

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik hasil belajar bahasa Indonesia sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. (Oemar, 2007: 30) Secara garis besar hasil belajar bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang diakibatkan adanya suatu proses interaksi individu dengan lingkungannya. Dimana yang menjadi pokok dalam belajar adalah bagaimana seseorang tersebut bisa mengerti terhadap apa yang dipelajarinya.

Hasil belajar pada dasarnya terjadi proses perubahan tingkah laku dari tidak tau menjadi tahu, dari sikap yang kurang baik menjadi lebih baik, dari tidak terampil menjadi terampil pada peserta didik. Menurut Nasution dalam Supardi menyatakan bahwa: Keberhasilan belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang

belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar. (Supardi, 2015: 87) Hasil belajar menunjukkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya telah memahami proses pengambilan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi, dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh peserta didik dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan seleksi hasil dari belajar, sering kali digunakan sebagai dasar untuk menentukan peserta didik yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu, untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah peserta didik dapat dinaikkan kelas, untuk menentukan peserta didik dapat dinaikkan kelas ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memberikan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru, atau untuk penempatan, agar peserta didik dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan

penempatan peserta didik pada kelompok yang sesuai.

b. Pengukuran Hasil Belajar

Menurut Lukman (2009: 165) pengukuran hasil belajar dapat disebut juga dengan evaluasi hasil belajar. Pengukuran hasil belajar “yakni merupakan kegiatan menilai sampai sejauh mana keberhasilan perencanaan pembelajaran terhadap pencapaian tujuan.” Dalam hal ini pengukuran mempunyai peranan yang sangat penting, yaitu untuk mendapatkan data dan informasi yang sesuai dengan tujuan penilaian yang bersangkutan. Jadi, hasil belajar adalah akhir dari pembelajaran dan mengolah data di akhirnya.

Pengukuran merupakan penilaian hasil belajar. “Evaluasinya ada yang bersifat hasil belajar jangka pendek dan hasil belajar jangka panjang. Keberhasilan belajar jangka pendek dapat diketahui dari pelaksanaan evaluasi formatif, sedangkan keberhasilan belajar jangka panjang dapat diketahui melalui evaluasi sumatif”. Disamping evaluasi formatif, hasil evaluasi proses dan kemampuan melaksanakan pekerjaan dalam lembaran kerja peserta didik pun dapat dijadikan acuan keberhasilan jangka pendek. Dengan sasaran yang hendak dicapai adalah untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran untuk suatu materi pembelajaran tertentu”. (Lukman, 2009: 165-166)

Demikian pula keberhasilan jangka panjang, di samping dapat digunakan acuan hasil evaluasi sumatif, juga dapat digunakan kumpulan hasil evaluasi baik melalui evaluasi formatif maupun hasil evaluasi proses. Manfaat yang hendak dicapai adalah menilai keberhasilan program belajar atau perencanaan pembelajaran berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik". (Lukman, 2009: 167) Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Hal ini dilakukan secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan menggunakan Standar Penilaian Pendidikan dan Panduan Penilaian kelompok mata pelajaran". (Rusman, 2012: 13)

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kordinat jiwa raga anak mengalami perkembangan. Berdasarkan teori ini hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua hal, yaitu peserta didik itu sendiri dan lingkungan. Pendapat yang senada di kemukakan oleh Wasliman, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor

internal maupun eksternal. (Rahmi: 2015: 34)

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hasil belajar peserta didik merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang memengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Ruseffendi mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi 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.

3) Faktor pendekatan belajar (strategi atau model pembelajaran yang digunakan). (Muhibin, 2008: 132-140)

Menurut Slameto (2003: 54-55) faktor yang memengaruhi belajar ada dua yaitu:

Faktor internal terdiri dari :

a) Faktor Jasmani

Faktor jasmani ini terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjaga dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah. Sedangkan cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan.

b) Faktor Psikologi

Faktor psikologis terdiri dari faktor-faktor yaitu, intelegensi, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan. Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu, kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, dan mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

c) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu, kelelahan jasmani yang terlihat dengan

lemah lunglai tubuhnya dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh, dan kelelahan rohani yang dapat dilihat dari adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Faktor eksternal terdiri dari :

a) Faktor keluarga

Peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang memengaruhi belajar ini mencakup metode mengajai, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, waktu sekolah, standar pelajaran, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar peserta didik. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan peserta didik dalam masyarakat.

d. Indikator Hasil Belajar

Menurut Jihad dan Haris (2012: 20) hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Dimana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik, secara umum hasil belajar dapat dilihat dari 3 aspek berikut ini :

1) Aspek Kognitif Pengetahuan (*Knowledge*).

Jenjang yang paling rendah dalam kemampuan kognitif meliputi mengingat tentang hal-hal yang bersifat khusus atau universal, mengetahui metode dan proses, pengingatan terhadap suatu pola, struktur atau setting.

- a) Analisa jenjang yang keempat ini akan menyangkut terutama kemampuan anak dalam memisah-misah (*breakdown*) terhadap suatu materi menjadi bagian-bagian yang membentuknya, mendeteksi hubungan antara bagian-bagian itu dan cara materi ini diorganisir.
- b) Sintesa Jenjang yang sudah satu tingkat lebih sulit dari analisa ini adalah meliputi anak untuk menaruh/menempatkan bagian-bagian atau elemen satu/bersama sehingga membentuk suatu keseluruhan yang koheren.
- c) Evaluasi Jenjang ini adalah yang paling atas atau yang dianggap paling sulit dalam kemampuan pengetahuan anak didik. Disini akan meliputi

kemampuan anak didik dalam pengambilan keputusan atau dalam menyatakan pendapat tentang nilai sesuatu tujuan, ide, pekerjaan, pemecahan masalah, metode, materi, dan lain-lain.

2) Aspek Afektif

Afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Ada lima tingkat afeksi dari yang paling sederhana ke yang kompleks, yaitu kemampuan menerima, kemampuan menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya serta ketekunan dan ketelitian. Penerapan karya berkenaan dengan penerima terhadap berbagai sistem nilai yang berbeda-beda berdasarkan pada suatu sistem nilai yang lebih tinggi, seperti menyadari pentingnya keselarasan hak dan tanggung jawab, memahami kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Ketekunan dan ketelitian, yaitu individu yang sudah memiliki sistem nilai yang dipegangnya, seperti sikap objektif dalam segala hal.

a) Aspek Psikomotorik

- (1) Menirukan apabila ditunjukkan kepada anak didik suatu action yang dapat diamati (*observable*), kata kata yang dapat dipakai : menirukan, pengulangan, coba lakukan, berketetapan hati, mau dan minat bergairah.

(2) Manipulasi pada tingkat ini anak dapat menampilkan suatu action seperti yang diajarkan dan juga tidak hanya pada seperti yang diamati, dia mulai dapat membedakan antara satu set action dengan yang lain, menjadi mampu memilih action yang diperlukan dan mulai memiliki keterampilan dalam memanipulasi mentasi.

(3) Artikulasi (*articulation*) yang utama disini anak didik telah dapat mengkoordinasikan serentetan tindakan dengan menetapkan urutan/sikuen secara tepat diantara tindakan yang berbeda-beda. Kata-kata yang dapat dipakai: lakukan secara harmonis, lakukan secara unit.

(4) Naturalisasi tingkat terakhir dari kemampuan psikomotorik adalah apabila anak telah dapat melakukan secara alami satu tindakan yang urut. Keterampilan penampilan ini telah sampai pada kemampuan yang paling tinggi dan tindakan tersebut ditampilkan dengan pengeluaran energi yang minimum (Jihad dan Haris, 2012: 20).

2. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran adalah suatu proses atau upaya untuk mengarahkan timbulnya perilaku belajar peserta didik, atau upaya untuk membelajarkan seseorang. Istilah pembelajaran memiliki makna yang lebih dalam untuk mengungkapkan hakikat perencanaan pembelajaran, sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik. Karena dalam kegiatan belajar, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai sumber belajar, tetapi juga berinteraksi pula dengan semua sumber belajar yang mungkin dapat digunakan/dimanfaatkan untuk mencapai hasil yang diinginkan. (Farida 2019:5)

Pada pembaruan kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan harapan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu apengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. (Irfana 2023: 6231)

Dengan demikian IPAS itu mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Hakikat Pembelajaran IPAS

Hakikat IPAS itu untuk memahami dan menjelaskan fenomena alam dan sosial yang kompleks, serta mengembangkan kemampuan berfikir kritis, analisis, dan kreatif dalam memecahkan masalah, dengan mempelajari IPAS. Kita dapat memahami bagaimana alam dan masyarakat berfungsi, serta bagaimana kita dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hakikat IPAS itu ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip dan teori yang berlaku secara universal. Melihat model demikian, bahwa hakikat IPAS mesti tercermin dalam tujuan pendidikan dan metode mengajar yang digunakan. Dengan demikian, pelajaran IPAS pada tingkat pendidikan manapun harus dikembangkan dengan memahami berbagai pandangan tentang makna IPAS, yang

dalam konteks pandangan hidup dipandang sebagai suatu instrumen untuk mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan sosial manusia.

c. Tujuan Pembelajaran IPAS

Menurut Suhelayanti (2023: 38) dengan mempelajari IPAS dapat membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Keingintahuannya ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya, sehingga sesuai dengan profil pelajar pancasila dan dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang terjadi disekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.

- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial siswa berada, memaknai bagaimanakan kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik menjadi anggota suatu kelompok masyarakat, bangsa dan dunia. Sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya.
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat berkaitan dengan masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Pembelajaran IPAS tentunya akan bermanfaat dalam upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik Indonesia.

d. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPAS

Ruang lingkup mata pelajaran sains (IPAS) disekolah dasar meliputi dua dimensi yaitu Karya ilmiah dan Pemahaman Konsep dan penerapannya. Dalam pembelajaran kedua dimensi ini dilaksanakan secara sinergi dan terintegrasi. Kerja ilmiah sains dalam kurikulum sekolah dasar terdiri dari penyelidikan, berkomunikasi ilmiah, pengembangan ilmiah, pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah, sikap dan nilai ilmiah. Ruang lingkup IPAS di SD tidak hanya mencakup alam semesta saja, tetapi juga mencakup tentang semua hal yang ada dialam semesta.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

- 1) Fisika : Mempelajari tentang fenomena alam yang terkait dengan energi, gerak, dan gaya.
- 2) Kimia : Mempelajari tentang komposisi, struktur, dan sifat-sifat zat.
- 3) Biologi : Mempelajari tentang kehidupan dan organisme hidup.
- 4) Bumi dan Antartika : Mempelajari tentang struktur bumi, proses geologi, dan fenomena.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

- 1) Sejarah : Mempelajari tentang peristiwa masa lalu dan perkembangannya.
- 2) Geografi : Mempelajari tentang lokasi, distribusi, dan interaksi antara manusia dan lingkungannya.

- 3) Ekonomi : Mempelajari tentang produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa.
- 4) Sosiologi : Mempelajari tentang struktur sosial, interaksi sosial, dan perilaku manusia.

Dengan mempelajari IPAS, siswa dapat memahami konsep-konsep dasar dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial, swrta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam memecahkan masalah.

e. Karakteristik Mata Pelajaran IPAS

Ada beberapa karakteristik pembelajaran IPAS diantaranya sebagai berikut :

1) Dinamis

Pada mata pelajaran ini sifatnya tidak stagnan karena pembahasan mengenai alam. Dengan demikian pengetahuan pada bidang ini akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman. Untuk itu pelajaran ini akan terus berkembang seiring pergantian zaman.

2) Holistik

Memurut Khamim (2022: 3725-3726) pembelajaran holistik adalah adanya keterhubungan antara pengalaman, realitas, dan pembelajaran yang harmoni dengan alam. Pembelajaran ini cocok dengan karakteristik pada peserta didik kelas rendah yang maasih dalam tahap operasional konkrit. Dalam proses

belajar peserta didik diarahkan untuk terlibat langsung dengan lingkungan yang ada disekitarnya, dengan melibatkan seluruh panca indera yang dimiliki meliputi melihat, meraba, merasa, membau, dan mendengar.

Melalui cara ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pada mata pelajaran satu ini memiliki ciri-ciri menggunakan pendekatan yang holistik. Bentuk dari pendekatan ini lebih kesudut pandang yang luas dan punya keterkaitan dengan ilmu lainnya. Dari proses ini lah nantinya peserta didik bisa memperoleh pengetahuan yang baru. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPAS didefinisikan sebagai alat pembuatan rancangan dan perangkat pembelajaran, kegiatan belajar mengajar untuk memastikan kualitas pembelajaran.

f. Fungsi Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS di SD berfungsi mengembangkan pengetahuan yang mencakup sains, lingkungan, teknologi dan masyarakat sehingga memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS, mengembangkan rasa ingin tahu, mengembangkan keterampilan proses. Berdasarkan fungsi IPAS tersebut maka siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan

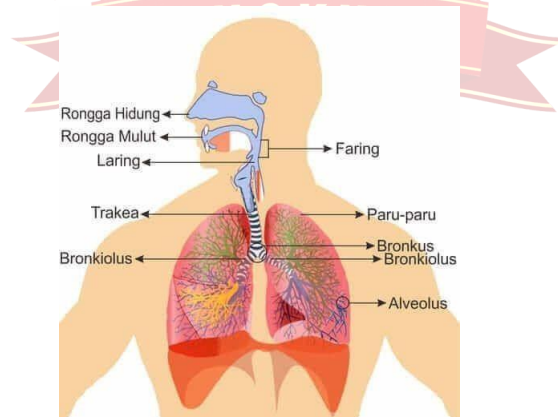
keterampilan yang bermanfaat untuk dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

g. Pembelajaran IPAS di SD

Pembelajaran IPAS di SD hampir sama dengan mata pelajaran lain, hanya lebih melibatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Proses pembelajaran disesuaikan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Pembelajaran merupakan persiapan dimasa depan dalam hal ini masa depan anak yang ditentukan orang tua. Oleh karenanya sekolah mempersiapkan mereka untuk hidup dalam masyarakat yang akan datang. Pembelajaran merupakan proses penyampaian pengetahuan, yang dilakukan dengan menuangkan pengetahuan kepada siswa.

h. Materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh

1) Menenal Organ Pernapasan Manusia



Gambar 2.1 Organ Pernapasan Manusia

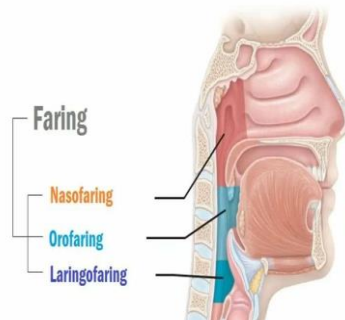
a) Hidung

Gambar 2.2 Hidung

Didalam hidung terdapat bulu hidung yang berfungsi untuk menyaring udara agar kotoran tidak masuk kedalam saluran pernapasan. Didalam rongga hidung terdapat selaput lendir yang berfungsi untuk mengatur agar suhu dan kelembapan udara sesuai dengan tubuh. Jadi udara hidung yang masuk ke hidung akan mengalami tiga proses, yaitu penyaringan udara, pengahatan udara, dan pengaturan kelmbapan udara. Hidung merupakan pintu masuk dan pintu keluar udara yang sangat penting bagi sistem pernapasan kita. Tanpa hidung. Kita tidak dapat menghirup dan mengembuskan napas dengan baik.

b) Faring

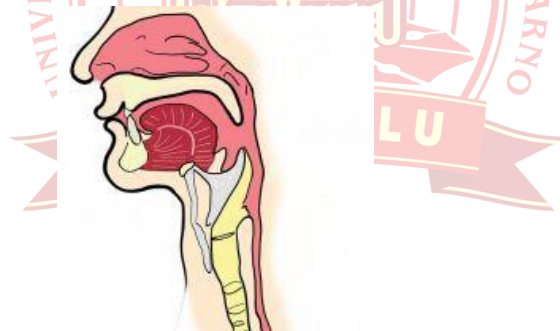
Gambar 2.3 Faring



Udara yang masuk dari hidung dan akan melanjutkan perjalanan ke faring. Faring merupakan hulu kerongkongan yang merupakan percabangan dua saluran. Di faring inilah udara bertemu dengan makanan dan minuman.

c) Tenggorokan dan Cabang Tenggorokan

Gambar 2.4 Tenggorokan



Tenggorokan udara diteruskan dan melewati pipa saluran udara bercabang menjadi dua. Percabangan itulah yang disebut sebagai bronkus. Pada persimpangan tersebut terdapat sensor batuk. Jika ada nasi atau benda asing pada saluran pernapasan maka benda itu akan didorong ke atas dengan cara batuk. Itu

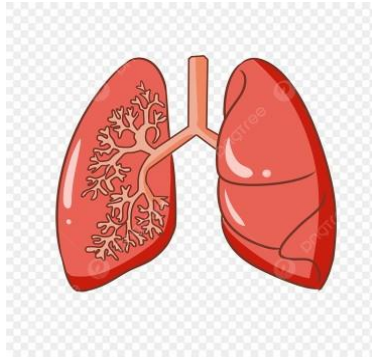
sebabnya jika tersedak, secara spontan kalian akan batuk. Hak ini untuk menghindar masuknya benda-benda asing ke dalam paru-paru.

Didalam tenggorokan terdapat :

- (1) Tekak atau faring, yaitu persimpangan antara saluran makanan dan saluran pernapasan
- (2) Laring atau pangkal tenggorokan, berfungsi untuk menghubungkan faring dengan trakea.
- (3) Pada laring terdapat katup yang disebut epiglottis.
- (4) Saat menelan makanan dan minuman, epiglottis akan menutup sehingga makanan dan air tidak masuk ke tenggorokan dan kita masih dapat bernapas.
- (5) Trakea atau batang tenggorokan yaitu saluran seperti pipa yang tersusun atas tulang rawan berbentuk cincin.
- (6) Cabang trakea atau bronkus merupakan cabang trakea menuju paru-paru.

d) Paru-Paru

Gambar 2.5 Paru-Paru



Semua udara yang kita hirup akan masuk ke dalam paru-paru. Tanpa paru-paru, kita tidak mungkin bisa bernapas. Paru-paru terletak didalam rongga dada atau toraks didalam paru-paru bronkus akan bercabang akan membentuk bronkiolus. Dan bronkiolus bercabang-cabang lagi menjadi cabang lebih kecil dan halus yang ujung-ujungnya membentuk suatu kantong yaitu alviolus. Manusia mempunyai dua paru-paru, yaitu paru-paru bagian kanan dan kiri. Paru-paru terdiri atas satuan kecil yang dinamakan alveolus. Dalam alveolus, akan terjadi pertukaran udara antara oksigen yang kita hirup dengan karbon dioksida. Oksigen akan diedarkan keseluruh tubuh. Sedangkan karbon dioksida dikeluarkan lewat hembusan napas.

e) Diafragma

Antara rongga dada dan rongga perut kita terdapat sekat pembatas berupa otot yang disebut diafragma. Kita menarik napas, diafragma akan menekan kebagian bawah tubuh sehingga paru-paru

mengembang dan udara dari luar bisa masuk. Ketika membuang napas maka diafragma akan melengkung dan menekan ke bagian atas tubuh sehingga udara di dalam paru-paru keluar.

2) Proses Pernapasan Manusia

a) Proses Pernapasan Dada

(1) Proses inspirasi (menarik napas) pada pernapasan dada.

Ketika tulang rusuk berkontraksi, maka tulang rusuk akan terangkat sehingga volume rongga dada akan membesar. Ketika volume dada membesar maka tekanan udara di dalam paru-paru akan kecil sehingga udara yang diluar lebih besar dan akan masuk ke paru-paru.

(2) Proses ekspirasi (mengeluarkan napas) pada pernapasan dada.

Ketika otot antar tulang rusuk kita berrelaksi maka tulang rusuk akan tertekan, sehingga rongga dada akan mengecil. Akibat nya tekanan udara dalam paru-paru akan membesar sehingga udara akan keluar.

b) Proses Pernapasan Perut

(1) Proses inspirasi (menarik napas) pada pernapasan perut

Ketika terjadi kontraksi pada otot diafragma yang mengembang maka paru-paru juga ikut mengembang. Tekanan udara pada paru-paru akan mengecil dan udara di keluar akan masuk.

(2) Proses ekspirasi (mengeluarkan nafas) pada pernapasan perut

Ketika diafragma relaksasi maka rongga dada akan mengecil sehingga tekanan udara pada paru-paru akan membesar. Maka yang terjadi udara akan terkeluar dari tubuh.

c) Gangguan Organ pada Pernapasan Manusia

(1) Flu atau influenza : disebabkan oleh virus dan mudah sekali menular. Penularan bisa melalui kontak langsung atau melalui cairan yang keluar dari penderita saat batuk atau bersin. Saat flu, hidung kita dipenuhi lendir sehingga mengganggu pernapasan.

(2) Bronkitis : peradangan yang terjadi pada bronkus (saluran udara dari dan ke paru-paru). Pada umumnya, bronkitis dicirikan dengan batuk berdahak yang kadang dahaknya bisa berubah warna. gangguan pada cabang batang tenggorokan akibat infeksi.

(3) Asma : penyumbatan saluran pernapasan yang disebabkan oleh alergi debu, bulu, atau

perubahan cuaca. Akibat dari penyempitan salur napas. Sesak napas menjadi tanda awal dari penyakit ini. Biasanya, sesak napas dibarengi oleh mengi (*wheezing*) yang merupakan suara khas bernada tinggi saat pasien mengeluarkan napas.

(4) Tuberkulosis (TBC) : penyakit paru-paru yang disebabkan oleh bakteri *mycobacterium tuberculosis*. Bakteri ini tidak hanya menyerang paru-paru, tapi juga bisa menyebar ke bagian tubuh yang lain, seperti tulang, kelenjar getah bening, sistem saraf pusat, dan ginjal. Bakteri menyebar diudara melalui percikan dahak atau cairan dari aluran pernapasan penderita, misal saat batuk atau bersin. Jadi, kita perlu berhati-hati agar tidak tertular penyakit ini dari orang lain yang menderita TBC.

(5) Kanker paru-paru : tumor pada bronkus yang disebabkan oleh rokok.

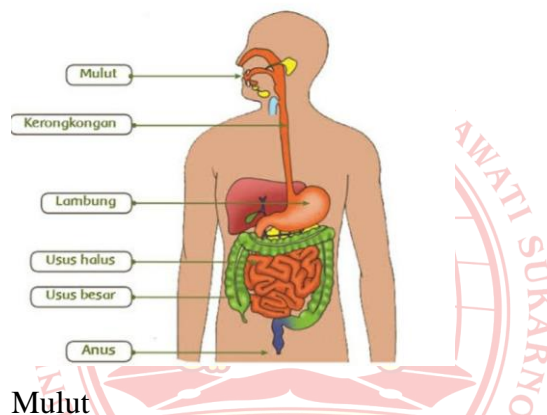
d) Tips untuk Menjaga Kesehatan Sistem Pernapasan Kita

- (1) Menjaga sirkulasi udara didalam rumah
- (2) Berolahraga dengan teratur
- (3) Perbanyak makan sayur dan buah

- (4) Tidur yang cukup
- (5) Menjaga jarak dengan penderita penyakit alat pernapasan
- (6) Menggunakan masker di saat berkendara
- (7) Tidak merokok

3) Mengenal Organ Pencernaan Pada Manusia

Gambar 2.6 Organ Pencernaan Pada Manusia



Mulut

Kita mulai dengan berdoa dan masukan makanan melalui bibir. Kemudian, makanan ditangkap gigi dan lidah. Selanjutnya kunyah makanan sambil menikmatinya. Sebelum makanan kita telan, sebaiknya makanan dikunyah sebanyak 32 kali.

a) Kerongkongan

Saat ditelan, makanan masuk ke kerongkongan dan didorong hingga masuk ke dalam lambung. Makanan dapat terdorong ke lambung karena adanya

gerakan dari kerongkongan yang disebut gerak peristaltik.

b) Lambung

Lambung terletak pada bagian perut tepat dibawah dada kita. tugasnya menghancurkan makanan yang kita makan. Didalam lambung ada enzim yang menghancurkan karbohidrat, protei, dan lemak yang ada didalam makanan. Ada juga asam lambung yang dapat membunuh kuman dan bakteri yang ikut di dalam makanan. Setelah dihancurkan makanan akan berbentuk bubur atau pasta.

c) Usus Halus

Kemudian bubur makanan masuk kedalam usus halus. Makanan akan melewati 3 bagian usus halus. Yaitu usus 12 jari (duodenum), jejunum, dan ileum. Di dalam usus halus, terjadi penyerapan sari makanan untuk diedarkan ke seluruh tubuh. Sari makanan akan diubah menjadi energi dan kebutuhan lain ditubuh kita.

d) Rektum

Sisa makanan yang tidak diserap oleh usus halus akan menuju ke usus besar. Di dalam usus besar, sebagian besar air akan di serap sehingga yang tersisahnyalah ampas atau sisa makanan yang tidak

dapat diolah lagi. Ampas makanan ini disebut tinja atau feses.

e) Anus

Anus merupakan tempat keluarnya tinja. Organ ini merupakan pintu terakhir dari sistem pencernaan manusia. Di dalam anus terdapat otot yang dapat menahan feses agar tidak keluar dari rektum jika belum saatnya. Otot ini juga mencegah agar kita tidak buang air besar secara spontan saat tidur.

3. Strategi *Active Learning* Menggunakan Media *Crossword Puzzle*

a. Pengertian Strategi *Active Learning* Menggunakan Media *Crossword Puzzle*

Menurut Silberman (2013: 9) *Active learning* adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif, dimana siswa dituntut aktif menggunakan otak mereka dengan mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. *Active learning* itu setiap pendekatan pengajaran di mana siswa diminta untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran ini berlawanan dengan mode instruksi “tradisional” di mana siswa hanya pasif menerima pengetahuan dari guru. Bisa kita simpulkan bahwa *active learning* adalah pembelajaran

yang melibatkan siswa secara penuh dalam pembelajaran. Mulai dari proses berpikir (*thinking*), berdiskusi (*discussing*), menyelidiki (*investigating*), dan menciptakan (*creating*).

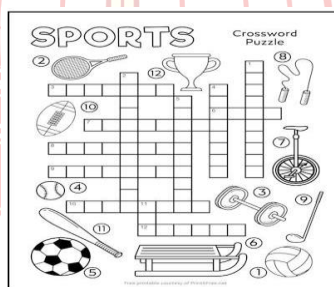
Active learning itu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan karakteristik pribadi masing-masing. Suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi sesama siswa maupun siswa dengan pengajar pada proses pembelajaran aktif tersebut. Pembelajaran *active learning* suatu pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Tujuan utama strategi *active learning* adalah meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga terlibat aktif dalam proses berpikir, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari.

Dapat disimpulkan bahwa strategi *Active Learning* menggunakan media *Crossword Puzzle* adalah sebuah strategi yang di dalamnya menggunakan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran yang dimana Teka-Teki Silang ini adalah sebuah permainan yang akan mengasah pemikiran peserta didik dalam mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali dengan sebuah pertanyaan yang sudah di siapkan.

b. Penerapan Strategi *Active Learning* Menggunakan Media *Crossword Puzzle*

Gambar 2.7

Gambar Crossword Puzzle



- 1) Pertama-tama menentukan kompetensi dasar dan indikator keberhasilan yang akan dibahas.
- 2) Membuat kotak-kotak setelah itu diisi dengan jawaban dari setiap kotak diberi nomor.
- 3) Setiap kotak yang berisikan huruf pertama dari setiap kotak diberi nomor.
- 4) Selanjutnya menyusun pertanyaan atau soal yang

harus dibuat sedemikian rupa, sehingga kata-kata yang telah tercantum dalam kotak-kotak tersebut adalah jawabannya.

- 5) Setelah semua pertanyaan tersebut tersusun, maka kota-kotak yang tidak terisi kita tutup dengan warna hitam.
- 6) Langkah selanjutnya menghapus semua huruf yang ada dalam setiap kotak yang ditinggalkan hanya angka atau nomor pada setiap awal kata.

c. Kelebihan Strategi *Active Learning* Menggunakan Media *Crossword Puzzle*

- 1) Peserta didik lebih untuk diajak selalu aktif dalam mengordinasikan keterampilan tangan, mata dan kecepatan berfikir secara bersamaan.
- 2) *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang bermanfaat untuk mengasah otak, melatih koordinasi mata, tangan, nalar dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses pentransferan pengetahuan kepada peserta didik.
- 3) *Crossword Puzzle* memudahkan peserta didik dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik
- 4) *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat peserta didik belajar

berkonsentrasi

- 5) *Crossword Puzzle* dapat menghilangkan rasa bosan karena mereka harus berfikir tentang jawaban sampai selesai.

d. Kekurangan Strategi *Active Learning* Menggunakan Media *Crossword Puzzle*

- 1) Banyak peserta didik yang mengartikan teka-teki silang sebagai rekreasi semata sehingga banyak yang tidak serius mengerjakannya. Di antaranya beranggapan bahwa teka-teki silang tidak penting.
- 2) Menitikberatkan pada konsep *Crossword Puzzle* hanya dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar peserta didik pada konsep yang sifatnya hanya hafalan.
- 3) Prosedur pembuatan *Crossword Puzzle* hanya menitikberatkan untuk mencari kata kunci dari konsep yang dipelajarinya. Jadi *Crossword Puzzle* sulit diaplikasikan untuk konsep yang banyak yang membutuhkan analisis.

e. Upaya Mengatasi Kelemahan Strategi *Active Learning* Menggunakan Media *Crossword Puzzle*

Untuk mengurangi kelemahan dalam strategi *active learning* menggunakan media *Crossword Puzzle* dilakukan dengan cara pemberian bonus huruf pada kotak

jawaban baik yang mendatar maupun yang menurun. Hal ini dapat mengurangi kesalahan peserta didik dalam menjawab pertanyaan karena sudah ada huruf yang ditentukan dalam kotak jawaban

f. Faktor yang Mempengaruhi Strategi *active learning* menggunakan Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar

Menurut Zain (2008: 71) *Crossword puzzle* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dengan lebih baik. Media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar melalui berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari lingkungan belajar (faktor eksternal). Faktor internal seperti minat dan motivasi belajar, serta faktor eksternal seperti penyampaian materi yang menarik dan suasana belajar yang kondusif, sangat berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan *crossword puzzle*.

1) Faktor Internal:

Tabel 2.1 Faktor Internal

No	Faktor	Penjelasan
1.	Motivasi belajar	Siswa yang termotivasi akan lebih antusias mengikuti aktifitas pembelajaran.

		Termasuk menyelesaikan Crossword Puzzle.
2.	Minat terhadap materi	Jika siswa merasa topiknya menarik, mereka akan lebih fokus dan aktif.
3.	Kesiapan kognitif	Pengetahuan awal yang dimiliki siswa akan mempengaruhi seberapa mudah mereka menghubungkan informasi baru.
4.	Gaya belajar	Siswa dengan gaya belajar visual atau kinestetik biasanya lebih terbantu dengan media seperti teka-teki silang.
5.	Kedisiplinan dan konsentrasi	Kemampuan menjaga fokus saat menyelesaikan crossword puzzle berpengaruh langsung pada hasil belajar.

2) Faktor Eksternal

Tabel 2.2 Faktor Eksternal

No	Faktor	Penjelasan
1.	Keterampilan mengajar	Guru yang mampu mengemas kegiatan active learning dengan jelas dan terstruktur

		akan membuat siswa lebih fokus.
2.	Kreatifitas dalam mendesain crossword puzzle	Soal yang relevan, menantang, tetapi tidak terlalu sulit akan membuat siswa tetap termotivasi.
3.	Kemampuan memfasilitasi diskusi	Active learning memerlukan peran guru sebagai fasilitator, bukan hanya pemberi materi
4.	Penggunaan waktu yang efektif	Kegiatan harus diatur agar crossword puzzle selesai dan pembahasan materi tercapai dalam waktu pembelajaran.

Jadi, Kesimpulannya keberhasilan penerapan strategi active learning dengan media crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Apabila seluruh faktor tersebut saling mendukung pembelajaran akan berjalan efektif dan siswa akan menjadi lebih aktif serta hasil belajar juga akan meningkat.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian terdahulu Linda Indriawati (2012) dengan judul “ Peningkatan hasil belajar IPA melalui strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada siswa kelas IV SD

Negeri 1 Sawahan Juwiring Klaten dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan dapat dilihat dari presentase pada siklus 1 sebesar (61,11%) dan pada siklus 2 (83,78%). Sedangkan persamaannya dari Kedua judul penelitian menggunakan strategi pembelajaran yang sama yaitu strategi *active learning* dengan menggunakan media *crossword puzzle*, dan sama-sama berfokus pada mata pelajaran IPA/IPAS. Perbedaan keduanya judul penelitian yang relevan berfokus ada peningkatan pada hasil belajar IPA melalui strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

2. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Asry Ati (2018) dengan judul Pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 03 SD Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalate Kota Makasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pengamatan siswa terhadap perhatian belajar siswa menunjukkan pra-siklus yang memiliki KKM (18,18%), setelah menggunakan strategi *crossword puzzle* pada siklus 1 menjadi (36,4%) siklus 2 menjadi (63,6%) dan siklus 3 menjadi 100%). Sedangkan persamaannya kedua judul penelitian menggunakan media *crossword puzzle* sebagai strategi pembelajaran, dan kedua judul penelitian menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Untuk perbedaan kedua judul yaitu

perbedaan mata pelajaran yaitu bahasa indonesia dan IPAS. Serta judul ini berfokus pada minat belajar sedangkan judul peneliti berfokus pada hasil belajar.

3. penelitian sebelumnya yang dilakukan Nurmainina (2022) dengan judul “ Pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tematik kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor “. dalam *EduGlobal: Jurnal penelitian pendidikan* Volume 02 Nomor 01. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif antara strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor. Perbedaan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Objek penelitian sebelumnya adalah peserta didik kelas IV. Sedangkan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V. Adapun perbedaan yang lain adalah penelitian sebelumnya menguji strategi *crossword puzzle* untuk memuat mata pelajaran tematik sedangkan penelitian ini fokus ke muatan terpadu IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh.
4. Sedangkan penelitian yang dilakukan Juhaeni, dkk (2022) dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan “. dalam *Jurnal Of Instructional and Development Researches* Volume 02 Nomor 06. Kesamaannya adalah sama-sama

menggunakan teka-teki silang dalam penelitian ini disebutkan sebagai *crossword puzzle*. Penelitian dahulu menggunakan materi perkembangbiakan tumbuhan sedangkan penelitian ini menggunakan materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh. Sementara perbedaannya yaitu pada penelitian ini terletak pada kelasnya.

5. Penelitian internasional yang dilakukan oleh Freeman, S., et al.(2014) dengan judul “*Active Learning Strategies in Science and Sosial Studies A Systematic Review*“ dalam *CBE-Life Sciences Education*. 13(2), 179-288. Dalam hal ini peneliti menemukan perbedaan dan kesamaan dari peneliti sebelumnya. Kesamaannya adalah sama sama menggunakan strategi pembelajaran aktif atau penelitian ini disebut sebagai Strategi *Active Learning*. Sementara perbedaan lainnya pada penelitian dahulu mengarah ke sains dan studi sosial sedangkan penelitian sekarang adalah IPAS gabungan dari IPA dan IPS.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Hwang, G. J., & Chen, C. H. (2016) dengan judul “*Using Crossword Puzzle to Improve Student Engagement and Learning in Science and Social Studies Classrooms*” dalam *Educational Technology & Society*, 19(1), 266-277. Dalam hal ini peneliti menemukan perbedaaan dan juga kesamaan dari peneliti terdahulu. Kesamaannya adalah sama-sama menggunakan teka-teki silang dalam penelitian ini

disebutkan sebagai *crossword puzzle*. Kemudian perbedaan dalam muatan pembelajaran yaitu muatan pembelajaran sains dan studi sosial dan peneliti sekarang menggunakan pembelajaran IPAS.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Yilmaz, R., & Sahin, F. (2018) dengan judul "*The Effectiveness of Crossword Puzzle in Enhancing Student Learning in Science and Social Studies*". dalam *Journal of Educational Computing Research*, 56(4) 419-435. Dalam hal ini peneliti menemukan perbedaan dan juga kesamaan dari peneliti terdahulu. Kesamaannya adalah sama-sama menggunakan teka-teki silang dalam penelitian ini disebutkan sebagai *crossword puzzle*. Kemudian perbedaan dalam muatan pembelajaran yaitu muatan pembelajaran sains dan studi sosial dan peneliti sekarang menggunakan pembelajaran IPAS.
8. Penelitian Ulyatis Sholikhah (2011) yang berjudul "Pengaruh Aktifitas Siswa Dalam Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Dengan Menggunakan Media Slide Presentasi Pada Mata Pelajaran IPA (Biologi) Terhadap Hasil Belajar". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa berada dalam kondisi cukup (nilai rata-rata sebesar 69,92) sedangkan hasil belajar siswa juga terdapat dalam kondisi cukup (nilai rata-rata sebesar 71,03). Selanjutnya di analisis melalui analisis regresi dan

korelasi, dimana hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh positif antara aktivitas siswa dengan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran crossword puzzle. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar dan perbedaannya yaitu pada penggunaan medianya.

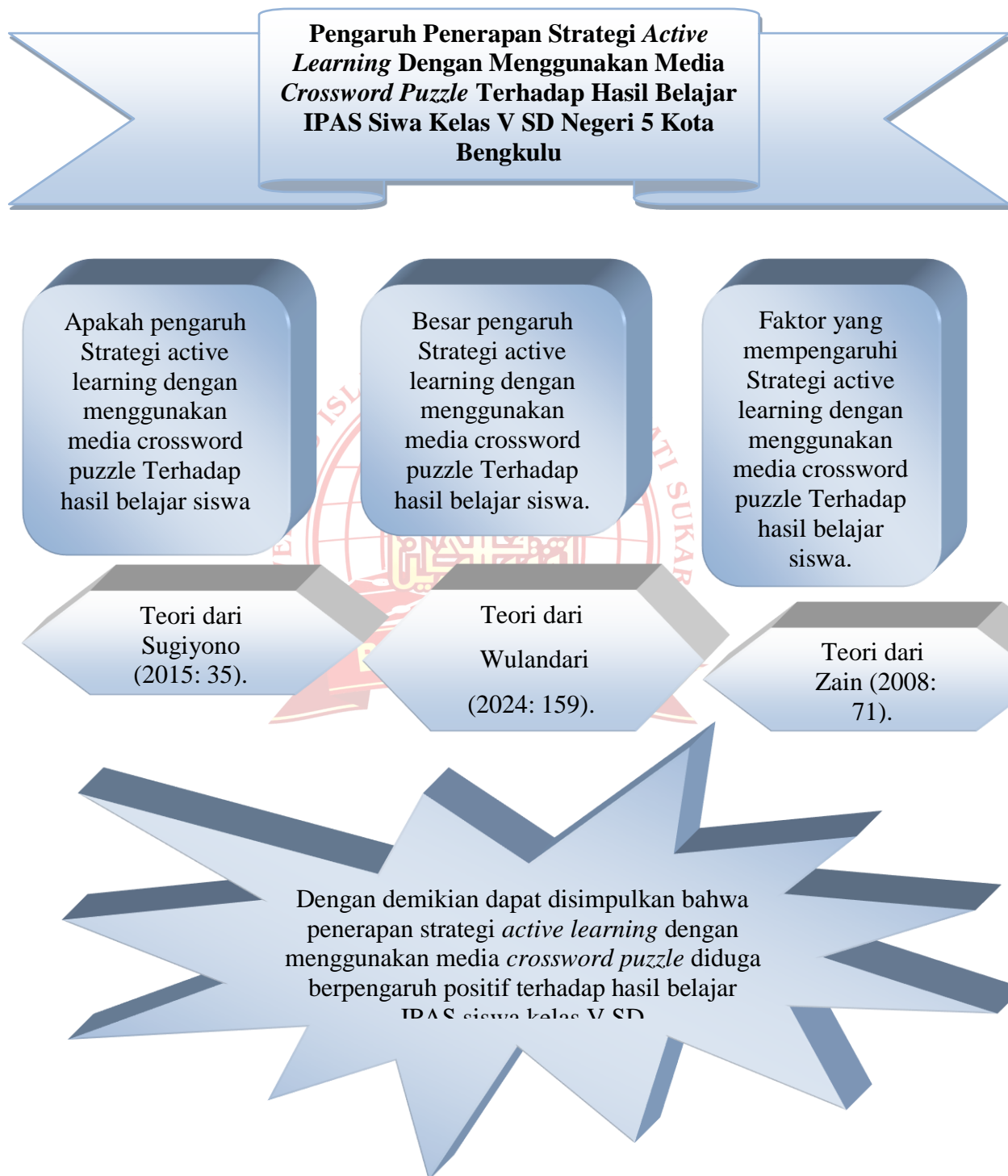
9. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Setia Ningsih (2023) yang berjudul “Pengaruh penggunaan media wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa V SD Negeri 101 Kota Bengkulu”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Serta media ini sangatlah efektif digunakan dalam pembelajaran. Kesamaan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Serta perbedaannya yaitu media yang digunakan media wordwall.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Memi Eprianti, dkk (2022) yang berjudul “Pengaruh Strategi Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SDN 1 Lais” dalam Jurnal Pendidikan Dan Konseling Volume 04 Nomor 05 halaman 1349-58 Universitas Pahlawan Tuanku Tanbusai. Berdasarkan hasil perhitungan uji T-test diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ atau dapat juga dilihat dari nilai $t_{hitung} = 4,583$ dan t_{tabel}

=1.68195 maka disimpulkan $t_{hitung} = 4,583 \geq t_{tabel}$
=1.68195 maka H_a diterima. Persamaan penelitian ini yaitu pengaruh strategi pembelajaran aktif dan menggunakan media *Crossword Puzzle*. Perbedaannya yaitu terletak pada sd yang diteliti dan pembelajarannya.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir bertujuan untuk memberikan gambaran tentang konsep yang digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat menunjukkan peneliti untuk mengetahui kondisi awal kelas yang akan diteliti sebagai tolak ukur setelah dilakukan penelitian. Setelah mengetahui permasalahan terjadi, peneliti mengambil tindakan dengan memilih penggunaan media yaitu media *Crossword Puzzle*. Penelitian ini bertujuan untuk mencari adakah pengaruh penggunaan strategi *active learning* dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu.

Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir



D. Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. Menurut pendapat Winarko Surakhman sebagaimana dikutip oleh Suharsimi Arikunto dalam buku prosedur penelitian suatu pendekatan praktik, bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik Suharsimi. Berdasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah: Hasil belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) siswa yang dipengaruhi penggunaan strategi *active learning* dengan menggunakan media *crossword puzzle*.

E. Hipotesis

Hipotesis berasal dari 2 penggalan kata, “hypo” yang artinya “di bawah” dan “thesa” yang artinya “kebenaran”. Dengan hipotesis, penelitian menjadi jelas dan terarah pengujiannya dengan kata lain hipotesis membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian dilapangan baik sebagai onjek pengujian maupun dalam pengumpulan data. Disaat mendesain dan mengkontruksi hipotesis, peneliti membutuhkan sumber sumber inspirasi yang dapat membantu dan memberi warna hipotesis yang dibangunnya. Hipotesis penelitian, hipotesis diartikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dinyatakan dalam

bentuk pertanyaan. Belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2015: 96).

Hipotesis dari hasil penelitian :

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Terdapat pengaruh penerapan strategi *active learning* dengan menggunakan media *Crossword puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu.

2. Hipotesis Nol (Ho)

Tidak terdapat pengaruh penerapan strategi *active learning* dengan menggunakan media *Crossword puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu.

