

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses di mana seseorang berinteraksi dengan situasi yang ada di sekitarnya. Melalui interaksi ini, belajar dilakukan secara sadar untuk mencapai perubahan dalam kemampuan diri, sehingga individu tersebut bertransisi dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, dari tidak memahami menjadi memahami, dan dari tidak terampil menjadi terampil. Menurut (Ubabuddin, 2019:19) “Belajar sejatinya merupakan proses di mana individu berinteraksi atau berkomunikasi dengan berbagai keadaan di sekitarnya”.. Selain itu (Pane & Darwis Dasopang, 2017:334) menyatakan bahwa ”Belajar dipahami sebagai sebuah perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi seseorang dengan lingkungan sekitarnya”.

Menurut (Siti Ma’rifah Setiawati, S.P, 2018) “Belajar merupakan usaha untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan baru dari hal-hal yang sudah ada di lingkungan sekitar”. Menurut Sardiman A, dalam (Nasution, 2022:103) ”Belajar adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan tubuh, pikiran, fisik dan mental, untuk mencapai pertumbuhan pribadi yang lengkap. Hal ini mencakup unsur cipta, rasa, dan karsa, serta ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aktivitas belajar dan mengajar di sekolah terdiri dari tiga elemen utama, yaitu tujuan pendidikan, pengalaman dalam proses belajar mengajar, dan hasil dari belajar itu sendiri”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Belajar pada dasarnya adalah sebuah proses yang dilakukan secara sadar oleh seseorang melalui hubungan dengan lingkungan di sekitarnya, yang mengarah pada perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, serta keterampilan. Proses belajar juga dipahami sebagai upaya untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan baru dari berbagai sumber yang ada di sekelilingnya, dan dalam konteks pendidikan, kegiatan belajar dan mengajar melibatkan tujuan yang ingin

dicapai, pengalaman belajar yang dilalui, serta hasil yang diperoleh oleh peserta didik.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dirancang untuk menciptakan kondisi yang mendukung pertumbuhan siswa secara keseluruhan, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut (Hasanah, 2022) “Pembelajaran adalah suatu proses yang memanfaatkan segala sesuatu yang dipelajari”. Lebih lanjut (Sa’diyah, 2022) Menyatakan “Pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan oleh pengajar dengan tujuan mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih positif”.

Menurut (Sarumaha et al., 2022) Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh guru dengan rencana dalam rancangan pengajaran, yang bertujuan agar siswa terlibat secara aktif. Hal ini menekankan pada penyediaan bahan ajar dan memberikan kesempatan untuk terjadinya proses belajar yang efektif bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menghasilkan prestasi melalui proses pembelajaran. Menurut (Fadilah et al., 2023:15) “Pembelajaran adalah cara peserta didik belajar dengan bantuan pendidik dan berbagai sumber belajar di sekitar mereka”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran adalah proses yang disusun dan diterapkan oleh pendidik dengan menggunakan berbagai sumber belajar agar siswa bisa terlibat aktif. Tujuan dari proses ini adalah mengubah perilaku siswa menjadi lebih positif, memberikan pengalaman belajar yang efektif, serta memberi kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir, prestasi, dan keterampilan melalui bimbingan guru atau interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

2.1.3 Hasil Belajar

Menurut Hamalik 2011 dalam (Yeni et al., 2022:136) “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada seseorang yang bisa dilihat dan diukur, berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini menunjukkan bahwa seseorang semakin baik dari sebelumnya, dari tidak tahu menjadi tahu”.

Menurut (Yandi Andri et al., 2023:14) “Hasil belajar adalah apa yang telah diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran selama jangka waktu tertentu”. Selanjutnya (Aryansah, 2021:92) Menyatakan “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka mengikuti proses belajar”. (Handayani & Subakti, 2021) Menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi setelah seseorang mengikuti proses belajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti kegiatan belajar, baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, atau keterampilan. Perubahan ini bisa diamati dan diukur, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan apa yang telah diperoleh atau dikuasai siswa setelah melalui proses belajar dalam waktu tertentu.

2.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Ridho'i, 2022:119) menyatakan bahwa “Faktor eksternal adalah hal-hal yang memengaruhi seseorang dari luar, seperti lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah”. Menurut (Damayanti, 2022) menyebutkan bahwa ada 2 faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Berikut ini kedua faktor tersebut:

Faktor internal yang memengaruhi hasil belajar siswa berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor ini mencakup aspek jasmani seperti kemampuan mendengar, melihat, kebugaran tubuh, kondisi kesehatan, serta aspek rohani seperti kesadaran, perhatian, dan minat.

Faktor eksternal adalah kondisi di luar diri siswa, yaitu situasi di sekitar siswa. Faktor ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu aspek sosial dan aspek nonsosial. Aspek sosial mencakup lingkungan keluarga, guru, dan teman-teman siswa.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terbagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal . Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, meliputi kondisi fisik

(seperti kesehatan, kemampuan indera, dan kebugaran tubuh) serta kondisi spiritual (seperti perhatian, minat, dan kesadaran). Sementara itu, faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, meliputi aspek sosial (lingkungan keluarga, guru, dan teman sebaya)

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah cara atau bentuk yang digunakan guru untuk mengatur kegiatan belajar mengajar. Menurut (Mirdad & Pd, 2020) “Model pembelajaran adalah suatu cara atau bentuk perencanaan yang digunakan untuk menyusun kurikulum, merancang materi pembelajaran, dan memandu proses belajar baik dalam maupun di luar kelas”.

Selanjutnya (Khoerunnisa & Aqwal, 2020) Menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan cara kerja dalam proses belajar yang memiliki nama, ciri khas, langkah-langkah yang teratur, aturan tertentu, serta nilai budaya yang berlaku”. (Nurlaelah & Sakkir, 2020) Menyatakan “Model pembelajaran adalah cara atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang kegiatan belajar di dalam kelas atau dalam bentuk materi tutorial”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan Model pembelajaran adalah cara, pola, atau rencana yang digunakan oleh guru untuk mengatur dan melaksanakan proses belajar mengajar. Fungsi model ini adalah sebagai pedoman dalam menyusun kurikulum, merancang materi, serta memandu kegiatan belajar mengajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu, model pembelajaran juga berupa kerangka konsep yang memiliki ciri khas, langkah-langkah yang terstruktur, aturan-aturan tertentu, serta nilai-nilai budaya yang mendasari, sehingga dapat digunakan secara terarah untuk mencapai tujuan pendidikan.

2.1.6 Pengertian Model *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut (Nugraha et al., 2023:42) “*Project Based Learning* adalah cara mengajar yang memungkinkan guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan siswa dalam mengerjakan proyek”. Menurut Grant dalam (Syarifah et al., 2021) mengartikan bahwa “Model Pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa”.

Menurut *Buck Institute For Education* (BIE) dalam (Surya et al., 2018:43) *Project Based Learning* Adalah proses belajar yang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar, baik dalam mencari solusi atas suatu masalah maupun memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih menyampaikan kreativitas mereka, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta kreativitas siswa. Menurut Nugraha dkk (2018) dalam (Ramadianti, 2021) *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menyenangkan karena diharapkan dapat mengubah cara belajar peserta didik menjadi lebih mandiri. Model ini juga meningkatkan motivasi belajar, melatih kreativitas peserta didik dalam berkarya, memunculkan ide-ide kreatif, serta melatih kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi berbagai masalah yang ada di dunia nyata.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan *Project Based Learning* (PjBL) adalah cara belajar yang berpusat pada siswa, dengan fokus pada pemahaman konsep melalui kegiatan berbasis proyek. Dalam prosesnya, siswa melakukan eksplorasi, investigasi, evaluasi, dan analisis secara mendalam terhadap topik atau masalah yang benar-benar ada, penting, dan relevan. PjBL memberi kesempatan bagi siswa untuk menyelesaikan masalah, mengekspresikan kreativitas, serta mengembangkan ide-ide yang inovatif. Model ini tidak hanya bertujuan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, tetapi juga mendorong kemandirian, semangat belajar, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan bekerja sama dalam menghadapi persoalan dunia nyata.

2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Kelebihan dan kekurangan menurut (Epifania et al., 2020) sebagai berikut:

1. Kelebihan Model *Project Based Learning*
 - a. Meningkatkan semangat belajar siswa
 - b. Memperbaiki keterampilan dan keaktifan siswa
 - c. Menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan
 - d. Meningkatkan kerja sama antar siswa

- e. Meningkatkan komunikasi antar siswa
- f. Meningkatkan pemahaman anak

2. Kekurangan Model *Project Based Learning*

- a. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan proyek atau membuat hasil
- b. Memerlukan biaya yang tidak sedikit
- c. Tidak cocok untuk siswa yang mudah menyerah
- d. Kurangnya keterlibatan anak dalam kelompok.

2.1.8 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut (Dinda N & Sukma E, 2021) Menjelaskan langkah-langkah pelaksanaannya yaitu:

1. Penentuan pertanyaan mendasar
Pembelajaran dengan memberikan pengetahuan dasar kepada peserta didik sebelum memulai proses belajar mengajar.
2. Meyusun rencana proyek
Meminta siswa membicarakan rencana membuat proyek dengan kelompoknya masing-masing, serta mengetahui alat dan bahan apa saja yang digunakan dalam menyelesaikan proyek tersebut.
3. Menyusun jadwal
Mengawasi peserta didik saat mengerjakan proyek agar mereka tetap disiplin dan mengikuti jadwal pembuatan proyek dengan baik. Mengatur rencana atau sasaran proyek dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan.
4. Memantau perkembangan peserta didik
Siswa berkolaborasi dengan teman-temannya dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek dengan bantuan dari guru.
5. Menguji hasil

Menguji hasil proyek yang dibuat oleh siswa dan mempresentasikan hasil proyek.

6. Evaluasi

Mengevaluasi proyek, guru dan siswa menceritakan pengalaman mereka selama membuat proyek.

2.1.9 Pengertian IPAS

IPAS adalah cara belajar yang membangun pemahaman tentang fenomena dasar melalui lingkungan sekitar. Menurut (Meylovia 2023:85) IPAS adalah ilmu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup serta cara mereka berinteraksi dengan lingkungan dan alam semesta. Contohnya manusia, yang merupakan makhluk hidup dan tidak bisa hidup sendiri. Jadi, secara sederhana, IPAS adalah gabungan antara ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Berdasarkan dari pengertian di atas dapat disimpulkan IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang belajar tentang makhluk hidup dan cara mereka berinteraksi dengan lingkungan serta alam semesta. Dalam pembelajaran IPAS, siswa memahami fenomena dasar melalui pengalaman langsung di sekitar mereka, sehingga memperkaya pemahaman tentang hubungan antara alam dan kehidupan sosial.

2.1.10 Materi Pembelajaran

Pengertian Gaya

Gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat mempengaruhi keadaan suatu benda. Karena adanya gaya, benda yang sedang diam bisa bergerak, benda yang sedang bergerak bisa berhenti, atau arah geraknya berubah. Selain itu, gaya juga bisa mengubah bentuk benda, seperti tanah liat yang ditekan akan menjadi datar. Contoh gaya dalam kehidupan sehari-hari mudah ditemukan, seperti mengangkat meja, menarik gerobak, menendang bola, atau mengayuh sepeda.

Jenis-Jenis Gaya

A. Jenis-Jenis Gaya

Berdasarkan sumber tenaganya, gaya dapat dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

a. Gaya Otot

Gaya otot adalah gaya yang dihasilkan oleh tenaga otot. Gaya otot adalah gaya yang dihasilkan dari tarikan atau dorongan oleh kekuatan otot manusia atau hewan. Gaya ini terjadi karena otot kita menegang dan menggerakkan bagian tubuh untuk memindahkan, mengangkat, atau mendorong suatu benda.

b. Gaya Gesek

Gaya gesek adalah gaya yang terjadi antara dua permukaan benda yang saling bersentuhan.

c. Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi adalah gaya yang ditimbulkan oleh tarikan bumi. Semua benda yang di lempar ke atas akan kembali ke bawah karena pengaruh gaya gravitasi.

d. Gaya Magnet

Gaya magnet adalah gaya yang ditimbulkan oleh tarikan atau dorongan dari magnet.

Pengaruh Gaya terhadap Benda

1. Pengaruh Gaya terhadap Benda Diam

Benda yang diam menjadi bergerak setelah diberi gaya. Menggerakkan benda diam adalah membuat benda itu bergerak karena diberi gaya. Gaya itu bisa berupa dorongan atau tarikan. Jika tidak ada gaya, benda yang sedang diam tidak akan bergerak sendirinya.



Gambar 2.1 Gaya Mempengaruhi Benda Diam

2. Pengaruh Gaya terhadap Benda Bergerak

Gaya dapat membuat benda yang bergerak menjadi diam. Gaya sangat memengaruhi benda yang bergerak. Gaya bisa membuat benda bergerak lebih cepat, lebih lambat, berhenti, atau mengubah arah geraknya. Itulah sebabnya gaya disebut sebagai penyebab perubahan gerak pada benda.



Gambar 2.2 Gaya Mempengaruhi Benda Bergerak

3. Pengaruh Gaya terhadap Bentuk Benda

Gaya dapat memengaruhi bentuk benda adalah, gaya bisa membuat bentuk suatu benda berubah. Ketika kita memberi dorongan, tarikan, tekanan, atau benturan pada benda, bentuk benda tersebut bisa menjadi berbeda dari semula.



Gambar 2.3 Gaya Mengubah Bentuk Benda

Tabel 2.1 Contoh Kegiatan Interaksi Gaya

Nama Kegiatan dari Gaya	Interaksi Gaya
1. Sepeda	Ketika bermain sepeda gaya otot yang digunakan untuk mengayuh pedal
2. Menekan Rem	Ketika sedang mengendarai sepeda kita menekan rem, maka akan terjadi gesekan antara ban dengan aspal jalanan.
3. Bola yang dilempar ke atas	Ketika melempar bola ke atas, bola akan jatuh ke bawah itu adalah gaya gravitasi yang ditimbulkan oleh tarikan bumi .
4. Sendok dan magnet	Sebuah magnet di dekatkan dengan sendok maka akan terjadi tarik menarik disebabkan oleh magnet.

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta membentuk sikap ilmiah dalam menghadapi berbagai fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Namun, di kelas IV, metode pembelajaran IPAS masih sering menggunakan metode ceramah yang didominasi oleh guru. Hal ini membuat siswa cenderung tidak aktif, kurang berpartisipasi, dan akhirnya mengakibatkan hasil belajar yang kurang baik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang mampu mendorong siswa lebih aktif, bekerja sama, dan terlibat dalam

pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu model yang cocok adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model ini menekankan peran siswa dalam melakukan proyek yang terstruktur, sehingga mereka dapat menggabungkan pengetahuan, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja tim.

Dengan menerapkan PjBL dalam pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya mendengar materi, tetapi juga secara aktif terlibat dalam proses menemukan, mengelola, dan mempresentasikan hasil proyek yang mereka kerjakan. Proses ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta memberikan rasa tanggung jawab terhadap hasil kerja mereka. Dengan demikian, penggunaan model PjBL diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS.

2.3 Definisi Operasional

1. Belajar pada dasarnya adalah sebuah proses yang dilakukan secara sadar oleh seseorang melalui hubungan dengan lingkungan di sekitarnya, yang mengarah pada perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, serta keterampilan.
2. Pembelajaran adalah proses yang disusun secara terencana oleh pendidik agar menciptakan suasana belajar yang membantu perkembangan siswa secara menyeluruh, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
3. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti kegiatan belajar, baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, atau keterampilan.
4. Model pembelajaran adalah cara, pola, atau rencana yang digunakan oleh guru untuk mengatur dan melaksanakan proses belajar mengajar. Fungsi model ini adalah sebagai pedoman dalam menyusun kurikulum, merancang materi, serta memandu kegiatan belajar mengajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
5. *Project Based Learning* (PjBL) adalah cara belajar yang berpusat pada siswa, dengan fokus pada pemahaman konsep melalui kegiatan berbasis proyek.

6. IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang belajar tentang makhluk hidup dan cara mereka berinteraksi dengan lingkungan serta alam semesta.
7. Gaya adalah tarikan atau dorongan yang bisa membuat kondisi suatu benda berubah. Karena adanya gaya, benda yang sedang diam bisa bergerak, benda yang sedang bergerak bisa berhenti, atau arah gerakannya berubah.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini adalah ada pengaruh signifikan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 060972 Medan Tuntungan T.A 2025/2026

