

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar memberi perubahan dalam diri setiap seseorang baik tingkah laku, sikap dan pengetahuan. Sesuai dengan pendapat Zaiful, Mustajib dan Aminol Rosid Abdullah (2019: 7) yang menyatakan “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. Anggit Grahitto Wicaksono (2020: 13) “belajar adalah suatu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap, dimana perubahan itu bersifat konstan dan berbekas sebagai hasil interaksi dengan lingkungan”.

Lufri dkk (2020: 23) “belajar merupakan suatu proses atau aktifitas individu dalam bentuk interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadi pengalaman belajar”. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha seseorang untuk mencapai suatu perubahan tingkah laku dari pengalaman belajar dan berinteraksi dengan lingkungan.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar proses komunikasi dua arah yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Fauzan, Syafrilianto dan Maulana Arafat Lubis (2020: 130) menyatakan “mengajar adalah aktivitas yang dilakukan seorang guru/pendidik”. Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti (2019: 58) menyatakan “mengajar adalah juga bagian dari belajar, tetapi mengajar lebih pada upaya untuk menyediakan berbagai fasilitas baik yang bersifat *software* (perangkat lunak) maupun *hardware* (perangkat keras) agar tercipta situasi yang mempercepat untuk memahami dan mengidentifikasi persoalan manusia dan lingkungannya”.

Siti Khozanatu Rohmah (2021: 36) menyatakan “mengajar adalah sebagai suatu aktifitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar”. Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan mengajar adalah proses penyampaian atau mentransfer ilmu dari seorang pendidik kepada peserta didik.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru yang melakukan rencana setiap kegiatan yang akan dilakukan untuk membantu siswa aktif dalam menguasai materi pelajaran. Cucu Sutianah (2021: 17) mendefinisikan “pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang khusus untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan peserta didik untuk mencapai tujuan dari belajar itu sendiri”.

Pupu Saeful Rahmat (2019: 5) menyatakan “pembelajaran adalah suatu upaya untuk menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan belajar yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang memadai”. Ahdar Djamaluddin dan Wardana (2019: 13) menyatakan “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan guru yang melakukan perancangan setiap kegiatan yang akan dilakukan untuk membantu peserta didik mempelajari atau menguasai materi pelajaran.

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran dibuktikan dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti yang dikemukakan oleh Marius Pramana dan Bambang Kristianto Wibowo (2020: 102) yakni:

1. Faktor internal

Faktor internal ialah faktor yang datang dari orang itu sendiri. Faktor ini dapat bersifat Biologis Faktor yang berpengaruh dalam

belajar biologis adalah faktor yang secara langsung berhubungan dengan jasmani anak. Faktor ini diantaranya meliputi kesehatan dan cacat badan. Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat dan emosi.

2. Faktor eksternal

Selain faktor endogen, ada faktor eksogen yang mempunyai pengaruh besar dalam menentukan berhasil tidaknya seseorang dalam kegiatan belajarnya. Faktor eksogen adalah faktor yang timbul dari luar diri anak. Faktor ini meliputi Faktor lingkungan keluarga, meliputi faktor orang tua, suasana rumah dan keadaan sosial ekonomi. Lingkungan sekolah kadang-kadang merupakan salah satu faktor penyebab hambatan-hambatan dalam kegiatan belajar seorang siswa. Termasuk dalam faktor ini di antaranya Interaksi guru dengan siswa, cara penyajian dan media pendidikan. Lingkungan Masyarakat yang dapat menghambat kemajuan belajar siswa adalah mass media, teman bergaul dan kegiatan dalam masyarakat.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran terdiri dari rangkaian proses atau cara pembelajaran yang direncanakan untuk mencapai tujuan suatu proses belajar. Sesuai dengan pendapat Faujan dan Syafrilianto Maulana Arafat Lubis (2020: 47) yang menyatakan “Model pembelajaran merupakan cara yang dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar konsep yang diajarkan dapat dipahami oleh murid”. Suardi (2020: 32) menyatakan:

Model pembelajaran adalah cara yang digunakan guna mengimplementasikan suatu rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis guna mencapai misi pembelajaran, yakni suatu cara yang dipilih oleh pendidik bisa dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk agar tujuan pembelajaran dapat diharapkan.

Marjuki (2020: 13) menjelaskan “model pembelajaran adalah kerangka dan pola praktis yang dijadikan pedoman atau acuan guru dalam merancang dan memfasilitasi proses pembelajaran untuk mencapai tujuan”. Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan model pembelajaran adalah perencanaan yang dilakukan seorang guru untuk melakukan kegiatan belajar sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Prinsip dasar pembelajaran kooperatif, agar peserta didik dapat membentuk kelompok kecil untuk belajar secara berkelompok untuk mencapai tujuan utama. Insu Hidayat (2019: 42) menyatakan “Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan”.

Suardi (2020: 37) menyatakan “model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama dalam suatu kelompok untuk mencapai tujuan bersama dan berusaha memanfaatkan teman sejawat sebagai sumber belajar, disamping guru dan sumber belajar lainnya”. Lola Amalia (2023: 11) menyatakan “model pembelajaran kooperatif adalah kerangka konseptual rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”.

Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian proses pembelajaran yang digunakan guru dengan melibatkan siswa dalam suatu kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.7 Pengertian Penggunaan Model *Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah model pembelajaran dengan gaya belajar yang berbeda-beda, terdapat 5-6 peserta didik, setiap peserta didik bertanggung jawab untuk mempelajari suatu informasi pembelajaran dan membaginya dengan anggota tim yang lain. Aris Shoimin (2020: 90) menyatakan “model *jigsaw* merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen”.

Marjuki (2020: 268) menyatakan “model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah kegiatan pembelajaran yang menitikberatkan adanya kerja sama kelompok yang masing-masing anggota memiliki peran dan tugas tersendiri sebagai tenaga ahli”. Riris Nurul Fadillah, Ainaul Mardhiah dan I’in Maisyaroh (2021: 134) menyatakan:

Pembelajaran kooperatif metode *jigsaw* adalah pembelajaran yang pembentukannya dengan beberapa kelompok kecil, satu kelompok kecil tersebut terdiri dari peserta didik yang bertanggung jawab dalam menjelaskan pokok pembahasan materi dalam kelompok ini sendiri dan menjelaskan pada kelompok lainnya.

Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan membentuk kelompok kecil yang setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas materi yang di berikan dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada kelompok lainnya.

2.1.8 Langkah-l langkah Model *Jigsaw*

Aris Shoimin (2020: 91) menjelaskan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *jigsaw* yaitu:

1. Guru merencanakan pembelajaran yang akan menghubungkan beberapa konsep dalam satu rentang waktu secara bersamaan.
2. Siapkan handout materi pelajaran untuk masing-masing konsep
3. Guru menyiapkan kuis sebanyak tiga jenis sesuai materi yang akan siswa pelajari.
4. Bagilah kelas dalam tiga kelompok.
5. Setiap subkelompok mendalami materi pada handout yang menjadi pegangannya. Mendalami fakta, konsep, dan prosedur penerapan konsep agar ilmu yang mereka pelajari dapat disampaikan kembali kepada teman-temannya.
6. Setiap subkelompok yang ahli mengenai konsep ke-1 bergabung dengan ahli konsep ke-1 dari kelompok lain. Begitu juga dengan subkelompok ke-2 dan ke-3 sehingga membentuk struktur kelompok ahli.
7. Selesai mendalami materi melalui diskusi kelompok ahli, siswa kembali ke kelompok awal atau kelompok belajar.
8. Guru mengukur hasil belajar siswa dengan tes atau kuis.

2.1.9 Kelebihan dan Kekurangan Model *Jigsaw*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Sehingga seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran. Aris Shoimin (2020: 93-94) Menjelaskan model pembelajaran *Jigsaw* memiliki beberapa kelebihan yakni:

1. Memungkinkan murid dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri

2. Hubungan antara guru dan murid berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga memungkinkan harmonis.
3. Memotivasi guru untuk bekerja lebih aktif dan kreatif.
4. Mampu memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok, dan individual.

Kekurangan

1. Jika guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing, dikhawatirkan kelompok akan macet dalam pelaksanaan diskusi.
2. Jika anggota kelompoknya kurang akan menimbulkan masalah.
3. Membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan.

2.1.10 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam suatu proses belajar mengajar berperan penting dalam membantu proses pembelajaran yang baik. Fauzan, Syafrilianto, Lubis Arafat Maulana (2020: 61) menyatakan “media pembelajaran adalah faktor utama dalam mendongkrak daya imajinasi untuk menarik perhatian murid agar mau belajar. Saat ini media pembelajaran bias digunakan dari apapun bendanya, selagi guru mampu brekreasi /berkarya agar terlihat menggiurkan bagi murid”.

Marjuki (2020: 13) menyatakan “media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran dengan tujuan untuk mempermudah ketercapaian tujuan pembelajaran baik berupa informasi, pengetahuan, maupun keterampilan”. Azhar Arsyad (2019: 10) menyatakan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2.1.11 Pengertian Media Pembelajaran IPAS

Penyampaian materi pembelajaran IPAS akan lebih gampang dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. M. Miftah Arief (2021: 13) yang menyatakan “media pembelajaran ipas adalah alat yang membantu dalam memperjelas konsep dan pemahaman IPAS yang sedang dipelajari oleh siswa. Dinas Puspita Dewi dkk (2023: 17) menyatakan “media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik”.

Siti Muvidah Nur Afifah (2023: 5) menyatakan:

Media pembelajaran IPAS adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dan dapat membantu mengantarkan pesan selama proses pembelajaran berlangsung untuk menambah informasi baru pada diri siswa dan dapat merangsang perhatian, pikiran serta perasaan sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran IPAS adalah alat yang dapat membantu guru pada saat melakukan kegiatan belajar IPAS di dalam kelas dan membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.

2.1.12 Pengertian Media *Puzzle*

Media *puzzle* adalah media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar, huruf, kata dan kalimat menjadi satu gambar yang utuh yang akan melibatkan kreativitas siswa saat menyusun media *puzzle*. Tasya Putri Purnamasari, Oyoh Bariah dan Nancy Riana (2022: 31) menyatakan “media *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi”.

Ginalita Ratnayanti (2021: 45) menyatakan “media *puzzle* merupakan suatu bentuk media pembelajaran dengan metode menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh”. Netti Herawati dan Bachtiar S. Bachri (2018: 7) “media *puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang di dalamnya ada kegiatan membongkar dan menyusun

kembali kepingan-kepingan satu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media *puzzle* adalah media pembelajaran berupa permainan yang berbentuk potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk melatih kesabaran untuk membentuk suatu gambar yang utuh.

2.1.13 Langkah-langkah Penggunaan Media *Puzzle*

Rahmiati, Asep dan Ahmad Rois (2022: 115) menjelaskan langkah-langkah media *puzzle* sebagai berikut:

Pertama guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa selanjutnya ketua kelompok mengambil potongan gambar atau kalimat dan membagikan potongan gambar/kalimat kepada seluruh anggota kelompoknya. Setelah itu, setiap kelompok diperintahkan untuk menyusun potongan gambar atau kalimat menjadi bentuk yang sempurna kemudian setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain beserta guru menanggapi persentasi tersebut.

2.1.14 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar sehingga terdapat perubahan sikap, dan keterampilan. Sultan Beddu (2019: 18) menyatakan “hasil belajar merupakan perubahan peserta didik sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan”. Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy (2020: 264) menyatakan “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.

Dinis Puspita Dewi (2023: 6) menyatakan “hasil belajar adalah kemampuan peserta didik dalam menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dipelajari selama proses pembelajaran untuk memecahkan masalah, berpikir kritis, dan melakukan tindakan yang efektif”. Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang mempengaruhi perubahan sikap dan keterampilan.

2.1.15 Pengertian Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS merupakan sesuatu yang diperoleh dan dikuasai, atau merupakan hasil dari proses belajar. Amilatul Masrifah dkk (2023: 85) menyatakan “hasil belajar IPAS adalah perubahan perilaku siswa setelah mengikuti kegiatan belajar yang di dalamnya terdapat aspek-aspek perubahan perilaku”. Harlinda Syofiyani (2023: 52) menyatakan “hasil belajar IPAS adalah suatu hasil yang diperoleh siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung yang dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat materi, mampu memecahkan masalah dan mampu menerapkan materi yang telah disampaikan”.

Supit Pusung (2019: 7) menyatakan “hasil belajar IPAS adalah hasil yang diperoleh siswa dalam kurun waktu tertentu dari suatu kegiatan belajar mengajar”. Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan hasil belajar IPAS adalah hasil yang didapat oleh siswa setelah melakukan proses belajar.

2.1.16 Pengertian IPAS

IPAS adalah pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup di Alam semesta dan membahas kehidupan manusia. Siti Muvidah Nur Afifah dkk (2023: 57) menyatakan “IPAS adalah 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”. Irwan Sappe, Ernawati, dan Irmawanty (2018: 534) menyatakan “IPAS adalah pengetahuan manusia tentang gejala-gejala alam dan kebebasan yang diperoleh dengan cara observasi, eksperimen/penelitian, atau uji coba yang berdasarkan pada pengetahuan manusia”.

Nana Sutrisna dan Gusnidar (2022: 2) menyatakan bahwa “IPAS adalah pengetahuan yang diperoleh dari pengumpulan data eksperimen, pengamatan dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang gejala alam yang dapat dipercaya”. Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan IPAS adalah ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang

dituangkan berupa fakta melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.

2.1.17 Materi Pembelajaran

Materi yang diambil dari pelajaran IPAS yaitu tumbuhan, sumber kehidupan di bumi yang bersumber dari kurikulum merdeka dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran untuk lebih lengkapnya di bawah ini:

a. Standar kompetensi

Memahami secara matematis materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi

b. Kompetensi dasar

Pembahasan bagaian tubuh tumbuhan

c. Indikator

1. Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya.
2. Membuat simulasi menggunakan bagan atau alat bantu sederhana tentang siklus hidup tumbuhan.

Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi

Tumbuhan berperan sebagai sumber makanan sebagai sumber makanan bagi manusia dan hewan. Juga berperan penting dalam ketersediaan udara yang kita hirup untuk bernafas. Bisa dibilang tumbuhan sangat penting keberadaanya di bumi.

Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya

Seperti manusia yang mempunyai tangan dan kaki, tumbuhan juga memiliki anggota tubuhnya. Setiap anggota tubuh memiliki fungsinya masing-masing yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan tumbuhan untuk bertahan hidup. Seperti akar yang berfungsi untuk menyerap air dari tanah. Sama seperti anggota tubuh kita, bagian tubuh tumbuhan juga memiliki peran dan fungsinya masing-masing.



Gambar 2.1 Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya
Sumber Amalia Fitri dkk (2021: 4)

1. Daun tempat tumbuhan membuat makanan agar tumbuhan bisa tetap tumbuh
2. Buah tempat tumbuhan menyimpan makanan dan melindungi biji
3. Bunga tempat tumbuhan berkembangbiak, bunga menghasilkan biji, biji inilah yang biasa ditanam kembali
4. Batang menghantarkan air, nutrisi makanan ke seluruh bagian tumbuhan
5. Akar menyerap air dan nutrisi makanan dari tanah dan menopang tubuh tumbuhan.

2.2 Kerangka Berpikir

Hasil belajar IPAS siswa dalam suatu proses pembelajaran sangat penting. Hasil belajar siswa yang bagus tentu saja akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajarnya terkhusus dalam pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, seorang guru perlu meningkatkan sistem pembelajaran dalam kelas yang

baik untuk mendukung tujuan pendidikan. Seorang guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang aktif untuk memacu minat belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran yang didukung dengan penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat membantu pembelajaran yang tergolong masih pasif, dalam sistem pembelajarannya berpusat pada siswa dengan ciri ciri pembelajaran berkelompok. Dengan menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan media *puzzle* diharapkan dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi siswa kelas IV.

2.3 Hipoteses Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS pada materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi siswa Kelas IV UPT SD Negeri 067246 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

2.4 Definisi Operasional

Untuk mencegah penafsiran yang berbeda serta untuk menciptakan kesamaan pengertian tentang variabel-variabel penelitian, maka penulis merumuskan definisi operasional setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

1. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berintraksi dengan lingkungannya.

2. Mengajar adalah juga bagian dari belajar, tetapi mengajar lebih pada upaya untuk menyediakan berbagai fasilitas baik yang bersifat *software* (perangkat lunak) maupun *hardware* (perangkat keras) agar tercipta situasi yang mempercepat untuk memahami dan mengidentifikasi persoalan manusia dan lingkungannya.
3. Pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang khusus untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan peserta didik untuk mencapai tujuan dari belajar itu sendiri.
4. Model pembelajaran adalah kerangka dan pola praktis yang dijadikan pedoman atau acuan guru dalam merancang dan memfasilitasi proses pembelajaran untuk mencapai tujuan.
5. Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan
6. Model pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw* adalah model pembelajaran dengan gaya belajar yang berbeda-beda, terdapat 5-6 peserta didik, setiap peserta didik bertanggung jawab untuk mempelajari suatu informasi pembelajaran dan membaginya dengan anggota tim yang lain.
7. Media *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi.
8. Hasil belajar IPAS adalah perubahan perilaku siswa setelah mengikuti kegiatan belajar yang di dalamnya terdapat aspek-aspek perubahan perilaku.

