

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan kepribadian. Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Nurlina Arian (2022: 3) menyatakan: “Belajar adalah perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”.

H.J Prinhantini (2021: 14) menyatakan:

Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku, yang mana perilaku hasil belajar tersebut relatif menetap, baik perilaku yang dapat diamati secara langsung maupun tidak dapat diamati secara langsung yang terjadi pada individu sebagai suatu hasil latihan dan pengalaman sebagai dampak interaksi antar individu dengan lingkungannya.

Kemudian Oemar Hamalik (2022: 37) menyatakan: “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan dimana seorang menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Setiap guru seharusnya dapat mengajar di depan kelas bahkan mengajar itu dapat dilakukan pula pada sekelompok peserta didik di luar kelas atau dimana saja. Mengajar merupakan suatu kegiatan yang mengarah maupun membimbing melalui suatu komunitas secara langsung antara guru siswa untuk menyampaikan pesan pengajaran yang membantu siswa memperoleh informasi.

Pupu Saeful Rahmat (2018: 4) menyatakan:

Mengajar adalah sebagai penanaman pengetahuan pada peserta didik, penyampaian kebudayaan pada peserta didik, suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadinya proses belajar, membimbing aktivitas peserta didik, dan membantu peserta didik berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungan proses belajar mengajar.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein (2018: 39) menyatakan: “Mengajar adalah suatu proses yaitu proses mengatur, mengorganisasi, lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar”.

Maswan Abdulah (2022: 26) menyatakan: “Mengajar adalah suatu kegiatan yang menyangkut pembinaan anak mengenai segi kognitif dan psikomotor guna meningkatkan pengetahuan anak didik, lebih cakap berpikir kritis, sistematis dan obyektif, serta terampil dalam mengerjakan sesuatu”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses keterampilan dalam memberikan pemahaman atas segala pengetahuan melalui komunikasi kepada peserta didik dari sesuatu yang belum dimengerti menjadi jelas dan mampu dipahami sehingga membantu peserta didik berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi timbal balik antara peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar yang dinamis untuk mentransfer nilai-nilai ke siswa supaya dapat melakukan perubahan tingkah laku maupun pengetahuan.

Darsono (2022: 6) menyatakan: “Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah kearah yang baik”. Muhamad Fathurohman (2018: 7) menyatakan: “Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik pembelajaran memusatkan pada “bagaimana membelajarkan peserta didik” dan bukan pada “apa yang dipelajari peserta didik”.

Prihantini (2021: 16) menyatakan:

Pembelajaran adalah sebagai suatu upaya yang dilakukan pendidik atau guru secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan suatu sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar pada suatu lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik, guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dan guru dapat menyampaikan ilmu pengetahuan dari metode pembelajaran sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang disebut juga sebagai hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Hasil belajar biasanya dapat berupa angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui tes atau tujuan yang diberikan oleh guru. Hasil belajar yang tinggi atau rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar.

Asep Jihad dan Abdul Haris (2018: 15) menyatakan: “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Juni Agus Simaremare dan Natalina Purba (2021: 57) menyatakan: “Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap keterampilan dan perilaku, perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya”. Kemudian Asep Ediana Latip (2018: 24) menyatakan: “Hasil belajar adalah capaian autentik kompetensi peserta didik yang diperoleh dalam pembelajaran dikelas baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar merupakan peningkatan belajar yang lebih baik dan Perubahan tingkah laku siswa setelah menerima pengalaman belajar dari guru tidak hanya dalam bentuk pemahaman semata tetapi dapat diterapkan kedalam diri peserta didik.

2.1.5 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Tidak ada faktor tunggal yang menyebabkan kesulitan belajar. Berbagai faktor penyebab antara lain faktor internal dan faktor eksternal diduga menjadi pencetus terjadinya kesulitan belajar. Leni Marlina (2021: 3) menyatakan: “Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri dalam tujuan belajar seperti minat, bakat, motivasi, cara belajar dan Faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan, sekolah dan lingkungan keluarga”.

Salamah (2019: 58) menyatakan:

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdapat di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa, dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial, ekonomi, faktor fisik dan psikis

karena semua faktor ini akan mendorong siswa untuk dapat lebih aktif dan kreatif dalam belajar.

Selanjutnya Marlina (2019: 47) menyatakan:

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor lingkungan seperti kurikulum dan model pembelajaran merupakan faktor yang paling banyak menimbulkan kesulitan belajar dari pada faktor kelemahan intelektual. Ketika faktor lingkungan tidak sesuai dengan kapabilitas dan minat anak, maka kesulitan belajar akan terjadi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa berasal dari Faktor Internal seperti cara belajar, minat, perhatian dan faktor eksternal seperti lingkungan di sekolah yang dapat menimbulkan kesulitan belajar siswa karena model pembelajaran dan kurikulum yang membuat siswa lemah karena tidak sesuai dengan kapabilitas dan minat anak dalam belajar.

2.1.6 Model Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model Pembelajaran merupakan sebuah kerangka konsep yang disusun dari awal hingga akhir dalam proses pembelajaran.

Sabarina Elprida (2022: 1) menyatakan:

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka Panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain, Sebelum menentukan model pembelajaran yang digunakan dibutuhkan kajian terlebih dahulu terhadap sarana dan prasarana yang tersedia di lingkungan pembelajaran dan kondisi sosial dalam mendukung proses kegiatan.

Deni darmawan dan Din wahyudin (2018: 11) menyatakan:

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar-mengajar.

Istarani (2019: 10) menyatakan: “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran adalah susunan rangkaian atau prosedur kegiatan mengajar dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.6.2 Pengertian Model Pembelajaran Jigsaw

Secara etimologi kata Jigsaw berasal dari bahasa Inggris yang artinya gergaji namun sebagian orang mengatakan bahwa jigsaw adalah puzzle atau teka-teki. Dalam model pembelajaran kooperatif jigsaw ini bentuknya seperti menyusun potongan pola dimana pola itu saling utuh berhubungan antara satu dengan yang lain dan dapat membentuk suatu pemahaman murid apabila dapat di koordinasikan dan dipersiapkan oleh guru sebagai moderator dalam proses belajar mengajar disekolah untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Fauziah Astuti (2022: 56) menyatakan:

Model pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai enam orang secara heterogen yang bertanggung jawab atas penugasan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada orang lain dalam kelompoknya ketergantungan positif sekaligus bertanggung jawab secara mandiri.

Istarani (2018: 20) menyatakan:

Kata Jigsaw berasal dari Bahasa Inggris yang berarti gergaji ukir dan ada juga yang mengartikannya sebagai puzzle yang berarti sebuah teka teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini mengambil pola acara bekerja sebuah gergaji (zigzag), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama antar kelompok dengan silangan siswa kelompok ahli (kelompok ahli) untuk mencapai tujuan bersama.

Kemudian Andi Sulisto dan Nik Haryanti (2022: 22) menyatakan “Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kelompok belajar heterogen dengan 5-6 orang anggota yang menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Jigsaw adalah model pembelajaran yang bekerja sama antara kelompok asal dengan kelompok ahli untuk mencapai tujuan Bersama dan bertanggung jawab secara mandiri.

2.1.6.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Jigsaw

Fauziah Astuti (2022: 58) menyatakan Pelaksanaan kelas Jigsaw, sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok asal (*home teams*) dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
2. Guru membagikan lembar ahli kepada masing-masing siswa dan dalam satu kelompok terdiri dari beberapa topik.
3. Siswa dibagikan topik-topik yang sudah tertera di dalam lembar ahli.
4. Siswa diberikan tugas untuk membaca mengenai semua topik yang ada.
5. Setelah semua selesai membaca, siswa dari tiap kelompok yang memegang topik yang sama bertemu dalam satu kelompok yang disebut kelompok ahli (*expert group*) untuk mendiskusikan mengenai topik yang mereka terima.
6. Apabila para kelompok ahli sudah memahami atau mengerti mengenai topik yang ada, maka siswa harus kembali ke kelompok asal (*home teams*) dan bergantian mengajari teman satu timnya mengenai topik mereka.
7. Siswa diuji dengan melakukan kuis individual, skor yang diperoleh masing-masing anggota akan menjadi skor kelompok mereka, kelompok tertinggi akan mendapatkan sertifikat atau penghargaan.

2.1.6.4 Kelebihan Model Jigsaw

Dalam pembelajaran menggunakan Model kooperatif tipe Jigsaw maka terdapat kelebihan. Fauziah Astuti (2022: 62) menyatakan Model pembelajaran Jigsaw memiliki kelebihan sebagai berikut :

1. Pengetahuan yang diperoleh siswa bersifat spesifik dan mendalam terutama yang berhubungan dengan tema pelajaran yang harus dikuasainya.
2. Melatih kemampuan dan rasa percaya diri siswa untuk tampil didepan kelas mempresentasikan tema pelajaran yang telah dikuasai.
3. Melatih kemampuan dialektika siswa didepan public.
4. Dapat menumbuhkan semangat kerja sama dan kegairahan dalam belajar bagi siswa.
5. Meningkatkan motivasi, saling menghargai antara sesama siswa.
6. Melatih siswa agar mampu berkomunikasi secara efektif.
7. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
8. Mengembangkan kemampuan siswa mengungkapkan ide atau gagasan dalam memecahkan masalah tanpa takut membuat salah.
9. Dapat meningkatkan kemampuan sosial: mengembangkan rasa harga diri dan hubungan interpersonal yang positif.
10. Siswa lebih memahami materi yang diberikan karena dipelajari lebih dalam dan sederhana dengan anggota kelompoknya.
11. Materi yang diberikan kepada siswa dapat merata.
12. Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif.

2.1.6.5 Kekurangan Model Jigsaw

Dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe jigsaw maka terdapat kekurangan, Fauziah Astuti (2022: 64) menyatakan model pembelajaran jigsaw memiliki kekurangan sebagai berikut:

1. Terlalu mengandalkan kemampuan lisan.

2. Sulit menyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman, jika siswa tidak punya rasa percaya diri.
3. Siswa yang tidak memiliki rasa percaya diri dalam berdiskusi maka akan sulit dalam menyampaikan materi pada teman.
4. Membutuhkan waktu yang lebih lama apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik, sehingga perlu waktu merubah posisi yang dapat juga menimbulkan gaduh serta butuh waktu dan persiapan yang matang sebelum Model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.
5. Jika tidak didukung dengan kondisi kelas yang luas, model jigsaw sulit dijalankan mengingat siswa harus beberapa kali berpindah dan berganti kelompok.

2.1.7 Media Pembelajaran

2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang penting adalah Metode mengajar dan Media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Media pembelajaran sangat berpengaruh akan terciptanya proses pembelajaran yang efektif, karena dapat memberikan peluang kepada guru dalam menjelaskan materi, serta memberi kemudahan kepada peserta didik dalam memahami apa yang telah disampaikan.

Egia Rima Wati (2018: 3) menyatakan:

Media pembelajaran adalah alat atau segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari Pengirim guru kepada penerima pesan peserta didik yang bertujuan memberikan rangsangan kepada siswa dan menarik minat siswa dalam belajar serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Husniyatus Salamah Zainiyati (2020: 62) menyatakan:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara aktif.

Kemudian Suparno (2019: 56) menyatakan: “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari satu sumber kepada penerima pesan”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran adalah alat atau pengantara pesan yang digunakan Guru untuk menyampaikan isi pembelajaran kepada peserta didik yang bertujuan memberikan rangsangan kepada siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung secara aktif.

2.1.7.2 Jenis Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik. Ega Rima Wati (2018: 5) menyatakan Jenis Media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media Visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajian.
2. Media Audio Visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.
3. Media Power Point merupakan salah satu media yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa slide yang menarik.

2.1.7.3 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara focus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar.

Husniyatus Salamah Zainiyati (2020: 68) menyatakan:

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik, baik dalam benak atau mental maupun dalam aktivitas yang nyata sehingga dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis

dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar menyiapkan instruksi yang efektif. Di pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Egia Rima Wati (2018: 9) menyatakan: “Media pembelajaran berfungsi memberikan instruksi terhadap informasi yang terdapat dalam materi pembelajaran. Media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran haruslah melibatkan siswa dalam aktivitas nyata”. Kemudian Moh. Zaiful Rosyid (2021: 14) menyatakan: “Media pembelajaran berfungsi untuk mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai penyajian informasi dihadapan peserta didik untuk membangkitkan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

2.1.7.4 Pengertian Media Power Point

Media Power Point menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dengan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dengan fasilitas animasi sebuah slide bisa dimodifikasi agar menarik perhatian peserta didik. Moh. Zaiful rosyid (2021: 78) menyatakan: “Media Power Point adalah salah satu Program aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah”.

Mudlofir (2019: 157) menyatakan: “Media Power Point adalah program yang dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relative murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data”.

Wati (2019: 90) menyatakan:

Media Power Point adalah salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa slide yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara, video dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan Media Power Point merupakan Media yang dirancang untuk memperkenalkan dan menjelaskan materi pembelajaran yang dirangkum kedalam beberapa slide yang menarik dan siswa dapat langsung memahami isi dari materi pembelajaran.

2.1.7.5 Langkah-Langkah Menggunakan Media Power Point

Untuk dapat menggunakan Media Power Point dengan baik, maka perlu diperhatikan langkah-langkah pelaksanaan Media Power Point. Moh. Zaiful Rosyid (2021: 102) menyatakan bahwa langkah-langkah menggunakan pembelajaran media power point sebagai berikut:

1. Buka program power point.
2. Mulai dengan new file.
3. Pilih slide design yang diinginkan.
4. Membuat background tertentu untuk membuat slide agar lebih menarik
Ambil judul utama materi persentasi yang akan disampaikan pada slide pertama.
5. Ambil sub judul materi di slide kedua Kemudian ambil point-point pokok materi setiap sub secara urut pada slide-slide berikutnya.
6. Membuat atau memanfaatkan gambar sederhana dengan menggunakan fasilitas shapes dan clip art yang telah tersedia pada menu insert.

2.1.7.6 Kelebihan Media Power Point

Dalam pembelajaran menggunakan Media Power Point maka terdapat kelebihan, Moh. Zaiful Rosyid (2021: 80) menyatakan Media Power Point memiliki kelebihan sebagai berikut :

1. Media Power Point memudahkan melakukan presentasi di depan umum, terutama memakai alat bantu seperti *screen projector*. *Software* membantu menyiapkan *slide* presentasi yang berkualitas dalam hitungan jam, bahkan menit.
2. Dalam aplikasi Power Point terdapat berbagai *tools*, seperti *text art*, *image import*, *animation import*, *video import*, dan lain-lain yang akan membuat *slide* terlihat menarik.
3. *Templete* bervariasi salah satu fitur yang digunakan sebagai latar belakang untuk mempercantik tampilan persentasi. *Background* yang disediakan bervariasi, sehingga pengguna bebas mengkreasikan *slide* dan tidak terfokus pada satu bentuk tampilan.
4. Media Power Point memiliki fitur kolaborasi yang memungkinkan seseorang dapat mengedit *file* persentasi secara bersama-sama berbeda, sehingga proses pengerjaan menjadi lebih cepat dan mudah.
5. Media Power Point menyediakan opsi *save to one cloud* dan menerapkannya sebagai *default* penyimpanan sebelum ke *local storage*.
6. Media Power Point menawarkan berbagai solusi untuk memproteksi dokumen dari pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab, yakni fitur *authorization*. Pengguna dapat menandai, memberi kata sandi serta mengenkripsi *file* yang telah dibuat menggunakan aplikasi tersebut.

2.1.7.7 Kekurangan Media Power Point

Dalam pembelajaran menggunakan Media Power Point maka terdapat kekurangan. Moh. Zaiful Rosyid (2021: 81) menyatakan Media Power Point memiliki kekurangan sebagai berikut:

1. Menyita waktu yang cukup lama karena harus proses desainnya lama.

2. Apabila layar monitor yang digunakan kecil maka besar kemungkinan bagi siswa yang berada agak jauh dengan layar akan mendapat kesulitan dalam membaca atau mengerti pembelajaran.
3. Para pendidik harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikan program ini agar jalannya presentase tidak banyak hambatan.
4. Harus direpotkan dengan pengangkutan dan penyimpanan PC pada saat persentase.

2.1.8 Hakikat Pembelajaran IPA

2.1.8.1 Pengertian IPA

Pembelajaran IPA pada sekolah terutama pada sekolah dasar (SD) diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Sulystiana Puteri (2020: 16) menyatakan:

IPA adalah ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Hakikat sebagai produk dan proses tidak bisa dibedakan atau dipisahkan karena produk dan proses mempunyai hubungan terikat satu dengan yang satunya lagi dalam melakukan pengamatan ilmiah.

Trianto (2019: 12) menyatakan:

IPA adalah pembelajaran yang menanamkan kecakapan bekerja menurut langkah-langkah metode ilmiah, keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah, sikap ilmiah yang diperlukan dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian Riduwan (2019: 14) menyatakan: “IPA adalah mata pelajaran yang membahas tentang gejala-gejala, benda-benda yang ada di alam semesta, baik yang dapat diamati oleh indra maupun yang tidak diamati oleh indera, melalui proses ilmiah yang meliputi observasi, klasifikasi, pengukuran, eksperimen dan lainnya”. Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang

alam semesta beserta isinya yang dapat dibuktikan atau dikaji dengan proses ilmiah.

2.1.8.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Adapun tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP 2013) dalam Arief Rahman Hakim dan Muhamad Nur Hudha (2018: 6) dimaksudkan untuk:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melastarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan Pendidikan ke SMP/MTS.

2.1.9 Materi Pembelajaran

2.1.9.1 Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya

Tumbuhan adalah salah satu jenis makhluk hidup yang hidup berdampingan dengan manusia. Tumbuhan merupakan makhluk hidup yang membutuhkan makan, minum, dan berkembang biak layaknya makhluk hidup pada umumnya. Tumbuhan memiliki banyak manfaat bagi kehidupan, seperti tumbuhan sebagai penyuplai oksigen untuk kehidupan seluruh makhluk hidup di bumi.



Gambar 2.1 Bagian Tubuh Tumbuhan
Sumber: Serafica Gischa. (2022).

1. Akar

Akar adalah bagian tumbuhan yang umumnya terdapat pada bagian bawah tumbuhan. Bagian ini biasanya terkubur di dalam tanah atau media tanam lainnya. Berdasarkan bentuknya, akar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu akar serabut dan akar tunggang.

a. Akar serabut

Akar serabut berbentuk seperti serabut. Akar serabut yaitu akar dari tumbuhan yang bijinya berkeping satu. Semua bagian akar keluar dari pangkal batang. Ukuran bagian pangkal dan ujung akar serabut hampir sama. Contoh akar serabut antara lain: akar kelapa, akar papaya.

b. Akar tunggang

Akar tunggang yaitu akar dari tumbuhan yang bijinya berkeping dua. Akar tunggang mempunyai akar pokok. Akar pokok itu bercabang-cabang sehingga menjadi akar-akar yang lebih kecil. Contoh akar tunggang antara lain: akar kopi, mangga, dan asam.

Akar memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Menyerap air dan mineral dari tanah dan meneruskannya ke batang.
2. Sebagai penopang agar tanaman dapat berdiri kokoh.
3. Menyimpan cadangan makanan, seperti pada tumbuhan kentang dan wortel.

4. Pada akar jenis tertentu, berfungsi sebagai media pernapasan (respirasi) seperti pada tumbuhan bakau.



Gambar 2.2 Akar Tunggang dan Akar Serabut
Sumber: Muhamad Alpian.(2023).

2. Batang

Batang adalah bagian tumbuhan yang umumnya tumbuh di atas tanah. Arah tumbuh batang berlawanan dengan gaya Tarik bumi atau mengarah pada datangnya sinar matahari. Batang pada tumbuhan tertentu, umumnya bercabang. Batang ada yang berkayu. Misalnya, batang pohon jati, batang pohon asam, dan batang pohon mangga. Batang ada pula yang lunak. Misalnya, batang tumbuhan padi dan batang rumput.

Berdasarkan tinggi dan bentuknya, batang ada yang berbentuk pohon. Misalnya batang pohon mangga. Ada yang berbentuk perdu atau semak. Misalnya, tumbuhan mawar. Ada pula yang berbentuk rumput. Misalnya, tumbuhan padi. Batang tumbuhan tertentu serangkali berwarna hijau. Misalnya, tumbuhan kaktus, tumbuhan patah tulang. Warna hijau menandakan bahwa batang tersebut mengandung klorofil.

Batang memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai alat transportasi yang mengangkut air dan mineral dari akar menuju daun.
2. Menyalurkan hasil fotosentesis dari daun ke seluruh tubuh.
3. Sebagai tempat penyimpanan cadangan makanan Penyokong bagi daun, bunga, dan buah untuk tumbuh.



Gambar 2.3 Jenis-Jenis Batang dan Contohnya
Sumber: Among Guru. (2018).

3. Daun

Daun adalah bagian tumbuhan yang tumbuh pada batang. Daun pada umumnya berwarna hijau, daun adalah bagian tumbuhan yang memiliki peranan penting. Pada daun berwarna hijau, terdapat kandungan zat klorofil yang merupakan salah satu bahan yang dibutuhkan pada proses fotosentesis. Berdasarkan susunan tulang daunnya bentuk daun ada 4 (empat) jenis, sebagai berikut :

1. Bertulang menyirip, bentuknya seperti susunan sirip ikan, contoh daun mangga, jambu dan nangka.
2. Bertulang menjari, bentuknya seperti jari-jari tangan, contoh : daun Papaya, Daun singkong dan daun kapas.
3. Bertulang melengkung, bentuknya berupa garis-garis melengkung, contoh daun genjer.
4. Bertulang sejajar, bentuknya berupa garis-garis sejajar, contoh daun padi dan daun jagung.

Daun memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai tempat pembuatan makanan (fotosentesis).
2. Sebagai alat pernapasan tumbuhan.
3. Sebagai tempat terjadinya penguapan.



Gambar 2.4 Jenis Daun Pada Tumbuhan
Sumber: Ruang Guru. (2020).

4. Bunga

Bunga merupakan tempat terjadinya perkembang biakan secara generative pada tumbuhan. Tidak semua jenis tumbuhan memiliki bunga, bunga pada tumbuhan berbagai macam bentuk dan warnanya. Ada bunga yang berwarna putih, kuning merah dan ungu. Bunga memiliki bentuk-bentuk yang sangat variative dan berwarna warni, memberikan daya Tarik untuk menarik perhatian kupu-kupu dan serangga untuk hinggap dan membantu proses penyerbukan. Bunga sempurna terdiri dari bagian-bagian sebagai berikut :

1. Tangkai bunga, yaitu bagian yang menghubungkan antara batang depan bunga.
2. Kelopak bunga, yaitu bagian yang gunanya untuk melindungi ketika bunga masih kuncup. Kelompok bunga berwarna hijau, bentuknya menyerupai daun. Kelopak bunga akan membelah bila bunga mekar.
3. Mahkota bunga, yaitu bagian bunga yang indah. Mahkota biasanya bentuknya menarik dan berwarna warni. mahkota bunga berguna untuk menarik perhatian serangga.
4. Benang sari, yaitu alat kelamin jantan bunga, berguna sebagai alat perkembangbiakan.

5. Putik, yaitu alat kelamin betina bunga. Berguna sebagai alat perkembang biakan.

Bunga memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Tempat terjadinya penyerbukan.
2. Sebagai alat perkembang biakan tumbuhan.
3. Sebagai penghasil biji.
4. Perhiasaan yang membuat tumbuhan menjadi indah.



Gambar 2.5 Bagian-Bagian Bunga
Sumber: Rahmawati. (2021).

5. Buah

Buah merupakan cadangan makanan yang dihasilkan oleh sebuah tanaman yang dapat dinikmati oleh makhluk hidup lain. Buah merupakan hasil selanjutnya dari proses penyerbukan pada bunga. Buah memiliki berbagai macam bentuk, warna dan aroma yang berbeda-beda. Buah terdiri atas bagian kulit, daging dan biji misalnya buah mangga.

Buah memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Untuk melindungi biji.
2. Membantu dalam penyebaran biji-bijian.
3. Sebagai penyedia cadangan makanan ketika melakukan percambahan.
4. Sumber makanan yang dapat dikonsumsi oleh manusia.



Gambar 2.6 Bagian Buah Mangga
Sumber: Yunita Rahmayanti. (2021).

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan setiap individu untuk menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Salah satu indikator terjadinya efektivitas belajar adalah hasil belajar.

Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik pada saat mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai tujuan Pendidikan. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Salah satu Model yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw. Model pembelajaran Jigsaw adalah Model Pembelajaran Kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Ciri model Jigsaw adalah saling ketergantungan antara satu dengan sesama, harus bekerja sama secara kooperatif untuk ketuntasan bagian materi pelajaran yang dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa Model pembelajaran Jigsaw dengan Media Power Point pada pembelajaran IPA materi bagian tubuh

tumbuhan dan fungsinya diharapkan dapat memberi suasana belajar siswa aktif dan menyenangkan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

2.3 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2018: 121) menyatakan: “Hipotesis merupakan prediksi atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, dimana rumusan masalah peneliti telah diungkapkan bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir yang telah dijelaskan maka hipotesis dalam penelitian ini ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Model Jigsaw Dengan Media Power Point terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Negeri 105385 Kotasan Kec. Galang T.A 2023/2024.

2.4 Definisi Operasional

Agar penelitian sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahan pemahaman maka perlu didefinisi operasional sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu kegiatan dimana seorang menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam mata pelajaran IPA materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SD Negeri 105385 Kotasan.
2. Hasil Belajar adalah peningkatan belajar yang lebih baik dan Perubahan tingkah laku siswa setelah menerima Pembelajaran dari guru menggunakan Model Jigsaw dengan Media Power Point Pada Mata Pelajaran IPAS.
3. Model Pembelajaran adalah susunan rangkaian atau prosedur kegiatan mengajar dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa untuk mencapai tujuan belajar.
4. Model Pembelajaran Jigsaw adalah Model pembelajaran yang bekerja sama antara kelompok asal dengan kelompok ahli untuk mencapai tujuan bersama dan bertanggung jawab secara mandiri.
5. Media adalah alat atau pengantara pesan yang digunakan Guru untuk menyampaikan isi pembelajaran kepada peserta didik yang bertujuan

memberikan rangsangan kepada siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung secara aktif.

6. Media Power Point adalah Media yang dirancang untuk memperkenalkan dan menjelaskan materi pembelajaran bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya yang dirangkum kedalam beberapa slide yang menarik dan siswa dapat langsung memahami isi dari materi pembelajaran.
7. SD Negeri 105385 Kotasan adalah salah satu Sekolah Dasar yang ada di kabupaten Deli Serdang Kecamatan Galang. Lokasi SD Negeri 105385 Kotasan tepatnya berada di jalan Kenangan No 10. Dalam proses pembelajaran SD Negeri 105385 Kotasan dari kelas I-VI Melaksanakan Kurikulum merdeka.
8. IPAS adalah Kurikulum Merdeka yang memadukan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.