

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut KKBI, belajar adalah berusaha memperoleh ilmu atau kepandaian, berlatih, dan berubah tingkah laku atau tanggapan oleh pengalaman. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan kepribadian seseorang yang ditandai dengan peningkatan kualitas perilaku. Peningkatan kualitas perilaku ini dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya

Beberapa pendapat para ahli mengenai belajar yaitu menurut Slameto dalam Nur Afifah (2023) bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya”.

Menurut Darman (2020) menyatakan bahwa “belajar pada hakikatnya adalah proses intraksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu”. Menurut Amral & Asmar (2020) menyatakan bahwa “ belajar adalah kegiatan berproses dan sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar di sekolah dan lingkungannya”. Selanjutnya menurut Makki & Aflahah (2020) menyatakan bahwa “ belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berintraksi dengan lingkungan sekitarnya kearah yang baik maupun yang tidak baik”.

Berdasarkan berbagai pengertian dan teori yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang kompleks, aktif, sadar, dan berlangsung secara berkelanjutan. Belajar bukanlah kegiatan yang terjadi secara tiba-tiba atau kebetulan, melainkan hasil dari serangkaian pengalaman dan interaksi yang dialami oleh individu dalam berbagai konteks kehidupan. Dalam proses ini, individu secara sadar berusaha mengubah atau meningkatkan aspek-aspek tertentu dalam dirinya, baik yang berkaitan

dengan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), sikap dan nilai (afektif), maupun perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Proses belajar juga sangat erat kaitannya dengan lingkungan di mana individu berada. Lingkungan fisik, sosial, dan budaya memberikan rangsangan serta pengalaman yang akan diproses oleh individu untuk membentuk pemahaman baru. Oleh karena itu, belajar tidak hanya terbatas pada ruang kelas atau institusi pendidikan formal, tetapi juga dapat berlangsung dalam kehidupan sehari-hari, melalui berbagai bentuk interaksi sosial, eksplorasi, dan pemecahan masalah.

Ditinjau dari sudut pandang teori psikologi pendidikan, proses belajar mencakup berbagai pendekatan dan prinsip, seperti stimulus dan respons dalam teori behavioristik, pemrosesan informasi dalam teori kognitif, hingga konstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial dalam teori konstruktivistik. Semua teori tersebut memiliki satu kesamaan, yaitu menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membentuk pemahaman dan keterampilan baru. Belajar bukanlah aktivitas pasif di mana siswa hanya menerima informasi dari guru, tetapi sebuah proses dinamis yang membutuhkan motivasi, keterlibatan emosional, dan refleksi.

Lebih jauh lagi, proses belajar tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik, melainkan juga untuk membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Dengan kata lain, melalui proses belajar, individu tidak hanya menjadi lebih cerdas dalam hal intelektual, tetapi juga menjadi lebih matang secara emosional, sosial, dan moral. Inilah mengapa belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan pendidikan secara keseluruhan.

Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), proses belajar harus dirancang sedemikian rupa agar mampu memfasilitasi perubahan dan perkembangan peserta didik secara holistik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk tidak hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga menggunakan berbagai strategi dan media pembelajaran yang mendukung, seperti alat peraga visual, media interaktif, dan pendekatan berbasis pengalaman.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa belajar adalah fondasi utama dalam seluruh proses pendidikan. Keberhasilan atau kegagalan proses pendidikan

sangat ditentukan oleh sejauh mana proses belajar berlangsung secara efektif, bermakna, dan menyeluruh. Proses ini tidak hanya mencakup transfer pengetahuan, tetapi juga transformasi diri menuju pribadi yang lebih berkualitas dan siap menghadapi tantangan kehidupan di masa depan.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Secara umum mengajar adalah proses kompleks oleh seorang pendidik untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai melalui penciptaan lingkungan belajar yang kondusif dan pentunjuk. Tujuan mengajar untuk mengembangkan potensi peserta didik dan membantu mereka memperoleh pemahaman, nilai, dan keterampilan

Menurut Sanjaya (2020) menjelaskan bahwa mengajar dalam konteks standar pendidikan tidak hanya sekedar penyampaian materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Sedangkan Hamalik (2022), mendefinisikan mengajar adalah usaha mengorganisi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah proses menyeluruh yang mencakup kegiatan merancang, mengelola, dan mengevaluasi lingkungan belajar dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara optimal. Mengajar bukan hanya aktivitas satu arah yang berpusat pada guru, melainkan proses interaktif yang melibatkan berbagai komponen pembelajaran, seperti media, metode, tujuan, dan kondisi belajar siswa.

Dengan demikian, peran guru dalam kegiatan mengajar tidak terbatas sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang menciptakan ruang bagi peserta didik untuk aktif berpikir, bertanya, berdiskusi, dan membangun pemahamannya sendiri. Guru harus mampu mengelola kelas sebagai lingkungan yang dinamis, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran benar-benar menjadi pengalaman yang bermakna dan menumbuhkan potensi siswa secara maksimal.

Mengajar adalah proses memberikan bimbingan, arahan, dan pengalaman belajar kepada peserta didik agar mereka memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai tertentu. Kegiatan mengajar tidak hanya sebatas

menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa dalam suasana belajar yang kondusif. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami materi, berpikir kritis, serta mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Selain itu, mengajar juga bertujuan untuk menciptakan perubahan positif pada diri peserta didik, baik dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotor (keterampilan). Melalui kegiatan mengajar yang efektif, siswa diharapkan mampu mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, mengajar merupakan bagian penting dalam mencapai tujuan pendidikan dan membentuk generasi yang berkualitas.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Undang undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20: Menyatakan pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber dalam suatu lingkungan belajar. Menurut (Wahyuningsih Sri, 2020) pembelajaran adalah interaksi antara siswa, pendidik, dan belajar untuk mencapai kompetensi tertentu. Sama seperti yang dikemukakan (Rosmita, 2020) pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik secara langsung maupun tidak langsung menggunakan media pembelajaran, dengan tujuan untuk mencapai perubahan perilaku dan pengetahuan pada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah proses menyeluruh yang mencakup kegiatan merancang, mengelola, dan mengevaluasi lingkungan belajar dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, pembelajaran juga diarahkan untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya sekedar proses penyampaian informasi, melainkan meruokan kegiatan yang bersifat dinamis, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik menyeluruh.

Pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi pelajaran, tetapi juga mencakup perubahan sikap, nilai, dan keterampilan yang diperoleh

melalui proses pendidikan. Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran dirancang secara sistematis oleh guru agar peserta didik dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran dapat dipahami sebagai proses terencana yang melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar untuk menghasilkan perubahan yang positif dan berkelanjutan dalam diri siswa.

2.1.4 Hasil Belajar

Secara umum, hasil belajar merupakan bentuk konkret dari perubahan yang terjadi pada diri individu setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup berbagai aspek, seperti pengetahuan(kognitif), keterampilan(psikomotorik), serta sikap dan nilai (afektif). Hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik telah memahami, menguasai, dan mampu menerapkan materi atau pengalaman belajar yang telah diterima, baik dalam konteks akademik maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar bukan hanya diukur dari keberhasilan peserta didik dalam menjawab soal-soal ujian atau menyelesaikan tugas-tugas tertulis. Lebih dari itu, hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, membuat keputusan, berkomunikasi secara efektif, serta berperilaku sesuai dengan norma sosial dan etika. Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan transformasi menyeluruh dalam diri individu yang tidak hanya bersifat intelektual, tetapi juga mencakup aspek personal, sosial, dan emosional.

Menurut Rosyid (2020), hasil belajar adalah perubahan yang dicapai siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran, yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau kalimat, sebagai ukuran tingkat keberhasilan dengan standarisasi yang telah ditetapkan. Pernyataan ini menekankan bahwa hasil belajar dapat diukur secara kuantitatif maupun kualitatif. Pengukuran kuantitatif biasanya diwujudkan dalam bentuk nilai atau skor pada tes, sementara pengukuran kualitatif dapat berupa deskripsi perkembangan perilaku atau capaian kompetensi siswa yang dinilai melalui observasi, portofolio, atau penilaian kinerja (performance assessment).

Hasil belajar juga sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain

motivasi belajar, kemampuan awal siswa, lingkungan belajar, peran guru, serta strategi dan media pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini, media pembelajaran seperti alat peraga visual dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas hasil belajar karena dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku menyeluruh yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan sistematis. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan pencapaian akademik peserta didik, tetapi juga menggambarkan perkembangan mereka dalam aspek personal dan sosial. Oleh karena itu, dalam menilai hasil belajar, pendidik perlu mempertimbangkan berbagai indikator yang mencerminkan keberhasilan belajar secara utuh dan tidak hanya terbatas pada capaian nilai angka semata.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum Kata media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti "tengah" atau "perantara". Bentuk jamak dari kata *medium* ini secara harfiah dapat dimaknai sebagai sesuatu yang berada di antara dua pihak, yakni sebagai penghubung antara sumber informasi dan penerima informasi. Dalam konteks pendidikan, media berperan sebagai saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan, informasi, materi ajar, maupun pengalaman belajar, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami isi pelajaran, aktif dalam proses belajar, dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran tidak terbatas pada benda atau alat bantu fisik saja, tetapi juga dapat mencakup pendekatan atau metode yang mendukung proses belajar, seperti demonstrasi, simulasi, atau bahkan permainan edukatif.

Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Artinya, media berperan dalam mentransfer informasi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini terutama penting dalam pembelajaran di sekolah dasar, di mana sebagian besar peserta didik masih berada pada tahap berpikir operasional konkret.

Fungsi media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu visual atau pendukung dalam mengajar, melainkan juga sebagai stimulus pembelajaran yang mampu: Merangsang pikiran, perhatian, dan motivasi belajar siswa, Mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep yang kompleks atau abstrak, Menyediakan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual, Memfasilitasi interaksi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, Meningkatkan retensi atau daya ingat siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat mengakomodasi gaya belajar yang berbeda-beda pada setiap siswa. Misalnya, siswa dengan gaya belajar visual akan lebih terbantu dengan gambar, diagram, atau video, sedangkan siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik akan lebih optimal jika terlibat dalam penggunaan media manipulatif atau kegiatan praktik langsung.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar, media pembelajaran seperti alat peraga visual, model organ tubuh, gambar ilustrasi, atau simulasi digital dapat berfungsi sebagai jembatan antara konsep ilmiah yang abstrak dengan dunia nyata yang dapat diamati dan dialami siswa. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya alat bantu, tetapi menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang inovatif dan bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan. Tidak hanya sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Media pembelajaran membantu menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dan kemampuan

kognitif siswa, sehingga sangat penting untuk dirancang dan digunakan secara tepat sesuai dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik.

2.1.6 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat Media dalam Pembelajaran Hamalik (2020) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (2020) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:
 - a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
 - b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri

sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Azhar Arsyad, 2007).

2.1.7 Media Alat Praga

Menurut Azhar Arsyad dalam bukunya Media Pembelajaran (2019), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik. Media tersebut berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam konteks alat peraga, media pembelajaran berperan untuk memperjelas konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan adanya alat peraga, siswa tidak hanya mendengar penjelasan secara verbal, tetapi juga dapat melihat atau bahkan mempraktikkan secara langsung materi yang dipelajari. Hal ini membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media alat peraga merupakan sarana penting dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Sistem pencernaan adalah sebuah sistem organ yang bekerja untuk memecahkan makanan menjadi molekul – molekul kecil (nutrien) yang dapat diserap oleh tubuh, serta membuang sisa sisa makanan yang tidak diperlukan. Sistem ini terdiri dari saluran pencernaan (mulai dari mulut hingga anus) dan berbagai organ pelengkap seperti hati dan pankreas.

A. Kelebihan dan Kekurangan Media Alat Praga Sistem Pencernaan

Menurut Azhar Arsyad dalam Media Pembelajaran (2020), media pembelajaran termasuk alat peraga memiliki beberapa kelebihan. Di antaranya adalah mampu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa, dan memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media yang tepat, siswa dapat memahami materi secara lebih konkret dan bermakna.

Namun demikian, media alat peraga juga memiliki kekurangan. Penggunaannya memerlukan persiapan yang matang, biaya yang kadang cukup besar, serta keterampilan guru dalam mengoperasikannya. Jika tidak digunakan secara tepat, media justru dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media alat peraga harus disesuaikan dengan tujuan, materi, serta karakteristik peserta didik agar pembelajaran tetap efektif dan efisien.

Pada hakikatnya setiap media pembelajaran pasti selalu ada kelebihan dan kekurangan. Maka dari itu pengguna media harus disesuaikan dengan kebutuhan agar dapat berfungsi dengan maksimal.

Adapun kelebihan dari media sistem pencernaan sebagai berikut:

1. Mempermudah pemahaman konsep abstrak
2. Meningkatkan minat dan motivasi belajar
3. Meningkatkan daya ingat
4. Mendukung gaya belajar beragam
5. Efisiensi Pembelajaran

Kekurangan media sistem pencernaan manusia sebagai berikut:

1. Keterbatasan Akses teknologi
2. Biaya pengadaan tinggi
3. Ketergantungan pada media
4. Risiko informasi tidak akurat
5. Keterbatasan interaksi langsung

2.1.8 Pengertian IPAS

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia dalam dokumen *Capaian Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka* (2022), IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan kehidupan sosial secara utuh. IPAS dirancang agar siswa mampu mengamati, menanya, mencoba, dan menyimpulkan berdasarkan pengalaman belajar yang kontekstual.

Dalam pendekatan Kurikulum Merdeka, IPAS menekankan pembelajaran berbasis inkuiri dan penguatan profil Pelajar Pancasila. Melalui IPAS, peserta didik tidak hanya mempelajari fakta dan konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kepedulian terhadap lingkungan alam dan sosial di sekitarnya.

Dengan demikian, menurut kebijakan pendidikan terbaru, IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang bertujuan membentuk pemahaman komprehensif tentang hubungan antara manusia dan lingkungannya, baik dari aspek sains maupun sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yaitu mata pelajaran yang mengintegrasikan materi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Mata pelajaran ini dirancang untuk membantu siswa memahami berbagai fenomena alam dan sosial secara terpadu. Dalam IPAS, siswa mempelajari makhluk hidup, benda mati, interaksi di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. Tujuan utama IPAS adalah mendorong siswa berpikir kritis, reflektif, dan holistik, serta melihat keterkaitan antara alam dan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan memiliki kesadaran lingkungan, kemampuan memecahkan masalah, dan sikap tanggung jawab terhadap diri sendiri, masyarakat, dan alam sekitar.

Menurut Kemendikbudristek, IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang mengintegrasikan materi IPA dan IPS untuk mengkajimahluk hidup, benda mati, interaksi di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. Fokusnya adalah mengembangkan pemahaman tentang alam semesta dan masyarakat secara terpadu, mendorong siswa berpikir kritis dan melihat fenomena sebagai suatu kesatuan.

2.1.9 Cara Membuat Media Alat Praga Sistem Pencernaan Manusia

Langkah – langkah membuat Media Sistem Pencernaan ialah sebagai berikut:

- a. Memotong foto yang telah dicetak sesuai dengan panduan atau pola yang terdapat pada foto tersebut.
- b. Menempelkan potongan foto tersebut pada papan triplek yang telah dipersiapkan dan berbentuk menyerupai tubuh manusia.
- c. Menempelkan nama-nama organ tubuh pada posisi yang sesuai dengan letak organ pada model tubuh manusia tersebut.
- d. Menyiapkan selang sepanjang kurang lebih 2 meter sebagai media untuk mensimulasikan aliran air atau cairan dalam sistem organ. Merekatkan selang tersebut pada model tubuh manusia menggunakan lem agar terpasang dengan kuat dan rapi.
- e. Setelah semua tahapan selesai, media alat peraga tersebut siap digunakan untuk kegiatan presentasi atau pembelajaran.

2.1.10 Materi Pembelajaran

A. Sistem Pencernaan Manusia

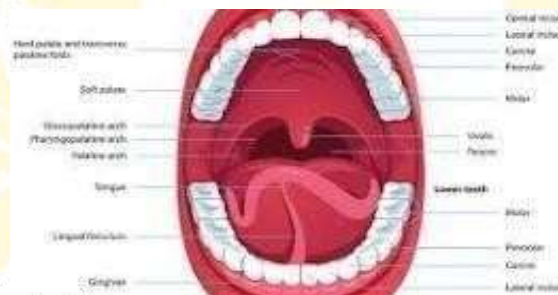
Menurut John E. Hall (2021), sistem pencernaan manusia adalah sistem organ yang berfungsi untuk menerima makanan, memecahnya secara mekanik dan kimiawi, menyerap zat gizi yang dibutuhkan tubuh, serta mengeluarkan sisa pencernaan. Proses ini melibatkan serangkaian kegiatan seperti sekresi enzim, pergerakan makanan (motilitas), pencernaan, dan penyerapan yang berlangsung secara terkoordinasi.

Sistem pencernaan terdiri atas saluran pencernaan utama seperti mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, dan usus besar, serta organ tambahan seperti hati, pankreas, dan kantung empedu. Semua organ tersebut bekerja sama untuk mengubah makanan menjadi zat yang lebih sederhana agar dapat diserap ke dalam darah dan digunakan sebagai sumber energi, pertumbuhan, serta perbaikan jaringan tubuh.

Pencernaan makanan merupakan proses mengubah makanan dari ukuran besar menjadi ukuran yang lebih kecil dari halus, serta memecah molekul makanan yang kompleks menjadi molekul sederhana dengan menggunakan enzim dan organ – organ pencernaan enzim ini dihasilkan oleh organ –organ pencernaan dan jenisnya tergantung dari bahan makanan yang akan dicerna oleh tubuh. Zat makanan yang dicerna akan diserap oleh tubuh dalam bentuk yang lebih sederhana.

B. Uraian Fungsi Materi Sistem Organ Pencernaan

- a. Mulut adalah rongga oval pada tengkorak yang merupakan jalan masuk makanan udara, dan juga organ penting untuk mencerna, berbicara, dan merasakan makanan.



Gambar 2.1 Bagian- bagian Mulut Manusia

Sumber: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/02/18/140000769/mulut-fungsi-dan-strukturnya?page=all>

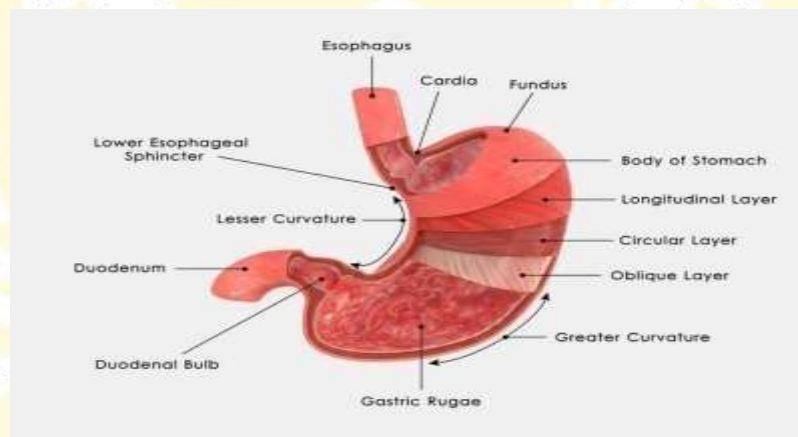
- b. Kerongkongan adalah saluran berotot yang menjadi bagian dari sistem pencernaan menghubungkan tenggorokan (faring) dengan lambung .



Gambar 2.2 Bagian-bagian Kerongkongan

Sumber. <https://share.google/images/Xv5cSqLExpGnJVE6I>

- c. Lambung adalah organ pencernaan berbentuk kantong seperti huruf “j” yang terletak dibagian atas perut kiri , berfungsi untuk mencerna makana secara mekanis dan kimiawi dengan bantuan asam dan enzim sebelum makanan di salurkan ke usus halus.



Gambar 2.3 Bagian-bagian Lambung

Sumber <https://helo sehat.com/pencernaan/fungsi-lambung/>

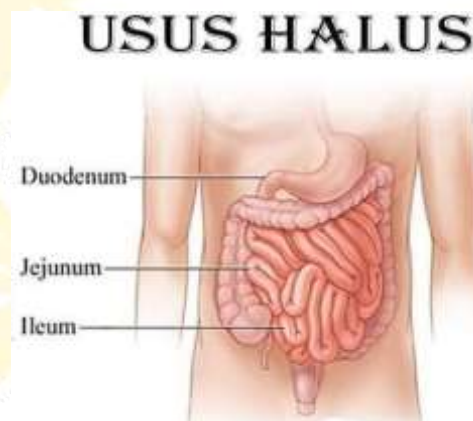
- d. Usus Besar adalah bagian akhir dari sistem pencernaan yang tugas utamanya adalah menyerap air dan elektrolit dari sisa makanan yang tidak tercerna, membentuk tinja, serta menghasilkan beberapa vitamin penting seperti vitamin.



Gambar 2.4 Bagian-bagian Usus Besar

Sumber <https://www.pelajaran.co.id/usus-besar-kolon/>

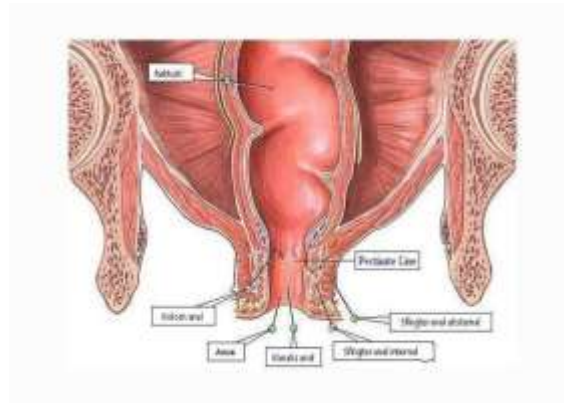
- e. Usus halus adalah bagian dari sistem pencernaan yang berfungsi utama mencerna makanan yang menyerap sebagian nutrisi serta air dari makanan yang dikonsumsi



Gambar 2.5 Bagian-bagian Usus Halus

Sumber <https://www.pelajaran.co.id/pengertian-usus-halus-fungsi-struktur-bagian-dan-enzim-usus-halus/>

- f. Anus adalah lubang bagian akhir saluran pencernaan tempat feses (tinja) dikeluarkan dari tubuh.



Gambar 2.6 Bagian-bagian Anus

Sumber <https://www.pelajaran.co.id/pengertian-anus-fungsi-struktur-dan-bagian-bagian-anus>

2.2 Kerangka Berpikir

Sugiyono (2020) menyatakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.

Pembelajaran IPAS sangat mudah untuk dipahami jika penyampaian memperhatikan kebutuhan peserta didiknya. Pada proses pembelajaran sebaiknya menggunakan media pembelajaran agar mencapai nilai efektif.

Penggunaan media sistem pencernaan dapat memeberikan pemahaman kepada peserta didik saat proses pembelajaran serta memaksimalkan hasil belajar siswa. Kemudian dengan menggunakan media sistem pencernaan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa mampu mengingat materi yang diajarkan.

Kerangka berpikir adalah susunan konsep atau gambaran logis yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antarvariabel atau antar konsep dalam suatu penelitian atau pembahasan. Kerangka berpikir berfungsi sebagai dasar dalam menyusun alur pemikiran peneliti sehingga masalah yang diteliti dapat dijelaskan secara sistematis dan terarah.

Dalam penelitian, kerangka berpikir membantu peneliti menunjukkan bagaimana teori, konsep, dan fakta yang relevan saling berkaitan untuk menjawab rumusan masalah. Dengan adanya kerangka berpikir, proses penelitian menjadi lebih jelas, terstruktur, dan mudah dipahami karena menggambarkan langkah-langkah pemikiran dari awal hingga diperolehnya Kesimpulan.

2.3 Defenisi Operasional

1. Penggunaan Media Alat Peraga

Penggunaan media alat peraga dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran IPAS yang memanfaatkan alat peraga berupa model sistem pencernaan manusia yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran di kelas V. Media ini menampilkan organ-organ pencernaan manusia, seperti mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus, beserta fungsinya. Penggunaan media alat peraga bertujuan untuk membantu siswa memahami materi sistem pencernaan manusia secara lebih konkret, meningkatkan perhatian siswa, serta mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS dalam penelitian ini adalah tingkat penguasaan siswa kelas V terhadap materi sistem pencernaan manusia setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dengan menggunakan media alat peraga maupun tanpa menggunakan media alat peraga.

Hasil belajar diukur melalui tes tertulis berupa soal esai (pretest dan posttest) yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami, menjelaskan, dan menganalisis organ serta proses sistem pencernaan manusia.

3. Materi Sistem Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V

Materi sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V dalam penelitian ini adalah materi IPAS yang dipelajari oleh seluruh siswa kelas V-A dan V-B SDN 040570 Tigabinanga Tahun Pelajaran 2025/2026. Materi ini mencakup pengertian sistem pencernaan, nama dan fungsi organ-organ pencernaan, serta proses pencernaan makanan dalam tubuh manusia, sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dasar.

2.4 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti Tahun>Nama Jurnal	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Hafsianhnor pua note (2022) jurnal Rajana Pendidikan Dasar	Peningkatan pemahaman siswa tentang sistem pencernaan manusia dengan menggunakan alat peraga pada mata pelajaran IPAS di kelas V	Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan penggunaan media alat peraga dapat meningkatkan aktivitas guru
2.	Vivien Harianika Putri (2023) jurnak ilmiah mandalika education	Upaya meningkatnya hasil belajar siswa kelasV pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia melalui penerapan model project based learning berbantuan media alat peraga	Hasil belajar menunjukkan bahwapenerapan modelpembelajaran PJBL dapat meningkatkan hasilbelajar peserta didik pada pembelajaran yang dilaksanakan
3.	Yoanita Dewi Roswita Kolo (2025) jurnalilmiah pendidikan Sekolah Dasar	Pengaryh penggunaan alat peraga laga pena terhadap hasil belajar siswa kela V pada matapelajaran IPAS SD	Hasil analisis menggunakan uji t menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga laga pena memiliki pengaruh positif signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa