

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Proses dalam pembelajaran pada intinya dilakukan untuk mengembangkan suatu kemampuan yang terdapat pada diri manusia. Kemampuan tersebut diharapkan agar dapat bermanfaat dan berguna bagi siswa, masyarakat, bangsa, dan juga negara. Pemerintah telah melakukan berbagai cara untuk dapat meningkatkan sistem pendidikan di Indonesia dengan cara merubah Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka (kurikulum *prototipe*). Menurut (KSPSTK, 2022) Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran yang lebih memfokuskan pada pembelajaran intrakurikuler yang bermacam, dimana dalam materi pembelajaran lebih dioptimalkan agar siswa dalam proses kegiatan pembelajaran memiliki cukup waktu untuk memperkuat kompetensi dan mendalami konsep.

Kurikulum merdeka guru lebih banyak memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat pembelajaran yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat belajar dari siswa. Dalam (Kemdikbud, 2022) menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, sekaligus juga berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter serta kompetensi siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau biasa di sebut dengan IPAS merupakan materi pembelajaran IPA dan IPS yang digabungkan menjadi satu yang terdapat di jenjang SD/MI. Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu ilmu pengetahuan yang membahas mengenai benda mati yang berada di alam semesta beserta interaksinya dan makhluk hidup, dan yang kedua membahas mengenai kehidupan makhluk hidup sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPAS disini melingkup pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Indonesia adalah salah satu negara yang kaya akan kearifan lokal budayanya, melalui pembelajaran IPAS peserta didik diharapkan dapat

mempelajari tentang kekayaan kearifan lokal di Indonesia. Pembelajaran IPAS tidak hanya menuntut siswa untuk memahami tentang apa yang ada di dalam materi pembelajaran, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk investigasi, eksplorasi, dan juga mengembangkan pemahaman siswa tentang lingkungan di sekitarnya. Seperti mempelajari fenomena alam beserta interaksi dengan manusia.

Kegiatan pembelajaran pada abad 21 menuntut siswa untuk dapat memiliki berbagai keterampilan yang dapat digunakan untuk menyongsong tuntutan perkembangan zaman. Keterampilan tersebut disebut dengan keterampilan 4C yang terdiri dari keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) (Septikasari, 2018), agar dalam kegiatan pembelajaran siswa mengalami perubahan yang dapat digunakan untuk kehidupan di masa depan. Hal ini menuntut peran guru untuk dapat mengembangkan keterampilan baik *hard skill* maupun *soft skill* pada siswa dalam pembelajaran di sekolah agar siswa nantinya dapat berkompetisi dalam dunia pendidikan.

Perubahan tersebut dapat terjadi apabila dalam kegiatan pembelajaran siswa melakukan berbagai aktivitas, aktivitas belajar adalah proses aktivitas pembelajaran yang melibatkan seluruh aspek jasmani ataupun rohani dalam pembelajaran supaya mengalami perubahan yang dapat terjadi secara tepat, dan cepat baik aktivitas yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Sumiati, 2013). Pendidikan merupakan salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia, tenaga pendidik atau guru adalah salah satu yang memiliki tanggung jawab dan berperan penting dalam mengembangkan tugas untuk mengatasi segala permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran (Susanto, 2016). Keberhasilan dalam pembelajaran di kelas dapat dilihat dari kemampuan guru dalam menerapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, model, teknik, dan strategi pembelajaran. Winkel (dalam Susanto, 2016: 4) menerangkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental yang dapat berlangsung dalam interaksi aktif antara manusia

dengan lingkungannya, yang dapat menghasilkan perubahan dalam hal pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan nilai sikap sosial.

Namun faktanya saat banyak terjadi dalam kegiatan pembelajaran aktivitas belajar siswa masih rendah, padahal di era abad 21 siswa dituntut untuk dapat memiliki keterampilan 4C dalam kegiatan pembelajaran, keterampilan 4C tersebut meliputi kreatifitas (*creativity*), berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi (*collaborasi*), dan komunikasi (*communication*). Tenaga pendidik dalam melaksanakan pembelajaran sudah berusaha untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan cara melakukan berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran seperti menggunakan model pembelajaran secara kooperatif yaitu dengan diskusi kelompok, tanya jawab, dan penugasan, guru juga sudah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti menayangkan video tentang materi yang akan disampaikan, namun variasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru tersebut tidak dapat membuat aktivitas belajar siswa menjadi meningkat. Rendahnya aktivitas belajar siswa diakibatkan karena siswa masih terikat dengan kebiasaan lama (pandemi covid-19) yang mengakibatkan rendahnya aktivitas belajar siswa saat siswa kembali ke sekolah, siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru, karena pada saat kegiatan pembelajaran daring siswa hanya mendapatkan video pembelajaran dan tugas yang di share melalui grup WhatsApp yang nantinya kegiatan belajar dan tugas dari guru dapat dilakukan dan dikerjakan kapan saja dengan cara mencari jawaban di google atau dengan bantuan orang tua di rumah.

Sedangkan saat kegiatan pembelajaran setelah pandemi covid-19 yang dilakukan di sekolah siswa dituntut untuk dapat melakukan aktivitas kegiatan pembelajaran seperti mendengarkan penyampaian materi dari guru, tanya jawab, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok diskusi, dan presentasi. Perubahan dalam kegiatan pembelajaran tersebut dapat terjadi pada siswa apabila guru mampu mengembangkan rencana pembelajaran yang berisi kegiatan yang dapat membuat siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah, kegiatan yang mendorong peserta didik untuk bekerjasama dan berkomunikasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 9 Januari 2023 di SDN 1 Panjang pada siswa kelas IV, didapati bahwa aktivitas belajar siswa belum maksimal. Siswa dalam kegiatan pembelajaran kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga saat siswa diberikan pertanyaan atau diminta guru untuk bertanya siswa tidak membarikan jawaban ataupun pendapat, dan saat kegiatan berdiskusi siswa kurang aktif dalam kegiatan kelompok. Mereka lebih suka mengobrol dan bermain diluar pembahasan materi daripada memperhatikan guru. Hal tersebut juga dibuktikan dari hasil observasi prasiklus yang dilakukan peneliti, mendapatkan hasil presentase keberhasilan 20%, dari 25 siswa hanya 5 siswa yang berhasil sedangkan 20 siswa lainnya tidak berhasil. Berdasarkan hasil pengamatan juga didapati bahwa siswa kelas IV SDN 1 Panjang masih rendah dalam hal keterampilan proses, hal ini terlihat dari pengamatan peneliti pada saat kegiatan observasi prasiklus. Masih banyak siswa yang kurang trampil dalam beberapa keterampilannya di dalam kelas saat proses pembelajaran seperti kurang dapat menganalisis tentang tugas yang diberikan oleh guru contohnya seperti saat pembelajaran IPAS materi keberagaman guru menunjukkan gambar rumah adat, siswa diminta untuk menganalisis gambar rumah adat tersebut, namun siswa hanya diam, kemudian keterampilan siswa yang masih rendah yaitu pada keterampilan mengkomunikasikan hasil di depan kelas, pada saat siswa mempresentasikan hasil di depan kelas, banyak siswa yang masih kurang untuk mengkomunikasikan hasilnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 Januari 2023 di SDN 1 Panjang pada guru dan siswa kelas IV, didapati bahwa aktivitas belajar siswa belum maksimal. Hal ini dikarenakan dampak dari pandemi covid-19 , dalam hal ini guru sudah berusaha untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa disekolah dengan cara memberikan variasi kegiatan pembelajaran yaitu dengan mengadakan diskusi kelompok, menggunakan model pembelajaran kooperatif seperti *Think Pair Share*, dan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Seperti menggunakan video pembelajaran yang ditayangkan melalui LCD Proyektor, guru juga sudah menerapkan metode pembelajaran yang meminta siswa untuk mencari sendiri informasi tentang materi pembelajaran, namun cara-cara tersebut tidak

membuat siswa menjadi semangat dalam kegiatan pembelajaran, karena siswa masih terikat dengan kebiasaan selama kegiatan pembelajaran dirumah yang hanya menunggu guru untuk membagikan video materi dan tugas, yang dapat ditonton dan dikerjakan oleh siswa kapan saja dengan mencari di google atau bantuan orang tua, yang selebihnya dapat digunakan oleh siswa untuk bermain. Hal ini juga didasari kurang trampilnya guru dalam melaksanakan proses pembelajaran seperti keterampilan mengadakan variasi pembelajaran, dan keterampilan dalam mengelola kelas. Beberapa hal tersebut yang mengakibatkan aktivitas, keterampilan siswa, maupun nilai hasil belajar siswa masih rendah. Padahal saat ini guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, hal tersebut dapat diatasi dengan keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru.

Pada hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama siswa yang berinisial RNO, MTUF, dan MMAI siswa kelas IV SDN 1 Panjang, mereka menceritakan pembelajaran IPAS yang dilakukan oleh guru saat di dalam kelas. Mereka berpendapat bahwa pembelajaran IPAS yang dilakukan oleh guru kurang menyenangkan, membuat bosan, dan jenuh, mereka lebih suka pembelajaran menggunakan metode diskusi kelompok daripada guru menerangkan materi lalu mereka diminta untuk mengerjakan tugas, dan mereka merasa sulit memahami materi karena guru jarang menggunakan media pembelajaran. Hal ini juga mengakibatkan hasil pemahaman konsep pada pembelajaran IPAS menjadi rendah, dari hasil nilai PAS semester gasal 2022/2023 kelas IV yang berjumlah 25 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM hanya 9 siswa sedangkan 16 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM yang ditentukan yaitu 75. Mereka berharap adanya metode pembelajaran yang menyenangkan seperti menggunakan media permainan, berkelompok, atau dengan kegiatan-kegiatan di luar kelas.

Aktivitas siswa kelas IV di SDN 1 Panjang, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus dalam kegiatan pembelajaran di kelas masih rendah, siswa cenderung diam saat ditanya atau diminta untuk menjawab pertanyaan dari guru dan ketika guru meminta siswa untuk bertanya siswa cenderung pasif. Padahal di era abad 21 siswa

dituntut untuk mempunyai keterampilan 4C yaitu berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*). Guru sudah berusaha untuk menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan keterampilan 4C pada siswa dengan menerapkan suasana pembelajaran yang kreatif, aktif, dan inovatif. Pada saat kegiatan diskusi kelompok siswa tidak mau bekerja sama dengan teman satu kelompoknya, dalam kegiatan diskusi kelompok hanya siswa pintar yang mengerjakan, sedangkan siswa yang kurang pintar lebih suka bermain dengan teman daripada ikut berdiskusi kelompok. Dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung kurangnya guru dalam memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan kurangnya inovasi kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang dapat menumbuhkan keterampilan 4C pada siswa. Maka dari itu peran guru sangat dibutuhkan oleh siswa untuk dapat mengelola rencana kegiatan pembelajaran agar menjadi lebih terpusat pada siswa (*student centered*) sehingga diharapkan siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru dalam kegiatan belajar berfungsi sebagai motivator dan fasilitator di dalam kelas, agar siswa dapat menjadi lebih kreatif, aktif, dan inovatif.

Dalam hal ini solusi yang dapat digunakan agar siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat mempunyai keterampilan berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan bekerja sama sesuai dengan keterampilan 4C yaitu dengan menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) yang di padukan dengan pembelajaran berbasis proyek. Model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan menjadikan siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Isjoli (dalam Suparsawan 2020:8) Model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) adalah salah satu tipe model pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah setiap kelompok 4-5 orang siswa yang dipilih secara heterogen berdasarkan kemampuan siswa. Dalam penerapan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*)

terdapat lima komponen utama, yaitu (1) menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) penyampaian materi, (3) kegiatan kelompok, (4) kuis, dan (5) penghargaan kelompok.

Bukti penggunaan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Lema, dkk 2021 Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, terdapat peningkatan terhadap aktivitas belajar siswa dari siklus I yaitu 34,72% dengan kriteria kurang aktif dan siklus II yaitu 84,03% dengan kriteria sangat aktif. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Sedangkan pembelajaran berbasis proyek menurut (Sunismi, 2022: 125) adalah pembelajaran yang memfokuskan pada aktivitas siswa agar dapat memahami suatu konsep pembelajaran dengan melakukan penyelidikan mendalam dan mengembangkan jawaban melalui pembuatan proyek yang dapat dilakukan secara kolaboratif yang nantinya hasil proyek dapat dipresentasikan kepada orang lain. Selain itu, dalam pembelajaran berbasis proyek siswa akan terdorong menjadi aktif dalam aktivitas kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, sehingga dalam kegiatan pembelajaran guru hanya sebagai fasilitator dan mengevaluasi hasil proyek yang dikerjakan secara kelompok.

Selain menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) berbasis proyek, agar dalam kegiatan pembelajaran lebih menarik yaitu dengan menggunakan bantuan media EDO. Menurut (Nurfadhillah, 2021: 15) media adalah alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media tentunya dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Media EDO merupakan singkatan dari Engklek Ludo, media tersebut merupakan perpaduan dari media permainan, media tradisional, dan materi pembelajaran. Menurut (Nurwansyah, 2022: 84) permainan engklek merupakan permainan tradisional yang dimainkan dengan cara melompat-lompat pada area berpetak. Sedangkan menurut (Prasetya, 2022: 67) ludo adalah permainan yang

identik dengan warna merah, biru, kuning, hijau, dan orange, permainan ini mengharuskan pemain untuk bersaing agar dapat menjadi pemain pertama yang bidaknya sudah masuk kedalam home base. Perbedaanya dalam permainan ludo ini bukan menggunakan bidak untuk melakukan permainan tetapi siswa yang menjadi bidaknya.

Media EDO adalah media pembelajaran yang terbuat dari banner yang berukuran 300 x 300 cm. Di dalam media EDO terdapat kotak pijakan yang nantinya terdapat simbol (bintang dan quis) yang di taruh secara acak. Simbol bintang menunjukkan bahwa siswa mendapatkan suatu proyek yang harus dilakukan oleh setiap kelompok, dan kotak quis yang menunjukkan bahwa kelompok akan mendapatkan kartu quis yang berisikan pertanyaan yang harus dijawab oleh kelompok sesuai dengan pengetahuannya. Kelompok yang dapat menjawab quis akan diberikan perolehan skor dan kelompok yang tidak bisa menjawab maka mendapatkan pengurangan skor. Dalam awal permainan ini siswa akan mengocok dadu apabila kelompok mendapatkan dadu 6 maka kelompok tersebut bisa memulai untuk bermain, tetapi jika tidak mendapatkan dadu 6 di awal permainan maka mereka belum boleh untuk memulai permainan tersebut. Permainan EDO (Engklek Ludo) yang berperan untuk menjadi pion adalah siswa, yang nantinya siswa akan melompat-lompat berpindah sesuai dengan angka dadu yang diperoleh.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul. “Penerapan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* Berbasis Proyek Dengan Bantuan Media EDO Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Panjang”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada siswa kelas IV SDN 1 Panjang setelah

diterapkan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* Berbasis Proyek Dengan Bantuan Media EDO?

2. Bagaimana keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* Berbasis Proyek Dengan Bantuan Media EDO pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada siswa kelas IV SDN 1 Panjang?
3. Bagaimana peningkatan elemen pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* berbasis proyek dengan bantuan media EDO pada siswa kelas IV SDN 1 Panjang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial melalui model pembelajaran *Student Team Achievement Division* Berbasis Proyek Dengan Bantuan Media EDO kelas IV di SDN 1 Panjang.
2. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam penerapan model *Student Team Achievement Division* Berbasis Proyek Dengan Bantuan Media EDO dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada kelas IV di SDN 1 Panjang.
3. Mendeskripsikan peningkatan elemen pembelajaran IPAS melalui penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* berbasis proyek dengan bantuan media EDO pada kelas IV SDN 1 Panjang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah pemahaman tentang bagaimana cara meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) berbasis proyek dengan bantuan media permainan EDO.

## **1.4.2 Manfaat Praktis**

Kegunaan praktis yang dapat diharapkan setelah dilaksanakannya penelitian ini adalah:

### **1.4.2.1 Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPAS dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) berbasis proyek dengan bantuan media EDO, membangkitkan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar.

### **1.4.2.2 Bagi Guru**

Penelitian ini dapat dijadikan guru sebagai rujukan dalam proses kegiatan pembelajaran yakni pada model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) berbasis proyek dengan bantuan media EDO yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS, dapat memberikan pengalaman bagi guru, serta memberikan dorongan bagi guru untuk dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) berbasis proyek dengan bantuan media EDO.

### **1.4.2.3 Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan pemikiran bagi sekolah agar dapat meningkatkan mutu pendidikan di SDN 1 Panjang Bae Kudus dan dapat memberikan hasil yang baik dalam proses kegiatan pembelajaran.

### **1.4.2.4 Bagi Peneliti**

Dengan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bekal untuk peneliti dalam mengembangkan pengetahuan yang bermakna untuk kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) berbasis proyek dengan bantuan media EDO pada pembelajaran IPAS di kelas IV.

## **1.5 Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini meliputi model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*), media EDO, dan aktivitas belajar.

### **1.5.1 Model Pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*)**

Model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) merupakan salah satu model kooperatif yang paling sederhana. STAD juga merupakan model pembelajaran yang inovatif dan efektif yang dapat diterapkan guru dalam melakukan pembelajaran. Model pembelajaran STAD terdapat lima komponen utama yaitu penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok.

### **1.5.2 Media EDO**

Media EDO merupakan singkatan dari Engklek Ludo. Media ini dipadukan dengan menggunakan permainan tradisional engklek dan media permainan ludo. Media EDO merupakan media pembelajaran yang terbuat dari banner dengan ukuran 300x300 cm. Media ini memiliki banyak bidang pijakan yang berbentuk kotak dimana dalam kotak pijakan terdapat simbol (bintang, dan quis). Dalam permainan siswa harus mencapai bidang puncak yang disebut (*home base*) untuk mencapai puncak, dalam permainan siswa akan mendapatkan kartu proyek yang harus dilakukan secara kelompok apabila siswa mendapatkan kartu bintang, dan kotak kuis yang berarti siswa harus menjawab pertanyaan dari kartu yang dipilih. Apabila siswa dapat menjawab quis maka kelompok tersebut memperoleh skor, dan apabila kelompok tidak dapat menjawab maka kelompok tersebut mendapatkan pengurangan skor.

### **1.5.3 Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan siswa saat proses belajar yang melibatkan kegiatan jasmani maupun rohani agar siswa mengalami perubahan dalam kegiatan belajar dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.