

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan kepribadian. Moh. Suardi Syofrianisda (2019:1) menyatakan bahwa: “Belajar adalah suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal”. Oemar Hamalik (2023:7) menyatakan bahwa: “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Nurlina Arian (2022:3) “Belajar adalah perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan”.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan memperoleh pengetahuan yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan keseluruhan baik dari segi pengalaman.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar sebagai proses “transfer” adalah menanamkan pengetahuan, sikap dan keterampilan, sehingga potensi berfikir (pengetahuan), sikap, keterampilan, kebiasaan, dan kecakapan yang dimiliki siswa/belajar akan berkembang secara optimal. Maswan Abdullah (2022:26) menyatakan bahwa: “Mengajar adalah suatu kegiatan yang menyangkut pembinaan anak mengenai segi kognitif dan psikomotor guna meningkatkan pengetahuan anak didik, lebih cakap berpikir kritis, sistematis dan obyektif, serta keterampilan dalam mengerjakan sesuatu”. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein (2018:39) “Mengajar adalah suatu proses yaitu proses mengatur, mengorganisasi, lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar”. Pupu Saeful Rahmat (2018:4) menyatakan bahwa: “Mengajar adalah sebagai penanaman pengetahuan pada peserta didik, penyampaian kebudayaan pada peserta didik, suatu aktivitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga

terjadinya proses belajar, membimbing aktivitas peserta didik, dan membantu peserta didik berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungan proses belajar mengajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses keterampilan dalam memberikan pemahaman atas segala pengetahuan melalui komunikasi kepada peserta didik dari sesuatu yang belum mengerti menjadi jelas dan mampu dipahami sehingga membantu peserta didik berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi timbal balik antara peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar yang dinamis untuk mentransfer nilai-nilai ke siswa supaya dapat melakukan perubahan tingkah laku maupun pengetahuan. Ihsana El Khuluqo (2017:52) menyatakan bahwa: “Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik”. Moh. Suardi Syofrianisda (2018:4) menyatakan bahwa: “Pembelajaran merupakan segala perubahan tingkah laku yang agak kekal, akibat dari perubahan dalaman dan pengalaman, tetapi bukan semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan, ataupun disebabkan oleh kesan sementara tetapi dadah dan penyakit”. Muhamad Fathurohman (2018:7) menyatakan bahwa : “Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik pembelajaran memusatkan pada “bagaimana peserta didik” dan bukan pada “apa yang dipelajari peserta didik”.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada peserta didik.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang disebut juga sebagai hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Hasil belajar biasanya dapat berupa angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui tes atau tujuan yang diberikan oleh guru. Hasil belajar yang tinggi atau rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar. Asep Ediana Latip (2018:24) menyatakan bahwa: “Hasil belajar adalah pencapaian autentik kompetensi peserta didik yang diperoleh dalam pembelajaran dikelas baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik”. Asep Jihad dan Abdul Haris (2018:15) menyatakan bahwa: “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan peningkatan belajar yang lebih baik dan perubahan tingkah laku siswa setelah menerima pengalaman belajar dari guru tidak hanya dalam bentuk pemahaman semata tetapi dapat diterapkan kedalam diri peserta didik.

2.1.5 Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor –faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua macam yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada pada diri terdiri dari minat,motivasi,perhatian belajar dan kesiapan belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada dari luar individu terdiri dari metode mengajar, ruang kelas (fasilitas) dan teman bergaul.

Menurut Hanadi (dalam Rusman,2018:130) menyatakan bahwa : faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ialah :

1. Faktor Internal

- a. Faktor fisiologi, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran fisik.
- b. Faktor psikologis,pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar .

2. Faktor Eksternal

- a. Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu dan kelembapan. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi haridimana udara sejuk.
- b. Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajaryang diinginkan. Diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai.

2.1.6 Model Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Deni Darmawan dan Din Wahyudin (2018:11) menyatakan bahwa: “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar-mengajar. Sabarina Elprida (2022:1) menyatakan bahwa: “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain, sebelum menentukan model pembelajaran yang digunakan dibutuhkan kajian terlebih dahulu terhadap sarana dan prasarana yang tersedia di lingkungan pembelajaran dan kondisi sosial dalam mendukung proses kegiatan”. Shilphy (2020:13) menyatakan bahwa: “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar)”.

Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan model pembelajaran adalah sebuah konsep digunakan sebagai acuan menyusun pelajaran supaya mencapai tujuan belajar.

2.1.6.2 Pengertian Model Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran interaktif adalah suatu bentuk diskusi dan saling berbagi akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan guru atau kelompok serta mencoba dalam berfikir. Endang Komara (2016:42) menyatakan bahwa: “Model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru berperan utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar”. Novidianti (2017) menyatakan bahwa: “Model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan untuk pelajaran yang ingin berlangsung dimana seorang guru sebagai pemeran utamanya dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang terdapat di atas tersebut dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengembangkan potensi rasa ingin tahu peserta didik.

2.1.6.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran Interaktif

Adapun langkah-langkah model pembelajaran interaktif menurut Faire dan Cosgrove (2018) sebagai berikut :

1. Persiapan
Guru kelas memilih topik dan menemukan informasi yang melatar belakangi
2. Kegiatan penjelajahan
Lebih melibatkan peserta didik pada topik yang sedang di bahas
3. Pertanyaan Anak
Saat kelas mengundang peserta didik untuk mengajukan pertanyaan tentang topik yang di bahas
4. Penyelidikan
Guru dan peserta didik memilih pertanyaan untuk menjawab
5. Refleksi
Melakukan evaluasi untuk memantapkan hal-hal yang terbukti dan memisahkan hal-hal yang perlu diperbaiki.

2.1.6.4 Kelebihan Model Pembelajaran Interaktif

Dalam model pembelajaran interaktif maka terdapat kelebihan. Menurut Endang Komara (2016:42) menyatakan: Model pembelajaran interaktif memiliki kelebihan sebagai berikut :

1. Dapat membangkitkan motivasi,minat atau gairah belajar siswa.
2. Dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut.
3. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan tanggapannya terhadap materi yang disampaikan.
4. Menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa.
5. Mampu mendidik siswa dalam teknik belajar belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha sendiri.
6. Mampu menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.6.5 Kekurangan Model Pembelajaran Interaktif

Dalam model pembelajaran interaktif maka terdapat kekurangan. Menurut Endang Komara (2016:42) menyatakan ; Model pembelajaran interaktif memiliki kekurangan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran ini sangat bergantung pada kecakapan guru dalam menyusun dan mengembangkan dinamika kelompok.
2. Memerlukan persiapan dan pemahaman yang baik dari guru untuk menjalankan dengan efektif. Tidak semua materi cocok untuk model ini.
3. Membutuhkan waktu yang lebih lama dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik

2.1.7 Media Pembelajaran

2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berpengaruh akan terciptanya proses pembelajaran yang efektif, karena dapat memberikan peluang kepada guru dalam menjelaskan materi, serta memberi kemudahan pada peserta didik dalam memahami apa yang telah disampaikan. Isnu Hidayat (2019:321) menyatakan bahwa: “Media pembelajaran adalah alat atau cara yang digunakan oleh pendidik untuk dapat digunakan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran”. Egia Rima Wati (2018:3) menyatakan bahwa: “Media pembelajaran adalah alat atau segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dan pengirim guru kepada penerima pesan peserta didik yang bertujuan memberikan rangsangan kepada siswa dan menarik minat siswa dalam belajar serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suparno (2019:56) menyatakan bahwa: “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber satu kepada penerima pesan”.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

2.1.7.2 Pengertian Media Audio Visual (Video)

Damayanti (2021:14) menyatakan bahwa: “Media audio visual adalah sarana komunikasi dengar pandang yang meliputi gambar dan suara. Media ini menyajikan informasi dimana audiens dapat mendengarkan informasi sekaligus menyaksikan langsung gambar hidup dan suara dari orang yang melakukannya”. Sulasmianti (2020) menyatakan bahwa: “Media audio visual (video) media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep,prinsip,prosedur,teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran”.

Berdasarkan menurut para ahli yang di atas,dikemukakan bahwa media audio visual merupakan gambar yang bergerak disertai suara. Media Video merupakan salah satu jenis media audio visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak dengan suara sesuai dengan isi gambar tersebut.

2.1.7.3 Langkah-langkah Penerapan Media Audio Visual (Video)

Berikut ini akan diuraikan bagaimana penulis menggunakan program video dalam proses pembelajaran sebagai media pendidikan.

1. Tahap persiapan

Kegiatan persiapan dari penulis akan mengajar menggunakan program video antara lain :

- a. Membuat satuan pelajaran sebagaimana biasa dengan mencantumkan media video.
- b. Mempelajari terlebih dahulu program yang akan disajikan pada peserta didik,agar lebih diketahui secara pasti materi apa yang akan disajikan sehingga apabila terdapat kekurangan dapat diketahui terlebih dahulu.
- c. Mempelajari terlebih dahulu kata-kata atau istilah yang perlu disajikan kepada peserta didik sebelum menyaksikannya.
- d. Menyiapkan peralatan yang akan dipergunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru dan tidak perlu mencari-cari lagi.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Ruang penyaji

Ruangan yang dipergunakan untuk pelaksanaan proses pembelajaran dapat berupa ruang kelas, aula, lap, atau ruang khusus untuk penyajian-penyajian program media pendidikan. Ruang ini harus memiliki aliran listrik dan dapat digelapkan atau setengah gelap.

b. Peralatan yang dipergunakan

Mengajar dengan menggunakan media video memerlukan peralatan:

1. Laptop
2. Proyektor
3. Kabel-kabel listrik
4. Speaker
5. Tata letak peralatan

Letakkan proyektor di dalam ruangan kelas harus ditempat yang strategis sehingga peserta didik yang ada dalam ruangan tersebut dapat melihat.

Adapun langkah langkah pelaksanaan sebagai berikut : yakinkan bahwa semua peralatan sudah lengkap dan siap untuk disiapkan. Jelaskan pada peserta didik bahwa kita akan menyaksikan program video. Jelaskan terlebih dahulu tentang tujuan yang ingin dicapai. Jelaskan apa yng harus dilakukan peserta didik selama mnyaksikan video tersebut.

3. Kegiatan lanjutan

- a. Untuk menilai program.
- b. Menjelaskan hal yang kurang atau belum dimengerti oleh peserta didik.
- c. Untuk membuat rangkuman.

4. Langkah penutup

Apabila penggunaan video selesai digunakan,program pembelajaran perlu di akhiri dengan memberikan tugas tertentu yang ada kaitannya dengan materi yang telah ditayangkan dalam video tersebut dan proses tujuan pembelajaran. Selain memberikan tugas yang relevan,ada baiknya guru dan siswa melakukan evaluasi yang bersama tentang jalannya proses penayangan video audio visual untuk memperbaiki video audio visual selanjutnya.

2.1.7.4 Kelebihan Media Audio Visual (Video)

Dalam pembelajaran menggunakan media audio visual (video) maka terdapat kelebihan. Isnu Hidayat (2019:355) menyatakan media audio visual (video) memiliki kelebihan sebagai berikut :

1. Dapat menarik perhatian siswa untuk belajar tentang sebuah fakta atau cerita.
2. Dapat digunakan untuk pembelajaran bagi siswa-siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda.

3. Dapat menghadirkan informasi dari para ahli/spesialis yang telah membuat video untuk kebutuhan ilmu pengetahuan.
4. Dapat menyajikan demonstrasi (kompleks) yang telah dipersiapkan direkam sebelumnya, sehingga guru dapat memusatkan perhatian pada penyajiannya.
5. Dapat digunakan secara berulang, sehingga menghemat waktu, biaya, dan tenaga.
6. Dapat digunakan untuk mempelajari kehidupan masyarakat di berbagai daerah.

2.1.7.5 Kekurangan Media Audio Visual (Video)

Dalam pembelajaran menggunakan media audio visual (video) maka terdapat kekurangan. Menurut Ahmad Zaki Muhyiddin (2021:118) menyatakan media audio visual (video) memiliki kekurangan sebagai berikut :

1. Perhatian siswa sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang diprktekan.
2. Sifat komunikasinya yang bersifat satu arah .
3. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.
4. Kurang nyaman jika memiliki koneksi internet kurang baik .

2.1.8 Hakikat Pembelajaran IPA

2.1.8.1 Pengertian IPA

Pembelajaran IPA pada sekolah terutama pada sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Tritanto (2019:12) menyatakan bahwa: “IPA adalah pembelajaran yang menanamkan kecakapan bekerja menurut langkah-langkah metode ilmiah, keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah, sikap ilmiah yang diperlukan dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari”. Riduwan (2019:12) menyatakan bahwa: “IPA adalah mata pelajaran yang membahas tentang gejala-gejala, benda-benda, yang ada di alam semesta, baik yang diamati oleh indra maupun yang tidak diamati oleh indera, melalui proses ilmiah yang meliputi observasi. Arif Heksa (2020:6) menyatakan bahwa: “ IPA adalah ilmu yang mempelajari semua benda yang di alam bumi.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu yang mempelajari yang berkaitan tentang alam baik itu makhluk hidup, gejala-gejala alam.

2.1.8.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Adapun tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar Muhamad Nur Hudha (2018:6) dimaksud untuk :

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
4. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

2.1.9 Materi Organ Gerak Manusia

Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak. Makhluk hidup akan bergerak apabila ada rangsangan yang mengenai sebagian atau seluruh bagian tubuhnya. Gerak pada manusia dan hewan menggunakan organ gerak yang tersusun dalam system gerak. Organ gerak pada manusia ada dua macam yaitu alat gerak pasif berupa tulang dan alat gerak aktif berupa otot. Tulang disebut alat gerak pasif karena tulang tidak dapat bergerak dengan sendirinya.

2.1.9.1 Organ Gerak Manusia

Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak. Untuk dapat bergerak, manusia akan memanfaatkan alat gerak yang ada di tubuh mereka. Alat gerak pada manusia terdiri dari alat gerak aktif yaitu otot, alat gerak pasif yaitu tulang. Keduanya akan saling bekerja sama agar manusia dapat bergerak dalam aktivitas sehari-hari.



Gambar 2.1 Organ Gerak Manusia. Sumber : Maryanto (2017)

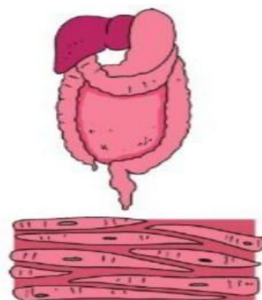
Otot merupakan alat gerak pada manusia. Otot terdapat di hampir seluruh tubuh manusia, termasuk kaki dan tangan. Saat bekerja, otot akan melakukan kontraksi dengan cara memanjang dan memendek untuk dapat menggerakkan tulang. Secara umum, otot terdiri atas tiga jenis, yaitu otot polos, otot jantung, dan otot lurik. Otot polos mampu menggerakkan organ tubuh tanpa kita kendalikan misalnya, gerakan lambung menghancurkan makanan. Otot jantung menggerakkan jantung. Otot lurik menggerakkan anggota tubuh sesuai keinginan kita, misalnya menggerakkan tangan dan kaki. Ada beberapa fungsi otot pada manusia yaitu:

1. Menjalankan dan melaksanakan kerja contohnya: berjalan, mengangkat, dan memegang.
2. Menggerakkan jantung
3. Mengalirkan darah yang terdiri atas zat-zat yaitu nutrisi, oksigen, dan lain-lain.

2.1.9.2 Macam-Macam Otot Manusia

1. Otot Polos

Otot polos adalah otot yang bekerja tanpa kesadaran kita yang dipengaruhi oleh system saraf tak sadar atau saraf otonom, otot polos dibentuk oleh sel-sel yang berbentuk gelendong dimana kedua ujungnya runcing dan mempunyai 1 inti sel.



Gambar 2.2 Otot Polos Sumber : Maryanto (2017)

Ciri-ciri Otot Polos :

- a. Waktu kontraksi antara 3 sampai 180 detik.
- b. Bentuk dari otot polos adalah gelendong.
- c. Terletak pada organ dalam
- d. Memiliki satu inti sel yang berada di tengah,
- e. Pergerakannya dari oto polos lambat dan mudah lelah.
- f. Dipengaruhi oleh saraf otonom.
- g. Otot polos biasanya berada pda bagian usus, saluran peredaran darah, dan otot di saluran kemih.
- h. Tidak diperintah oleh otak atau tidak dipengaruhi oleh otak.

2. Otot Lurik

Otot lurik adalah otot yang menempel pada rangka tubuh manusia yang digunakan dalam pergerakan. Otot lurik adalah otot yang bekerja dibawah kesadaran. Otot lurik juga dinamakan otot rangka, mengapa ? karena menempel pada rangka. Dinamakan otot lurik karena adanya sisi gelap dan terang yang berselang-seling.



Gambar 2.3 Otot Lurik Sumber : Maryanto (2017)

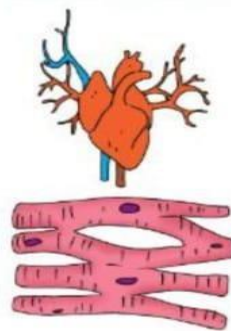
Ciri-Ciri Otot Lurik :

- a. Sel-selnya memiliki serat-serat yang menampakkan bagian gelap dan terang.
- b. Reaksi kerjanya cepat dan tidak teratur.
- c. Otot yang mudah lelah.
- d. Melekat pada rangka tubuh, kaki, lengan, leher, dan dada.

- e. Bekerja secara sadar (dipengaruhi kehendak kita atau bersifat sukarela).
- f. Memiliki banyak inti yang terletak dibagian tengah sel.

3 Otot Jantung

Otot jantung adalah otot yang bekerja secara terus menerus tanpa istirahat atau berhenti. Otot jantung merupakan perpaduan antara otot lurik dan otot polos kaena adanya persamaan yang ada pada otot jantung misalnya, memiliki sisi gelap terang dan inti sel yang berada di tengah. Otot jantung berfungsi dalam memompa darah seluruh tubuh. Otot jantung bekerja di bawah kesadaran manusia. Saraf yang memengaruhi otot jantung adalah saraf simpatik dan parasimpatik.



Gambar 2.4 Otot Jantung Sumber : Maryanto (2017)

Ciri-Ciri Otot Jantung :

- a. Otot jantung berbentuk silindris.
- b. Memiliki percabangan.
- c. Otot jantung terletak pada jantung.
- d. Memiliki satu sel inti yang berada di tengah.
- e. Bekerja tanpa kesadaran manusia.
- f. Bekerja terus menerus dan tidak membutuhkan istirahat

Macam-macam kelainan pada organ gerak pasif (Tulang) sebagai berikut :

1. Fraktura/patah tulang (kelainan pada tulang akibat kecelakaan).
2. Osteoporosis (kelainan pada tulang yang disebabkan karena adanya pengeroposan tulang)
3. Fisura/retak tulang (kelainan tulang menimbulkan keretakan pada tulang akibat kecelakaan)

4. Lordosis (kelainan tulang karena sikap duduk yang salah sehingga tulang belakang melengkung pada daerah lumbalis)

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan setiap individu untuk menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Salah satu indikator terjadinya efektivitas belajar adalah hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik pada saat mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam pencapaian tujuan pendidikan.

Salah satu model yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran interaktif. Model pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengembangkan potensi rasa ingin tahu peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 064025 Medan Tuntungan diketahui bahwa peserta didik sulit memahami pembelajaran karena bahan ajar yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran menuntut peserta didik menghafal materi pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya nilai yang diperoleh peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dari landasan teori dan permasalahan yang telah dikemukakan, maka selanjutnya dapat disusun kerangka berpikir yang menghasilkan suatu hipotesis. Dimana kerangka berpikir tersebut mempunyai arti sebagai suatu konsep pola pemikiran yang memberikan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti terkait pengaruh model pembelajaran interaktif melalui media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 064025 Medan Tuntungan. Dimana model pembelajaran interaktif ini menjadikan peserta didik untuk aktif dan berkontribusi dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bekerja sama dalam proses menyelesaikan masalah. Model pembelajaran ini memberikan kontribusi untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam berpikir kritis dan memahami materi serta penyelesaian masalah yang ada dalam proses pembelajaran, kreativitas, serta bekerja sama dalam kelompok saat proses pembelajaran berlangsung, dimana hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan atau juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiric dengan data. Berdasarkan pengertian tersebut, Hipotesis adalah suatu jawaban dari rumusan masalah yang perlu diuji kebenarannya melalui analisis data. Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan maka hipotesis dalam penelitian ini ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Dengan Media Video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi organ gerak hewan dan manusia di kelas V SD Negeri 064025 Kec. Medan Tuntungan T.A 2023/2024.

2.4 Definisi Operasional

Agar penelitian sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahan-kesalahan pemahaman maka perlu didefinisikan operasional sebagai berikut :

1. Belajar adalah suatu kegiatan dimana seorang menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam mata pelajaran IPA materi organ gerak hewan dan manusia di kelas V SD Negeri 064025 Medan Tuntungan.
2. Mengajar adalah suatu proses keterampilan dalam memberikan pemahaman atas segala pengetahuan melalui komunikasi kepada peserta didik dari sesuatu yang belum dimengerti menjadi jelas dan mampu dipahami sehingga membantu peserta didik berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk mengajar tentang organ gerak dan hewan.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik, guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dan guru dapat menyampaikan ilmu pengetahuan dari model pembelajaran sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dalam mata pelajaran IPA.
4. Hasil belajar adalah peningkatan belajar yang lebih baik dan perubahan tingkah laku siswa setelah menerima pembelajaran dari guru menggunakan model pembelajaran interaktif melalui media video tentang organ gerak hewan dan manusia pada mata pelajaran IPA.
5. Model pembelajaran adalah susunan rangkaian atau prosedur kegiatan mengajar dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa untuk mencapai tujuan belajar.

6. Model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru berperan utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.
7. Media adalah alat atau pengantara pesan yang digunakan guru untuk menyampaikan isi pembelajaran kepada peserta didik yang bertujuan memberikan rangsangan kepada siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung secara aktif.
8. Media audio visual merupakan gambar yang bergerak disertai suara.
9. Pembelajaran IPA merupakan ilmu yang mempelajari yang berkaitan tentang alam baik itu makhluk hidup, gejala-gejala alam.

