

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran menjadi inti dari proses mendidik yang bertujuan untuk menciptakan kaum muda yang memiliki kecerdasan, berintegritas dan kompetitif. Sistem ini tidak terbatas dalam penyampaian informasi, namun juga membangun pengalaman bermakna yang mampu membentuk kemampuan berpikir analitis, inovatif, dan kolaboratif pada setiap individu. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran didefinisikan sebagai suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu. Pendapat Djameluddin & Wardana (2019) mendefinisikan pembelajaran diartikan sebagai suatu tahapan untuk mendukung peserta didik agar mampu memperoleh pembelajaran secara optimal. Proses belajar mengajar juga dapat dimaknai sebagai langkah yang terstruktur dan sistematis guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang berujung pada pengembangan potensi individu sebagai peserta didik (Azani dkk., 2024). Darsyah (2023) menyatakan bahwa pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang dirancang untuk menyampaikan pengalaman edukatif kepada peserta didik. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sebuah sistem yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, terdiri dari rangkaian peristiwa yang diatur secara khusus guna memengaruhi dan memperkuat proses belajar internal siswa.

Di sisi lain, Trianto (2009) yang dikutip oleh Pane & Dasopang (2017), juga mengungkapkan bahwa proses pembelajaran merupakan usaha yang dirancang secara sadar oleh seorang pengajar untuk menyampaikan pengalaman belajar kepada peserta didiknya dengan cara mengarahkan interaksi mereka dengan aneka referensi pembelajaran lainnya, agar hasil pembelajaran dapat diraih. Dalam konteks ini berperan bukan sebatas menjalankan fungsi sebagai pemberi materi, melainkan juga sebagai pendukung yang memandu siswa dalam berinteraksi dengan berbagai sumber pembelajaran yang tepat dan membantu siswa untuk dapat lebih berperan serta dan turut ambil bagian dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pendidik juga memiliki tanggung jawab untuk mendukung siswa guna menghubungkan pemahaman konseptual baru yang diperoleh siswa terhadap pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Menurut Djamaluddin & Wardana (2019)., seorang pendidik memberikan pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik mampu menguasai materi pembelajaran diberikan bimbingan untuk memenuhi sasaran pembelajaran yang telah dirumuskan, khususnya pada ranah kognitif, dapat pula memengaruhi transformasi dalam perilaku (afektif), dan penguasaan keterampilan psikomotorik pada seorang peserta didik.

Mengacu pada beberapa pendapat terkait definisi pembelajaran tersebut, dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran adalah sebuah tahapan yang melibatkan upaya sistematis serta terstruktur dari guru guna membangun suasana pembelajaran yang mendukung pengembangan potensi peserta didik melalui interaksi terhadap berbagai sumber belajar. Tujuan akhir dari pembelajaran adalah

tidak terbatas pada ranah pemahaman aspek penalaran, serta pada perubahan sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) siswa.

1. Komponen Pembelajaran

Pada proses pembelajaran membutuhkan perencanaan secara matang serta pelaksanaan yang terarah. Perencanaan yang baik mencakup penetapan tujuan yang jelas, pemilihan materi yang relevan, serta pemilihan metode dan pendekatan pengajaran yang disesuaikan dengan karakter siswa. Pelaksanaan pembelajaran secara terarah memastikan setiap elemen yang direncanakan dapat diimplementasikan secara efektif di lapangan. Guru berperan penting dalam mengelola kegiatan pembelajaran, menciptakan suasana yang kondusif dan memberikan bimbingan kepada siswa sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu pelaksanaan pembelajaran harus fleksibel agar dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang dinamis di kelas.

Dalam konteks ini, pembelajaran tidak hanya dilihat sebagai kegiatan pengajaran yang berlangsung di dalam kelas, tetapi juga sebagai suatu proses yang melibatkan berbagai elemen atau komponen pembelajaran, termasuk tujuan pembelajaran, materi, metode, dan evaluasi. Setiap komponen-komponen dalam pembelajaran tersebut memiliki peran penting dalam mendukung tercapainya pencapaian hasil pembelajaran yang maksimal. Melalui perpaduan setiap komponen tersebut melalui proses pembelajaran dapat menghasilkan pengalaman pendidikan yang signifikan dan sesuai bagi peserta didik. Menurut (Bunyamin, 2021) unsur-unsur dalam proses pembelajaran mencakup sasaran, bahan belajar, pendekatan

pembelajaran, alat bantu pembelajaran, serta penilaian pembelajaran. Sedangkan menurut Pane & Dasopang (2017), terdapat tujuh komponen-komponne pembelajaran yang mencakup pendidik, peserta didik, sasaran, bahan ajar, teknik, media, serta penilaian proses belajar. Berdasarkan kedua pendapat diatas, disimpulkan komponen-komponen dalam pembelajaran mencakup sembilan komponen yang antara lain

a. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah elemen-elemen yang mampu mempengaruhi aspek lain dalam proses pengajaran, termasuk materi pelajaran, aktivitas pembelajaran, pemilihan metode, perangkat ajar, sumber daya belajar, serta instrumen evaluasi. Dengan adanya tujuan pembelajaran pendidik memiliki panduan serta tujuan yang hendak dicapai dalam proses pengajaran sehingga aktivitas belajar dapat terarah serta diadaptasikan berdasarkan alokasi waktu yang tersedia, fasilitas yang dimiliki, serta tingkat kesiapan peserta didik.

b. Sumber Belajar

Menurut Bunyamin (2021), sumber belajar merupakan segala bentuk yang berfungsi untuk menciptakan atau mempermudah keberlangsungannya proses pembelajaran pada diri individu maupun peserta didik. Sumber belajar memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran yang efektif dan bermakna. Ulfa & Rahmawati (2024) menyebutkan sumber belajar dapat mencakup informasi, latar belakang, pesan, orang, bahan, metode, dan perlengkapan.

c. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran menurut Nasution (2017) merupakan pendekatan komprehensif dalam pengelolaan pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan materi secara terstruktur demi tercapainya sasaran proses belajar yang dirancang agar terlaksana secara optimal dan hemat sumber daya. Terdapat beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan antara lain pendekatan dalam proses pendidikan aktif, inkuiri, interaktif, maupun metode pembelajaran berbasis masalah atau berbasis proyek yang dapat mendorong terciptanya proses belajar yang interaktif serta mampu menarik perhatian peserta didik.

d. Media Pembelajaran

Kristanto (2016) menyampaikan bahwa media pembelajaran dipahami sebagai kumpulan sumber daya yang dimanfaatkan dalam penyampaian materi ajar, sehingga mampu membangkitkan fokus ketertarikan, cara berpikir, serta perasaan peserta didik dalam proses belajar demi mencapai capaian pendidikan. Pemanfaatan sarana yang sesuai dapat memfasilitasi peserta didik dalam menyerap suatu konsep dari pengajaran. Pendidik menjadi lebih optimal dan menciptakan aktivitas pembelajaran menjadi interaktif.

e. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan isi dari materi yang akan disajikan dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui penentuan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan dan relevan dengan kebutuhan siswa dapat mendukung peserta didik dalam

meraih standar kemampuan serta kompetensi dasar yang ditargetkan. Dalam situasi ini guru juga harus memiliki penguasaan terkait materi yang hendak disampaikan kepada peserta didik.

f. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran menurut Nasution (2017) merupakan metode yang diterapkan oleh pendidik guna mengatur materi pembelajaran dan siswa sehingga proses belajar berlangsung secara optimal dan terstruktur. Penerapan beragam metode proses pembelajaran mampu mewujudkan lingkungan belajar yang menghibur sekaligus menjaga minat peserta didik agar tidak merasa jenuh. Adapun terdapat beberapa teknik pengajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik meliputi metode ceramah, diskusi interaktif, pemberian tugas, demonstrasi, dan proyek kelompok.

g. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran menurut pendapat Bunyamin (2021) adalah instrumen penilaian yang dimanfaatkan untuk mengevaluasi sejauh mana tujuan yang telah dirancang berhasil dicapai sekaligus mengevaluasi keseluruhan proses pembelajaran. Pelaksanaan penilaian tidak dilakukan pada akhir pembelajaran saja, namun dapat dilaksanakan disepanjang tahapan pembelajaran untuk memberikan umpan balik yang konstruktif. Adapun evaluasi atau penilaian dalam pembelajaran meliputi evaluasi terhadap perilaku (afektif), pemahaman (kognitif), serta kemampuan (psikomotorik).

h. Pendidik dan Peserta Didik

Pendidik adalah tokoh utama yang bertugas untuk merancang, mengelola, dan menjalankan aktivitas pembelajaran dalam rangka menyampaikan berbagai pengetahuan peserta didik di lingkungan belajar. Menurut Faizah & Kamal (2024) tugas pendidik tidak hanya sebatas menyampaikan pemahaman, serta keterampilan siswa mencakup peran ssebagai pendamping, perancang, dan pengatur dalam aktivitas pembelajaran peserta didik untuk mencapai sasaran yang telah dirancang.

2. Asas Pembelajaran

Asas-asas pembelajaran adalah pedoman penting yang berfungsi sebagai fondasi dalam menyusun dan mengelola aktivitas pembelajaran yang optimal dan relevan. Asas-asas ini memberikan arah kepada guru untuk menyediakan kondisi belajar yang optimal demi tercapainya hasil yang diharapkan. Terdapat prinsip-prinsip umum berkaitan dengan proses pembelajaran menurut Solichin (2006) yang meliputi 1) fokus serta dorongan semangat; 2) kearifan; 3) partisipasi aktif serta pembelajaran berbasis pengalaman; 4) repetisi; 5) hambatan, 6) dorongan, dan; 7) keragaman sifat individu. Sedangkan teori pembelajaran yang diperkenalkan oleh Gagne dan Suparman (1997), guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan sembilan asas pembelajaran, diantaranya :

- 1.) Menarik perhatian melalui penyajian sesuatu yang baru, unik, kontradiksi, maupun penuh tantangan.

- 2.) Menjelaskan tujuan pembelajaran dengan memberi tahu keterampilan maupun pengetahuan yang perlu dikuasai siswa setelah menyelesaikan proses belajar,
- 3.) Meninjau kembali konsep yang telah dipelajari sebelumnya, dengan mendorong peserta didik mengolah kembali informasi yang sebelumnya telah dikuasai sebagai dasar untuk memahami materi baru.
- 4.) Menyajikan bahan ajar dengan menguraikan materi pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.
- 5.) Menyediakan panduan belajar dengan mengajukan pertanyaan yang mengarahkan pada pola pikir siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka.
- 6.) Meminta siswa untuk menampilkan hasil pembelajaran mereka melalui demonstrasi pemahaman atau penguasaan atas materi yang telah dipelajari.
- 7.) Menyampaikan umpan balik dengan menjelaskan sejauh mana akurasi kinerja siswa terhadap tugas atau materi yang dipelajari.
- 8.) Mengevaluasi pencapaian belajar, memberikan tes atau tugas untuk menentukan tingkat pemahaman peserta didik.
- 9.) Meningkatkan daya ingat dan kemampuan transfer belajar dengan cara memberikan ringkasan, mengadakan sesi ulasan, atau melatih penerapan materi yang telah dipelajari (Bunyamin, 2021).

2.1.2 Pengertian Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah

Pendekatan *Problem based-learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah metode yang menitikberatkan pada pemanfaatan situasi atau permasalahan

nyata sebagai dasar pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong siswa dalam membangun pola pikir dan kreatif dalam menghadapi tantangan, serta belajar secara mandiri melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar. Menurut Puspitasari dkk (2024), pendekatan PBL merupakan pendekatan pedagogis dirancang dengan fokus utama pada keterlibatan peserta didik, dalam konteks diberikan suatu permasalahan sebagai titik tolak pembelajaran dan diharapkan dapat memecahkan masalah tersebut melalui serangkaian aktivitas penyelidikan. Sedangkan Khakim dkk (2022) menyampaikan bahwa pendekatan pembelajaran PBL menitikberatkan permasalahan yang sesuai terhadap lingkungan sekitar, sehingga peserta didik dibiasakan menghadapi serta menyelesaikan berbagai tantangan yang mereka temui. Syamsidah & Suryani (2018) menyampaikan bahwa PBL adalah sebuah pendekatan yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pemecahan masalah melalui tahapan sistematis berdasarkan metode ilmiah, memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman dan keterampilan yang lebih mendalam. mendalami pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut sambil mengembangkan kemampuan untuk menemukan solusinya.

Pendekatan PBL memiliki ciri-ciri utama untuk dapat membedakannya dengan pendekatan pembelajaran lainnya. Dirgata dkk (2016) menyebutkan tiga komponen karakteristik dalam pendekatan PBL yaitu munculnya sebuah permasalahan menjadi fokus, dengan proses pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat, serta dilakukan dalam kelompok kecil untuk mendukung kolaborasi. Sedangkan menurut

Khakim dkk (2022), karakteristik dari pendekatan PBL secara umum berfokus pada tantangan yang diberikan oleh guru, yang mana siswa secara mandiri mengidentifikasi dan memahami bentuk permasalahan yang ada. Secara keseluruhan karakteristik pada pendekatan PBL terbagi dalam 3 komponen diantaranya :

1. Sesuai dengan konteks kehidupan nyata, pembelajaran melalui PBL diawali dengan penyajian permasalahan relevan sesuai pengalaman, dimana permasalahan tersebut bersifat kompleks dan bisa memiliki jawaban atau solusi lebih dari satu sehingga dapat mendorong siswa untuk mengeksplorasi berbagai solusi.
2. Pembelajaran berfokus pada peserta didik (*student-centered*), siswa berperan aktif sebagai pembelajar mandiri, dimana mereka mengidentifikasi kebutuhan belajar, mengumpulkan informasi, dan mengembangkan pemahaman untuk menyelesaikan masalah.
3. Peran guru sebagai fasilitator, guru membimbing proses pembelajaran tanpa memberikan solusi langsung melainkan membantu siswa mengarahkan pemikiran mereka ke arah yang lebih sistematis.

Pada pelaksanaan PBL memerlukan tahapan terstruktur guna tercapainya suatu tujuan yang ditentukan. Langkah-langkah penerapan proses belajar berbasis masalah perlu disusun dengan cara tertentu agar siswa mampu terlibat aktif dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Dirgatama dkk (2016) menyebutkan lima tahapan penerapan pendekatan PBL diantaranya :

1. Memperkenalkan siswa pada isi yang menjadi pokok pembahasan, dalam tahapan ini guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, menyampaikan kebutuhan yang relevan, mempresentasikan fenomena, demonstrasi, atau narasi yang menggambarkan permasalahan serta mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam menyelesaikan permasalahan yang dipilih.
2. Membangun struktur pembelajaran yang melibatkan siswa secara efektif, tahapan ini guru memfasilitasi siswa dalam menentukan dan mengatur aktivitas belajar yang relevan dengan masalah yang sedang dihadapi.
3. Membantu siswa dalam melakukan eksplorasi secara individu ataupun tim, pada tahapan tersebut pendidik memfasilitasi peserta didik untuk proses pengumpulan informasi serta pelaksanaan eksperimen untuk menjelaskan serta mengatasi permasalahan
4. Merancang serta mempresentasikan produk atau karya yang dihasilkan, dalam tahapan ini guru mendukung peserta didik dalam proses pembuatan karya yang relevan, seperti dokumen, visual, atau prototipe, serta membantu koordinasi pembagian tugas dengan teman.
5. Mengevaluasi proses penyelesaian masalah dan menganalisis efektivitasnya, dalam tahapan ini pendidik memfasilitasi siswa dalam merefleksi serta mengevaluasi langkah-langkah penyelidikan dan proses yang diikuti.

Berdasarkan beberapa paparan terkait pendekatan PBL disimpulkan bahwa pendekatan PBL adalah metode yang telah menunjukkan efektivitas dalam

meningkatkan kapasitas berpikir analiti, keterampilan pemecahan masalah, serta kemandirian belajar siswa.

2.1.3 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merujuk pada perpaduan antara dorongan individu baik secara internal atau eksternal yang dapat mempengaruhi semangat, ketekunan, dan konsistensi suatu individu dalam upaya memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman baru. Nahampun dkk (2024) menyampaikan bahwa motivasi belajar dikonstruksikan sebagai rangsangan, secara instrinsik maupun ekstrinsik yang mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Pendapat lainnya juga disampaikan oleh Elvira dkk (2023), motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang terdapat pada diri seorang individu untuk memulai suatu kegiatan atau aktivitas belajar atas ketertarikan pribadi seseorang dalam melaksanakan tugas secara tepat waktu guna memastikan tercapainya tujuan yang telah ditetapkan oleh individu.

Emda (2018) menyampaikan motivasi merupakan sekumpulan strategi dalam membentuk kondisi tertentu guna memotivasi individu untuk melakukan sesuatu dengan keinginan dan kemampuan sendiri. Namun, apabila mereka menyukai hal tersebut, maka mereka akan berusaha menghilangkan atau menghindari rasa tidak suka yang muncul. Motivasi juga diartikan kekuatan (energi) seseorang di mana dapat meningkatkan tingkat keinginan dalam menyelesaikan sebuah aktivitas Suprihatin (2015). Di sisi lain, Hamalik dalam Harahap dkk (2021) mengungkapkan bahwa motivasi merupakan dinamika internal yang mencerminkan transformasi energi dalam

diri individu, ditandai oleh aktivitas emosi serta dorongan menuju pencapaian tujuan tertentu.

1. Aspek yang Berdampak pada Motivasi Belajar

Menurut Hamalik (1995) dalam Sanjaya (2010), terdapat beberapa faktor yang memengaruhi munculnya motivasi, antara lain :

- a.) Tingkat kesadaran siswa terhadap variable-variabel yang berkontribusi pada pola perilaku yang ditampilkan dan tindakan mereka, serta pemahaman akan orientasi pembelajaran yang ingin diraih.
- b.) Perilaku pendidikan di kelas, di mana guru yang mampu mendorong siswa untuk bergerak menuju tujuan yang terdefinisi dengan baik dan memiliki makna personal cenderung memfasilisi munculnya dorongan belajar dari dalam diri. Namun, jika focus guru menitikberatkan pada pemberian stimulus secara satu arah, kecenderungan dominasi motivasi ekstrinsik dalam diri siswa akan meningkat.
- c.) Pengaruh kelompok siswa. Bila pengaruh kelompok terlalu kuat maka motivasinya cenderung ke arah ekstrinsik.
- d.) Kondisi lingkungan kelas turut memengaruhi kemunculan ciri-ciri spesifik dalam pola motivasi belajar siswa.

Menurut Uno (2015) yang dikutip oleh Nurfa dkk (2019), mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat terbentuk sebagai hasil dari dorongan instrinsik individu, seperti keinginan mendalam untuk mencapai kesuksesan dan dorongan dari kebutuhan akan pembelajaran. Sementara itu, factor-faktor eksternal mencakup pemberian

apresiasi, lingkungan belajar yang kondusif, serta desain aktivitas pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik, Pendapat serupa juga disampaikan oleh Mayasari & Alimuddin (2023), dalam ranah pendidikan, motivasi belajar terdiri atas dua bentuk, yakni motivasi yang berasal dari dalam diri dan motivasi yang dipengaruhi oleh faktor eksternal. Motivasi belajar intrinsik berhubungan dengan kesadaran diri seseorang dalam meraih tujuan tertentu. Sebaliknya, motivasi belajar ekstrinsik berhubungan dengan faktor-faktor eksternal yang mendorong individu untuk melakukan proses belajar. Sedangkan menurut Darsono (2006) dalam Emda (2018). menyatakan bahwa aspek-aspek memengaruhi motivasi belajar mencakup aspirasi pribadi, tingkat kompetensi, kondisi internal siswa, serta konteks lingkungan eksternal, aspek-aspek dinamis dalam proses pembelajaran, dan peran guru dalam mengarahkan siswa untuk belajar.

2. Usaha dalam Peningkatan Motivasi Belajar

Pembelajaran dapat mencapai keberhasilan jika terdapat kecenderungan dalam diri siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, peran pendidik diperlukan dalam membangkitkan semangat dan dorongan siswa untuk belajar agar pencapaian yang diperoleh menjadi ideal dan maksimal. Sardiman (2005) dalam Suprihatin (2015) menyebutkan terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengoptimalkan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran di sekolah antara lain :

- a.) Memberikan skor sebagai representasi hasil dari aktivitas belajar siswa. Melalui pemberian simbol tersebut, siswa akan menjadi terpacu untuk dapat meraih skor yang memuaskan.
- b.) *Reward* menjadi salah satu dorongan yang kuat, siswa menunjukkan minat pada bidang tertentu, mereka akan diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi.
- c.) Kompetisi dilakuakn secara individu maupun dalam kelompok mampu menjadi media yang efektif untuk memacu semangat belajar.
- d.) Membangkitkan keterlibatan ego pada siswa bertujuan untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang pentingnya suatu tugas, serta mendorong mereka untuk menerimanya sebagai salah satu bentuk motivasi yang signifikan.
- e.) Melakukan evaluasi melalui ujian dapat mendorong siswa agar lebih giat dan tekun dalam belajar. Namun, frekuensi pemberian ujian harus diatur agar siswa tidak merasa jenuh sehingga dapat menghilangkan semangat belajar.
- f.) Mengetahui hasil belajar oleh siswa, sehingga dapat menjadi salah satu motivasi belajar siswa.
- g.) Mengapreasiasi siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik melalui pujian maupun kalimat afirmasi positif lainnya.
- h.) Pemberian hukuman sebagai bentuk penguatan pada siswa. Namun dalam pelaksanaannya harus tepat sehingga dapat memberikan dorongan kepada siswa agar lebih bertanggung jawab dan disiplin.

Terdapat beberapa cara lain dapat diterapkan oleh pendidik untuk mendorong semangat belajar siswa sesuai pendapat Dimiyati (2002) yang dikutip oleh Suharni & Purwanti (2018), diantaranya :

- a.) Peserta didik diberikan tugas untuk membaca materi pelajaran sebelumnya dan mencatat poin-poin penting dari bahan tersebut selama proses membaca.
- b.) Guru membantu siswa dalam mengatasi kesulitan dengan menjelaskan masalah tersebut secara bertahap atau disederhanakan menjadi unit-unit yang lebih terstruktur untuk meningkatkan keterpahaman.
- c.) Guru membantu siswa menghadapi kesulitan dengan memecahkan masalah tersebut menjadi bagian-bagian kecil dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat mempelajarinya secara lebih efektif.
- d.) Guru melibatkan siswa secara aktif dalam menghadapi dan menyelesaikan kesulitan, sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman langsung dan mengembangkan kemampuan untuk mengatasi tantangan secara mandiri.
- e.) Guru memberikan peluang kepada siswa didorong untuk mengasah kapasitas berpikir kritis dan analitis dalam menghadapi serta menyelesaikan masalah, sekaligus mendorong mereka untuk mendukung dan membantu teman-teman sebayanya yang menghadapi tantangan serupa/.
- f.) Guru memberikan apresiasi atau penguatan kepada siswa yang mampu mengatasi kesulitan belajarnya secara mandiri, untuk meningkatkan rasa percaya diri dan memotivasi mereka agar terus berkembang.

g.) Guru memberikan penghargaan terhadap pengalaman dan potensi internal siswa yang memungkinkan siswa dapat menjalankan proses belajar secara otonim serta mengembangkan potensi diri secara optimal.

Upaya lainnya dapat dikembangkan oleh pendidik dalam upaya mengoptimalkan dorongan belajar peserta didik, menurut Sanjaya (2010) diantaranya:

- a.) Menentukan dan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai secara spesifik dapat memperkuat motivasi belajar siswa, karena dengan mengetahui tujuan yang jelas, mereka akan lebih fokus dan terdorong untuk mencapainya..
- b.) Menumbuhkan ketertarikan siswa yang dapat dilakukan dengan menghubungkan bahan pelajaran sesuai karakteristik siswa, menggunakan topik yang sesuai kondisi dan tingkat pemahaman siswa, serta menggunakan keberagaman pendekatan pembelajaran.
- c.) Menumbuhkan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan.
- d.) Menyediakan bentuk penghargaan yang relevan atas prestasi akademik siswa
- e.) Melakukan evaluasi siswa, baik secara kognitif, afektif, atau psikomotor.
- f.) Menambahkan umpan balik terkait hasil karya siswa.
- g.) Menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaborasi antar siswa.

Berdasarkan upaya-upaya tersebut, kesimpulan dari motivasi belajar yaitu peran guru pada pelaksanaan belajar mengajar bersifat urgensi khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendidik yang kreatif serta inovatif pada pelaksanaan pembelajaran berkontribusi dalam membentuk atmosfer belajar yang

kondusif menumbuhkan rasa ketertarikan siswa sekaligus menantang serta relevan dengan kebutuhan siswa. Sebagai dampaknya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan dan berupaya mencapai hasil yang maksimal..

2.1.4 Pengertian IPAS

Pada hakikatnya, mata pelajaran IPAS berasal dari dua bidang cabang ilmu yang berbeda. Pada pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) memiliki karakteristik yang berkaitan erat dengan kegiatan atau proses yang menghasilkan sebuah pengetahuan. Selain itu, ruang lingkup mata pelajaran IPA meliputi fenomena alam yang mencakup fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang keberadaannya dapat diverifikasi melalui berbagai kegiatan ilmiah untuk memastikan kebenarannya. Sedangkan pada mata pelajaran IPS, ruang lingkupnya mencakup berbagai persoalan interaksi manusia dalam lingkungan sosialnya yang kompleks dan saling terhubung sehingga menciptakan jaring hubungan yang dinamis dan saling mempengaruhi satu sama lain.. Mata pelajaran IPS dirancang dengan dasar berbagai disiplin ilmu sosial, tujuan utama adalah untuk membekali siswa dalam mengembangkan pola pikir yang didasarkan pada realitas kehidupan sosial di masyarakat.

Mata pelajaran IPAS menggabungkan unsur-unsur dari IPA dan IPS dalam satu kesatuan pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami interaksi antara komponen hidup dan non-hidup serta kehidupan manusia sebagai individu dan bagian dari masyarakat. Pengintegrasian kedua disiplin ilmu tersebut juga bertujuan untuk meningkatkan keterkaitan pembelajaran dengan dunia nyata bertujua

untuk membantu siswa memahami penerapan ilmu dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga mendukung pengembangan keterampilan yang relevan dan diperlukan untuk menghadapi tantangan di era globalisasi meliputi keterampilan berpikir kritis, komunikasi efektif, kerja sama tim, serta kemampuan berinovasi. Di samping itu, dengan adanya integrasi antara integrasi mata pelajaran IPA dan IPS berperan dalam membentuk kesadaran multicultural serta memperkaya pemahaman siswa tentang keberagaman budaya, perjalanan sejarah, dan struktur sosial dalam konteks local dan global. (Suhelayanti dkk., 2023).

Integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam mata pelajaran IPAS tidak hanya sebatas penggabungan konten, tetapi juga diarahkan untuk mencapai capaian pembelajaran (CP) yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar, khususnya di fase A – C atau kelas 1 hingga kelas 6. Setiap fase dirancang agar siswa mengalami pembelajaran yang berjenjang, mulai dari pengenalan fenomena sederhana hingga kemampuan menganalisis dan mencari Solusi terhadap permasalahan nyata dalam kehidupan. Adapun capaian pembelajaran (CP) dari fase A, B, dan C adalah sebagai berikut :

1. Capaian Pembelajaran Fase A (Kelas 1 dan Kelas 2 SD/MI)

Di fase awal, umumnya peserta didik bisa mengoptimalkan kemampuan panca indranya untuk mengamati, bertanya, mencoba, dan menceritakan pengalaman belajar yang telah diperolehnya terkait peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitarnya baik secara verbal maupun nonverbal dengan menggunakan media (gambar/symbol/karya).

Di akhir fase A, peserta didik diharapkan belajar untuk melakukan proses inkuiri yaitu mengamati dan mengajukan pertanyaan terkait apa yang ada pada dirinya maupun kondisi/fenomena/peristiwa sederhana yang terjadi dilingkungan sekitar rumah dan selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investasi/penyelidikan/percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, dan mengaplikasikan pengalaman belajar dari proses inkuiri yang sudah dilakukan.

2. Capaian Pembelajaran Fase B (Kelas 3 dan Kelas 4)

Pada fase B, peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari—hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/penyelidikan/percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, dan mengaplikasikan pengalaman belajar dari proses inkuiri yang sudah dilakukan.

3. Capaian Pembelajaran Fase C (Kelas 5 dan Kelas 6)

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan

kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

2.2. Penelitian Relevan

Pada melaksanakan penelitian ini, peneliti merujuk pada beberapa studi-studi sebelumnya yang telah dilaksanakan oleh para peneliti mencakup hal-hal berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan

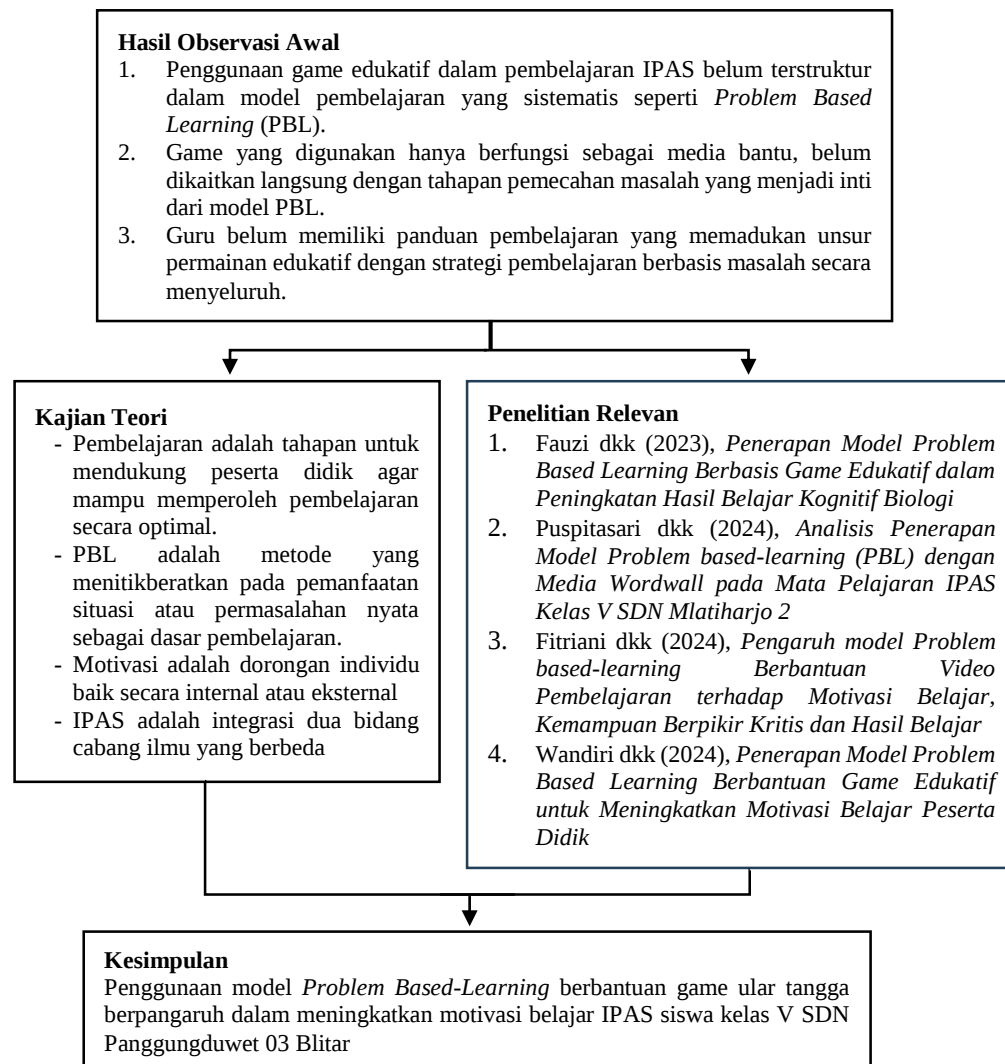
Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
Muhammad Ali Rif'an Fauzi, Siti Alfiyana Azizah, Nurkholisah, Winda Anista, Agus Prasetyo Utomo (2023)	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Game Edukatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi	Inovasi model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbasis game edukatif terhadap peserta didik kelas X IPA 4 SMA N 1 Glagah Banyuwangi dapat mendukung hasil belajar kognitif biologi peserta didik	Persamaan pada penelitian ini adalah meneliti aspek yang sama yaitu model <i>problem based learning</i> berbasis game edukatif dalam proses pembelajaran	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu : - Fokus penelitian ini yaitu tentang efektivitas model <i>problem based learning</i> berbantuan game dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar - Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa sekolah dasar kelas V pada pelajaran IPAS Metode penelitian yang ditetapkan kualitatif deskriptif
Cindy Puspitasari, Fine Reffiane, Anik Darminingsih, Rina Dwi Setyawati (2024)	Analisis Penerapan Model <i>Problem based-learning</i> (PBL) dengan Media <i>Wordwall</i> pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V	Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan media <i>wordwall</i> pada pelajaran IPAS di kelas V SDN Mlatiharjo 2 membawa pengaruh yang baik terhadap jalannya proses pembelajaran	Penelitian ini memiliki kesamaan dalam aspek penggunaan model PBL pada mata pelajaran IPAS	Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yang diantaranya : - Fokus studi ini meneliti efektivitas model PBL dalam meningkatkan keterampilan berpikir

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
	SDN Mlatiharjo 2			kritis dan motivasi belajar siswa.
Nurul Fitriani, Rosleny, Muhammad Nawir (2024)	Pengaruh model <i>Problem based-learning</i> Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar	Model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh video pembelajaran menunjukkan pengaruh positif terhadap motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar $0,000 < 0,05$.	Penelitian ini memiliki kesamaan dalam aspek penerapan model PBL berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis siswa	Penelitian ini memiliki perbedaan yaitu : - Jenis studi digunakan berupa studi kualitatif deskriptif - Fokus penelitian yaitu efektivitas model PBL dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V
Ismira Wandira, Aisyah Ali, Satwika Trianti Ngandoh (2024)	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Game Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik	Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan edukatif dapat mendukung implementasi model pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran	Persamaan pada penelitian ini adalah meneliti aspek yang sama yaitu model <i>problem based learning</i> berbantuan game edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.	Perbedaan pada yaitu : - Fokus studi ini adalah efektivitas model <i>problem based learning</i> berbantuan game dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa - Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa sekolah dasar kelas V pada mata pelajaran IPAS - Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif.
Isnaini Aprodita Putri Alansyah, Ida Putri Rarasati, Devita Sulistiana (2024)	Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Belajar Bangun Datar (LABADA) Berbantuan Metode TGT Pada Pembelajaran	Hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa menggunakan LABADA berbantuan metode TGT pada pembelajaran matematika di kelas V Sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang terlibat aktif,	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah meneliti tentang peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berupa game untuk siswa kelas V SD	Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya : - Fokus penelitian ini adalah efektivitas model pembelajaran PBL berbantuan game terhadap meningkatkan motivasi belajar.

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
	Matematika Kelas V di Sekolah Dasar	focus, dan senang selama pembelajaran		- Penelitian ini menggunakan game berupa ular tangga - Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS Kurikulum merdeka

2.3. Kerangka Berpikir

Penyusunan kerangka berpikir didasarkan pada teori-teori, konsep, dan hasil penelitian relevan yang mendukung terkait pemahaman fokus penelitian. Pada penelitian ini, penelitian melakukan analisis terkait Penggunaan model pembelajaran yang memanfaatkan media permainan guna meningkatkan motivasi belajar IPAS pada siswa kelas V. Penelitian yang direncanakan oleh peneliti dapat dijelaskan seperti berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka berpikir

2.4. Hipotesis Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

H_0 : Terdapat penggunaan model *problem based-learning* berbantuan game ular tangga terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas V di SDN Panggungduwet 3

H₁ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *problem based-learning* berbantuan game ular tangga terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas V di SDN Panggungduwet 3