

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIK**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menggali informasi dari beberapa penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari buku-buku maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dan pengalaman atau latihan. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada peserta didik, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan peserta didik terhadap stimulasi yang diberikan oleh guru tersebut. Sehingga apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh peserta didik (respon) dapat diamati dan diukur.

Baharuddin (2015:14) Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan - peatihan atau pengalaman-pengalaman. Asis Saefuddin (2015:5) belajar dapat dimaknai sebagai suatu proses yang ditunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhirnya akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru yang didapat dari akumulasi pengalaman dan pembelajaran. Winkel dalam Ihsana El Khuluqo (2017:5) Belajar aktivits mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Sadirman AM dalam dirman (2016:1) Belajar dapat diartikan secara sederhana yakni, sebuah proses yang dengannya organisme memperoleh bentuk-

bentuk perubahan perilaku yang cenderung terus mempengaruhi model perilaku umum menuju pada sebuah peningkatan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang yang dapat ditunjukkan dalam perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

### **2.1.2 Pengertian Mengajar**

Mengajar merupakan suatu komponen dan kompetensi guru dimana guru hanya dapat menguasai serta terampil dalam mengajar. Di dalam mengajar guru harus dapat membangkitkan perhatian siswa kepada pelajaran yang diberikan oleh guru dan berusaha membawa perubahan tingkah laku siswanya. Mengajar pada prinsipnya membimbing siswa dalam kegiatan mengajar atau mengandung pengertian bahwa mengajar adalah segala upaya dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadi proses mengajar sesuai tujuan yang dirumuskan. Menurut Slameto (2015:29) “Mengajar adalah salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru. Dan setiap guru harus menguasainya serta terampil melaksanakan mengajar itu”. Selanjutnya menurut Hamalik Omeiar (2014:44) “Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid di sekolah”. Sedangkan Menurut Ahmad Susanto (2016:26) “Mengajar adalah aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan cara menciptakan kondisi lingkungan yang kondusif untuk melakukan proses belajar.

### **2.1.3 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan agar dapat terjadi perolehan ilmu dan pengetahuan serta

pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.

Menurut Ihsana El Khuluqu (2017:51) bahwa Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Menurut Ngalimun (2016:29) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti perubahan perilaku individu melalui proses mengalami sesuatu yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran”. Sedangkan menurut Daryanto dkk (2015:38) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah adanya hubungan interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan baik secara aktif dalam pengembangan potensi peserta didik yang didukung oleh ketersediaan media atau sumber belajar.

#### **2.1.4 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan proses yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif mantap. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Darmadi (2017:251) menyatakan “Hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani disekolah dan diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester”. Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:14) “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar

itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap”.

Purwanto (2017:44) mengemukakan bahwa:

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar”.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli diatas, dapat diartikan bahwa hasil pembelajaran adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, terutama pada kemampuan-kemampuan pada diri siswa dan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

### **2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa**

Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berada didalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar siswa yang mempengaruhi hasil belajar yang berada diluar diri siswa.

Slameto (2015:54) menyatakan bahwa:

Belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang ada diluar siswa. Yang tergolong faktor internal adalah faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Dimiyati dan Mudjiono (2013: 238 – 253) menyatakan bahwa:

faktor intern yang dialami dan dihayati oleh siswa yang berpengaruh pada proses belajar yaitu sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi, rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar, kebiasaan belajar, dan cita-cita siswa. Sedangkan faktor ekstern belajar siswa adalah guru sebagai pembina siswa belajar, sarana dan prasarana pembelajaran, kebijakan, penilaian, lingkungan sosial siswa di sekolah, dan kurikulum sekolah.

Selanjutnya Ruseffendi dalam Ahmad Susanto (2016:14) menyatakan “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri siswa diantaranya faktor jasmani dan rohani, faktor psikologis, dan faktor fisiologis. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa diantaranya faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor lingkungan.

### **2.1.6 Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah pendekatan atau strategi yang digunakan untuk merancang dan menyampaikan pengalaman belajar kepada siswa atau peserta didik. Model ini membantu mengorganisir proses pembelajaran dan membimbing guru atau instruktur dalam menyusun rencana pembelajaran yang efektif. Beberapa model pembelajaran yang umum digunakan melibatkan berbagai metode, teknik, dan pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **a) Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (dalam warsono dan Hariyanto, 2013:172) model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan

pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaanya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perencanaan bahan-bahan pembelajaran, termasuk program-program multimedia. Menurut Udin (Shilpy A. Octavia, 2020:12) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Trianto (dalam Gunarto, 2013:15) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Jadi model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat. Menurut Arend (dalam Mulyomo, 2018:89) memiliki istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar di kelas atau praktik mengawasi anak-anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas.

#### **b) Ciri-Ciri Model Pembelajaran**

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kardi dan Nur (ShilpyA. Octavia, 2020:14) menyatakan bahwa Karena itu, suatu rancangan pembelajaran atau rencana pembelajaran disebut menggunakan model pembelajaran apabila mempunyai empat ciri khusus, yaitu rasional teoretis yang logis yang disusun oleh penciptanya atau pengembangnya, landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai), tingkah laku yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil, dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Dalam peraturan menteri pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai standar proses untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan inti pembelajaran di dalamnya ada implementasi model pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan.

Pada umumnya model-model mengajar yang baik memiliki sifat-sifat atau ciri-ciri yang dapat dikenali secara umum sebagai berikut:

1. Memiliki prosedur yang sistematis. Jadi, sebuah model mengajar merupakan prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa, yang didasarkan pada asumsi-asumsi tertentu
2. Hasil belajar ditetapkan secara khusus. Setiap model mengajar menentukan tujuan-tujuan khusus hasil belajar yang diharapkan dicapai siswa secara rinci dalam bentuk unjuk kerja yang dapat diamati. Apa yang harus dipertunjukkan oleh siswa setelah menyelesaikan urutan pengajaran disusun secara rinci dan khusus.
3. Penetapan lingkungan secara khusus. Menetapkan keadaan lingkungan secara spesifik dalam model mengajar.
4. Ukuran keberhasilan menggambarkan dan menjelaskan hasil-hasil belajar dalam bentuk perilaku yang seharusnya ditunjukkan oleh siswa setelah menepuh dan menyelesaikan urutan pengajaran.

5. Interaksi dengan lingkungan. Semua model mengajar menetapkan cara yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dan bereaksi dengan lingkungan.

c) Manfaat Model Pembelajaran

Manfaat model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa (Mulyono, 2018:90).

1. Bagi guru:

- a. Memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran sebab langkah-langkah yang akan ditempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan daya serap siswa, serta ketersediaan media yang ada.
- b. Dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran.
- c. Memudahkan untuk melakukan analisis terhadap perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu relatif singkat.
- d. Memudahkan untuk menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam rangka memperbaiki atau menyempurnakan kualitas pembelajaran.

2. Bagi siswa:

- a. Kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.
- c. Mendorong semangat belajar serta keterkaitan mengikuti pembelajaran secara penuh.
- d. Dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi di kelomponya secara objektif.

### 2.1.7 Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make a Match* digunakan untuk mengukur pemahaman siswa, yang dilakukan dengan cara mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dari materi pembelajaran yang sudah diajarkan. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang



dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Model pembelajaran tersebut mengajak siswa untuk dapat menghafal atau mengingat materi pelajaran dengan cara yang baru dan menyenangkan.

a) Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorn Curran (1994). Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan Rusman (Suhono 2022:7). Model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan peserta didik untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik Anita Lie (Suhono 2022:7).

Model pembelajaran *Make A Match* (mencari pasangan) dikembangkan oleh Lorn Curran pada tahun 1994 pada model ini peserta didik diminta mencari pasangan dari kartu, Aqib Zainal (2013:23) Model pembelajaran *Make A Match* artinya peserta didik mencari pasangan setiap peserta didik mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban) lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Penerapan model ini dimulai dengan teknik, yaitu peserta didik disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal, sebelum batas waktunya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin Tarmizi (Suhono 2022: 8).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* adalah suatu teknik pembelajaran mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Model pembelajaran ini sangat menyenangkan karena peserta didik diajak bermain sambil belajar.

b) Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Teknik pembelajaran *Make A Match* dilakukan di dalam kelas dengan suasana yang menyenangkan karena dalam pembelajaran peserta didik dituntut untuk berkompetisi mencari pasangan dari kartu yang sedang dibawanya dengan

waktu yang cepat. Berikut langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* untuk dijadikan pedoman dalam pelaksanaan di sekolah, yaitu:

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi di rumah
2. Peserta didik dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan – hadapan.
3. Guru memberi kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
4. Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangan di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Peserta didik yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi (Miftahul Huda, 2014:252).

Model pembelajaran *Make A Match* dapat melatih peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara merata serta menuntut peserta didik bekerjasama dengan anggota kelompoknya agar tanggung jawab dapat tercapai, sehingga semua peserta didik aktif dalam pembelajaran.

c) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Kelebihan model pembelajaran *Make A Match* adalah:

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik.
2. Karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan.
3. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampilan presentasi.
5. Efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar (Miftahul Huda, 2014:253).

Kelemahan model pembelajaran *Make A Match* adalah:

1. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
2. Pada awal – awal penerapan model ini, banyak peserta didik yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
3. Jika guru tidak mengarahkan peserta didik dengan baik, akan banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
4. Guru harus hati – hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada peserta yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
5. Menggunakan model ini secara menerus akan menimbulkan kebosanan (Miftahul Huda, 2014:254).

### **2.1.8 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merujuk pada segala bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat mencakup berbagai bentuk, mulai dari tradisional seperti buku dan papan tulis hingga media modern seperti komputer dan internet. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memberikan variasi, memfasilitasi pemahaman konsep, dan membuat pembelajaran lebih menarik.

a) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata "*wasaila*" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Gerlach dan Ely (Rudy Sumiharsono, 2017:9) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal;
2. Heinich, dkk (Rudy Sumiharsono, 2017:9) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran;
3. Martin Briggs (Rudy Sumiharsono, 2017:9) Mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras; dan
4. H. Malik (Rudy Sumiharsono, 2017:10) Mengemukakan bahwa media belajar segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah wadah dari pesan yang ingin disampaikan dari pengirim menuju penerima melalui komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan.

#### b) Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Menurut Edgar Dale dalam Rudi Susilana (2016:9) manfaat media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan

sumber belajar.

4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

### **2.1.9 Media Gambar**

Media gambar adalah suatu media visual yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara atau audio. Media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam belajar melalui kegiatan belajar secara langsung. Media gambar merupakan perantara yang paling umum dipakai, karena siswa cenderung lebih menyukai gambar daripada tulisan, terutama jika gambar tersebut dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik.

#### **a) Pengertian Media Gambar**

Media adalah berbagai bentuk perangkat yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar (Sulfemi & Mayasari, 2019: 58). Salah satu media yang bisa digunakan untuk menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar adalah kartu gambar. Kartu gambar adalah media untuk berkomunikasi dengan orang lain (Puspita dkk, 2016:4). Media kartu gambar merupakan sebuah media pembelajaran yang menghadirkan gambar di dalam media kartu. Media kartu gambar merupakan jenis media visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan peserta didik (Sudiarsini dkk, 2016: 4).

Gambar adalah media yang umum digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Kartu gambar merupakan media pembelajaran yang memberikan pengaruh paling besar bagi indera anak dan lebih membantu anak dalam memahami dan mengingat suatu objek (Utiahman dkk, 2013: 4). Dengan media kartu gambar, maka pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan karena dengan

kartu gambar siswa akan lebih tertarik dan lebih semangat dalam pembelajaran. “Melalui gambar siswa dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk lebih realistis” (Agustini dkk, 2014: 6).

Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra kita terhadap objek-objek tertentu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.

Nonik dkk, 2013: 7 menyatakan bahwa:

Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau menghindari kesalah pahaman, gambar harganya murah dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Dengan menggunakan media kartu gambar guru akan lebih terbantu dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Selain itu, siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran. Media kartu gambar yang digunakan haruslah sesuai dengan keadaan sebenarnya, gambarnya harus jelas sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang dimaksud gambar, dan gambar dalam kartu ukurannya harus sesuai tidak boleh terlalu besar dan tidak boleh terlalu kecil.

Menurut Utami (2018: 147) media gambar mempunyai kelebihan mudah didapatkan dan digunakan, murah, jelas, dan dapat mengaktifkan siswa. Kartu gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena “kartu gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pembelajaran” (Anggarawati dkk, 2014: 4). Dengan menggunakan media kartu gambar, guru lebih bisa menghemat ruang atau tempat karena media gambar menggunakan ruang atau tempat yang tidak terlalu besar.

## **b) Manfaat Media Gambar**

Menurut Dzuana (2018) Dalam Media gambar yang harus diperhatikan dalam suatu media memiliki berbagai manfaat, yaitu:

1. Mengajarkan anak-anak lebih memahami dan memperjelas suatu media.

2. Mendekatkan dan mengembangkan kreativitas anak.
3. Menambah pengetahuan hingga memberikan gambaran dalam bentuk media.
4. Merangsang jiwa anak.
5. Dapat digunakan sebagai bahan media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap gambar.

### c) Fungsi Media Gambar

Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajarmengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Secara garis besar, fungsi penggunaan media gambar adalah sebagai berikut:

1. Fungsi edukatif, yang artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.
2. Fungsi sosial, memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
3. Fungsi ekonomis, meningkatkan produksi melalui pembinaan prestasi kerjasecara maksimal.
4. Fungsi politis, berpengaruh pada politik pembangunan.
5. Fungsi seni budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemediaan yang modern.

### d) Kelebihan Dan Kelemahan Media Gambar

#### 1. Kelebihan Media Gambar

Adapun kelebihan dari media gambar adalah sebagai berikut.

- a. Sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.

- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan untuk semua orang tanpa memandang umur sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahan pemahaman.
- e. Harganya murah dan mudah didapat serta digunakan.

## 2. Kelemahan Media Gambar

Selain kelebihan yang dimiliki, media gambar memiliki kelemahan, diantaranya sebagai berikut.

- a. Hanya menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa.
- b. Gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif.
- c. Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.

### 2.1.10 Hakikat IPA

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran berlangsung yang membuat siswa memperoleh pengalaman sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah proses ilmiah dan sikap. Samidin dan Istriani (2016:4) Mengatakan bahwa:

Hakikat IPA adalah Ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam yang tersusun secara teratur dan kebanyakan siswa yang tidak melakukan kegiatan pembelajaran dengan melakukan kegiatan memfokuskan pada dampak pengaruh keterampilan proses anak dan sikap dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat menumbuhkan sikap.

Secara rinci hakikat IPA menurut Bridgman dalam Asih Widi Wisudawati (2013: 7) adalah sebagai berikut:

- a. Kualitas, pada dasarnya konsep – konsep IPA selalu dapat dinyatakan dalam bentuk angka – angka.



- b. Observasi dan eksperimen, merupakan salah satu cara untuk dapat memahami konsep – konsep IPA secara tepat dan diuji kebenarannya.
- c. Ramalan (prediksi), merupakan salah satu asumsi penting dalam IPA bahwa misteri alam raya ini dapat dipahami dan memiliki keteraturan. Dengan asumsi tersebut lewat pengukuran yang teliti maka berbagai peristiwa alam yang akan terjadi dapat diprediksi secara tepat.
- d. Progresif dan komunikatif, artinya IPA itu selalu berkembang ke arah yang lebih sempurna dan penemuan–penemuan yang ada merupakan kelanjutan dari penemuan sebelumnya. Proses; tahapan–tahapan yang dilalui dan itu dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah dalam rangka menemukan suatu kebenaran.
- e. Universitas, kebenaran yang ditemukan senantiasa berlaku secara umum.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA merupakan bagian dari IPA, dimana konsep – konsepnya diperoleh melalui suatu proses dengan menggunakan metode ilmiah dan diawali dengan sikap ilmiah kemudian diperoleh hasil. Proses dalam pengertian disini merupakan interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat dalam belajar mengajar yang satu sama lainnya saling berhubungan (*inter independent*) dalam ikatan untuk mencapai tujuan (Usman,2013 : 5).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta – fakta, konsep – konsep, atau prinsip – prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari – sehari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan potensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Tujuan mata pelajaran IPA menurut Permendiknas nomor 22 Tahun 2006 adalah sebagai berikut:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan dan ciptaan Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep – konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan rasa kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

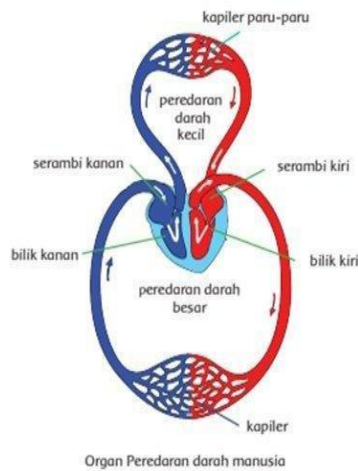
Dari kajian terhadap tujuan pembelajaran IPA tersebut dapat diambil suatu pemahaman dalam konsep pengembangan IPA ditanamkan secara awal mengenai konsep dasar IPA yang dikembangkan dan dikaji melalui proses penelitian dan pola pikir ilmiah, sehingga akan berdampak positif kepada perilaku memelihara alam dan menjaga kelestarian lingkungan sebagai suatu ciptaan Tuhan.

### **2.1.11 Materi Pelajaran**

Adapun materi yang akan diajarkan berdasarkan buku siswa kelas V dengan tema Fungsi organ peredaran darah pada manusia antara lainnya adalah:

#### **a) Organ Peredaran Darah Pada Manusia**

Darah pada tubuh manusia memiliki peran yang sangat penting, darah juga dibutuhkan oleh organ-organ tubuh. Fungsi darah antara lain mengangkat nutrisi, oksigen, hormon, dan senyawa kimia ke seluruh sel-sel tubuh. Selain itu, darah juga mengangkat karbon dioksida dan sisa metabolisme untuk dikeluarkan dari tubuh. Dilansir dari berbagai sumber, ada tiga organ dalam tubuh manusia yang berperan dalam sistem peredaran darah. Ketiga organ ini bekerja saling berhubungan dan tidak bisa berdiri sendiri untuk menjalankan fungsi utamanya.



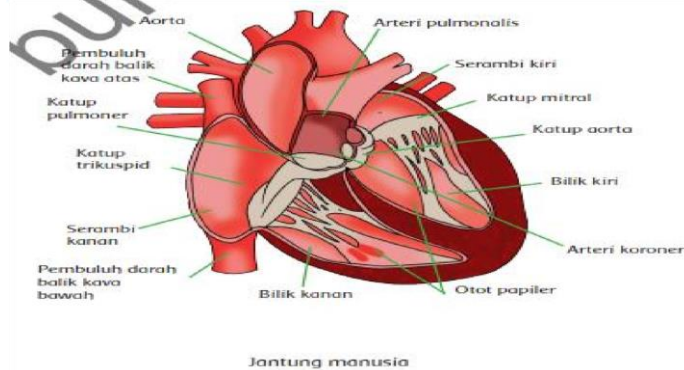
**Gambar 2. 1 Organ Peredaran Darah Pada Manusia**

Sumber: <https://pontianak.tribunnews.com/2021/10/04/organ-organ-apa-sajakah-yang-dibutuhkan-dalam-proses-peredaran-darah-dan-apa-fungsinya>

**b) Fungsi atau Peranan Organ Peredaran Darah pada Manusia**

Berikut adalah beberapa fungsi atau peranan utama organ peredaran darah pada manusia:

**1. Jantung**



**Gambar 2. 2 Jantung**

Sumber : <https://elearning.sdmutsal.sch.id/wp-content/uploads/2022/10/SISTEM-PEREDARAN-DARAH.pdf>

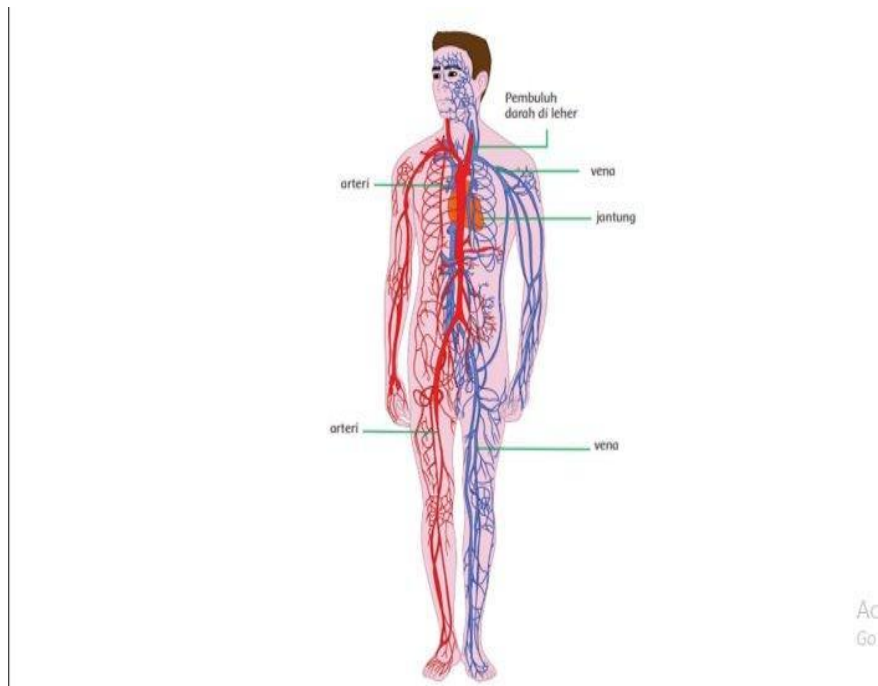
Jantung merupakan salah satu organ tubuh manusia yang memiliki fungsi untuk memompa darah ke seluruh tubuh. Jantung memompa darah dengan cara berkontraksi dan berelaksasi secara bergantian sehingga jantung berdenyut, mengembang, dan mengempis. Organ jantung terletak di dalam rongga dada

sebelah kiri ukurannya kira-kira sebesar kepalan tangan pemiliknya. Jantung terdiri atas empat ruang, yaitu serambi kanan, serambi kiri, bilik kanan, dan juga bilik kiri. Antara bagian bilik atau serambi kanan dan kiri ini dibatasi oleh sekat jantung yang biasa disebut dengan katup jantung. Katup jantung ini berfungsi untuk mencegah bercampurnya darah yang mengandung oksigen dengan darah yang mengandung karbon dioksida. Adanya kontraksi dan relaksasi pada jantung ini mengakibatkan terjadinya denyut jantung atau denyut nadi. Ketika jantung memompa darah ke dalam pembuluh nadi, maka pembuluh nadi akan ikut berdenyut sehingga kita bisa mengetahui denyut jantung. Denyut nadi akan terasa jelas dengan menekan pembuluh nadi pada pergelangan tangan dan bagian leher di bawah telinga.

## 2. Pembuluh Darah

Pembuluh darah merupakan saluran tempat mengalirnya darah dari jantung ke seluruh tubuh dan dari seluruh tubuh kembali ke jantung. Pembuluh darah terdiri atas dua jenis, yaitu pembuluh nadi dan pembuluh balik. Pembuluh nadi disebut arteri dan pembuluh balik disebut vena. Pembuluh nadi atau arteri yakni pembuluh yang membawa darah yang kaya akan oksigen keluar dari jantung ke seluruh tubuh. Pembuluh balik yakni pembuluh darah yang membawa darah yang kaya akan karbon dioksida dari seluruh tubuh menuju jantung.

Pembuluh nadi dan pembuluh balik ini memiliki banyak cabang. Ujung cabang pembuluh terkecil disebut juga dengan pembuluh kapiler. Dalam pembuluh kapiler yang halus dan berdinding tipis ini terjadi pertukaran dua zat, yakni antara oksigen dan karbon dioksida. Fakta menariknya, panjang seluruh pembuluh darah manusia jika dihubungkan dari ujung ke ujung bisa mencapai sekitar 160.000 kilometer.



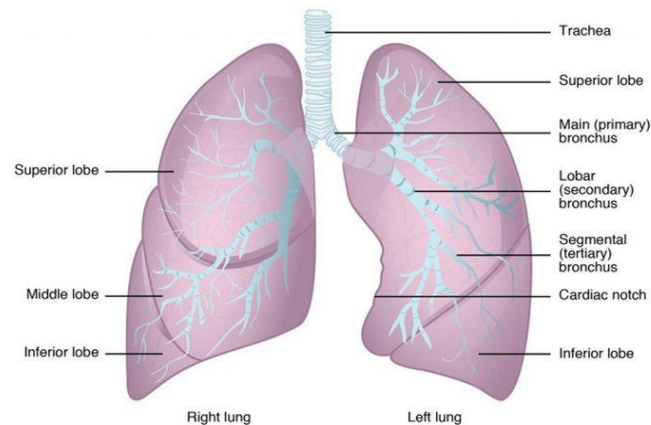
**Gambar 2. 3 Pembuluh Darah**

Sumber : <https://pontianak.tribunnews.com/2021/10/12/gambar-organ-peredaran-darah-manusia-cara-kerja-sistem-peredaran-darah-buku-tematik-tema-4-kelas-5?page=3>

### 3. Paru-Paru

Paru-paru juga memiliki peranan yang penting dalam proses peredaran darah. Dalam proses peredaran darah, paru-paru berperan sebagai penyuplai oksigen ke dalam darah. Darah yang telah diedarkan ke seluruh tubuh tidak lagi mengandung oksigen. Akan tetapi banyak mengandung karbon dioksida. Setelah kembali ke jantung, darah yang akan mengandung karbon dioksida tersebut dipompa ke dalam paru-paru. Selanjutnya, karbon dioksida diambil dan diganti dengan oksigen melalui proses pernapasan.

Paru-paru terdiri atas ribuan tabung bercabang. Tabung bercabang yang jumlahnya ribuan semakin ke ujung semakin mengecil. Pada ujung yang mengecil terdapat kantong udara. Kantong udara tersebut dinamakan "alveoli". Masing-masing alveoli memiliki jaringan halus kapiler. Pada jaringan halus kapiler inilah tempat terjadinya pertukaran oksigen dan karbon dioksida.



**Gambar 2. 4 Paru-paru**

Sumber: <https://www.kompas.com/skola/read/2022/10/11/070000569/paru-paru--pengertian-dan-bagiannya?page=all>

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah:

1. Ika Hardiati, Juhri (2018) dalam Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar Vol. 10, No. 1 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar PKN Pada Materi Organisasi Di Lingkungan Masyarakat. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa dengan Program SPSS 16.0, pengujian hipotesis pada kelas eksperimen menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar antara pengguna model *Make A Match* berbantuan media gambar dengan model konvensional. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN) di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) mempunyai kedudukan yang penting dalam upaya mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran PKN diarahkan untuk membentuk warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik, cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan

UUD 1945. Perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada pelajaran PKN, sedangkan dalam penelitian penulis mengacu pada pelajaran IPA.

2. Nita Sulistyarini (2016). Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Dengan judul “Pengaruh Model Make A Match Pada Pembelajaran IPA Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gugus III Jumapolo Kabupaten Karanganyar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model make a match berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar. Aktivitas siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mencapai kriteria baik namun dengan skor yang berbeda, yaitu 30 untuk kelas eksperimen dan 25. Untuk kelas kontrol mean posttest kelas eksperimen 86,7 dan mean posttest kelas kontrol 77,8, untuk indeks gain (g) kelas eksperimen 0,6370 (sedang) sedangkan kelas kontrol 0,2379 (rendah). Hasil uji t menunjukkan nilai sig (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,000. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaannya adalah dalam penelitian ini melakukan penelitian di kelas IV, sedangkan dalam penelitian penulis melakukan penelitian di kelas V.

### 2.3 Kerangka Berfikir

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, siswa tentunya mendapatkan hasil belajar yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran IPA siswa masih memiliki hasil belajar yang belum maksimal. Hal ini terjadi karena dalam proses belajar mengajar siswa hanya duduk, diam, dan mendengarkan saja apa yang dijelaskan oleh guru sehingga siswa bersikap pasif. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan model yang biasa sehingga pada pembelajaran yang berlangsung siswa masih kesulitan dalam menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari model yang digunakan guru. Penggunaan model pembelajaran yang tepat mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu guru harus menggunakan model yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga siswa dapat terlibat aktif dan tercipta

kondisi belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lebih baik.

Model pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPA adalah model pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Gambar, karena dengan menggunakan model tersebut dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan siswa dapat merasakan sendiri keadaan yang sebenarnya, serta dapat melatih keterampilan siswa, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran, dan hasil belajar IPA yang diperoleh siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas maka pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media gambar diharapkan hasil belajar IPA siswa akan meningkat.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Setelah data terkumpul, baik data sebelum diadakan perlakuan maupun data setelah diadakan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran diuji prasyaratnya maka kedua data tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis statistik t-test sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar ipa siswa kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe.

H<sub>1</sub> : Terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar ipa siswa kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe.

#### **2.5 Definisi Operasional**

- a. Belajar adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang dalam merubah tingkah laku dan pengetahuan tentang materi Organ Peredaran Darah Pada Manusia melalui pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media gambar.



- b. Pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang oleh guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar tentang materi materi organ peredaran darah pada manusia.
- c. mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa tentang materi organ peredaran darah pada manusia.
- d. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media gambar pada pelajaran IPA materi organ peredaran darah pada manusia.
- e. Model pembelajaran *Make A Match* adalah proses pembelajaran yang sangat menyenangkan karena peserta didik diajak bermain sambil belajar untuk memahami makna materi organ peredaran darah pada manusia
- f. Media gambar merupakan media pembelajaran yang memberikan pengaruh paling besar bagi indera anak dan lebih membantu anak dalam memahami materi organ peredaran darah pada manusia.

