

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Slameto (2017: 2) berpendapat bahwa “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Ihsana El Khuluqo (2017 : 1) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal”. Feida Noorlaila Isti’adah (2020:7) berpendapat bahwa”Belajar adalah kunci paling utama dari setiap usaha pendidikan”. Jadi tanpa belajar sesungguhnya tidak pernah ada pendidikan. belajar sebagai suatu proses dan belajar hampir selalu mendapatkan tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berhubungan dengan kependidikan sebagai contoh psikologi pendidikan serta psikologi belajar.

Muhammad Soleh Hapudin (2021: 2) berpendapat bahwa”Belajar merupakan suatu kegiatan kegiatan yang dapat dilakukan secara psikologis maupun fisiologis”. Kegiatan yang bersifat psikologis, yakni kegiatan yang merupakan proses mental, seperti aktivitas berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengukap, menganalisis, dan sebagainya. Adapun kegiatan bersifat fisiologis yakni kegiatan yang merupakan proses penerapan atau implemementasi ataupun praktik, misalnya melakukan percobaan atau eksperimen, kegiatan praktik dan membuat produk.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri manusia dan belajar juga merupakan sebuah kegiatan yang dapat membuat kita dari yang tidak tahu menjadi tahu.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pada proses pendidikan di sekolah bahwa kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama karena keberhasilan mencapai tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Moh,Suardi (2018 :7) Berpendapat bahwa” Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Shilphy A.octavia(2020: 6) Berpendapat bahwa” Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen saling berhubungan satu dengan yang lain”. Komponen tersebut meliputi tujuan,materi,metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode dan strategi pembelajaran serta pendekatan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

“Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 20,”Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa pengertian pembelajaran ialah suatu proses yang kompleks yaitu perubahan perilaku dan proses terjadinya interaksi antara guru siswa dalam kegiatan pembelajaran baik secara tatap muka dan secara tidak langsung dan pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu peserta didik belajar dengan baik.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Rusman (2017: 129) menyatakan “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”. Ridwan Abdullah (2019:38) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar.

Ahmad Susanto (2016 :5) menyatakan “hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Nana sudjana

(2016:22) menyatakan” bahwa hasil belajar kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hamdayana (2016 :28) menyatakan bahwa” hasil belajar adalah perubahan diri, dari keadaan yang belum tahu menjadi tahu, dari tidak melakukan sesuatu menjadi melakukan sesuatu, dari yang belum mampu melakukan, menjadi mampu melakukan”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar ialah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut mencakup pada ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Ranah afektif yang berupa menerima, menanggapi, menilai, mengelola dan menghayati. Sedangkan pada ranah psikomotor meliputi peniruan, manipulasi, pengalamiahan dan artikulasi.

2.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dengan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, guru dan siswa mengetahui faktor apa yang terdapat pada diri siswa sehingga hasil belajar siswa rendah atau tinggi. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sangat menentukan pencapaian nilai belajar siswa berbeda antara satu dengan yang lain.

Slameto (2017:54) mengatakan“Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

A. Faktor Intern

1. Faktor Jasmaniah

Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat.Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu. Selain itu juga akan cepat lelah,tidak bersemangat, dan keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga akan

terganggu. Siswa yang cacat fisik akan belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu.

2. Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis ada 7 yang mempengaruhi belajar, faktor-faktor yaitu Intelligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Faktor-faktor tersebut yang mempengaruhi bagaimana hasil belajar siswa. Jika semua faktor-faktor tersebut dapat terpenuhi maka hasil belajar siswa akan lebih baik.

3. Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecendrungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan. Sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

1. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga. Suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.

2. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3. Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaanya siswa dalam masyarakat. yang mempengaruhi belajar seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu pertama faktor intern yang terdiri dari faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kelelahan dan kedua faktor ekstern yang terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Muhammad Hasan, dkk (2021:10) berpendapat bahwa “Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif”.

Sefty Nurfadhillah, dkk (2021:5) berpendapat bahwa “Pembelajaran merupakan interaksi antar peserta didik dan juga guru yang berkaitan erat dengan memberi dan menerima informasi”. Yang mana keberhasilan pembelajaran tersebut tidak dapat dicapai jika hanya salah satu komponen saja yang mendukung, namun berbagai macam komponen ataupun faktor-faktor pendukung lainnya diperlukan untuk mencapai puncak keberhasilan. Mustofa Abi Hamid, Dkk (2020:4) berpendapat bahwa “Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan proses kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran”.

Hamdan Husein Batubara (2020:1) berpendapat bahwa “Pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan penggunaan media yang tepat. Oleh karena itu sebagai calon guru harus bisa memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu proses terjadinya interaksi antara guru dan siswa, dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu sehingga dengan menggunakan media pembelajaran membantu guru untuk lebih mudah menjelaskan materi yang ingin disampaikan saat proses pembelajaran berlangsung serta mendorong kemauan peserta didik dalam belajar.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Abi Hamid (2020: 5) Fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
3. Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
4. Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
5. Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap.
6. Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Abi Hamid (2020: 5) Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
2. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
3. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
4. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

c. Karakteristik Media

Menurut Gerlach dan Ely dalam Jurnal Pendidikan Islam menjelaskan bahwa jenis benda atau media dapat dilihat dari:

1. Benda dalam media sebenarnya bisa saja seseorang, pengalaman nyata, ataupun benda-benda tertentu.

2. Media verbal, salah satunya media cetak, yang mana dapat di tampilkan dalam layar transparansi.
3. Bagan, salah satunya seperti grafik, atbel dan lain-lain
4. Sebuah visual diam, yang bisa dijelaskan melalui buku, film bingkai, film rangkai, atau majalah surat kabar.
5. Film atau video tape yaitu sebuah filem atau gambar yang di ambil langsung atau tidak langsung.
6. Sebuah rekaman audio atau sering diketahui media audio yaitu rekaman suara saja yang menggunakan bahasa verbal maupun efek suara musik sound efect.
7. Program terkenal pula dengan istilah pengajaran berprogram yaitu sekuen dari informasi baik verbal, visual atau audio yang sengaja dirancang untuk merancang adanya respon dari pembelajar ada pula yang dipersiapkan dan diprogram melalui mesin komputer.
8. Simulasi yaitu sebuah peniruan dalam peragaan maupun alur atau cerita yang dilihat adri asalnya.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut (Ramli, 2012) paling tidak ada lima macam, yaitu:

1. Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
2. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
3. Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
4. Media dengan proyeksi (media *Audio Visual*), seperti: film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Hilman & Dewi, 2021 dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan

Kriteria pemilihan media, yaitu :

1. Tujuan instruksional yang ingin dicapai

2. Karakteristik siswa
3. Jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam
4. Ketersediaan sumber setempat
5. Apakah media siap pakai, atautkah media rancang
6. Kepraktisan dan ketahanan media
7. Efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang

2.1.6 Pengertian Media *Audio Visual*

Media *audio visual* dapat dijadikan sebagai alat yang dapat didengar, dilihat dan sebagai alat menyampaikan pesan maka disebut dengan *audio visual*. Sehingga media yang merupakan alat peraga yang dapat dilihat, dirasakan dan didengarkan maka dikenal dengan media *audio visual*.

Ega Rima Wati (2016 : 44) menyatakan “*Audio visual* merupakan salah satu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar”. Penggabungan kedua unsur inilah yang membuat media *audio visual* memiliki kemampuan yang lebih baik. Media *audio visual* dapat membantu pembelajaran untuk menyampaikan pengetahuan, sikap dan ide dalam materi pembelajaran.

Azhar Arsyad (2016:10) menyatakan “Media *audio visual* merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran”. Sehingga dengan media ini peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa media *audio visual* adalah media yang menampilkan gambar dan suara, penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran. Dengan menggunakan media *audio visual* berbe r e n t u k v i d e o r a n t a i m a k a n a n dapat mempermudah untuk menyampaikan suatu pelajaran dan meningkatkan daya tarik peserta didik dalam proses belajar dan meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa pada materi.

a. Langkah-langkah Pelaksanaan media pembelajaran *audio visual*

Menurut Sumarno dalam Akmal Hadi Maulana (2014:14-15)

1. Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan)

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, mempelajari buku petunjuk penggunaan media, menyiapkan dan mengatur peralatan media yang digunakan

2. Tahap pelaksanaan

Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual, guru perlu mempertimbangkan seperti, memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan, memperjelaskan tujuan lengkap pembelajaran, memperjelas tujuan yang akan dicapai, memperjelas materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung, menghindari kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa, memberikan post test kepada siswa, menyimpulkan materi dan memberikan apresiasi.

3. Penutup

Memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual. Memberikan tugas rumah, bernyanyi dan menutup pelajaran dengan doa.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Audio Visual*

Hasan (2021:25) menyatakan bahwa “Meskipun media *audio visual* sangat membantu dalam proses pembelajaran, namun masih terdapat kelebihan dan kekurangan” Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan media audio visual.

a). Kelebihan media *audio visual*:

1. Gambar yang ditampilkan dapat mengatasi ruang dan waktu. Tidak semua objek benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dengan adanya media *audio visual* maka segala hal menjadi mungkin, dengan membawa objek tersebut melalui media tersebut.
2. Bisa menampilkan gambar, grafik, diagram, ataupun cerita.
3. Menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, kartun tiga dimensi, empat dimensi, dan sebagainya.
4. Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang, dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik.

b). Kekurangan media *audio visual*:

1. Jalan film terlalu cepat, tidak semua orang dapat mengikutinya
2. Biasanya pembuatannya memerlukan biaya tinggi dan peralatan mahal
3. Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan selagi film diputar
4. Karna dapat digunakan oleh semua peserta didik, maka media yang digunakan akan cepat rusak
5. Tidak mudah dibawa kemana-mana, dan membutuhkan listrik.
6. Memerlukan keahlian khusus

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa *media audio visual* mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan *media audio visual* adalah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, memberikan motivasi belajar pada siswa, dapat melihat dan mendengar langsung isi materi pembelajaran sehingga mempermudah daya serap siswa dalam memahami materi yang disampaikan sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif, dan efisien. Sedangkan kekurangan *media audio visual* adalah pengguna *media audio visual* harus memiliki keahlian khusus untuk mengoperasikannya, membutuhkan listrik, dan susah dibawa kemana-mana. Maka dari itu penulis menggunakan *media audio visual* berupa video rantai makanan yang dilengkapi dengan gambar, penjelasan serta suara.

2.1.7 Model Pembelajaran NHT (*Numbered Head Together*)

NHT (*Numbered Head Together*) merupakan salah satu dari strategi pembelajaran kooperatif. Model NHT mengacu pada belajar kelompok siswa, masing-masing anggota memiliki bagian tugas (pertanyaan) dengan nomor yang berbeda-beda. Misalkan, dalam pembelajaran Rantai makanan yang mempelajari proses makan dan dimakan secara berurutan sehingga pembelajaran *numbered head together* dapat meningkatkan hubungan sosial antarsiswa. Setiap siswa mendapatkan kesempatan sama untuk menunjang timnya guna memperoleh nilai yang maksimal sehingga termotivasi untuk belajar. Dengan demikian setiap

individu merasa mendapat tugas dan tanggung jawab sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Susanto (2016: 227) mengungkapkan bahwa: “model pembelajaran numbered heads together melatih siswa untuk saling bekerja sama atas tugas yang di tanggung oleh bersama maka keberhasilan kelompok ditentukan oleh seluruh anggota kelompok.”. Menurut Trianto dalam Muchrozin,dkk (2018:120) Numbered Head Together adalah merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang dipersiapkan untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternative kepada struktur kelas tradisional. Menurut Maryam (2016:8) dengan model pembelajaran semacam ini diyakini dapat melibatkan keseluruhan siswa dalam kegiatan belajar dan dapat meningkatkan sikap tanggung jawab setiap individu dalam diskusi kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran NHT merupakan model pembelajaran dengan konsep berkelompok, proses belajar lebih berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik berperan aktif dalam kegiatan belajar, setiap peserta didik memiliki tanggung jawab besar atas kelompok, saling menutupi kekurangan anggota kelompok dan bekerja sama berdiskusi dalam memecahkan masalah. A. Langkah-Langkah Pembelajaran Model NHT

Langkah penggunaan model NHT menurut Hamdayama (2016:176-177) yaitu:

1. Fase Persiapan

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran beserta memberikan dorongan untuk keinginan belajar yang tinggi

2. Fase Penomeran

Guru membagi kelompok dengan jumlah kelompok yang disesuaikan

dengan jumlah siswa yang ada

3. Fase Mengajukan Pertanyaan

Guru mulai memberikan permasalahan kepada seluruh siswa dengan materi yang berkaitan dengan pembahasan kemudian mengarahkan siswa untuk dapat memecahkan masalah dengan cara diskusi bersama kelompoknya masing-masing

4. Fase Berfikir Bersama

Mengumpulkan dan mempertimbangkan semua pendapat yang disampaikan oleh masing-masing anggota kelompok untuk dijadikan jawaban dari permasalahan

5. Fase Menjawab

Pada fase ini guru memanggil siswa dengan nomer, nomer siswa yang terpanggil dipersilahkan menyampaikan jawabannya di depan siswa lain

6. Fase Memberi Kesimpulan

Menyimpulkan keseluruhan pembahasan yang sudah dipelajari.

B. Kelebihan dan Kelemahan Model NHT

Menurut Huda (2016:78) kelebihan model pembelajaran NHT diantaranya adalah:

1. Memberi Motivasi: pemberian nomer kepada siswa merupakan hal baru yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa tentunya dalam kegiatan belajar.
2. Menumbuhkan sikap percaya diri: timbulnya rasa percaya diri disebabkan karena dalam teknik ini ada tahap pemanggilan nomer dalam menyampaikan jawaban hasil diskusi pemecahan masalah, sehingga timbul rasa percaya diri siswa untuk tampil di depan kelas.
3. Siswa lebih aktif: dalam model ini siswa diperbolehkan memberikan apapun pendapat yang menjadi bahan pertimbangan untuk menentukan jawaban dari permasalahan yang sedang di pecahkan bersama kelompok masing - masing, ini yang mengakibatkan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Menurut Shoimin (2016:108) kelemahannya adalah:

1. model pembelajaran NHT tidak cocok di berikan padap jumlah siswa yang banyak.

2. tidak semua nomer akan terpanggil karena membutuhkan waktu yang panjang.

2.1.8 Pembelajaran IPA

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam pemahaman tentang pentingnya mempelajari alam sehingga akan membawa manusia kedalam kehidupan yang bermakna dan bermartabat.

Hisbullah,dkk (2018 :1) berpendapat bahwa “IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah”.

Insih Wilujeng (2018 : 3) Berpendapat bahwa “IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis,sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA 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”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah hasil pemikiran berdasarkan penyelidikan ilmuan mengenai fenomena alam dan diharapkan peserta didik dapat mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta dapat menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Materi yang disajikan dalam penelitian ini adalah materi yang diambil dari buku kurikulum IPA Kelas V SD yaitu Rantai Makanan. Rantai makanan adalah serangkaian proses makan dan dimakan antara makhluk hidup berdasar urutan tertentu yang terdapat peran produsen, konsumen dan *decomposer* (pengurai) untuk kelangsungan hidup.

Rantai makanan adalah serangkaian proses makan dan dimakan antara makhluk hidup berdasar urutan tertentu yang terdapat peran produsen, konsumen dan *decomposer* (pengurai) untuk kelangsungan hidup. Secara sederhana rantai makanan bisa dilihat secara runtut dari produsen, konsumen dan pengurai. Lain

halnya dengan jaring-jaring makanan. Jaring-jaring makanan adalah gabungan dari rantai makanan yang saling terhubung, dan tumpang tindih dalam suatu ekosistem. Tujuan utama dari pembahasan rantai makanan adalah untuk mengenalkan hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya. Salah satu bentuk hubungan yang ada adalah rantai makanan. Dengan begitu, siswa dan juga kita semua bisa memahami kalau semua makhluk hidup tidak bisa hidup sendiri melainkan membutuhkan bantuan dari sesama makhluk hidup.

Tujuan mendasar dari jaring makanan adalah menggambarkan rantai makanan antar spesies dalam suatu komunitas. Jaring makanan dapat dibangun untuk menggambarkan interaksi spesies. Semua spesies di jaring makanan dapat dibedakan menjadi spesies basal (autotrof, seperti tanaman), spesies perantara (herbivora dan karnivora tingkat menengah, seperti belalang dan kalajengking), dan spesies puncak atau predator (karnivora tingkat tinggi).

Dengan adanya proses rantai makanan sendiri, makhluk hidup dapat bertumbuh dan bertahan hidup melalui Proses rantai makanan. Proses makan dan dimakan dalam rantai makanan ini berlangsung secara terus menerus dengan perannya masing masing, seperti produser, konsumen, dan pengurai atau dekomposer. Berikut:

1) Produsen

Produsen adalah organisme yang mampu membuat makanannya sendiri, contohnya adalah tumbuhan hijau. Keberadaannya tidak bergantung pada ketersediaan makanan, akan tetapi keseimbangan alam.

Maka dari itu produsen tidak memakan makhluk lain. Tetapi malah di makan oleh makhluk lainnya. Produsen juga merupakan makhluk hidup yang dapat membuat zat organik dari zat anorganik. Biasanya produsen membuat makanannya melalui proses fotosintesis. Contoh produsen diantaranya tumbuhan hijau, alga, dan juga lumut.

2) Konsumen

Konsumen yaitu makhluk hidup yang bergantung pada makhluk lain karena dia tidak bisa memproduksi makanan sendiri seperti produsen. Maka dari itu untuk menjaga kelangsungan hidupnya, konsumen bergantung pada organism

lainnya. Peran konsumen di dalam sebuah ekosistem biasanya adalah hewan.

Konsumen memiliki beberapa tingkatan, diantaranya:

1. **Konsumen pertama (primer)**, konsumen satu merupakan pemakan produsen atau tumbuhan dan biasanya disebut dengan konsumen herbivora. Contohnya seperti sapi, kelinci, kerbau dan lain lain.
2. **Konsumen sekunder**, organisme yang sumber makanannya dari tingkat trofik sebelumnya (trofik 2). Tingkatan ini diisi oleh hewan-hewan karnivora yang masih bisa dimangsa oleh hewan lain, contohnya adalah tikus.
3. **Konsumen tersier**, konsumen ini merupakan pemakan konsumen kedua dan seterusnya hingga konsumen yang terakhir yang disebut dengan konsumen puncak. Biasanya konsumen puncak merupakan hewan yang tidak bisa dimakan oleh hewan lainnya. Contohnya singa, buaya, elang.

3) *Decomposer* atau Pengurai

Pengurai adalah organisme terakhir dalam rantai makanan. Karena pengurai merupakan organisme yang mampu mengubah zat organik menjadi zat anorganik. Pengurai mengurai bangkai atau tumbuhan yang sudah mati lalu mengembalikan nutrisinya ke dalam tanah yang akan digunakan tanaman untuk berfotosintesis, di sinilah siklus dari rantai makanan dimulai lagi.

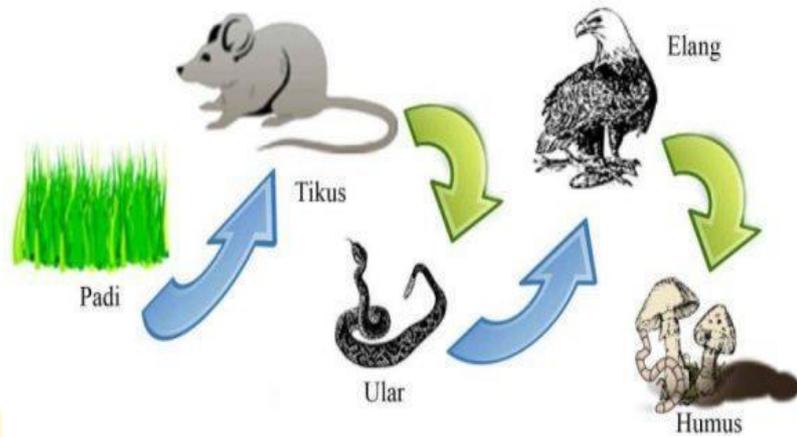
Contoh pengurai yaitu jamur dan bakteri pengurai. Rantai makanan adalah bagian dari jaring-jaring makanan. Jaring-jaring makanan adalah gabungan dari rantai-rantai makanan yang berhubungan dikombinasikan atau digabung yang tumpang tindih dalam suatu ekosistem. Meskipun secara umum ada 5 tingkatan rantai makanan, tidak semua rantai makanan terdiri dari 5 tingkatan tropik tersebut.

C. Rantai Makanan Berdasarkan Ekosistemnya

Ada sejumlah contoh jaring-jaring makanan dikelompokkan berdasarkan habitat kehidupan mereka. Contohnya ialah jaring-jaring makanan bagi habitat tertentu. Ada kira-kira 13 mahluk hidup pada suatu siklus jaring-jaring makanan. Beberapa mahluk hidup itu diantaranya phytoplankton, zooplankton, ikan, udang, burung camar, kepiting, rumput laut, gurita, pinguin, gajah laut, anjing laut, paus

biru, serta paus pembunuh. Nah, melihat ke 13 makhluk hidup itu bisa digolongkan kedalam sejumlah siklus rantai makanan, diantaranya:

1). Rantai Makanan di Sawah



Gambar 2.1 Rantai Makanan di Darat
Sumber: Buku siswa tema 5

Padi – Tikus – Ular – Elang – Pengurai

- Padi, yaitu sebagai produsen penghasil makanan untuk organisme lain. Padi menghasilkan biji beras.
- Tikus, yaitu sebagai konsumen primer karena tikus merupakan hewan yang memakan tumbuhan atau yang disebut dengan herbivora. Tikus memakan padi untuk kelangsungan hidupnya.
- Ular, yaitu konsumen sekunder karena ular merupakan pemakan hewan lainnya atau karnivora dan ular memakan tikus sebagai sumber energinya.
- Elang, yaitu konsumen puncak. Elang memakan ular untuk kelangsungan hidupnya.
- Pengurai, perannya mengurai Elang agar zat-zat dan nutrisinya dapat diserap kembali oleh tanah dan dapat diserap oleh tumbuhan untuk proses fotosintesis.

2). Rantai Makanan di Kebun



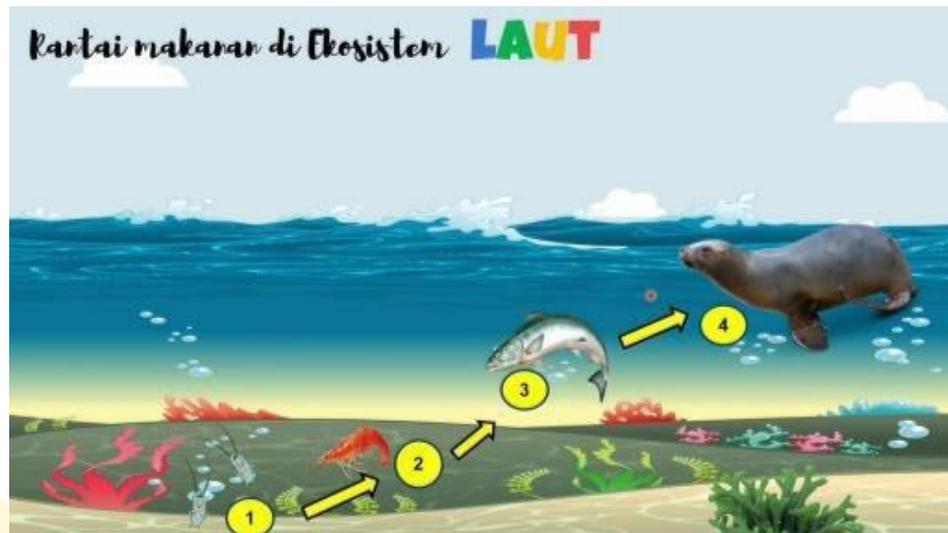
Gambar 2.2 Rantai Makanan Kebun

Sumber: Buku siswa tema 5

Tanaman Tomat – Ulat – Ayam – Musang – pengurai

- a. Tanaman Tomat, yaitu sebagai produsen penghasil makanan untuk organisme lain.
- b. Ulat, yaitu sebagai konsumen primer karena Ulat merupakan hewan yang memakan tumbuhan atau yang disebut dengan herbivora. Ulat memakan Tanaman Tomat untuk kelangsungan hidupnya.
- c. Ayam, yaitu konsumen sekunder karena Ayam memakan Ulat sebagai sumber energinya.
- d. Musang, yaitu konsumen puncak. Musang memakan Ayam untuk kelangsungan hidupnya.
- e. Pengurai, perannya mengurai Musang agar zat zat dan nutrisinya dapat diserap kembali oleh tanah dan dapat diserap oleh tumbuhan untuk proses fotosintesis.

3). Contoh Rantai Makanan di Laut



Gambar 2.3 : Rantai Makanan di Laut
Sumber: Buku siswa tema 5

Phytoplankton – Udang – Ikan – Singa Laut – Pengurai

Ekosistem laut atau ekosistem bahari adalah ekosistem akuatik alami, didominasi oleh perairan yang sangat luas dan berkadar garam tinggi. Ciri-ciri ekosistem laut adalah sebagai berikut:

- a. *Phytoplankton*, yaitu sebagai produsen karena ia dapat membentuk cadangan makanan yang disebut amylum melalui proses fotosintesis.
- b. Udang, yaitu sebagai Konsumen primer karena Udang memakan phytoplankton agar dapat bertahan hidup.
- c. Ikan, yaitu sebagai konsumen sekunder karena anjing laut memakan Udang, dan mengubahnya menjadi energi untuk kelangsungan hidupnya.
- d. Singa Laut, yaitu sebagai konsumen puncak karena Singa Laut memakan Ikan agar dapat bertahan hidup
- e. Pengurai, perannya mengurai Singa Laut pada saat mati. Agar nutrisinya dapat di serap tanah dimana tanaman laut hidup.

Demikianlah pengertian dan sedikit contoh dari rantai makanan beserta contohnya. Hal lain yang lebih penting dalam mempelajari rantai dan jaring-jaring makanan adalah kita harus memahami bahwa seluruh makhluk di muka bumi ini saling membutuhkan satu sama lain untuk bertahan hidup dan untuk itu kita harus terus menjaga kelestarian alam.

2.2 Kerangka Berfikir

Menurut Sekaran dalam Sugiyono (2017: 91) “kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Intinya kerangka berfikir memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan antar kedua variabel. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pengamatan atau observasi oleh peneliti di SD Negeri 060938 Medan masih menggunakan media sangat sederhana, Penyampaian materi pembelajaran di kelas cenderung berpusat pada guru, Guru cenderung hanya menggunakan gambar yang terdapat pada buku paket, Guru cenderung menggunakan model NHT (Numbered Heads Together), Siswa cenderung kurang memperhatikan guru saat guru menerangkan pembelajaran, tidak adanya minat belajar siswa sehingga membuat siswa jenuh dalam belajar, tingkat keterampilan peserta didik masih kurang dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA masih rendah.

Numbered head together merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lainnya sehingga dapat meningkatkan penguasaan akademik. Media audio Visual adalah media pembelajaran yang menampilkan suara dan gambar. Dengan memanfaatkan Model *Numbered head together* (NHT) berbantuan Media audio visual, siswa diharapkan dapat berkonsentrasi dan energik saat mengikuti pembelajaran. Diharapkan dengan memanfaatkan model dan media ini hasil belajar siswa dapat lebih meningkat.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh signifikan Model *Numbered head together* (NHT) berbantuan Media *Audio Visual* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Rantai Makanan di kelas V SD Negeri 060938 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

2.4 Defenisi Operasional

- a. Belajar merupakan suatu proses penyampaian materi menggunakan media audio visual materi Rantai makanan.
- b. Pembelajaran yaitu terjadinya interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.
- c. Hasil belajar adalah sebuah nilai yang diperoleh dan didapatkan dari hasil test setelah mengikuti proses pembelajaran dengan materi yang dipelajari setelah melakukan percobaan pada penelitian tes yang digunakan dengan menggunakan media audio visual.
- d. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.
- e. Media audio visual adalah media pembelajaran yang menggunakan suara dan gambar daur hidup hewan yang menjadi faktor utama pembelajaran.
- f. Model *Numbered head together* (NHT) adalah model belajar secara berkelompok yang setiap kelompoknya bertanggungjawab atas kelompoknya untuk mencapai nilai yang maksimal.
- g. Pembelajaran IPA adalah fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran serta dapat menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.
- h. Materi Rantai Makanan adalah serangkaian proses makan dan dimakan antara makhluk hidup berdasarkan urutan tertentu untuk dapat memenuhi kelangsungan hidup.