

## BAB II

### KAJIAN TEORITIK

#### A. Landasan Teori

##### 1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

###### 1) Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Adam, Steffi dan M. Taufik (2015: 21), bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah metode pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Student Center). PBL merupakan suatu metode pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi terhadap permasalahan dunia nyata. Tantangan dengan PBL adalah menyeimbangkan rasa ingin tahu dengan kemampuan analitis dan inisiatif peserta didik terhadap materi pelajaran. Metode ini bertujuan untuk membantu peserta didik berpikir kritis dan analitis serta menggunakan sumber belajar yang tepat.

Definisi *Problem Based Learning* menurut Sudarman (2005:69), adalah pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis dalam memecahkan masalah untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang penting dari materi materi pelajaran.

*Problem based learning* mempunyai landasan teori yaitu kolaborativisme artinya suatu perspektif bahwa peserta didik akan membangun pengetahuan dengan penalaran dari semua pengetahuan yang

sudah dimilikinya dan yang diperoleh dari kegiatan berinteraksi sesama individu. Hal ini menjelaskan terjadi perpindahan informasi fasilitator peserta didik ke konstruksi pengetahuan yang bersifat sosial dan individual. Sejalan dengan paham konstruktivisme, bahwa manusia hanya memaami sesuatu sesuatu yang dikonstruksinya sendiri. *Problem based learning* mempunyai gagasan bahwa pembelajaran dicapai jika kegiatan pendidikan berpusat pada permasalahan yang relevan, otentik, dan dipresentasikan dalam sebuah konteks.

*Problem Based Learning* adalah penggunaan berbagai kecerdasan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia nyata, menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada, Rusman (2010:229) . Dampak langsung pembelajaran dengan model *problem based learning* ini antara lain adanya pemahaman, transfer pengetahuan, keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan komunikasi ilmiah. Sedangkan peluang peserta didik mendapatkan dasar tentang keilmuwan ketreampilan proses keilmuwan dalam pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas, peneliti mengetahui bahwa *problem based learning* merupakan suatu model suatu model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah dan terintegrasi dengan kehidupan nyata. PBL mengharapkan peserta didik dapat membangun pengetahuan atau konsep baru dari informasi yang diperolehnya , sehingga keterampilan berpikir kritis peserta didik benar-benar terlatih.

## 2) Ciri-ciri *Problem Based Learning* (PBL)

*Problem Based Learning* (PBL) mempunyai ciri-ciri dalam pembelajaran, Menurut Rusmono (2012: 72), pembelajaran berbasis masalah memiliki empat ciri:

- a. Masalah dunia nyata.
- b. Pembelajaran berfokus pada pemecahan masalah.
- c. Tujuan pembelajaran ditetapkan oleh siswa.
- d. Guru menjadi moderator.

Model pembelajaran berbasis masalah menggunakan masalah sebagai pemicu pembelajaran. Melalui penugasan ini, peserta didik diharapkan mampu memahami, menganalisis, dan menemukan solusi suatu dengan sumber belajar yang tidak terbatas, siswa bebas mencari informasi yang berbeda-beda untuk memecahkan masalah tertentu. Dengan menggunakan model ini, kita melihat peran guru dalam pembelajaran sudah tidak dominan lagi. Awalnya guru berperan sebagai pusat pembelajaran, namun kini ia berperan sebagai fasilitator.

Setiap model berbeda-beda karena karakteristik masing-masing model pembelajaran tersebut. Menurut Trianto (2009:93), "Model pembelajaran berbasis masalah dicirikan oleh: adanya masalah atau pertanyaan yang memerlukan pemecahan masalah, hubungan interdisipliner, dan fokus pada penyelidikan otentik dan produksi produk." Kerjakan dan presentasikan serta lakukan hal yang sama. Menurut Rusman (2010: 232), sepuluh ciri model PBL adalah:

- 1) Masalah merupakan titik awal pembelajaran.

- 2) Masalah yang diajukan adalah masalah yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
- 3) Permasalahan memerlukan berbagai sudut pandang.
- 4) Pertanyaan-pertanyaan tersebut menantang pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa, kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- 5) Belajar pengendalian diri adalah prioritas.
- 6) Penggunaan sumber pengetahuan yang berbeda, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses penting dalam pembelajaran berbasis masalah.
- 7) Pembelajaran bersifat kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.
- 8) Mengembangkan keterampilan penelitian dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan memperoleh pengetahuan konten dalam menemukan solusi masalah.
- 9) Sintesis dan integrasi proses pembelajaran.
- 10) Pembelajaran berbasis masalah melibatkan penilaian dan pengalaman peserta didik serta hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian tersebut menurut para ahli tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* diawali oleh adanya masalah yang dalam hal ini dapat dimunculkan oleh peserta didik ataupun guru. Peserta didik dapat memperdalam pengetahuannya tentang apa yang telah ketahui dan yang perlu ketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Peserta didik dapat memilih beberapa alternatif masalah yang dalam dunia

nyata yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong berperan aktif dalam belajar.

### Sintaks problem Based Learning



## 2. Media Audio Visual

### 1) Pengertian Media Audio Visual

Menurut Musfiqon (2012: 72), dari sudut pandang etimologis, kata "*media*" berasal dari bahasa Latin dan secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar", yaitu "mediasi" atau "sarana mengkomunikasikan sesuatu". Ini adalah bentuk jamak dari kata tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat AECT (Association for Educational Communication Technology) yang mendefinisikan "*media* sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan informasi". Media audiovisual merupakan media pendidikan yang modern sejalan dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan) dan teknologi), termasuk media yang dapat dilihat dan didengar”

(Musfiqon, 2012: 72). Media audio visual adalah media mediasi yang penggunaan melalui penglihatan dan suara dengan menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui alat inderanya.

## 2) Bentuk-bentuk Media Audio Visual

Media memiliki bentuk-bentuk yang bervariasi sebagaimana dikemukakan oleh tokoh pendidikan, baik dari segi penggunaan, sifat bendanya, pengalaman belajar peserta didik, dan daya jangkauannya, maupun dilihat dari segi bentuk dan jenisnya. Menurut Soedjarwono (1997:175), bentuk media *audio visual* dapat diklasifikasikan menjadi delapan kelas yaitu:

- 1) Media audio visual gerak contohnya televisi, video tape, film dan media audio pada umumnya seperti kaset program, piringan, dan sebagainya.
- 2) Media audio visual diam contohnya, filmastip bersuara, slide bersuara, komik dengan suara.
- 3) Media visual gerak contohnya, film bisu
- 4) Media audio semi gerak contohnya, telewriter, mose, dan media board.
- 5) Media visual diam contohnya microfon, gambar, dan grafis, peta globe, bagan, dan sebagainya
- 6) Media seni gerak
- 7) Media audio contohnya, radio, telepon, tape, disk dan sebagainya
- 8) Media cetak contohnya, televisi

### 3) Kriteria Pemilihan Penggunaan Media Audio Visual

Musfiqon (2012: 78 ), menjelaskan bahwa saat memilih media pendidikan, kriteria berikut harus dipertimbangkan:

- a. Media yang dipilih hendaknya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. selanjutnya, mengacu pada domain kognitif, emosional, atau psikomotorik.
- b. Media yang dipilih hendaknya sesuai untuk menunjang muatan pendidikan yang bersifat faktual atau faktual, serta konsep dan prinsip yang dapat mendukung proses pendidikan secara efektif.
- c. Pemilihan media sesuai dengan topik sehingga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
- d. Ketersediaan media di sekolah memungkinkan guru merancang media yang digunakannya.
- e. Media yang efektif dengan kelompok besar belum tentu efektif bila digunakan dengan kelompok kecil atau individu.
- f. Kualitas pengembangan teknis visual dan gambar harus sesuai dengan persyaratan teknis. Misalnya elemen visual pada slide harus jelas dan informasi pesan yang ditonjolkan dan disampaikan tidak boleh terhalang oleh elemen formal latar belakang.

Sedangkan menurut Sadiman (2010: 84) kriteria pemilihan media audio visual disini berupa sifat-sifat yang harus dipraktikkan oleh pemakai media, kriteria tersebut antara lain:

1. Ketersediaan sumber setempat, yaitu jika media tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.

2. Efektifitas biaya, tujuan dan teknis media pengajaran.

3. Luwes, praktis, dan ketahanan lamaan media untuk waktu yang lama.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat dipahami bahwa pemilihan media harus sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik, pemilihan Media audio visual dapat membantu peserta didik dalam memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru. Media yang dipilih harus mampu memberikan motivasi dan minat peserta didik untuk lebih berprestasi dan termotivasi lebih giat belajar.

Kelebihan media audio visual:

- 1) Memperjelas penyajian pesan sehingga tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka).
- 2) Tidak membatasi ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Objek terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.
- 4) Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, film bingkai, film atau gambar.
- 5) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan tame lapse atau high speed fotografi.
- 6) Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
- 7) Obyek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dll.
- 8) Konsep yang terlalu luas (gunung ber api, gempa bumi, iklim dll) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dll.

Kelemahan media audio visual antara lain:

- 1) Terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio visual sebagai alat bantu guru dalam mengajar.
- 2) Terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio visual sebagai alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran. Media yang beorientasi pada guru sebenarnya.
- 3) Media audio visual cenderung dengan model komunikasi satu arah.
- 4) Media audio visual tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karena cenderung tetap di tempat.

### **3. Motivasi Belajar**

#### **a. Pengertian Motivasi belajar**

Menurut Sardiman (2018:75) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Sedangkan menurut Kompri (2016:231) motivasi dalam belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Artinya motivasi tanpa belajar tidak dapat membuat siswa termotivasi di dalam kelas saat dilaksanakannya proses pembelajaran. Dari uraian dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah penyesuaian tingkah laku atau penampilan karena suatu rangkaian latihan, seperti menyimak, memperhatikan, menyetel, bertindak, dan bertingkah laku termasuk sudut mental,

emosional, dan psikomotorik yang dilakukan sebagai akibat dari faktor intrinsik keinginan dan motivasi. Keinginan untuk berhasil mendorong kebutuhan belajar, seperti halnya harapan akan lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Namun, faktor ekstrinsik dari luar, seperti rangsangan tertentu, juga diperlukan agar seseorang mau terlibat dalam kegiatan belajar yang lebih aktif dan antusias.

#### **b. Indikator Motivasi Belajar**

Dalam kegiatan belajar, siswa memerlukan motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap siswa itu memiliki ciri-ciri yang berbeda. Menurut Sardiman (2018:83), ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa diantaranya:

- a. Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
- b. Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
- c. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi. Misalnya masalah ekonomi, pemberantasan korupsi dan lain sebagainya.
- d. Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh pun, ia akan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)

- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan apa yang dikerjakannya.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Adapun indikator motivasi belajar menurut Uno (2011:23) adalah:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar pada umumnya disebut motif berprestasi. Dimana motif berprestasi merupakan motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Seorang siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi cenderung untuk menyelesaikan tugasnya dengan cepat tanpa menunda-nunda pekerjaan.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakang oleh hasrat dan keinginan berhasil. Kadang seseorang dalam menyelesaikan tugasnya karena adanya dorongan menghindari kegagalan. Siswa dalam mengerjakan tugasnya dengan tekun karena apabila tidak dikerjakan atau tidak dapat menyelesaikan tugasnya, maka tidak akan mendapatkan nilai dari gurunya atau di olok-olok oleh temannya bahkan akan dimarahi oleh orang tuanya.
- c. Adanya harapan atau cita-cita masa depan Siswa yang ingin mendapatkan nilai pelajarannya tinggi atau ingin mendapatkan ranking di kelas, maka akan belajar dengan tekun dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru dengan tuntas.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar Adanya pernyataan verbal seperti pujian atau penghargaan lainnya terhadap perilaku yang baik dan hasil

belajar siswa yang baik merupakan cara yang mudah dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar Simulasi maupun permainan merupakan salah satu kegiatan yang menarik dalam belajar. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna, dimana akan selalu diingat dan dipahami. Dengan adanya kegiatan yang menarik tersebut pula dapat memotivasi dan menggairahkan siswa untuk belajar sehingga siswa menjadi aktif dikelas.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Lingkungan belajar yang kondusif yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat poses pembelajaran yang dilaksanakan yang sesuai dan mendukung keberlangsungan proses pembelajaran. Dengan adanya lingkungan belajar yang kondusif seperti keadaan kelas yang bersih, tertata rapi, tidak bising, suasana kelas yang nyaman dan sebagainya dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan menjaga siswa tetap fokus dalam belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar yaitu ketekunan dalam mengerjakan tugas, tertarik terhadap bermacam masalah dan memecahkannya.

Pengukuran motivasi menggunakan kuisisioner, biasanya menggunakan Skala Likert. Skala ini dibuat dalam bentuk Checklist yang terdiri dari pernyataan positif ataupun pernyataan negatif dengan 4 pilihan jawaban seperti berikut:

Pertanyaan positif Sangat Setuju = 4, Setuju = 3 , Tidak setuju = 2 , Sangat tidak setuju = 1

Pernyataan Negatif Sangat Setuju = 1, Setuju = 2, Tidak setuju = 3, Sangat tidak setuju = 4

Instrumen motivasi belajar siswa yang digunakan berupa kisi-kisi dan lembar kuesioner. Sugiyono (2017), kuesioner adalah teknik pengambilan data yang terdiri dari kumpulan pertanyaan yang diserahkan kepada responden. Widoyoko (dalam Purnomo & Palupi, 2016) kuesioner yaitu metode pengambilan data berupa pertanyaan tertulis ke responden. ukur ini bertujuan untuk memunculkan tingkah laku seseorang yang mencerminkan motivasi.

#### **4. Keterampilan Berpikir Kritis**

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk membuat suatu argumen dan simpulan. Menurut Ennis (Mulyana, 2008 : 29), menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan berpikir yang ditandai dengan kemampuan mengidentifikasi asumsi yang diberikan, kemampuan merumuskan pokok-pokok permasalahan, kemampuan menentukan akibat dari suatu ketentuan yang diambil, kemampuan mendeteksi suatu masalah berdasarkan pada sudut pandang yang berbeda. Sedangkan menurut Glaser (2008), indikator-indikator berpikir kritis adalah sebagai berikut:

- a) Mengetahui masalah;
- b) Menemukan cara-cara yang dipakai untuk menangani masalah-masalah;
- c) Mengumpulkan dan menyusun informasi yang diperlukan;

- d) Mengetahui asumsi-asumsi dan nilai-nilai yang tidak dinyatakan;
- e) Memahami dan menggunakan bahasa yang tepat, jelas, dan khas;
- f) Menganalisis data;
- g) Menilai fakta dan mengevaluasi pernyataan-pernyataan;
- h) Mengetahui adanya hubungan yang logis antara masalah-masalah;
- i) Menarik kesimpulan-kesimpulan dan kesamaan-kesamaan yang diperlukan;
- j) Menguji kesamaan-kesamaan dan kesimpulan-kesimpulan yang seseorang ambil;
- k) Menyusun kembali pola-pola keyakinan seseorang berdasarkan pengalaman yang lebih luas;
- l) Membuat penilaian yang tepat tentang hal-hal dan kualitas-kualitas tertentu dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk mempersiapkan peserta didik dapat mengambil keputusan yang baik dan menjadi pemikir yang matang. Ahmad Susanto (2015:35) menyatakan bahwa upaya untuk pembentukan keterampilan berpikir kritis peserta didik yang optimal mensyaratkan adanya kelas yang interaktif, peserta didik dipandang sebagai pemikir bukan seorang yang diajar, dan pengajar berperan sebagai mediator, fasilitator, dan motivator yang membantu peserta didik dalam belajar bukan mengajar. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dicapai bila pembelajaran di kelas interaktif. Suasana kelas tidak nyaman dan dipenuhi suara keributan sehingga proses belajar mengajar tidak tertib.

Faktor pendukung keterampilan berpikir kritis adalah gender, usia, dan watak. Seseorang yang mempunyai keterampilan berpikir kritis mempunyai sikap skeptis, sangat terbuka, menghargai sebuah kejujuran, respek terhadap berbagai data dan pendapat, respek terhadap kejelasan dan ketelitian, mencari pandangan-pandangan lain yang berbeda, dan akan berubah sikap ketika terdapat sebuah pendapat yang dianggapnya baik.

## **5. Pembelajaran IPA**

### **a) Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik. Interaksi antara peserta didik dapat digambarkan dengan kondisi dimana guru dapat membuat peserta didik dapat memahami penjelasan guru dengan mudah.

### **b) Pengertian IPA**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat kejadian-kejadian yang ada di alam ini. IPA merupakan suatu ilmu teoritis, tetapi teori tersebut didasarkan atas pengamatan, percobaan-percobaan, terhadap gejala-gejala alam.

## **6. Sistem Pencernaan Manusia dan Organ Pencernaan Manusia**

### **a) Sistem Pencernaan Manusia**

Sistem pencernaan manusia adalah sistem yang membantu tubuh dalam mencerna makanan untuk menghasilkan energi bagi seluruh anggota tubuh.

b) Organ Sistem Pencernaan Manusia

**Tabel 2.1 Organ Sistem Pencernaan Manusia dan Fungsinya**

Nama Organ	Fungsi
Kerongkongan	Tabung berotot panjang, yang memindahkan makanan dari mulut ke perut.
Perut	Organ pencernaan yang menampung makanan. Perut bisa menampung sekitar 1500 ml makanan dari satu kali makan. Di sini makanan dicampur dengan <u>asam</u> yang diproduksi untuk membantu pencernaan.
Lambung	Di lambung, asam dan cairan pencernaan lainnya ditambahkan ke makanan yang dicerna untuk membantu pemecahan protein kompleks, lemak dan karbohidrat menjadi unit-unit kecil yang lebih mudah diserap.
Pilorus	Menutup saluran perut saat makanan dicerna menjadi bentuk yang lebih kecil dan lebih mudah diserap. Saat makanan dicerna dengan baik, pilorus terbuka dan memungkinkan isi perut masuk ke duodenum.
Usus halus	Melakukan penyerapan nutrisi dari makanan.
Duodenum	Bagian pertama dari usus kecil dan tempat makanan dicampur dengan empedu yang diproduksi oleh hati dan dengan cairan lain dari pankreas.

Jejunum	Bagian tengah dari usus kecil yang membentang dari duodenum ke ileum dan berfungsi untuk pencernaan manusia.
Ileum	Tempat penyerapan vitamin A, D, E, dan K yang larut dalam lemak dan nutrisi lainnya diserap.
Katup	Katup yang memisahkan usus kecil dan besar untuk menjaga isi usus besar yang mengandung bakteri agar tidak kembali ke usus kecil.
Usus besar	Di usus besar, kelebihan cairan diserap dan tinja yang keras terbentuk.

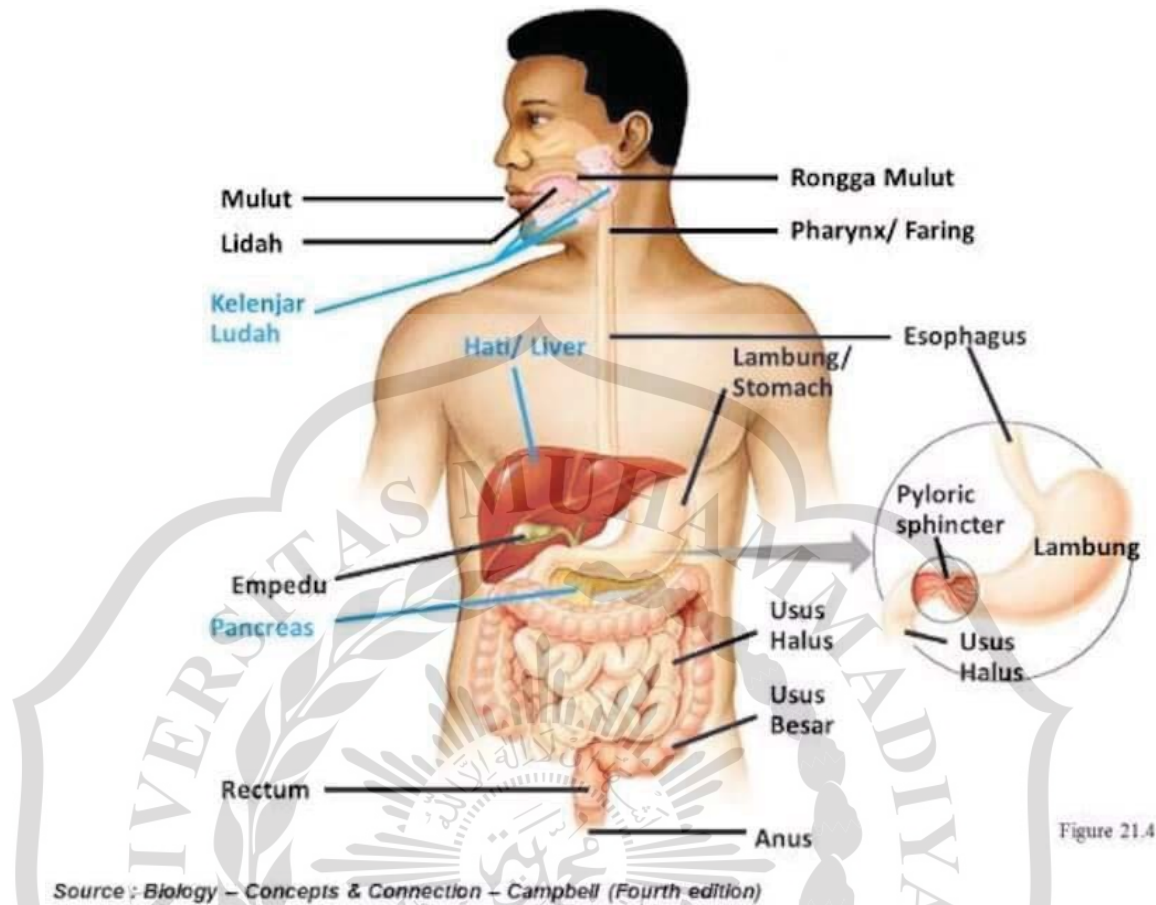


Figure 21.4

## 7. Gangguan Sistem Pencernaan Manusia

### 1) Maag

Maag adalah penyakit nyeri pada suatu lambung. Maag disebabkan karena pola makan tidak teratur, luka pada lapisan lambung, infeksi bakteri, dan stress. Gejala yang sering ditemui yaitu perut perih, mual, dan kembung.

### 2) Sembelit

Terjadinya sembelit karena adanya penyerapan air yang berlebihan pada usus besar sehingga feses kering dan keras sehingga sulit dikeluarkan. Sembelit dapat dicegah mengonsumsi makanan berserat seperti sayuran dan buah-buahan, mengurangi konsumsi daging, dan minum cukup banyak air.

Makanan berserat dan minum air putih yang cukup akan membantu pergerakan feses sehingga menghindari sembelit.

### 3) Apendisitis (usus buntu)

Apendisitis merupakan gangguan sistem pencernaan yang mana umbai cacing atau usus buntu mengalami peradangan. Apendisitis ini biasanya terjadi ketika ada sisa-sisa makanan yang masuk dan tidak bisa keluar di umbai cacing. Gejala usus buntu adalah sakit diperut sebelah kanan bawah, demam, dan hilang nafsu makan. Jika terjadi usus buntu pada umumnya memerlukan tindakan operasi. Operasi dilakukan untuk memotong usus buntu dan menutup lubang bekas pemotong usus buntu.

### 4) Diare

Diare adalah penyakit yang terjadi ketika makanan dan minuman yang dimakan berlalu terlalu cepat dan terlalu besar jumlahnya pada saluran pencernaan (usus). Diare dapat terjadi karena makanan dan minuman terkontaminasi bakteri, virus atau parasit, efek samping obat (seperti antibiotik), hingga prosedur medis (misalnya operasi pada area perut).

### 5) Tipes

Tipes merupakan penyakit peradangan pada usus halus. Penyakit tipes disebabkan oleh infeksi bakteri *Salmonella typhi* yang menyebar melalui makanan dan minuman yang terkontaminasi. Tipes dapat sembuh jika minum obat dari dokter dan menjaga kebersihan makanan dan minuman yang dikonsumsi.

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian terus dilakukan oleh berbagai pihak dalam rangka mencari kebenaran-kebenaran baru diberbagai bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, termasuk penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain dilakukan oleh:

Dyah Aini Purbarani, Dantes Nyoman, Budi Putu (2018), Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. Prastantya, Febriyanti Gita Prastantya (2015), Penerapan Model *Pembelajaran Problem Based Learning* Dengan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Tambakaji 05 Kota Semarang. Hasil dari penelitian tersebut yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran sedangkan penelitian ini meningkatkan prestasi belajar.

Tama Ina Vandian (2019), Pengaruh model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi di SMA Efata So'e. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh model problem based learning berbantuan audio visual terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi di SMA Efata Soe.

Rahayu, A.P. (2017), Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Karakter Peduli Lingkungan Peserta didik pada Materi Bahan Kimia dalam Kehidupan. Hasil penelitian ini adalah model PBL berbantuan media audio visual pada materi bahan kimia dalam kehidupan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis dan karakter peduli lingkungan peserta didik.

Ruth Yuni Ria Harefa, Beslina Afriani Siagian, dan Ronald Hasibuan (2022), penelitian tentang Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan

Audiovisual terhadap Kemampuan Menulis Cerpen. Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh pembelajaran problem based learning berbantuan audiovisual terhadap kemampuan menulis cerpen siswa di kelas VIII SMP Gajah Mada. Sehubungan dengan itu, terdapat pengaruh.

Surya Ariz Perdana, dan Slameto Slameto (2022), Penggunaan Metode Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini adalah metode pembelajaran PBL berbantuan media audio visual yang disesuaikan dengan standar proses dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Arin Ni'amah Kholidah, Aryo Andri Nugroho<sup>2</sup>, dan Sudadi (2022), Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio Visual Di Kelas III Semester 1 SDN 1 Kaliombo Jepara Tahun Pelajaran 2022/2023. Hasil penelitian ini adalah Penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning yang dikolaborasi dengan media audio visual. Media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap aktivitas peserta didik dalam proses belajar dan mampu menaikkan daya tangkap peserta didik terhadap materi yang diajarkan gurusehingga berakibat pada meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik.

Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Karakter Peduli Lingkungan Peserta didik pada Materi Bahan Kimia dalam Kehidupan

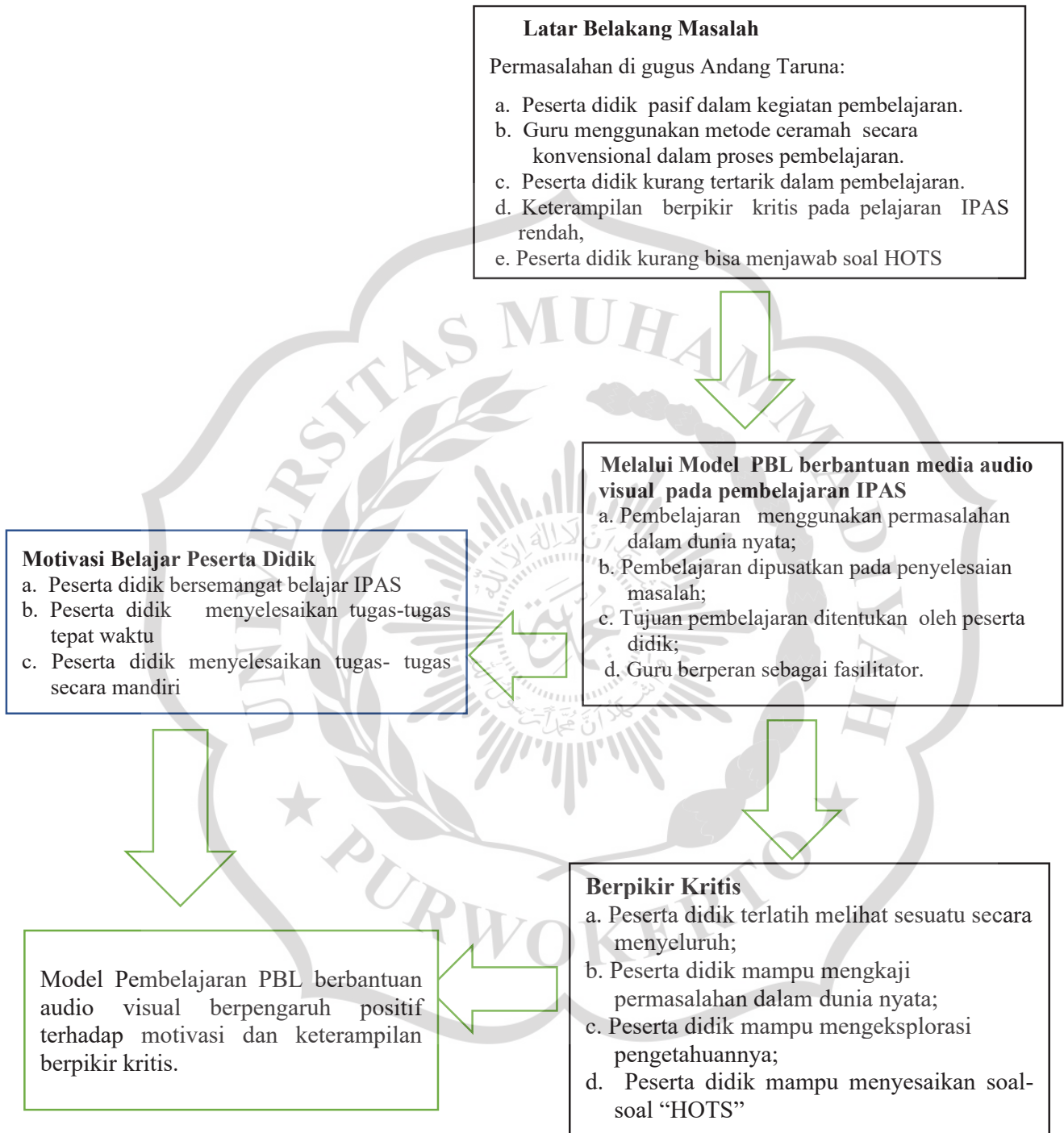
Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Audiovisual terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Penggunaan Metode Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Siswa Sekolah Dasar.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio Visual Di Kelas III Semester 1 SDN 1 Kaliombo Jepara Tahun Pelajaran 2022/2023



### C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Model PBL Berbantuan Media Audio Visual

#### D. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* berbantu media audio visual pada pelajaran IPAS dapat mempengaruhi motivasi dan keterampilan berpikir kritis.

