

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu upaya strategis dalam membangun pemahaman peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial yang ada di sekitarnya. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS sering kali menghadapi berbagai tantangan yang mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Salah satu permasalahan utama adalah metode pengajaran yang kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Banyak peserta didik yang cenderung pasif karena metode pengajaran yang masih bersifat konvensional, seperti metode ceramah yang hanya berpusat pada guru (*teacher-centered*), hal ini guru hanya menyampaikan materi secara verbal dan kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik secara aktif untuk berinteraksi dan mengembangkan secara mandiri.

Perlu adanya perubahan paradigma dalam menelaah proses belajar siswa dan interaksi antara siswa dan guru. Sudah semestinya bahwa proses pembelajaran juga harus lebih memperhatikan peserta didik. Peserta didik bukanlah botol kosong yang bisa diisi dengan segala informasi yang dianggap penting oleh pengajar. Selain itu, alur pembelajaran tidak harus dimulai dari pengajar menuju peserta didik. Peserta didik juga dapat saling mengajarkan satu sama lain. Bahkan, banyak penelitian menunjukkan bahwa pengajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*)

ternyata lebih efektif daripada pengajaran oleh guru. Sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai sistem “pembelajaran gotong royong” atau *cooperative learning*. Dalam sistem ini, guru bertindak sebagai fasilitator.

UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan merupakan salah satu lembaga pendidikan jenjang sekolah dasar yang berada di kota Bangkalan. Siswa yang masuk di UPTD SD Negeri Kraton 1 pada umumnya mempunyai input yang relative di bawah standar, sehingga dalam proses pembelajaran sering sekali mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Terutama dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 22 Juli 2025, terdapat beberapa informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas VI pada mata pelajaran IPAS. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik berpusat pada guru (*teacher-centered*). Guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang dilanjutkan dengan memberikan soal evaluasi kepada peserta didik. Beberapa peserta didik cenderung bosan dan sering mengalami kesulitan saat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Keaktifan peserta didik juga menjadi kurang, hanya sebagian dari peserta didik yang aktif di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Selasa, 22 Juli 2025 melalui kegiatan pra-penelitian dari hasil analisis yaitu, jumlah siswa yang terdapat di kelas 6 UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan berjumlah 17 siswa. UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan sudah menerapkan kurikulum merdeka dari kelas 1

sampai dengan kelas 6. Guru sudah berupaya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Achievement Division* (STAD), akan tetapi dalam pelaksanaannya model tersebut belum diterapkan secara urut sesuai dengan sintaks pembelajarannya, sehingga pembelajaran masih bersifat monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Ketidaksesuaian pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan sintaks pembelajaran membuat peserta didik menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung pasif, hanya menerima materi dari guru tanpa keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok maupun kegiatan evaluasi yang seharusnya menjadi ciri khas model kooperatif tipe STAD. Kurangnya keberhasilan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD inilah menyebabkan guru kembali menerapkan metode ceramah dan metode penugasan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan berupaya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berjalan sesuai dengan rancangan.

Landasan pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dilihat dari beberapa aspek yaitu aspek teoritik, aspek empirik, aspek kontekstual, dan aspek kontekstual. Model pembelajaran *make a match* termasuk dalam model pembelajaran kooperatif yang berbasis aktivitas fisik dan interaksi sosial. Landasan teoritik utamanya berasal dari teori konstruktivisme, teori belajar sosial (Vygotsky), dan teori R. Gagne. Teori konstruktivisme yang dipelopori oleh J. Piaget beranggapan bahwa pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari kita yang menganalisis sesuatu. Seseorang yang belajar berarti membentuk pengertian atau

pengetahuan secara aktif (tidak hanya menerima dari guru) secara terus menerus. Menurut Mustafa & Roesdiyanto, 2021 yang dikutip dalam jurnal Wildan Nugraha yang berjudul “Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pembelajaran” menyatakan bahwa konstruktivisme merupakan pembelajaran yang memberikan leluasaan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri atas rancangan model pembelajaran yang dibuat oleh guru. Teori Vygotsky merupakan teori yang sering dikenal dengan teori perkembangan sosiokultural yang menekankan pada interaksi sosial yang berkaitan dengan perkembangan kognitif. Adanya interaksi dengan lingkungan sosial dan teman sebaya mereka maka akan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh anak. Sedangkan, Menurut Gagne, (2017: 28) belajar bukan terjadi secara alamiah akan tetapi hanya akan terjadi dengan adanya kondisi-kondisi tertentu, yaitu kondisi (a) internal, yaitu kondisi yang berasal dari dalam diri peserta didik berupa kesiapan peserta didik dalam menerima pembelajaran, dan apa yang telah dipelajari sebelumnya, dan (b) eksternal, yang merupakan faktor dari kondisi atau situasi belajar dan penyajian stimuli yang secara sengaja diatur oleh pendidik yang bertujuan untuk memperlancar pembelajaran.

Dilihat dari landasan empiris, beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar karena aktivitas mencocokkan kartu membantu pengulangan materi secara menyenangkan, meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa, dan cocok untuk materi konsep dasar seperti yang terdapat pada mata pelajaran IPAS. Pemilihan model kooperatif tipe *make a match* juga berdasarkan pada kondisi nyata di kelas, yaitu siswa kelas VI UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan cenderung pasif saat

pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, dan guru sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD akan tetapi siswa masih tampak kurang bersemangat. Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berdasarkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran berbasis pemahaman konsep, pembelajaran yang menekankan kolaborasi dan keaktifan siswa, dan mendorong retensi materi melalui pengulangan yang menyenangkan.

UPTD SD Negeri Kraton 1 juga memfasilitasi media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan pembelajaran tetapi guru hanya sesekali menerapkan media pembelajaran tersebut. Peserta didik sangat aktif ketika terdapat Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran. Peserta didik sangat antusias dan bersemangat. Menurut guru kelas 6, peserta didik tertarik karena peserta didik menemukan hal baru karena pada kenyataannya, guru hanya beberapa kali menerapkan media pembelajaran.

Dalam suatu pembelajaran tentu terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran serta variasi pembelajaran yang kurang menjadi salah satu kendala yang dihadapi guru ketika melakukan pembelajaran, sehingga membuat peserta didik cenderung bosan dan mengantuk ketika kegiatan pembelajaran. Kendala lain yang muncul dari peserta didik itu sendiri yaitu terdapat beberapa anak yang masih kurang dalam kemampuan membaca, sehingga peserta didik tersebut tertinggal dengan teman-temannya yang lain. Pada kelas 5 UPTD SD Negeri Kraton 1 juga terdapat anak berkebutuhan khusus, sehingga hal tersebut juga menjadi kendala bagi guru dalam menyesuaikan kebutuhan siswa pada kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Selasa, 22 Juli 2025 menyatakan bahwa aktivitas belajar siswa masih terbilang kurang, karena hanya ada beberapa peserta didik yang pasif dan hanya peserta didik yang memiliki kemampuan lebih yang aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga sangat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik. Peserta didik akan aktif ketika media atau model pembelajarannya menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa di dapat hasil bahwa respon siswa yang menyukai mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah 9 siswa dengan presentase 53% dan respon yang menjawab tidak terdapat 8 siswa dengan presentase 47%. Siswa senang berdiskusi dengan teman sebaya berjumlah 12 siswa atau keseluruhan siswa kelas 6 dengan presentase 71%. Siswa suka belajar sambil bermain mendapat respon “Ya” sebanyak 15 siswa dengan presentase 88% dan “Tidak” berjumlah 2 siswa dengan presentase 12%. Siswa suka ketika guru memberikan pembelajaran yang menarik mendapat respon sebanyak 17 siswa dengan presentase 100%. Siswa suka ketika guru memberikan pembelajaran dengan melibatkan permainan yang menyenangkan mendapat respon sebanyak 17 siswa dengan presentase 100%. Siswa membutuhkan kegiatan pembelajaran yang menarik mendapat respon sebanyak 16 siswa dengan presentase 94% dan siswa yang menjawab tidak sebanyak 1 siswa dengan presentase 6%. Siswa yang bisa memahami suatu materi ketika siswa melakukannya secara langsung atau praktik (kinestetik) sebanyak 7 siswa dengan presentase 41% dan siswa yang tidak bisa memahami suatu materi ketika siswa melakukannya secara langsung atau praktik (kinestetik) sebanyak 10 siswa dengan presentase 59%. Siswa senang bekerja sama dengan teman mendapat respon sebanyak 15 siswa dengan presentase 88% dan

siswa yang tidak senang bekerja sama dengan teman mendapat respon sebanyak 2 siswa dengan presentase 12%. Siswa suka kegiatan berkelompok berjumlah 9 siswa dengan presentase 53% dan yang tidak suka kegiatan berkelompok sebanyak 8 siswa dengan presentase 47%. Siswa lebih mudah memahami materi dengan pembelajaran yang melibatkan permainan atau *game* mendapat respon sebanyak 14 siswa dengan presentase 82% dan siswa yang sulit memahami materi walaupun dengan menerapkan pembelajaran yang melibatkan permainan atau *game* sebanyak 3 siswa dengan presentase 18%.

Kondisi saat ini hasil belajar yang diperoleh peserta didik di UPTD SD Negeri Kraton 1 terutama dalam mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari ujian ASA (Asesmen Sumatif Akhir) siswa rerata adalah 57,8 dan 1 siswa (5,8%) yang mencapai nilai 75 atau >75. Padahal idealnya minimal harus mencapai 100% siswa mendapat 75 atau >75. Kondisi tersebut disebabkan oleh kenyataan sehari-hari yang menunjukkan bahwa siswa kelihatannya jenuh mengikuti pelajaran IPAS. Pembelajaran sehari-hari yang menggunakan metode ceramah dan tidak ada interaksi antara siswa yang pandai dan belum mengerti, kelihatannya membuat pembelajaran menjadi menjenukan. Hal ini terbukti sebagian besar peserta didik mengeluh apabila diajak belajar IPAS. Peserta didik sering tidak selesai tepat waktu jika diberi tugas dan lebih suka bermain dan mengobrol karena peserta didik pasif ketika pembelajaran berlangsung.

Slameto (2003) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapat perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh sebagai hasil pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Purwanto (2016:44) hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua

kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan (Purwanto 2016: 44). Trianto (2010) menyatakan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan konvensional. Dengan penerapan pendekatan ini, suasana kelas cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat karena pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher-centered*).

Beberapa guru cenderung memilih pendekatan pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan dengan alasan pembelajaran ini tidak memerlukan banyak alat dan bahan praktikum. Menyikapi kondisi tersebut, penulis selalu berusaha memperbaiki pembelajaran dengan mengkondisikan pembelajaran yang memudahkan dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa akan antusias mengikuti pembelajaran. Usaha tersebut akan diwujudkan dalam suatu penelitian skripsi yang akan menerapkan pembelajaran model kooperatif tipe *Make a Match*.

Pembelajaran *make a match* merupakan suatu model pembelajaran dengan melibatkan siswa untuk mencari pasangan-pasangan kartu berupa soal dan jawaban sebelum batas waktu berakhir (Mutmainah,dkk, 2022). Suyanto (2009) menyatakan bahwa metode *make a match* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran di mana pengajar menyiapkan kartu yang berisi soal atau masalah, serta kartu jawaban, kemudian siswa diminta untuk menemukan pasangan yang tepat. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994), dipilih oleh peneliti

karena termasuk dalam kategori *Cooperative Learning*. Selain itu, model ini memiliki banyak keunggulan, salah satunya adalah siswa dapat mencari pasangan kartu sambil mempelajari konsep dalam suasana belajar yang menyenangkan. Siswa yang berhasil menemukan pasangan kartu yang merupakan soal dan jawaban tersebut akan diberi poin atau nilai. Sebaliknya, siswa yang tidak berhasil menemukan pasangan kartu tersebut akan diberikan hukuman.

Dalam proses ini, guru dan siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dengan penerapan metode ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* ini guru berperan sebagai fasilitator. Persiapan ruang kelas juga perlu ditata sehingga dapat menunjang pembelajaran tersebut.

Pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dirancang untuk melatih pendalaman materi pada siswa dengan cara memasangkan pasangan kartu antara kartu soal dengan kartu jawaban. Sebelum mengajak siswa bermain sebuah kartu, guru harus memberikan pembekalan berupa materi yang akan dipelajari terlebih dahulu dan menjelaskan cara bermain kartu tersebut. Hal ini bertujuan agar siswa bisa memahami terlebih dahulu tentang materi yang akan digunakan pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini.

Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Wahyu Tri Raharjo dan Firoalia Kristin (2019) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* pada Kelas 4 SD”. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif PTK atau Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik

kelas 4 SD Negeri Kutowinangun 04 Salatiga dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* terjadi peningkatan pada kondisi awal (pra siklus), siklus I sampai siklus II. Peningkatan hasil belajar IPA peserta didik pada pembelajaran tematik pada kondisi awal (pra siklus) dengan presentase 14% meningkat menjadi 57% dan pada siklus I mendapat presentase sebesar 43%. Presentase ketuntasan pada siklus II yaitu 93% yang berarti pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 36% dari siklus I. Dari hasil belajar tersebut terlihat bahwa terjadi peningkatan pada ranah kognitif peserta didik pada penerapan model *make a match*. Pada ranah sikap dan keterampilan juga mengalami peningkatan menjadi lebih baik karena pengalaman belajar peserta didik tidak hanya berfokus pada ranah kognitif saja.

Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Yudhistira Ahmad dan Diva Apri Mulya dalam Jurnal Pendidikan Tambusai yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN 14/III Punai Merindu”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas V SDN 14/III Punai Merindu dengan penerapan model *pembelajaran Make a Match* terjadi peningkatan Pada siklus I sampai siklus II. Peningkatan hasil belajar IPA peserta didik pada kondisi awal (pretest) dengan presentase 38,88% meningkat menjadi 65% pada siklus I. Presentase ketuntasan pada siklus II yaitu 94,44% yang berarti pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 29,44% dari siklus I.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengajukan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Make A Match* Berbantuan *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI UPTD SD Negeri Kraton

1 Bangkalan”. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif guru dalam proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan memotivasi kepada peserta didik agar pembelajaran yang dilakukan tidak monoton dan bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang di atas, dapat dikaji ada beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas VI UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas VI UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPAS

- b. Meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPAS
 - c. Mendorong siswa untuk lebih berani mengutarakan pendapat
 - d. Mendorong siswa untuk tampil dengan percaya diri
 - e. Mengembangkan sikap sosial untuk saling peduli
2. Bagi Guru
- a. Meningkatkan efektivitas pengajaran guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran dengan berbagai metode inovatif
 - b. Memperbaiki pengembangan profesionalisme guru yang berkualitas
 - c. Menjadi salah satu pilihan model pembelajaran di ruang kelas
 - d. Sebagai pertimbangan dalam memilih metode pengajaran yang bermanfaat bagi siswa
3. Bagi Peneliti
- a. Memperluas pemahaman dan pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan kartu *flashcard* dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas VI
 - b. Menambah pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan kartu *flashcard* dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas VI.

1.5 Batasan Penelitian

Adapun yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini agar masalah pada peneliti tetap terarah dan tidak menyimpang adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang berbantuan kartu *flashcard* yang berisi soal dan jawaban.
2. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah Bab 5 “Menjelajahi Bumi dan Antariksa” Topik C “Menjelajahi Sistem Tata Surya”.
3. Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini mencakup hasil pembelajaran dalam ranah kognitif (pengetahuan).

1.6 Definisi Istilah

Definisi istilah adalah penjelasan istilah penting terkait dengan judul penelitian (Pratiwi, 2021:7). Definisi istilah pada penelitian ini digunakan agar tidak terjadi salah persepsi, maka variabel-variabel penelitian didefinisikan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*

Model pembelajaran tipe *make a match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 yang dilakukan dengan cara melibatkan peserta didik untuk mencari jawaban atas suatu pertanyaan melalui konsep dengan bermain kartu pasangan (Sulistio, et. 2022). Model pembelajaran *make a match* ini dapat meningkatkan keaktifan dari peserta didik dalam mencari jawaban atas pertanyaan yang diberikan melalui permainan kartu. Guru menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban yang akan diberikan kepada peserta didik yang akan dimainkan dalam suatu permainan tersebut.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai hasil dari interaksi antara proses belajar dan proses mengajar. Hasil belajar merujuk pada kemampuan, keahlian, dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Hasil belajar dapat diukur berdasarkan tiga indikator, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3. IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan objek tidak hidup di jagat raya serta hubungan yang terjalin, serta meneliti kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Dalam penelitian ini mengambil Bab 5 “Menjelajahi Bumi dan Antariksa” Topik C “Menjelajahi Sistem Tata Surya”.