

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pernyataan tersebut didukung Slameto (2013:2) menyatakan “Bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku”. Jihad dan Haris (2013:1) menyatakan “Bahwa belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya”.

Jihad dan Haris (2013:2) menyatakan “Bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar”.

Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan perkembangan pengetahuan saat seorang individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Belajar merupakan salah satu kegiatan dalam peningkatan pengetahuan seseorang. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktifitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta peserta didik dalam rangka perubahan sikap, pengertian tersebut dinyatakan oleh Jihad dan Haris (2013:11). Menurut Jihad dan Haris (2013:12) menyatakan “Bahwa pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama”. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Jihad dan Haris (2013:11) menyatakan “Bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu, belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar”. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dan siswa. Serta interaksi antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pengertian tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa, pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang dilakukan oleh guru dalam mengkondisikan atau merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Pengertian Mengajar

Pengertian mengajar menurut Jihad dan Haris (2013:8) menyatakan “bahwa mengajar adalah penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pengalaman dan kecakapan atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya”. Pengertian mengajar dapat dipandang dalam dua aspek. Pertama, pengertian mengajar secara tradisional dan kedua, pengertian mengajar dalam dunia modern. Menurut pengertian tradisional, sebagaimana yang diungkapkan oleh Hamalik Jihad dan Haris (2013:8) mengajar adalah “menyampaikan pengetahuan kepada siswa atau murid di sekolah”.

Slameto (2013:33) menyatakan “mengajar digambarkan sebagai mengorganisasikan belajar, sehingga dengan mengorganisasikan itu, belajar menjadi berarti atau bermakna bagi siswa”. Jihad (2013:8) mengatakan “Bahwa mengajar adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan ketrampilan, sikap (*attitude*), cita-cita (*ideals*), pengetahuan (*appreciation*)”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa, mengajar adalah serangkaian kegiatan bimbingan yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dalam mencapai tujuan mengajar.

4. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan atau prestasi yang diperoleh oleh seorang anak setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Asep Jihad, (2013:15) mengatakan “Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya”. Asep Jihad (2013:15) mengatakan “Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas”. Jihad dan Haris, (2013:14) menjelaskan bahwa:

“Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah seluruh kemampuan yang didapat siswa melalui proses belajar mengajar dengan tujuan khusus yang direncanakan yang dinyatakan dalam bentuk angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar.

5. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Slameto (2013:54) “Belajar merupakan suatu proses perubahan berdasarkan pengalaman”. Belajar juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu:

a. Faktor Internal

a. Faktor Jasmaniah

1. Faktor Kesehatan,
2. Faktor cacat tubuh

b. Faktor Psikologis

Ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor tersebut adalah: Intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.

c. Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari terjadi kelelahan dalam belajarnya, sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu, yaitu:

a. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi.

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar. Kurikulum, relasi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan siswa di dalam masyarakat.

6. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik. Menurut Rusman (2016:132) model pembelajaran adalah “suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Dari pernyataan tersebut dapat dinyatakan model pembelajaran adalah pendekatan yang dilakukan oleh guru untuk membantu peserta didik untuk mendapatkan informasi atau ide dan dengan pendekatan itu sendiri dijadikan sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

7. Pengertian Model Game Based Learning

Game Based Learning merupakan suatu model pembelajaran berbasis permainan. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain. Game merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan. Permasalahan atau konflik yang dibuat dalam sebuah game diambil dari kehidupan nyata dan digabungkan dengan sisi khayalan. Hal ini dimaksudkan untuk membuat alur konflik atau permasalahan menjadi lebih menarik untuk dipecahkan.

Model permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Segala potensi yang dimiliki game sebagai media sangat memungkinkan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang

motivatif bagi siswa. Kemampuannya mempengaruhi aspek kognitif dan emosional pengguna secara bersamaan dapat menjadi sebuah kekuatan sebagai media pembelajaran. Dalam game, siswa belajar untuk mempertimbangkan dan menghubungkan sebab akibat, juga belajar untuk fokus dan menyadari masalah yang terlihat dalam game dan menemukan solusi dari permasalahan di dalam game.

Game merupakan pembelajaran langsung dengan pola learning by doing. Pembelajaran yang dilakukan merupakan suatu konsekuensi dari sang pemain game untuk dapat melalui tantangan yang ada dalam suatu permainan. Pola pembelajaran diperoleh dari faktor kegagalan yang telah dialami sang pemain, sehingga mendorong untuk tidak mengulangi kegagalan di tahapan selanjutnya. Game mempunyai potensi yang sangat besar dalam membangun motivasi pada proses pembelajaran. Pada penerapan metode konvensional untuk menciptakan motivasi belajar sebesar motivasi dalam game dibutuhkan seorang guru atau instruktur yang cakap dan piawai dalam pengelolaan proses pembelajaran. Di samping pembangkitan motivasi, game juga mempunyai beberapa aspek yang lebih unggul dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Siswa yang belajar dengan menggunakan game akan lebih sukses dibandingkan siswa yang diajar menggunakan metode tradisional.

a. Langkah langkah Game Based Learning

Tabel 2.1 Langkah-langkah game based learning

Fase	Peran guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan permainan	Guru menjelaskan tujuan, informasi latar belakang pelajaran, dan mempersiapkan siswa untuk bermain.
Fase 2 Membuat kelompok	Guru mengajak murid untuk membuat kelompok sebelum bermain
Fase 3 Menentukan sistem permainan dan peraturan	Guru memberikan kesempatan untuk siswa berdiskusi. Kelompok mana yang bermain dahulu dengan kelompok lainnya dan sistem permainan
Fase 4 Permainan dimulai	Guru menjadi fasilitator dan juri dalam permainan

Fase 5 Pengumuman kelompok yang jadi pemenang	Guru mengumumkan kelompok mana saja yang menang dan bisa melanjutkan permainan berikutnya di jam pelajaran yang akan datang.
--	--

b. Kelebihan dan Kekuranga Model Pembelajaran Game Based Learning

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dengan demikian model pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Berikut kelebihan dan kekurangan model pembelajaran berbasis permainan.

1. Kelebihan: Membuat siswa menjadi aktif dan kritis, Adanya interaksi dan peran langsung dalam pembelajaran, Guru dapat mengevaluasi secara langsung pada saat permainan, Pemahaman lebih berkesan dan bertahan lama dalam ingatan siswa, Menumbuhkan rasa nyaman, menyenangkan, dan semangat dalam diri siswa.
2. Kekurangan: Membutuhkan alat dan media tambahan, Suasana kelas sering menjadi tidak kondusif, Membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif banyak, Setting pembelajaran perlu dipersiapkan dengan matang.

8. Pengertian Pembelajaran IPA di SD

a. Pengertian IPA

IPA merupakan singkatan dari “Ilmu Pengetahuan Alam” kata Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari bahasa Inggris yaitu *natural science* artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). *Natural* berhubungan dengan alam, sedangkan *science* ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* dapat disebut ilmu tentang alam. Ilmu pengetahuan alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep, atau prinsip-prinsip tetapi merupakan suatu proses penemuan.

IPA memegang peran yang sangat penting dan alam kehidupan manusia. Hal ini disebabkan karena kehidupan kita sangat tergantung dari alam dan segala jenis gejala yang terjadi di alam. Asih Widi Wisudawati dkk (2015:22) menyatakan bahwa IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangannya selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Asih Widi dan Eka (2015:24) mendefinisikan IPA sebagai “ pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa IPA adalah ilmu pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep, atau suatu prinsip-prinsip proses penemuan yang berkaitan dengan alam dan pembelajaran IPA merupakan salah satu cara untuk mencari tahu mengenai tentang alam secara sistematis.

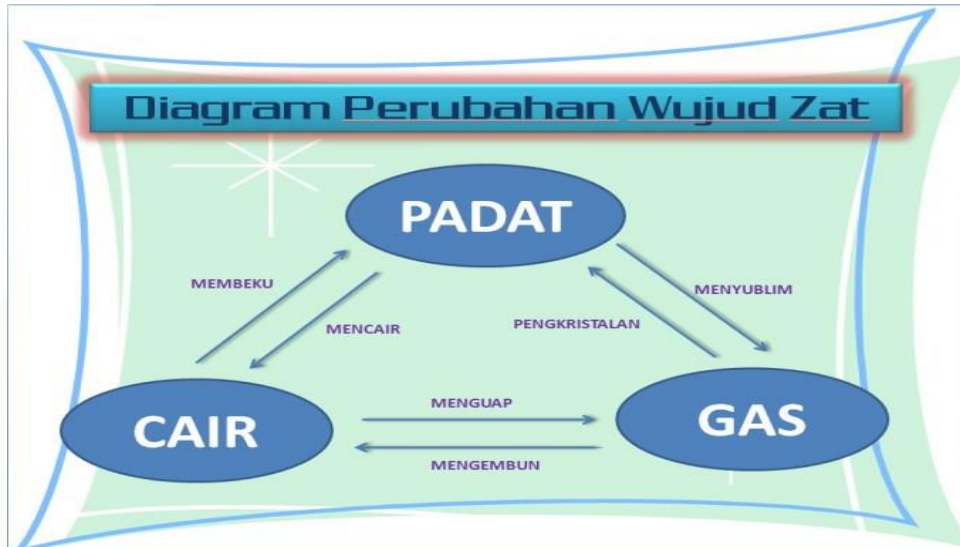
b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Asih widi dan Eka (2014:234) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPA adalah memahami konsep-konsep IPA benar sesuai dengan consensus ilmiah dan bisa menjawab persoalan-persoalan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Ketika dalam pemahaman konsep-konsep IPA tidak disertai dengan pengaruh langsung dengan kehidupan nyata. Seperti konsep pembakaran, ketika siswa berbicara tentang konsep pembakaran, mengatakan bahwa “sesuatu yang hilang dan mengamati bahwa abu sisa lebih ringan daripada bahan awal yang dibakar, kemudian mereka melakukan observasi dan membuat kesimpulan, inilah yang disebut dengan prakonsepsi atau ide asli seorang siswa”.

Berdasarkan tujuan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pemberian pendidikan IPA di SD bertujuan agar siswa mampu menguasai konsep IPA dan keterkaitannya serta mampu mengembangkan sikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehingga lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan Pencipta-Nya.

9. Materi Pembelajaran

a. Perubahan Wujud Benda



gambar 2.1 perubahan wujud benda (sumber: nurdian.com)

Pada dasarnya, benda terbagi menjadi tiga jenis, yaitu benda gas, benda cair, dan benda padat. Saat mengalami perubahan wujud, ketiga benda tersebut akan mengalami perubahan warna, kelenturan ataupun bau. Perubahan wujud benda adalah peristiwa perubahan bentuk suatu benda menjadi bentuk lain yang berbeda. Perubahan wujud benda tersebut bisa terjadi karena adanya proses pelepasan dan penyerapan kalor. Perubahan wujud benda itu digolongkan menjadi beberapa peristiwa. Macam-macam perubahan wujud benda di antaranya adalah membeku, mencair, menguap, mengembun, mengkristal, dan menyublim.

1. Mencair, Es batu yang mencair menjadi air adalah contoh perubahan wujud benda mencair. Mencair adalah perubahan wujud benda dari sebuah benda yang padat menjadi benda yang cair. Perubahan ini dapat disebabkan oleh perubahan suhu, seperti pemanasan yang dialami oleh benda itu. Peristiwa sehari-hari yang dapat dengan mudah kita lihat sebagai perubahan wujud benda mencair adalah pada es batu. Es batu yang suhunya dingin akan mencair menjadi air jika terkena suhu yang panas. Misalnya dimasukkan ke air panas

atau diletakkan di tempat yang bersuhu ruang dan bukannya di dalam *freezer*.

2. Membeku, Es krim adalah contoh perubahan wujud benda membeku. Kebalikan dari peristiwa mencair, perubahan wujud benda membeku adalah benda yang tadinya cair, berubah menjadi benda yang berwujud atau berbentuk padat. Peristiwa perubahan wujud ini disebabkan oleh suhu dingin yang memengaruhi benda itu. Contoh peristiwa sehari-hari yang menunjukkan perubahan wujud benda membeku adalah saat teman-teman membuat es batu atau es krim. Es batu yang tadinya adalah air dan es krim yang tadinya adalah cairan susu akan membeku menjadi es batu dan es krim jika dimasukkan ke dalam freezer.
3. Menguap, Menguap merupakan perubahan wujud benda dari benda cair menjadi gas. Perubahan wujud benda menguap disebabkan atau dipengaruhi oleh suhu panas. Merebus air adalah salah satu contoh peristiwa sehari-hari yang menunjukkan proses penguapan. Penguapan yang terjadi dapat dilihat pada asap yang muncul dari air yang sedang direbus dan lama-kelamaan jumlah airnya akan berkurang.
4. Menyublim, Menyublim yaitu perubahan wujud benda berwujud padat menjadi gas. Berbeda dengan perubahan wujud mencair, dalam proses menyublim, benda tidak mengalami proses mencair lebih dulu. Benda padat akan langsung berubah wujud menjadi gas. Peristiwa sehari-hari yang menunjukkan proses perubahan wujud benda dengan proses menyublim adalah pada pengharum ruangan yang bentuknya padat. Setelah beberapa waktu diletakkan di ruangan dan terkena udara terbuka, maka pengharum ruangan tadi akan mengalami proses menyublim, yang dapat dilihat dari ukurannya yang mengecil.
5. Mengkristal, Mengkristal adalah perubahan wujud benda cair menjadi benda padat. Meski memiliki definisi yang sama, namun

peristiwa mengkristal ini berbeda dengan perubahan wujud membeku, teman-teman. Bedanya, pada proses mengkristal ini, yang berubah adalah molekul yang ada di benda cair itu. Hal yang memengaruhi perubahan molekul pada benda hingga mengalami proses mengkristal ini misalnya adalah perubahan senyawa. Contoh proses mengkristal pada benda sehari-hari yang bisa kita lihat adalah gula pasir dan madu. Kalau wadah gula teman-teman di rumah terkena tetesan air atau lembap, nantinya lama kelamaan akan muncul kristal gula di sekitar wadah gula itu, yang merupakan perubahan wujud mengkristal dari gula yang mencair karena terkena air tadi. Hal ini juga bisa terjadi pada wadah madu, yaitu akan muncul butiran gula di sekitar mulut wadah madu.

6. Mengembun, yaitu perubahan wujud benda berbentuk gas menjadi cair. Contohnya adalah embun yang muncul saat gas yang ada di udara menjadi dingin dan berubah wujud menjadi embun. Peristiwa sehari-hari yang dapat kita lihat sebagai proses mengembun adalah saat teman-teman minum air yang bersuhu dingin, pada bagian luar gelas nantinya akan ada titik-titik air yang muncul. Selain itu, contoh lain adalah pada pagi hari, kita dapat melihat adanya titik-titik air yang disebut embun pada tumbuhan, misalnya pada daun, rumput, dan bunga.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan wujud benda

1. Pemanasan

Proses pemanasan dalam suatu benda bisa menimbulkan perubahan pada benda itu sendiri. Contohnya, wujud benda es yang berubah wujud menjadi cair. Perubahan tersebut disebabkan karena proses pemanasan. Selain itu, faktor pemanasan juga mengubah mentega menjadi wujud cair. Kemudian, wujud cair akan berubah menjadi wujud gas. Jika teman-teman terus-menerus memanaskannya.

2. pembakaran

Pembakaran suatu benda bisa menimbulkan perubahan sifat benda, lo. Ada banyak contoh yang kita lihat dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, pembakaran kertas yang menyebabkan kertas berubah menjadi abu. Selain itu, proses pembakaran juga menimbulkan perubahan warna pada plastik, yang awalnya berwarna bening berubah menjadi hitam dan pekat.

3. Perubahan Suhu

Faktor ini juga bisa menjadi penyebab adanya perubahan sifat benda. Contohnya, semen yang dicampur dengan air akan mengalami peningkatan suhu. Hal ini juga berpengaruh pada bentuknya, dari bentuk bubuk menjadi bentuk padat. Selain semen, perubahan suhu juga sering terjadi pada air. Saat bersuhu rendah maka air akan berubah menjadi es. Sebaliknya, jika air bersuhu tinggi maka akan berubah menjadi titik-titik air. Proses ini biasanya disebut dengan istilah penguapan.

4. Berkarat

Karat itu timbul karena adanya proses oksidasi antara benda logam dengan zat asam ataupun oksigen di udara. Proses ini ternyata dapat mengubah sifat benda. Contohnya, logam besi yang terkena air akan menyebabkan besi berkarat. Selain besi, benda aluminium jika terkena zat asam juga akan berkarat.

5. Pembusukan

Proses pembusukan biasanya dibantu oleh bakteri atau kuman tertentu. Proses ini banyak ditemukan pada makanan. Contoh makanan yang mengalami pembusukan antara lain buah-buahan, sayur-sayuran, daging ataupun susu. Tentu saja pembusukan bisa

menimbulkan perubahan sifat benda, yakni perubahan bau, warna, maupun kekerasannya. Untuk mencegah proses pembusukan terjadi, ada tiga cara yang bisa digunakan:

- a. Mengawetkan makanan dengan garam (pengasinan).
- b. Mengawetkan makanan dengan gula.
- c. Menyimpan makanan di suhu yang dingin, seperti dimasukkan dalam kulkas.

10. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas

Pengertian PTK menurut Arikunto, dkk. (2015:124) penelitian tindakan kelas yang umum di singkat dengan PTK (bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research, disingkat CAR*) adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. PTK berfokus pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, dilakukan pada situasi alami. Menurut Arikunto, dkk. (2015:124) mengatakan bahwa “tindakan” adalah suatu kegiatan yang diberikan oleh guru kepada siswa agar mereka melakukan sesuatu yang berbeda dari biasanya, bukan hanya mengerjakan soal yang tertulis di papan tulis, atau mengerjakan LKS.

Pengertian PTK yang di ungkapkan di atas disimpulkan peneliti sebagai penelitian atau tindakan guru yang bertujuan untuk perbaikan suatu pembelajaran, suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang terjadi dalam ruang kelas. Tujuan PTK adalah memperbaiki mutu pembelajaran, kegiatan yang dilakukan haruslah berupa tindakan yang diyakini lebih baik dari kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan.

a. Kelebihan Penelitian Tindakan Kelas

Ada sejumlah kelebihan penelitian tindakan kelas jika dilaksanakan dengan baik dan benar Sanjaya (2010:37), menyatakan sebagai berikut:

- 1) PTK tidak dilaksanakan seorang saja akan tetapi dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan beberapa pihak antara lain guru sebagai pelaksana tindakan sekaligus sebagai peneliti, observasi baik

yang dilakukan oleh guru lain sebagai teman sejawat atau oleh orang lain,

- 2) Kerjasama sebagai ciri khas dalam PTK, memungkinkan menghasilkan sesuatu yang lebih kreatif dan inovatif, karena setiap yang terlibat memiliki kesempatan untuk memunculkan pandangan-pandangan kritisnya,
- 3) Hasil atau simpulan yang diperoleh adalah hasil kesepakatan semua pihak khususnya antara guru sebagai peneliti dengan mitranya, demikian akan meningkatkan validitas dan reabilitas hasil penelitian,
- 4) PTK bergerak dari masalah yang dihadapi guru secara nyata, dengan demikian hasil penelitian yang diperoleh dari kegiatan PTK dapat secara langsung diterapkan oleh guru.

b. Kekurangan Penelitian Tindakan Kelas

Selain memiliki sejumlah keunggulan seperti yang telah dipaparkan di atas, penelitian tindakan kelas, sebagaimana penelitian lainnya, juga memiliki beberapa kelemahan/keterbatasan. Kelemahan-kelemahan tersebut menurut Sanjaya (2010:38) adalah sebagai berikut:

- 1) Keterbatasan yang berkaitan dengan aspek peneliti atau guru itu sendiri,
- 2) PTK adalah penelitian yang berangkat dari masalah praktis yang dihadapi oleh guru, dengan demikian simpulan yang dihasilkan tidak bersifat universal yang berlaku secara umum,
- 3) PTK adalah penelitian yang bersifat situasional dan kondisional, yang bersifat longgar yang kadang-kadang tidak menerapkan prinsip-prinsip metode ilmiah, dengan demikian banyak orang yang meragukan PTK sebagai suatu kerja penelitian ilmiah”.

Meskipun Penelitian Tindakan Kelas memiliki keterbatasan sebagaimana dipaparkan di atas, penelitian tindakan kelas merupakan alat yang ampuh bagi guru untuk menggunakan model, metode, strategi, atau teknik pembelajaran yang sudah lama diterapkan. Karena dengan dilakukannya penelitian tindakan kelas berarti sudah dilakukan upaya

perbaikan dan peningkatan model, metode, strategi, atau teknik-teknik pembelajaran.

B. Kerangka Berfikir

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mampu menjadi mampu dan ini terjadi karena adanya unsur kebiasaan yang dilakukan melakukan suatu kegiatan atau aktivitas.

Hasil belajar adalah suatu hasil usaha secara maksimal bagi seorang siswa dalam menguasai materi pelajaran. Penguasaan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari prilakunya baik dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun kemampuan motorik. Ilmu Pengetahuan Alam diartikan sebagai kajian terpadu dari ilmu-ilmu alam serta untuk mengembangkan potensi kehidupan. Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangat dibutuhkan karena sifatnya memacu daya pikir bagi siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu serta melakukan berbagai eksperimen untuk membuktikan ataupun menciptakan sesuatu yang baru.

Dengan model *Game Based Learning* ini diharapkan siswa memiliki pikiran yang kreatif, dan kemauan dalam belajar konsep-konsep IPA secara baik dan mendalam sehingga siswa dapat belajar yang efektif yang berkenaan dengan konsep tersebut. Dengan demikian hasil belajar siswa diharapkan akan meningkat.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pengkajian teoritis dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan di atas dapatlah dirumuskan hipotesis tindakan penelitian ini sebagai berikut: Dengan menggunakan Model *Game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Wujud benda kelas V SDN 040496 Tanjung mbelang Tahun ajaran 2021/2022.

D. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu diidentifikasi hal-hal sebagai berikut:

1. Belajar adalah merupakan salah satu kegiatan dalam peningkatan pengetahuan seseorang. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.

2. Pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang dilakukan oleh guru dalam mengkondisikan atau merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Mengajar adalah serangkaian kegiatan bimbingan yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dalam mencapai tujuan mengajar.
4. Model adalah pendekatan yang dilakukan oleh guru untuk membantu peserta didik untuk mendapatkan informasi atau ide dengan pendekatan itu sendiri dijadikan sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar .
5. *Game Based Learning* salah satu model pembelajaran berbasis permainan yang dilakukan oleh guru.
6. IPA adalah ilmu pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep, atau suatu prinsip-prinsip proses penemuan yang berkaitan dengan alam dan pembelajaran IPA merupakan salah satu cara untuk mencari tahu mengenai tentang alam secara sistematis.
7. PTK adalah penelitian yang bertujuan perbaikan untuk suatu pembelajaran, suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

