

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses kompleks yang melibatkan perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, maupun sikap seseorang yang berlangsung secara relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman, interaksi dengan lingkungan, serta latihan yang disengaja. Belajar bukan hanya sebatas mengingat atau menyalin informasi, melainkan mencakup proses berpikir, memahami, menganalisis, serta mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, belajar dipandang sebagai inti dari kegiatan pembelajaran yang menjadi kunci tercapainya tujuan pendidikan.

Hamzah B. Uno (2021:23), menyatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini menunjukkan bahwa belajar tidak terjadi secara instan, melainkan melalui pengalaman yang terus-menerus sehingga menghasilkan perubahan yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung. Selanjutnya, Susanto (2021:14) menegaskan bahwa belajar merupakan proses internal yang mencakup seluruh aktivitas mental, mulai dari penerimaan informasi, pengolahan, hingga penyimpanan dalam memori jangka panjang, yang pada akhirnya dapat memengaruhi pola pikir, sikap, serta keterampilan individu. Dengan demikian, belajar tidak hanya mengarah pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik yang dapat memengaruhi kepribadian seseorang.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang berlangsung sepanjang hayat (*lifelong learning*) dan bersifat dinamis. Belajar tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga dalam berbagai pengalaman hidup sehari-hari. Proses ini menuntut keterlibatan aktif peserta didik, baik secara mental, emosional, maupun fisik, sehingga hasil belajar dapat berdampak pada perkembangan diri secara menyeluruh

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses usaha sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang melibatkan seseorang sebagai sumber belajar. Pembelajaran juga merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan guru, sumber belajar, dan lingkungan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

Rusman dalam (Rosmita,2020:15), menyatakan “Pembelajaran merupakan proses dimana interaksi antara guru dengan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik, sumber belajar, dan peserta didik di lingkungan belajar. Tujuan pembelajaran adalah untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan mandiri dan memperoleh pemahaman, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga proses yang mendukung pengembangan pemikiran kritis, kreatifitas, dan keterampilan sosial peserta didik.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses dimana interaksi antar guru, siswa, dan sumber belajar yang terjadi di lingkungan belajar baik secara langsung maupun melalui media, untuk mendukung suatu pengembangan peserta didik.

2.1.3 Pengertian mengajar

Setiap guru sebisanya dapat mengajar didepan kelas, bahkan mengajar itu dapat dilakukan pula pada sekelompok siswa diluar kelas. Menurut Daryanto bahwa “Mengajar merupakan salah satu komponen dari kompetensi-kopetensi guru dan setiap guru harus menguasainya serta terampil melaksanakan mengajar itu Daryanto (2010:159). Omar (2013:4), menyatakan pengertian mengajar sebagai berikut :

1. Mengajar ialah menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid disekolah.
2. Mengajar adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidik sekolah.

3. Mengajar adalah usaha mengorganisasikan lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa.

Wahab dalam susanto (2016:4), menyatakan konsep mengajar sebagai berikut:

1. Mengajar adalah komunikasi antara dua orang atau lebih dimana antara keduanya terdapat saling mempengaruhi melalui pemikiran-pemikiran mereka dan belajar sesuatu dari interaksi itu.
2. Mengajar adalah proses dalam mana pelajar,guru,kurikulum dan variable, lainnya disusun dengan cara sistematis guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Mengajar adalah mengisi pikiran siswa dengan berbagai informasi dan pengetahuan tentang fakta untuk kegunaan pada masa akan datang.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas,dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah aktivitas seorang pendidik untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa disekolah.

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar, yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai melalui interaksi antara guru dan peserta didik. Sudjana (2010:22), menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar,yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dimiyati dan Mudjiono(2013: 3), menyatakan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi antara tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dari sisi Guru, hasil belajar merupakan pencapaian pencapaian tujuan pembelajar, sedangkan dari sisi siswa hasil belajar merupakan perubahan perilaku. Sementara itu, Bloom (1956) dalam *Taxonomy of Educational Objectives* membagi hasil belajar kedalam tiga ranah utama,yaitu:

1. Ranah Kognitif meliputi kemampuan berpikir dan pengetahuan .
2. Ranah Akfetif berkaiatan dengan sikap ,nilai ,dan minat.
3. Ranah Psikomotor berkaitan dengan keterampilan fisik dan tindakan

nyata.

Hasil belajar dapat dipahami sebagai gambaran tingkat pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur melalui tes, observasi, maupun penilaian lainnya.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka komseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar. Model ini berfungsi untuk mengarahkan langkah-langkah pembelajaran, strategi, metode, teknik, serta media yang digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Joyce & Weil (2009:7), menyatakan “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajaran di kelas maupun di luar kelas”. Sedangkan Trianto (2011:22), menyatakan “Model pengajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.”

A. Manfaat Model Pembelajaran.

Model pembelajaran bukan hanya sebagai pedoman mengajar, tetapi juga memberi manfaat yang luas dalam proses mengajar. Beberapa manfaat yaitu:

1. Memberikan kerangka kerja yang jelas bagi guru. Guru memiliki pedoman dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran.
2. Meningkatkan efektivitas pembelajaran Model membantu guru memilih strategi, metode, dan media sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Meningkatkan partisipasi siswa model pembelajaran tertentu dapat menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar.
4. Mengembangkan keterampilan berfikir beberapa model (misalnya problem-based learning) melatih siswa berfikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

5. Membantu pencapaian tujuan pembelajaran dengan model yang tepat, pembelajaran lebih terarah dan tujuan dapat dicapai secara optimal.

Trianto(2011:23),menyatakan“Manfaat model pembelajaran adalah memberikan pedoman bagi perancang dan guru dalam merencanakan pembelajaran agar lebih terarah ,sistematis,dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.”

Joyce, Weil & Calhoun (2009:8), menyatakan “Model pembelajaran memberi manfaat berupa kerangka konseptual yang dapat membatu guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang bermakna, memfasilitasi keterlibatan siswa,serta mendukung pencapaian hasil belajar.”

B. Fungsi Model Pembelajaran.

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman yang mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Fungsinya antara lain:

1. Sebagai pedoman bagi guru memberikan arah dan langkah sistematis dalam merancang serta melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Menjadi kerangka konseptual yang menjelaskan prosedur, langkah, dan strategi pembelajaran agar berjalan efektif.
3. Sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran membantu guru menyesuaikan strategi ,metode,dan media dengan kompetensi yang ingin dicapai.
4. Sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan model yang tepat,pembelajaran lebih menarik,aktif,dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Trianto (2011:24), menyatakan “Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi para perancang dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan”.

Joyce & weil (2009:7), menyatakan “Model Pembelajaran berfungsi sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang materi, dan membimbing guru dalam mengajar di kelas maupun disituasi lain”.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari latin *Medius* yang secara berarti ‘tengah’ atau ‘pengantar’ media digunakan sebagai alat perantara komunikasi. Dalam proses pembelajaran, terjadinya proses komunikasi antara guru dengan siswa. Dimana guru sebagai pengiring informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi.

Hamka (dalam Nurfadhillah 2021:13), menyatakan “media pembelajaran merupakan alat bantu fisik atau non-fisik yang dirancang untuk membantu guru dan siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih efisien dan efektif”. Selanjutnya Hasan Muhammad ddk(2021:85)menyatakan” Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan belajar-mengajar. Karena dengan adanya media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang akan diajarkan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar mengajar sehingga dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau sumber belajar yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.

A. Fungsi Media pembelajaran

Kemp dan Dayton (dalam Hasan et al. 2021:3), menyatakan fungsi media pembelajaran mencakup tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya.

- 1) Fungsi pertama, memotifasi minat atau tindakan. Teknik drama atau hiburan dapat digunakan untuk mengujutkan media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan minat dan dorongan para peserta didik untuk bertindak.
- 2) Fungsi kedua, menyajikan informasi. Anda dapat menyampaikan informasi kepada sekelompok siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Bentuk penyajian dan isi sangat umum, mereka berfungsi sebagai pengantar atau ringkasan, laporan, atau pengetahuan dasar. Penyajian juga dapat berbentuk hiburan, komedi, atau pendakian motivasi.

- 3) Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus melibatkan siswa dalam aktivitas nyata untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.7 Hakikat Model Pembelajaran GBL)

2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran GBL)

Model adalah sebuah representasi tertulis dari suatu konsep yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Model seringkali di sebut sebagai alat pelajaran dan juga referensi, hal ini karena model referensi pembelajaran sangat mirip dengan strategi pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu konsep yang menggambarkan prosedur sistematis atau terstruktur untuk dapat mengatur kegiatan dan juga tahapan untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran (Musyawir, 2020:6). Model pembelajaran merupakan rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Model ini didasarkan pada pendekatan tertentu yang bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran secara efektif, di dalam pendekatan pembelajaran, terdapat rencana-rencana serta alur yang akan digunakan sebagai pedoman dalam sebuah proses kegiatan pembelajaran di kelas (Yazidi, 2014:12).

Model pembelajaran berkaitan dengan cara ataupun gaya belajar siswa (*learning style*) dan juga gaya belajar guru (*Style of Learning and Teaching*) (Rani, 2024). Maka dari itu sangat penting untuk menentukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan para siswa agar dapat mencapai keberhasilan dalam kegiatan belajar. Penggunaan model pembelajaran dapat memberikan gambaran yang jelas tentang tindakan spesifik yang perlu dilakukan oleh guru dan siswa, urutan kegiatan pelaksanaan kegiatan tersebut dan tugas tertentu yang harus diselesaikan siswa. Maka dengan adanya penggunaan model pembelajaran menjadi sangat penting dan juga sangat membantu untuk dapat memahami terhadap suatu hal yang sedang menjadi fokus perhatian dalam pembelajaran.

Model pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai pola yang terpilih dan memungkinkan guru dapat memilih strategi, cara dan kegiatan pembelajaran yang cocok, inovatif, menyenangkan dan juga efektif dalam mencapai tujuan

pembelajaran. *Game Based Learning* (GBL) Merupakan sebuah model pembelajaran yang jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia yaitu sebuah model pembelajaran berbasis permainan (Permana,2020). Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur pendidikan dengan permainan, dengan tujuan untuk meningkatkan keterkaitan dan partisipasi siswa didalam proses pembelajaran (Anggraini,2021). Sama halnya dengan (Hermawan,2024) mendefinisikan bahwa model pembelajar *Game Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur materi pendidikan ke dalam bentuk permainan dengan tujuan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui media interaktif yang menyenangkan.

2.1.7.2 Karakteristik Model Pembelajaran (GBL)

Model pembelajaran GBL memiliki beberapa karakteristik yang bertujuan untuk dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi dan pemahaman siswa melalui interaksi yang menyenangkan. Maka dari itu menurut (Cinta, 2020) berikut adalah karakteristik model pembelajaran :

a. Menarik dan menyenangkan.

Penggunaan model pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa dalam memahami materi sekaligus mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena ketertarikan dan kesenangan siswa selama proses pembelajaran mendorong mereka untuk memahami materi secara sukarela, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Interaktif dan umpan balik.

Model pembelajaran GBL dapat membuat proses kegiatan interaksi yang terjadi diantara sesama siswa dalam menyelesaikan sebuah game menjadi sangat interaktif, misalnya dengan cara berdiskusi untuk mengambil strategi, keputusan dan tindakan yang akan dipilih dalam pembelajaran berbasis permainan ini untuk menentukan proses dari akhir dari hasil Game tersebut (Maulidina, 2018).

c. Berdasarkan pada pengalaman.

Penggunaan model pembelajaran GBL memerlukan konsep yang baik dalam melakukan kegiatan pembelajaran ini, dikarenakan harus adanya pelatihan dan juga pengarahan kepada siswa agar siswa dapat memahami isi dan maksud dari pembelajaran berbasis permainan yang akan dilakukan, model GBL bertujuan untuk mendorong siswa memahami materi secara mandiri melalui proses trial and eror dan jika gagal oleh karena itu, para siswa akan mencoba kembali dengan menggunakan strategi dan metode yang berbeda untuk dapat mencapai tujuan atau misi sesuai yang diharapkan sampai berhasil.

d. Menantang.

Memberikan tantangan kepada siswa dapat membuat semangat dan juga jiwa kompetisi dalam diri antar siswa dapat meningkat, hal ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk dapat belajar menjadi lebih baik dan juga semakin meningkat dalam memahami materi pembelajaran (Suci, 2024).

e. Adanya sosial dan kerjasama.

Penggunaan model pembelajaran Game Based Learning diharapkan dapat membangun kerjasama dan juga komunikasi diantara para siswa, maka dari itu dengan adanya kolaborasi yang instens antara para siswa ketika dalam menyelesaikan Game yang diberikan oleh guru akan melatih jiwa keterampilan sosial pada diri siswa.

2.1.7.3 Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran GBL

Melaksanakan model pembelajaran (GBL) ini dengan baik, maka perlu di perhatikan langkah-langkah pelaksanaan .Hayu Ika Anggraini (2021:17), menyatakan langkah-langkah model GBL antara lain:

Tabel 2.1 Langkah-Langkah GBL

Langkah-langkah GBL	Penerapan dalam Materi Sistem Pernapasan (Monopoli Edukatif)
1. Memilih game dan menyesuaikan dengan tema materi	Guru memilih board game monopoli yang dimodifikasi menjadi “Monopoli Sistem Pernapasan”. Setiap petak menggambarkan organ, proses, atau gangguan pada sistem pernapasan seperti Hidung, Trakea, Bronkus, Paru-paru, Alveolus, Inspirasi, Ekspirasi, dan Kanker Paru-paru. Ada

	juga kotak “Kartu Soal” dan “Kartu Materi”.
2. Menjelaskan topik materi	Sebelum bermain, guru menjelaskan konsep dasar sistem pernapasan manusia, fungsi setiap organ, dan proses pertukaran gas agar siswa memiliki pemahaman awal.
3. Menjelaskan aturan permainan	Guru menjelaskan aturan permainan sesuai petunjuk pada papan, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain mengocok dadu dan melangkah sesuai angka yang didapat. 2. Jika berhenti di kotak bergambar organ, ambil kartu soal dan jawab pertanyaannya. Jawaban benar mendapat 10 poin. 3. Jika berhenti di kotak gangguan pernapasan, ambil kartu tantangan yang berisi pertanyaan tentang penyakit pernapasan. 4. Jika berhenti di kotak “Kartu Materi”, baca informasi tambahan. 5. Pemenang adalah pemain dengan poin terbanyak setelah 3 putaran.
4. Bermain game	Siswa dibagi dalam kelompok kecil (5 orang). Mereka bermain sesuai aturan sambil berdiskusi dalam menjawab pertanyaan. Guru berperan sebagai fasilitator, mengawasi dan membantu bila ada kesulitan.
5. Menyusun rangkuman pengetahuan	Setelah permainan, setiap kelompok menyusun rangkuman tentang sistem pernapasan berdasarkan pertanyaan dan jawaban selama bermain. Contohnya: “Fungsi alveolus adalah tempat pertukaran gas O ₂ dan CO ₂ ”, “Asma terjadi karena penyempitan saluran napas”, dsb.
6. Melakukan refleksi	Guru memimpin sesi refleksi: siswa menceritakan pengalaman bermain, kesulitan yang dihadapi, serta apa yang mereka pelajari. Guru kemudian menegaskan kembali konsep penting dan memperbaiki miskonsepsi yang mungkin muncul.

2.1.7.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran GBL

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dari setiap model tersebut Hayu Ika Anggraini(2021:18), Menyatakan Berikut ini merupakan kelebihan dan juga kelemahan model pembelajaran GBL.

a. Kelebihan Model Pembelajaran (GBL).

1. Siswa akan lebih aktif dan juga kritis dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.
2. Siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran .

3. Dapat menciptakan suasana pembelajaran dikelas menjadi lebih menarik dan juga menyenangkan bagi siswa.
 4. Mempermudah guru untuk menyampaikan materi serta membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar.
 5. Siswa dapat berinteraksi secara efektif dan berperan langsung dalam proses pembelajaran.
 6. Adanya rasa kepedulian sosial dan kerjasama yang terjalin antar siswa.
 7. Memiliki daya tarik tersendiri dalam proses belajar dan pembelajaran serta mendapatkan umpan balik yang menyenangkan serta dapat bermanfaat.
- b. Kelemahan Model Pembelajaran (GBL)
1. Guru harus lebih ekstra dalam mengkondisikan siswa agar kelas tetap kondusif.
 2. Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tidak semua siswa cepat dalam memahami cara bermain game yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
 3. Jika menggunakan model pembelajaran GBL digital maka akan adanya kendala pada jaringan yang kurang stabil dan juga akan mempengaruhi jalannya proses kegiatan dalam pembelajaran.

2.1.7.5 Media Manopoli



Gambar 2.1 Monopoli

Media Edukatif merupakan suatu permainan papan, dimana para pemain

berkompetisi untuk mengumpulkan kekayaan melalui sistem permainan dengan cara mengambil giliran untuk melepaskan dadu dan bergerak dipetak yang tersedia pada papan permainan dengan mengikuti bilangan yang diperoleh dari lemparan dadu tadi beserta menjawab pertanyaan yang tersedia pada petak Umayah (2019). Ulfaeni, ddk (2017:138) menyatakan mengenai media permainan monopoli adalah menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menarik, aktif, dan menyenangkan.

Permainan monopoli yang sudah populer, digemari, dan menyenangkan kemudian dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran. Dengan prinsip “bermain sambil belajar” media monopoli membuat peserta didik ke dunia belajar yang dulunya membosankan menjadi menyenangkan. Selanjutnya Susanto, (2012:56), mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli lebih efektif karena dengan media pembelajaran, selain itu pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada siswa. Permainan monopoli siswa dituntut untuk menguasai materi dengan cara yang menyenangkan sehingga akan tumbuh minat belajar siswa.

Penggunaan alat bantu atau media monopoli pembelajaran termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah dalam memakainya. Bagian-bagian dari tingkat organisasi kehidupan dapat dianalogikan sebagai yang mewakili fungsi-fungsi tertentu pada permainan monopoli. Para pemain monopoli harus melakukan transaksi kombinasi yaitu menyewakan, membeli dan menjawab pertanyaan. Konsep media pembelajaran monopoli ini diadopsi dari permainan monopoli secara umum. Monopoli dipilih karena dengan media ini dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan dan pemahaman konsep materi (Hanna ddk, 2012:34).

Susanto (2012:58), menyatakan Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan Media Monopoli adalah sebagai berikut ini :

1. Media permainan monopoli di buat sesuai dengan mata pelajaran diajarkan,
2. Media permainan monopoli di desain semenarik mungkin agar peserta didik bisa belajar sambil bermain yang menyenangkan, dan aktif

dalam belajar dikelas semenarik mungkin.

3. Meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik.
4. Dapat meningkatkan kekompakan kelompok.

Sedangkan yang menjadi kekurangan Media Monopoli adalah:

1. Penggunaan waktu bermain permainan monopoli membutuhkan waktu yang lama.
2. Media monopoli terpaksa pada membahas soal-soal yang berkaitan dengan materi akan dibahas.

Berdasarkan pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa Media monopoli adalah media pembelajaran yang menggunakan permainan monopoli yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Media ini dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengeksperesiakan ide dan perasan,serta mempermudah mereka dalam menjawab pertanyaan.

2.1.7.6 Penerapan Langkah-langkah penggunaan Media Permainan Monopoli di Kelas

Rensky (2021), menyatakan permainan edukatif dalam pembelajaran mendorong active learning dan keterlibatan emosional siswa sehingga memudahkan pemahaman konsep abstrak. Beberapa langkah-langkah dalam melaksanakan permainan monopoli sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan.

Guru menyiapkan media permainan “Sistem Pernapasan Board Game” seperti pada gambar, lengkap dengan papan monopoli, kartu soal, kartu materi, dadu, dan pion. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing terdiri dari 5 orang agar seluruh 20 siswa dapat berpartisipasi aktif.

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu memahami organ, proses, dan gangguan pada sistem pernapasan manusia melalui kegiatan bermain edukatif.

2. Tahap Orientasi dan Penjelasan Aturan Guru menampilkan papan permainan dan menjelaskan aturan main:

- 1) Pemain mengocok dadu dan memindahkan pion sesuai jumlah mata dadu.
 - 2) Jika pion berhenti di kotak “Kartu Soal”, siswa mengambil satu kartu soal dan menjawab pertanyaannya.
Jawaban benar mendapat 10 poin, jawaban salah 0 poin.
 - 3) Jika pion berhenti di kotak “Kartu Materi”, siswa membaca dan menjelaskan isi kartu kepada teman satu kelompok.
 - 4) Permainan berlangsung 3 putaran, dan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah poin tertinggi.
3. Tahap Pelaksanaan Permainan
- Setiap kelompok mulai bermain sesuai giliran. Guru berperan sebagai fasilitator, memantau jalannya permainan, mencatat aktivitas siswa, dan membantu jika ada pertanyaan konsep. Siswa berdiskusi untuk menjawab pertanyaan dan membaca kartu materi secara bergantian.
4. Tahap Evaluasi dan Penutup
- 1) Guru menghitung poin setiap kelompok.
 - 2) Kelompok dengan nilai tertinggi diumumkan sebagai pemenang.
 - 3) Guru menegaskan kembali konsep utama sistem pernapasan (fungsi organ, proses inspirasi-ekspirasi, dan penyakit pernapasan).
 - 4) Guru menilai hasil belajar melalui:
 - Skor permainan.
 - Refleksi lisan dan tanya jawab singkat.

A. Membuat Media Board Game Monopoli.

a. Alat dan Bahan

1. Papan triplek sebagai dasar permainan.
2. Kertas albatros untuk mencetak desain papan permainan.
3. Gambar organ sistem pernapasan (hidung, trakea, bronkus, paru-paru, alveolus, dll).
4. Kartu soal dan kartu materi (dicetak terpisah dengan ukuran kecil, bisa menggunakan kertas manila atau karton tipis).

5. Pion (bisa menggunakan tutup botol, manik-manik, atau kancing besar).
6. Dadu (1 buah).
7. Spidol warna, gunting, dan lem.
8. Plastik laminasi agar media lebih awet.

b. Langkah-langkah Pembuatan Media Monopoli Sistem Pernapasan

1. Desain papan permainan dengan tema *Sistem Pernapasan Manusia* menyerupai monopoli menggunakan aplikasi Canva.
2. Masukkan gambar organ pernapasan pada kotak tertentu dan beri label (misal: hidung, trakea, bronkus, paru-paru, alveolus).
3. Tambahkan kotak bertuliskan “Kartu Soal” dan “Kartu Materi” secara bergantian di antara kotak bergambar.
4. Cetak desain dan tempel pada karton tebal agar kuat.
5. Buat kartu soal berisi pertanyaan tentang fungsi organ, proses inspirasi-ekspirasi, dan penyakit pernapasan.
6. Buat kartu materi berisi penjelasan singkat mengenai topik-topik penting.
7. Siapkan pion dan dadu sebagai alat bantu bermain.
8. Beri laminasi atau plastik pembungkus untuk menjaga keawetan media

c. Langkah-langkah Bermain Media Monopoli Sistem Pernapasan

1. Persiapan Awal
 - a. Guru menyiapkan media permainan di meja besar atau lantai kelas.
 - b. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok (masing-masing 5 orang).
 - c. Setiap kelompok memilih pion dan menempatkannya pada kotak “START”.
 - d. Guru menjelaskan aturan main dan tujuan permainan: memahami organ, proses, serta gangguan pada sistem pernapasan manusia.
2. Aturan Main Umum

- a. Permainan berlangsung selama 3 putaran penuh papan monopoli.
 - b. Giliran bermain dimulai dari kelompok pertama, dilanjutkan searah jarum jam.
 - c. Setiap kelompok mengocok dadu dan memindahkan pion sesuai jumlah mata dadu.
3. Ketika Pion Berhenti di Kotak Tertentu
- a. Kotak “Kartu Soal” Ambil satu kartu soal dari tumpukan.
 1. Siswa membaca pertanyaan dengan lantang.
 2. Kelompok berdiskusi sebentar untuk menjawab.
 3. Jika jawaban benar = 10 poin, jika salah = 0 poin.
 - b. Kotak “Kartu Materi” Ambil satu kartu materi.
 1. Siswa membaca dan menjelaskan isi materi kepada teman kelompoknya.
 2. Tidak ada poin, tetapi menambah pengetahuan kelompok.
 - c. Kotak Bergambar Organ (misalnya Hidung, Trakea, Paru-paru, dsb.) Siswa menyebutkan fungsi organ tersebut secara singkat. Jika benar diberi bonus 5 poin.
 - d. Kotak “Inspirasi” dan “Ekspirasi” Siswa menjelaskan proses inspirasi atau ekspirasi dengan benar untuk mendapatkan bonus 10 poin.
 - e. Kotak “Kanker Paru-paru” (Finish) Menandakan akhir permainan. Kelompok yang mencapai finish boleh lanjut ke putaran berikutnya sampai 3 kali.
4. Evaluasi dan Penentuan Pemenang
- a. Setelah 3 putaran, guru menghitung total poin dari setiap kelompok.
 - b. Kelompok dengan poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang.
 - c.

2.1.8 Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan pengembangan kurikulum yang memadukan IPA dan IPS menjadi satu perubahan, perubahan ini bertujuan untuk

memberikan pendekatan lebih dalam memahami lingkungan dan Masyarakat, dengan menggabungkan IPA dan IPS pembelajaran IPAS memungkinkan siswa untuk memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial.

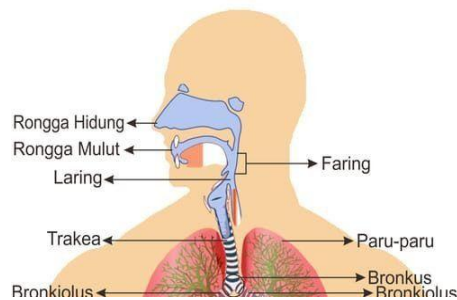
Trianto (dalam Suhelayanti *et al*, 2023:30) mengemukakan bahwa “IPA adalah suatu Kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap. Selanjutnya Susanto (dalam Suhelayanti *et al*, 2023:31) mengatakan bahwa “IPA adalah cabang ilmu dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Sedangkan, Aslam (dalam Suhelayanti *et al*, 2023:33) mengatakan bahwa “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (Sapriya, dalam Suhelayanti *et al*, 2023:33).

Berdasarkan penjelasan tentang pembelajaran IPAS dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut merupakan gabungan antara IPA dan IPS. Maka dapat diartikan bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran gabungan antara 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 (Suhelayanti *et al*, 2023:33).

2.1.9 Materi Organ Pernapasan Manusia

Bernapas merupakan proses pengambilan oksigen (O_2) dari udara bebas dan pengeluaran karbon dioksida (CO_2)



Gambar 2. 2 Organ Pernapasan Manusia

Organ pernapasan, manusia di antaranya rongga hidung, faring, laring, trakea, bronkus dan paru-paru.

A. Hidung

Udara masuk dan keluar dari tubuh manusia melalui hidung. Di bagian dalam rongga hidung terdapat rambut-rambut halus dan selaput lender, fungsinya untuk menyaring dan menangkap kotoran yang masuk Bersama udara.

B. Faring, Lender, dan Trakea

Udara yang masuk melalui hidungh selanjutnya akan mengalir ke faring, laring, dan trakea. Udara yang masih membawa debu halus dan tidak terperangkap di hidung dibersihkan Kembali di area ini.

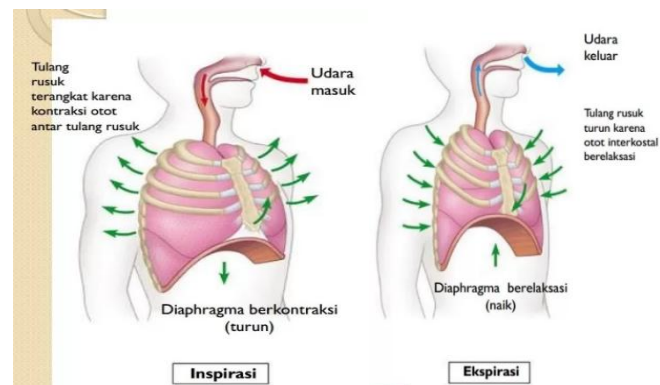
C. Bronkus

Bronkus merupakan percabangan dari trakea yang membagi udara ke paru-paru bagaian kanan dan kiri.jika partikel debu masih ada maka akan disaring pula di bagian bronkus.

D. Paru-Paru

Paru-paru merupakan organ utama dalam sistem pernapasan. Di bagian paru-paru terdapat percabangan kecil dari bronkus.Percabangan ini disebut bronkiolus, fungsinya untuk mengalirkan udara menuju alveolus. Alveolus berbentuk seperti gelembung, udara yang berfungsi sebagai tempat pertukaran gas oksigen dan karbon dioksida.

Mekanisme Pernapasan Pada Manusia



Gambar 2. 3 Mekanisme Pernapasan Perut dan dada

Proses pernapasan manusia meliputi dua proses yaitu inspirasi dan ekspirasi. Inspirasi merupakan proses masuknya udara ke paru-paru. Adapun ekspirasi adalah proses keluarnya udara dari paru-paru. Cara pernapasan manusia ada dua macam yaitu, sebagai berikut:

a. Pernapasan Dada

Pernapasan dada adalah pernapasan yang melibatkan otot antara tulang rusuk. Prosesnya dapat dibedakan sebagai berikut:

1. Fase Inspirasi

Fase ini berupa mengembangkan dan mengempiskannya (kontraksi) otot-otot antara tulang rusuk sehingga rongga dada membesar. Akibatnya tekanan dalam rongga dada menjadi lebih kecil dari pada tekanan di luar sehingga udara luar yang kaya oksigen masuk.

2. Fase Ekspirasi

Fase ini merupakan fase kembalinya otot antara tulang rusuk ke posisi semula (relaksasi) yang diikuti oleh turunya tulang rusuk sehingga rongga dada menjadi kecil. Akibatnya tekanan di dalam rongga dada menjadi lebih besar dari pada tekanan diluar, sehingga udara dalam rongga dada yang kaya akan karbon dioksida keluar.

b. Pernapasan perut

Pernapasan perut merupakan pernapasan yang melibatkan otot diafragma. Mekanismes pernapasan perut dibedakan sebagai berikut:

1. Fase Inspirasi

Fase inspirasi terjadi Ketika otot diafragma membesar sehingga rongga membesar, akibatnya tekanan dalam rongga dada menjadi lebih kecil dari pada tekanan di luar sehingga udara luar yang kaya oksigen masuk.

2. Fase Ekspirasi

Fase ini merupakan fase relaksasi atau kembalinya otot diafragma ke posisi semula yang diikuti oleh turunnya tulang rusuk. Sebagai akibatnya, tekanan didalam rongga dada menjadi lebih besar dari pada tekanan di luar sehingga udara dalam rongga dada yang kaya akan karbon dioksida keluar.

Gangguan pada sistem pernapasan



Gambar 2.4 Gangguan pernapasan

Mulai dari bersin-bersin hingga sulit untuk tidur sering dialami oleh orang yang menderita flu. Flu atau influenza merupakan penyakit yang disebabkan oleh virus influenza. Berikut ini adalah contoh penyakit lainnya dapat menyerang sistem pernapasan.

a. Flu (Influenza)

Influenza disebabkan oleh virus yang mudah menular lewat udara. Ketika flu, hidung manusia biasanya dipenuhi lendir sehingga bisa mengganggu proses pernapasan kita.

b. Asma

Asma adalah gangguan pernapasan yang terjadi karena penyempitan saluran pernapasan, orang yang menderita asma biasanya akan

merasakan sesak napas.

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS, khususnya pada materi sistem pernapasan manusia, sering dianggap sulit oleh siswa karena bersifat abstrak, banyak istilah ilmiah, dan sering diajarkan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru. Akibatnya, siswa cepat bosan, kurang berpartisipasi, dan hasil belajarnya rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru dapat menerapkan model pembelajaran (GBL). Model ini memanfaatkan unsur penelitian sebagai media pembelajaran, sehingga proses belajar lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Agar lebih efektif, (GBL) didukung dengan media board game monopoli edukatif yang telah dimodifikasikan sesuai materi sistem pernapasan manusia. Dalam permainan ini, setiap langkah permainan, kartu, maupun tantangan berisi soal atau informasi yang berkaitan dengan sistem pernapasan.

2.3 Defenisi Operasional

1. Pembelajaran adalah suatu proses usaha sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang melibatkan seseorang sebagai sumber belajar. Pembelajaran juga merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan guru, sumber belajar, dan lingkungan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.
2. Mengajar adalah aktivitas seorang pendidik untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa disekolah.
3. Hasil belajar dapat dapat dipahami sebagai gambaran tingkat pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur melalui tes, observasi, maupun penilaian lainnya.
4. Model pembelajaran adalah kerangka komseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar.
5. Media pembelajaran adalah alat bantu atau sumber belajar yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih efisien dan

efektif.

6. (GBL) Merupakan sebuah model pembelajaran yang jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia yaitu sebuah model pembelajaran berbasis permainan.
7. Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, kajian teori-teori yang mendukung maka hipotesis penelitian yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu: terdapat pengaruh signifikan penggunaan model (GBL) dengan berbantuan monopoli dalam kegiatan pembelajaran IPAS dapat mempengaruhi hasil belajar siswa V UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan.

1. Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran (GBL) berbantuan media monopoli edukatif terhadap hasil belajar IPAS pada materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V.
2. Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran (GBL) berbantuan media monopoli edukatif terhadap hasil belajar IPAS pada materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V.