2.2 Kerangka Bepikir

Model pembelajaran pada umumnya adalah guru berperan aktif di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran seringkali terfokus pada kegiatan guru. Hal ini membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pelajaran. Dalam proses pembelajaran yang diharapkan, guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa yang lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, menemukan sendiri pengetahuannya untuk mencapai hasil belajar dan motivasi siswa.

Pembelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Media *Question Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga pemanfaatan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Media *Question Card* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 105324 Ujung Serdang T.P 2024/2025.

2.3 Defenisi Operasional Penelitian

Berikut beberapa definisi operasional penelitian antara lain:

- 1) Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan mendapatkan, memperdalam dan memanfaatkan pengetahuan untuk mencapai berbagai tujuan, menambah wawasan dan dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan berbagai masalah dengan belajar lebih giat.
- 2) Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik yang terprogram dan sistematis dimana pendidik berinteraksi dengan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar.
- 3) Model pembelajaran *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah sehingga merangsang peserta didik untuk belajar
- 4) Media *Question Card* adalah alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran, yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa.

- 5) Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dimiliki oleh seseorang akibat belajar atau suatu pencapaian yang dimiliki oleh seseorang setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.
- 6) Pembelajaran IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah ditanyakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan uraian yang terdapat di latar belakang, kajian pustaka dan kerangka pikir dalam penelitian ini digunakan hipotesis yaitu ada **Pengaruh Signifikan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SPF SD NEGERI 105324 Ujung Serdang Tahun Pelajaran 2024/2025.**