

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk membantu siswa memperoleh ilmu dan pengetahuan, sehingga siswa mampu mengembangkan potensi dirinya serta mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Kustandi, Cecep dan Darmawan, Daddy (2020:1) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh guru atau pengajar untuk membantu siswa atau peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Pendapat ini menegaskan bahwa pembelajaran dirancang secara sengaja untuk memfasilitasi proses belajar siswa.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Hilda et al. (2023:15) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan pembelajaran yang terstruktur dan terarah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya melibatkan guru dan siswa, tetapi juga lingkungan belajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Selain itu, Nurfadhilah, Septy (2021:13) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan dalam melaksanakan kurikulum pada suatu lembaga pendidikan guna mempengaruhi siswa agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pernyataan ini menekankan bahwa pembelajaran berfungsi sebagai sarana implementasi kurikulum dalam mencapai tujuan pendidikan secara sistematis.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli dan pendapat peneliti di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang direncanakan dan dilaksanakan secara sadar antara guru, peserta didik, dan lingkungan belajar dalam rangka membantu peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, mengembangkan potensi diri, serta mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pelaksanaan kurikulum yang terstruktur dan terarah untuk menciptakan perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik secara optimal.

Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh setiap individu sepanjang hidupnya dan menjadi dasar utama dalam pencapaian tujuan pendidikan. Melalui proses belajar, seseorang mengalami perubahan dalam diri yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Proses belajar tidak terjadi secara instan, melainkan berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan.

Menurut Slameto (2015:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pendapat ini menekankan bahwa perubahan yang terjadi akibat belajar mencakup seluruh aspek kepribadian individu.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Dimiyati dan Mudjiono (2017:7) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks yang terjadi pada diri individu dan berlangsung sepanjang hayat. Proses internal tersebut meliputi kegiatan menerima, mengolah, dan menyimpan informasi yang diperoleh melalui pengalaman belajar.

Selain itu, menurut Susanto (2018:4), belajar adalah aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Pendapat ini menegaskan bahwa belajar tidak terlepas dari peran lingkungan sebagai sumber pengalaman belajar.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh individu secara sadar dan berkesinambungan melalui interaksi dengan lingkungan, yang mengakibatkan terjadinya perubahan positif dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku. Proses belajar menjadi dasar utama dalam kegiatan pendidikan karena melalui belajar individu mampu mengembangkan potensi dirinya dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam proses pembelajaran karena digunakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Hasil belajar menunjukkan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti

proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Kemampuan tersebut mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperoleh melalui pengalaman belajar.

Menurut Sudjana (2017:22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pendapat ini menegaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran yang telah dilalui.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Hamalik (2016:30) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri individu yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil dari proses belajar. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik.

Selain itu, menurut Susanto (2018:5), hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pendapat ini menunjukkan bahwa hasil belajar mencerminkan perkembangan siswa secara menyeluruh sebagai dampak dari proses pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan atau perubahan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar digunakan sebagai tolok ukur untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran serta tingkat pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

A. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1. Menurut Syah (2017:154-155) Dalam Jurnal Ayu Damayanti (2022:102) Menyatakan faktor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam yaitu:

- a) Lingkungan Sosial: Lingkungan sosial seperti para guru, staf, dan juga teman-teman disekolah. Kemudian masyarakat dan juga teman-teman di lingkungan sekitar rumah siswa tersebut. Dan juga lingkungan yang paling banyak berpengaruh terhadap kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga. Seluruh lingkungan sosial itu memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Lingkungan sosial yang baik akan memberi pengaruh baik pula bagi suasana siswa dalam belajar dan nilai ini akan memberikan hasil belajar yang baik pula.
- b) Lingkungan Nasional: Lingkungan nasional adalah gedung sekolah dan letaknya,

rumah tempat tinggal, keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

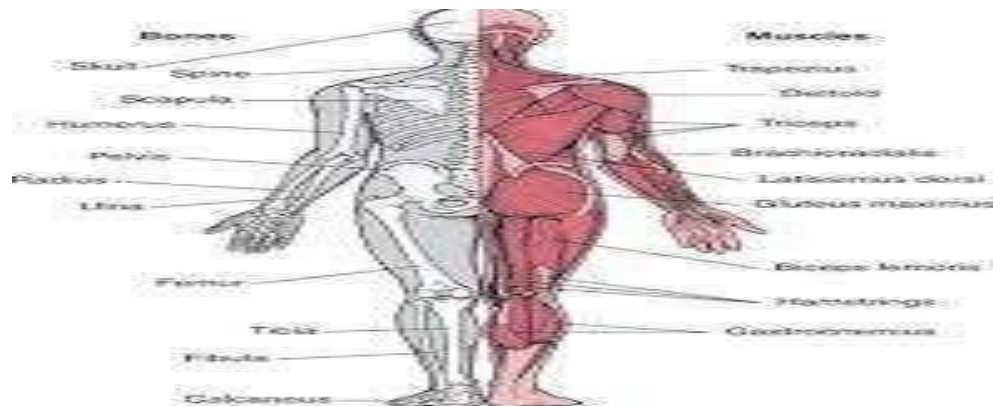
2. Menurut karwono dan heni (2014:47) Dalam Jurnal Ayu Damayanti (2022:102) Menyatakan faktor internal siswa juga terdiri atas dua bagian yaitu: (a) Faktor Fisiologis Faktor fisiologis yang meliputi keadaan jasmani (normal dan cacat, bentuk tubuh kuat atau lemah) yang semuanya mempengaruhi cara merespon terhadap lingkungan (b) Faktor Psikologis Faktor psikologis meliputi, intelegensi, kesadaran, emosi, bakat, motivasi, minat, dan perhatian yang memberikan kontribusi besar dalam proses belajar.

Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Wijayama Bayu (2019:9) menyatakan bahwa — ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari alam dengan segala isinya, termasuk gejala-gejala alam yang adal.Menyatakan pendapat Ayunda Ulam, (2020:1) menyatakan bahwa —Ilmu pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) adalah cabang ilmu pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPAS didefinisikan dengan pengetahuan yang sistematis dan disusun dengan menghubungkan gejala-gejala alam yang bersifat kebendaan dan didasarkan pada hasil pengamatan. Fitria Yanti dan Indra Widya (2020:49) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang membahas tentang gejala-gejala alam yang di susun secara sistematis yang di dasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang di lakukan oleh upaya manusia.

Dari uraian pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dan gejala-gejala yang terjadi dikehidupan masyarakat, dan untuk membantu siswa memahami alam sekitar secara mendalam.

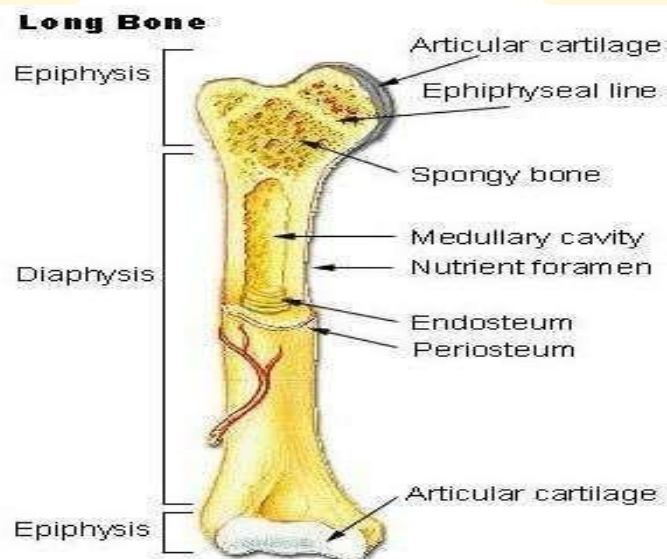
Materi Organ Tubuh Manusia



Gambar 2. 1 Gambar organ tubuh

Sumber: Ari Subekti

Berdasarkan bentuknya, tulang rangka dibagi menjadi 3 macam, sebagai berikut,



Gambar 2. 2 Gambar Tulang Pipa

Sumber : Ari subekti

Tulang pipa berbentuk panjang seperti pipa. Kedua ujung tulang pipa membesar, membentuk bonggol yang tersusun atas tulang spons yang disebut epifise. Bagian tengah diantara kedua bonggol disebut diafise. Berbeda dengan epifise, diafise merupakan tulang kompak dan di dalamnya terdapat rongga yang disebut rongga sumsum tulang. Contoh tulang pipa adalah tulang paha, tulang betis, dan tulang lengan atas.

Tulang pendek

Tulang pendek berbentuk silinder kecil (bulat pendek). Contoh tulang pendek adalah ruas—ruas tulang belakang, tulang pergelangan kaki, dan tulang pergelangan tangan.



Gambar 2. 3 Gambar Tulang Pendek

Sumber : Ari Subekti

Tulang pipih

Tulang pipih berbentuk pipih dan lebar. Contoh tulang pipih adalah tulang dada, tulang tempurung kepala, tulang rusuk, dan tulang belikat.

Sumber: Ari Subekti



Gambar 2. 4 Gambar Tulang Pipih

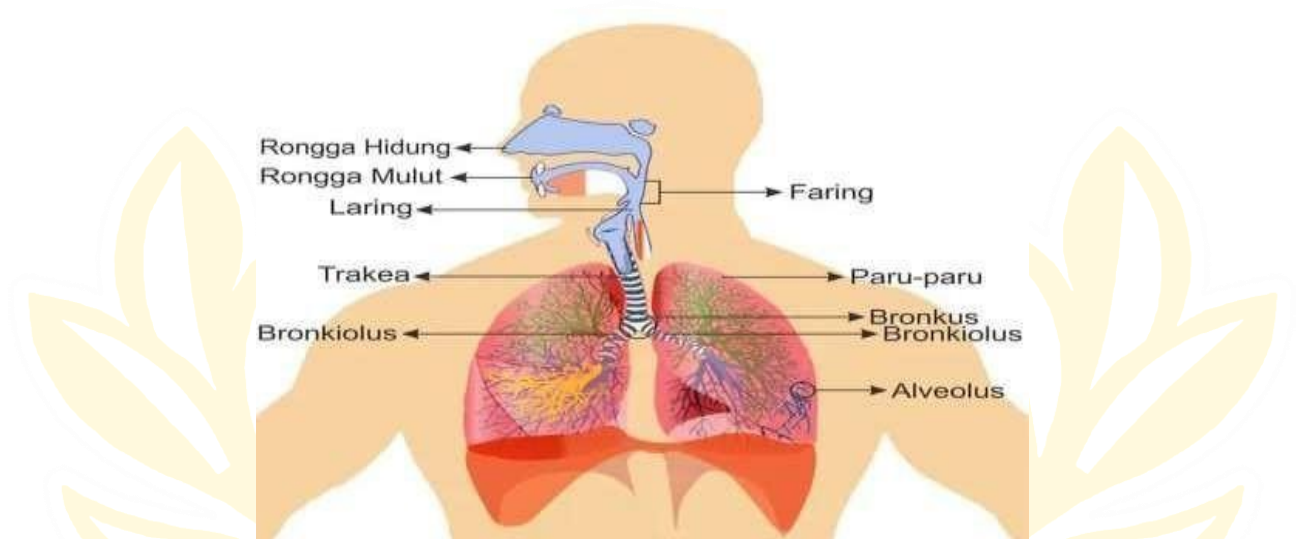
Terdapat beberapa organ penting dalam sistem pencernaan manusia. Organ tersebut yaitu mulut, lambung, ginjal, usus, dan enterokinase. Di dalam mulut pencernaan dilakukan secara mekanik oleh gigi dan kimiawi oleh ludah yang dihasilkan kelenjar parotis, submandibularis dan sublingualis yang mengandung enzim amilase. Di dalam lambung pencernaan dilakukan secara mekanik dan kimiawi. Sekretin yaitu hormon yang merangsang pankreas untuk mengeluarkan sekretna. Renin yaitu enzim yang mampu menggumpalkan kasein (protein) dalam susu.

Didalam duodenum terdapat getah pankreas (bersifat basa) yang mengandung steapsin (lipase), amilase dan tripsinogen. Enterokinase adalah suatu aktivator enzim.

Dalam usus halus makanan diabsorpsi. Usus memperluas bidang penyerapan dengan melakukan jonjot usus. Dalam usus besar (kolon), air diabsorpsi serta sisa makanan dibusukkan menjadi feses selanjutnya dibuang melalui anus (proses defekasi).

Organ pernapasan

Pernapasan manusia dapat berjalan dengan baik. Karena memiliki sekumpulan organ yang mendukung kerjanya. Berikut ini organ yang termasuk sistem pernapasan manusia.



Gambar 2. 5 Gambar Organ Pernapasan

Sumber: Ari Subekti

1. Hidung

Udara yang berasal dari luar akan memasuki rongga hidung. Rongga hidung memiliki selaput. Fungsinya menangkap benda asing yang masuk ke dalam saluran pernapasan. Ada rambut-rambut kecil dan tebal di dalam rongga hidung. Fungsinya menyaring kotoran yang masuk ke dalam hidung. Selain itu, ada juga kanta untuk menghangatkan udara dingin yang masuk ke dalam rongga hidung.

2. Faring

Faring berfungsi menyediakan saluran untuk udara yang masuk dan keluar.

3. Laring

Laring merupakan ruangan kecil sebelum trakea yang berisi pita suara. Jika ada udara yang masuk, maka pita suara bergetar dan menghasilkan suara.

4. Trakea

Trakea yaitu jalan napas utama menuju paru-paru yang terletak dibawah laring pada

trakea terdapat rongga bersilia. Fungsinya untuk menyaring benda- benda asing yang masuk melalui saluran pernapasan.

5. Bronkus

Bronkus merupakan cabang dari trakea. Fungsinya untuk meneruskan udara ke paru-paru . cabang terkecil bronkus disebut bronkiolus.

6. Paru-paru

Paru-paru terdiri dari jutaan alveolus yang menerima udara dari bronkiolus, tugasnya sebagai tempat pertukaran oksigen dan karbondioksida.

Pengertian Media

Media merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan, menarik perhatian siswa, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (2017:3), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pendapat ini menegaskan bahwa media memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi dan aktivitas belajar siswa.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Kustandi dan Darmawan (2020:6) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Media pembelajaran membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Selain itu, menurut Sadiman et al. (2018:7), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Media berperan penting dalam membantu memperjelas materi, meningkatkan minat dan motivasi

belajar, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Jenis-jenis Media

Menyatakan Satrianawati (2018: 10) berpendapat bahwa jenis-jenis media dapat dibagi menjadi empat bagian yaitu :

a. Media visual

Media visual merupakan media yang bisa di lihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh : media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga, dan sebagainya.

b. Media audio

Media audio merupakan media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan di lihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD.

d. Multimedia

Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Karakteristik Media

Nur Ahmad Hardoyo Sidik, Fauzi Fahmi Dkk (2023;15) menyatakan karakteristik media ada lima yaitu:

1. Media berbasis cetakan

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau offset. Media bahan cetak ini menyaiskannya pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang di ilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. media berbasis cetakan mempunyai karakteristik yaitu:

- a. Teks dibaca secara linier
- b. Teks menampilkan komunikasi satu arah atau reseptif.
- c. Teks di tampilkan statis.

2. Media berbasis visual.

Media berbasis visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip(ilm rangkaian), slides(bingkai) foto, gambar, atau lukisan, cetakan.

Media berbasis visual mempunyai karakteristik yaitu:

- a. Visual diamati berdasarkan ruang
- b. Visual juga menampilkan komunikasi satu arah dan reseptic.
- c. Visual juga di tampilkan statis.

3. Media berbasis audio visual

Media audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. media berbasis audio visual mempunyai karakteristik yaitu:

- a. Bersifat linier, menyajikan visualisasi yang dinamika.
- b. Digunakan dengan cara yang sudah di tetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- c. Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak.

4. Media berbasis komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro prosesor. media berbasis komputer mempunyai karakteristik yaitu:

- a. Dapat digunakan secara acak, non sekuensial, atau secara linier.
- b. Dapat digunakan berdasarkan keinginan peserta didik atau berdasarkan keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakannya.
- c. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata,symbol, graik.

5. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media berbasis manusia mempunyai karakteristik yaitu:

- a. merumuskan masalah yang relevan.

- b. mengidentifikasikan pengetahuan dan keterampilan yang terkait untuk memecahkan masalah.
- c. ajarkan mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan untuk pemecahan masalah.

Pengertian Model pembelajaran

Berditi dan Saefuddin (2014:48) menyatakan dalam jurnal julaeha siti dan Mohamad Erihardiana (2020:136) menyatakan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem elajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Syaodih dan Sukmadinata (2012) menyatakan dalam jurnal julaeha siti dan Mohamad Erihardiana (2020:136) menyatakan model pembelajaran merupakan suatu rancangan (desain) yang menggambarkan proses rinci penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar terjadi perubahan atau perkembangan diri peserta didik.

Dari uraian pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan pembelajaran dengan sistem belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Model Pembelajaran *Take And Give*.

Mitahul Huda, (2013:242) Menyatakan dalam jurnal Theriana Ana (2019:116) menyatakan model pembelajaran take and give merupakan penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan, dan sharing informasi, dan pengevaluasian yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan, penguasaan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan didalam kartu dan kartu pasangannya.

Hanafiah dan suhana,(2012:40) menyatakan dalam jurnal Menyatakan dalam jurnal Theriana Ana (2019:116) menyatakan model pembelajaran take and give merupakan siswa diajak untuk erfikir dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru. Semua siswa dalam kelompok memiliki pembagian sub materi yang berbeda, sehingga memberi kesempatan kepada masing-masing siswa untuk mempelajari bagian materinya aggar dapat menjelaskannya kepada kelompoknya.

Dari uraian pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran take and

give merupakan penguasaan materi melalui kartu dalam melakukan pekerjaan dengan cara berkelompok dengan tujuan agar siswa dapat lebih aktif dan materi untuk memahami pembelajaran

A. Kelebihan Model Pembelajaran *Take And Give*

Theriana Ana (2019:120) dalam jurnal pendidikan sekolah dasar dan pendidikan dasar menyatakan kelebihan model pembelajaran take in give adalah sebagai berikut :

- a. Dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran.
- b. Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain.
- c. Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman kelas.
- d. Memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan
- e. Meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dibebani pertanggung jawaban atas kartunya masing-masing.

B. Kekurangan Model Pembelajaran *Take And Give*

Theriana Ana (2019:120) dalam jurnal pendidikan sekolah dasar dan pendidikan dasar menyatakan kekurangan model pembelajaran take in give adalah sebagai berikut :

- a. Kesulitan untuk mendisiplinkan siswa dalam kelompok-kelompok.
- b. Ketidaksesuaian keterampilan(kemampuan)antara siswa yang memiliki kemampuan akademik yang baik dan siswa yang kurang memiliki kemampuan akademik.
- c. Kecendrungan terjadinya free riders (tidak ada pemimpin) dalam setiap kelompok, utamanya siswa-siswa yang akrab satu sama lain.

C. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Take And Give*

Zainudin Agus (2021:31) dalam jurnal of primary education menyatakan langkah-langkah model pembelajaran take and give yaitu:

- a. Buat kartu ukuran+ 10x15 cm sejumlah peserta didik, tiap kartu berisi sub materi (yang berbeda dengan kartu lainnya, materi sesuai dengan TPK)
- b. Siapkan kelas sebagaimana mestinya
- c. Jelaskan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai
- d. Untuk menetapkan penguasaan peserta didik, tiap peserta didik diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari(dihapal) kurang lebih 5 menit.

- e. Semua peserta didik disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling menginormasikan. Tiap peserta didik harus mencatat nama pasangannya pada kartu contoh:
- f. Demikian seterusnya sampai tiap peserta didik dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (take and give).
- g. Untuk mengevaluasi keberhasilan berikan peserta didik pertanyaan yang tak sesuai dengan kartunya (kartu orang lain)
- h. Strategi ini dapat di modifikasi sesuai keadaan
- i. Kesimpulan.

Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran Menyatakan pendapat Satrianawati (2018: 9) sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Manfaat Media Pembelajaran

Aspek	Manfaat media pembelajaran	
	Bagi guru	Bagi siswa
Penyampaian materi	Memudahkan guru dalam menjelaskan materi	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran
Konsep	Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret	Konsep materi mudah dipahami konkret medianya, konkrit pemahamannya
Waktu	Lebih efektif dan efisien mengulang materi Pembelajaran hanya seperlunya saja.	Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan

Minat	Mendorong minat belajar dan mengajar guru.	Membangkitkan minat belajar siswa
Situasi belajar	Interaktif	Multi-aktif
Hasil belajar	Kualitas hasil mengajar lebih baik	Lebih mendalam dan utuh

Media Power Point

A. Pengertian media *power point*

Rarastara auzi adi (2009;1) Menyatakan *microsoft power point* merupakan software pembuatan preses populer digunakan para operator komputer serta perusahaan point dipercaya mampu membuat macam-macam slide preese untuk kegiatan penawaran prodiuk, penyajian laporan, company profile, workhshop, seminar, dan e-learning. Tetapi dalam penyusunan slide dengan MS Power point akan lebih menarik bagi audiens apabila slide memiliki informasi yang tidak teralu banyak teks dan menampilkan materi multimedia.

Jamilah (2019) dalam jurnal Muhamad Nur Febrian Syah, Rachmad, Wahyu, Nur Aini Menyatakan (2023:3) menyatakan — *power point* merupakan produk prangkat lunak microsoft yang mendukung pembelajaran dengan menyusun presentasi yang efektif, mudah, dan propesional.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *power point* merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat mendukung siswa agar siswa mudah untuk memahami pembelajaran.

Muhamad Nur Febrian Syah, Rachmad, Wahyu, Nur Aini Menyatakan (2023:3) dalam jurnal of mechanical engineering learning menyatakan kelebihan media *power point* adalah :

1. Praktis, bisa dimanfaatkan untuk segala ukuran kelas.
2. Merangsang anak untuk dapat memahami informasi yang informasi yang diberikan.
3. Mempunyai berbagai variasi teknik penyajian yang menarik serta tidak membosankan kerana terdapat permainan warna, huruf, dan animasi, baik animasi teks, atau animasi gambar maupun foto.
4. Dapat menyaikan banyak kombinasi klip gambar, warna, animasi dan suara sehingga siswa dapat lebih tertarik.
5. Tenaga pendidik tidak perlu menerangkan teralu banyak bahan ajar yang sedang di sajikan.

Muhamad Nur Febrian Syah, Rachmad, Wahyu, Nur Aini Menyatakan (2023:3-4)

dalam jurnal of mechanical engineering learning menyatakan kekurangan media *power point* adalah :

1. Membutuhkan keterampilan khusus guna memberikan pesan atau ide- ide yang baik pada desain program komputer microsoft power point sehingga mudah diterima oleh penerima pesan dan memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian(animasi) yang beragam dan kompleks.
2. Guru membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu ketika proses penyampaian materi pelajaran melalui presentasi sehingga proses mengajar menjadi mudah bagi guru di kelas.
3. Media pembelajaran diharapkan dapat dipergunakan guna mengatasi berbagai macam permasalahan dalam proses belajar, mengajar utamanya dalam permasalahan internal seperti sikap siswa dan guru, pandangan hidup, kesenangan, dan perasaan.

Nurul haliza, vani hajari, Dkk (2022:7) dalam jurnal ilmu komputer, ekonomi dan manajemen menyatakan — manfaat media *power point* adalah dalam bidang pendidikan microsoft power point ini digunakan oleh para guru/dosen sebagai media untuk menyampaikan materi dari pembelajaran dengan mudah, karena media pembelajaran adalah teknologi sarana komunikasi dan pembawa pesan bagi sekolah yang melakukan pembelajaran melalui daring maka sangat diperlukan

2.2 Kerangka Berfikir

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan murid untuk membantu siswa agar dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan dan bisa memperoleh mencapai tujuan pendidikan.

Media *power point* digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa, menyampaikan pesan yang membuat siswa dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa untuk mendorong suatu proses belajar pada diri siswa. Media *power point* ini membuat siswa tidak bosan dalam proses belajar. peserta didik dapat lebih aktif dan suasana belajar lebih aktif dan suasana belajar lebih menarik.

Berdasarkan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Dengan Berbantuan Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS

Di Kelas V Materi Organ Tubuh Pada Manusia SD Negeri 116901 Montong Tahun Ajaran 2025/2026. Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti mengambil dua kelas yaitu kelas V-A menggunakan eksperimen dan kelas V-B menggunakan kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media *power point* dan kelas kontrol tidak menggunakan media *power point*. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti memberikan soal *pre test* dan *post test* yang sama, selanjutnya dalam kelas eksperimen dan kontrol akan dianalisis/mengetahui uji hipotesisnya. Sehingga dengan menggunakan media *power point* ini akan diketahui memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan peserta didik.

Dari kerangka teoritis diatas dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir yang diinginkan dan harapan dalam menggunakan media *power point* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

2.2 Hipotesis Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H₁ (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Take and Give berbantuan media PowerPoint terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi organ tubuh manusia di kelas V SD Negeri 116901 Montong Tahun Ajaran 2024/2025.

H₀ (Hipotesis Nol):

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Take and Give berbantuan media PowerPoint terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi organ tubuh manusia di kelas V SD Negeri 116901 Montong Tahun Ajaran 2024/2025.

2.3 Definisi Operasional

Agar penelitian ini dapat sesuai dengan yang diharapkan, dipahami dan menghindari kesalah pahaman dari keseluruhan penelitian maka perlu diberi definisi operasionalnya yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya atau kekuatan yan ada pada suatu atau (orang,benda,atau fenomena) yang dapat membentuk, mengubah, atau menimbulkan adanya akibat pada suatu hal yang ada di sekitarnya seperti berbentuk watak,kepercayaan, perbuatan serta kondisi.
2. Model pembelajaran adalah suatu rancangan pembelajaran dengan sistem belajar

agar tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Model pembelajaran *take and give* adalah penguasaan materi melalui kartu dalam melakukan pekerjaan dengan cara berkelompok dengan tujuan agar siswa dapat lebih aktif dan materi untuk memahami pembelajaran.
4. Hasil belajar adalah perubahan terhadap perilaku yang menunjukkan adanya penguasaan kompetensi atau dengan adanya kemampuan siswa setelah dengan adanya proses terhadap belajar mengajar baik dalam bentuk kognitif atau pengetahuan dan afektif sikap maupun psikomotorik, keterampilan yang menjadi ukuran keberhasilan pembelajaran.
5. IPAS adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dan gejala-gejala yang terjadi di kehidupan masyarakat dan untuk membantu siswa memahami alam sekitar secara mendalam.
6. Organ tubuh adalah sekumpulan jaringan yang terorganisir dalam melakukan satu atau lebih dalam fungsi tertentu seperti jantung yang melakukan memompa darah atau kulit yang melindungi tubuh manusia.

