

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku, sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai hasil dari pengalaman. Belajar juga merupakan salah satu kebutuhan seseorang karena melalui belajar dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Menurut hasil penelitian Sariani, N., dkk. 2021, h 2 menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses dari bentuk usaha, tindakan beserta pengalaman yang terjadi untuk mendapatkan sesuatu yang baru berupa pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kemauan, kebiasaan, tingkah laku dan sikap”.

Menurut hasil penelitian Syofrianisda, S. 2018, h. 3 menyatakan bahwa “Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”. Belajar juga merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sehingga hasil belajar dapat ditunjukkan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, perilaku, dan sikap Soleh, 2021, h. 19.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan yang baru dalam dirinya, dimana perubahan itu terlihat dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.

##### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang didalamnya melibatkan guru dan juga siswa. Pembelajaran juga merupakan proses interaksi siswa dan guru didalam suatu proses pembelajaran berlangsung. Menurut

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan sebuah interaksi antara pendidik dengan siswa dalam suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran juga sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa Pohan, A. 2020, h. 3.

Menurut hasil penelitian Suzana Yenny dan Imam Jayanto, 2021, h. 19 Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, bahan pelajaran, metode mengajar, strategi pembelajaran, dan sumber serta media belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar lainnya dalam lingkungan belajar yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2.1.3 Hakikat Hasil Belajar**

#### **2.1.3.1 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan suatu hal yang sangat penting didalam proses pembelajaran karena dengan adanya hasil belajar seseorang dapat mengetahui sejauh mana pemahaman dan keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan menghasilkan perubahan pada hasil belajar siswa. Menurut hasil penelitian Wulandari dalam Elfin dan Nelly, 2022, h. 16 menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan keterampilan meliputi kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Sejalan dengan itu hasil penelitian Iskandar dalam Asmedy, 2021, h 109 menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan melainkan juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Dari beberapa pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dicapai seseorang dalam aspek kognitif, psikomotorik dan afektif setelah melalui proses belajarnya. Pencapaian suatu hasil belajar dapat dibuktikan melalui evaluasi sejauh mana pemahaman suatu konsep.

### 2.1.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa memiliki dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut hasil penelitian Huriah 2018, h. 6 menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua diantaranya faktor internal dan eksternal.

1. Faktor Internal : bersumber dari dalam diri individu meliputi:
  - a. Faktor jasmaniah seperti kesehatan dan cacat tubuh
  - b. Faktor Psikologis, terdiri atas: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
  - c. Faktor Kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
2. Faktor Eksternal berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi belajarnya, antara lain:
3. Faktor lingkungan sosial yang di bagi menjadi tiga yaitu lingkungan sekolah seperti guru, administrasi dan teman-teman sekelas, hubungan ketiganya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar disekolah. Selanjutnya lingkungan sosial masyarakat seperti lingkungan tempat tinggal siswa yang kumuh, banyaknya pengangguran dan anak yang telantar sehingga mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Dan yang terakhir lingkungan keluarga seperti ketegangan keluarga, demografi keluarga dan pengelolaan keluarga.
4. Faktor Lingkungan nonsosial yang dibagi menjadi tiga, *Pertama* lingkungan alamiah meliputi kondisi udara yang segar dan suasana sejuk dan tenang. *Kedua* faktor instrumental atau perangkat belajar seperti gedung sekolah, sarana prasarana, kurikulum, peraturan sekolah, dan perangkat pembelajaran. *Ketiga* faktor materi pelajaran yang harus disesuaikan dengan perkembangan siswa dan metode mengajar guru agar

dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap kegiatan belajar siswa.

#### **2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran ialah suatu komponen penting pada pembelajaran dikelas, Abas Ayafah mengungkapkan alasan mengapa penting model pembelajaran didalam kelas yaitu : 1) Dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat akan membantu pada proses pembelajaran yang berlangsung sehingga sasaran pendidikan bisa tercapai, 2) informasi yang berguna sangat bisa dijumpai dengan menggunakan model pembelajaran bagi peserta didik, 3) pada proses pembelajaran dibutuhkan variasi model pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik sehingga menjauhkan peserta didik dari rasa bosan, 4) dengan adanya perbedaan kebiasaan cara belajar, karakteristik, dan kepribadian peserta didik maka diperlukan perkembangan ragan model pembelajaran Asyafah, 2019, h. 3

Model pembelajaran merupakan salah satu istilah penting yang harus dipahami oleh pendidik, pengawas, dan calon guru yang saat ini masih berstatus siswa. Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis untuk melaksanakan pembelajaran dalam rangka membantu siswa belajar dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai Eka Kurniasih, dkk, 2022, h. 127

Menurut hasil penelitian Suprijono dalam Mirdad J, 2020 h. 15 mengatakan, model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan tutorial.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas.

#### **2.1.5 Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

##### **2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Model pembelajaran PBL yaitu salah satu metode belajar aktif, karena model PBL ini dapat mengubah kemampuan berfikir siswa melalui proses belajar

yang sistematis, sehingga siswa dapat memperluas mengembangkan untuk mengasah cara berfikirnya secara optimal Hijriah, 2020, h. 174.

Model pembelajaran yang menghadirkan berbagai permasalahan dalam dunia nyata siswa untuk menjadikan sebagai sumber dan sarana belajar sebagai usaha untuk memberikan pengalaman dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis tanpa mengesampingkan menyisihkan pengetahuan atau konsep yang telah menjadi tujuan pembelajarannya merupakan pengertian *PBL* menurut hasil penelitian Setyo, dkk, 2020, h. 19.

Menurut hasil penelitian Anwar dan Jurotun Aulia, 2021, h. 190 menyatakan bahwa *Problem Based Learning (PBL)* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi siswa agar dapat belajar cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh dari materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana mereka belajar melalui proses pemecahan masalah yang nyata.

#### **2.1.5.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Menurut hasil penelitian Sitiatava Rizema Putra dalam Caesariani, 2018 h. 836 langkah-langkah model *PBL* adalah sebagai berikut:

1. Orientasi siswa pada masalah
2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Langkah-langkah model problem based learning menurut hasil penelitian Amin, 2021 yaitu:

1. Mengorientasikan siswa terhadap masalah
2. Mengorganisasikan peserta didik
3. Meneliti, menganalisis dan mendiskusikan masalah dalam sebuah kelompok

4. Menyajikan solusi dan hasil diskusi
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* adalah Mengorientasikan peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti, membimbing penyelidikan peserta didik secara mandiri maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

### **2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Menurut hasil penelitian Trianto Apitra Anggun Pradana, 2023; Wardhani Ikawati, 2023; Yurnengsih, 2023 menyebutkan kelebihan dan kekurangan *problem based learning* yaitu:

1. Kelebihan *Problem Based Learning*
  - a. Meningkatkan hasil belajar siswa
  - b. Terbiasa dengan penyelesaian permasalahan dalam kehidupan sehari-hari
  - c. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berinisiatif, kreatif, dan inovatif
  - d. Mengembangkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan kerja tim dalam sebuah kelompok
2. Kekurangan *Problem Based Learning*
  - a. Siswa memiliki rasa kurang percaya diri dan sulit untuk mencoba
  - b. Sulit untuk menemukan strategi atau cara dalam menyelesaikan permasalahan yang ada
  - c. Membutuhkan banyak waktu menemukan jawaban yang tepat

Sejalan dengan itu, kelebihan dan kekurangan dari model *Problem Based Learning* menurut hasil penelitian Yulianti dan Gunawan 2019 adalah:

1. Kelebihan
  - a. Suatu pemecahan masalah dalam memahami isi pelajaran dengan *PBL* cukup bagus
  - b. Pemecahan masalah berjalan selama berlangsungnya proses aktivitas

belajar dapat merangsang siswa dan diberikannya kepuasan kepada siswa

- c. *PBL* meningkatkan aktivitas belajar siswa
  - d. Membantu proses transfer siswa untuk memberikan pemahaman mengenai masalah-masalah dalam kehidupan kesehariannya
  - e. Mmembantu memperluas wawasan pada pengetahuan siswa dan melatih siswa agar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri
  - f. Membantu pemahaman belajar siswa sebagai cara berpikir bukan hanya sekedar mengerti pembelajaran oleh dari buku teks
  - g. *PBL* tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan sesuai kesukaan siswa
  - h. Memungkinkan pengaplikasian dalam dunia nyata
  - i. Merangsang siswa agar belajar secara lanjut
2. Kekurangan
- a. Apabila siswa gagal atau kurangnya rasa percaya diri dan rendahnya minat maka siswa malas mencoba kembali
  - b. Dalam persiapannya *PBL* banyak digunakannya waktu
  - c. Kurangnya pahaman terhadap permasalahan yang dipecahkan menjadikan siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *problem based learning* adalah siswa diminta untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, berfikir kritis, dan meningkatkan kemampuan memecahkan permasalahan pada peserta didik dengan mandiri. Sedangkan kelemahan model pembelajaran *problem based learning* siswa memiliki rasa kurang percaya diri dan sulit untuk mencoba.

## **2.1.7 Hakikat Media**

### **2.1.7.1 Pengertian Media**

Media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan menyampaikan pesan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan hal yang sangat penting digunakan didalam proses pembelajaran karena melalui media proses pembelajaran yang dilakukan akan sangat terbantu bagi siswa dalam



pembelajaran berlangsung. Menurut hasil penelitian Purba RA, 2020, h. 205 berpendapat bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang merangsangnya untuk belajar”.

#### **2.1.7.2 Pengetian *Mystery Box***

*Mystery Box* merupakan kotak yang berbentuk seperti kado ulang tahun dan media ini termasuk media grafika dalam jenis visual. Adapun cara kerja dari media ini hampir sama dengan media pembelajaran pop-up book yang membedakan adalah pada *mystery box* terdapat permintaan yang dimainkan dengan kelompok. Media pembelajaran *mystery box* ini dikembangkan dengan tujuan membantu peserta didik memahami suatu pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak memberikan kesan membosankan ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih banyak untuk bermain dan berkegiatan karena bermain merupakan karakteristik siswa sekolah dasar yang tidak bisa dilepaskan. *Mystery box* ini juga memperjelas arti dari suatu materi pelajaran dengan visual yang dihadirkan.

*Mystery Box* adalah sebuah kotak yang didalamnya terdapat permainan yang menjadi misteri karena siswa belum mengetahui tantangan apa yang ada didalam kotak tersebut. *Mystery box* juga merupakan kotak ledak yang keempat sisinya berupa jarring terbuka yang menyerupai kubus dimana didalamnya terdapat tampilan tulisan, gambar dan penjelasan materi sesuai dengan materi. Proses pembuatan media *mystery box* ini yang membuatnya berbeda dari kotak lainnya dan unik ialah media *mystery box* dapat dibuat sendiri sesuai dengan tingkat kreativitas, biyadan tema yang diinginkan oleh pembuat.

Karakteristik *mystery box* tersebut terbuat dari kertas (lansink, jasmine, karton dan lainnya) berbentuk kotak, terdiri dari dua lapisan. Ketika dibuka, kotak lapisan pertama akan memunculkan konten dalam bentuk gambar dan teks sesuai tema dan pada lapisan kedua terdapat box kedua yaitu kotak yang didalamnya terdapat permainan dan tantangan untuk siswa. Tidak ada ketentuan atau ukuran pemilihan material tertentu. Media dapat dibuat sesuai dengan kreativitas dan kegiatan pembuatannya.



### 2.1.7.3 Keunggulan dan Kelemahan *Mystery Box*

*Mystery Box* memiliki keunggulan dan kelemahan sebagai berikut:

Keunggulan	Kelemahan
a. Pembuatan media <i>mystery box</i> dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dikerjakan.	<b>a.</b> Pada proses pembuatannya, media ini membutuhkan waktu dan dana untuk beraktifitas dalam
b. Setiap lapisan kotak terdapat kejutan yang berbeda yang dapat menarik perhatian siswa.	mengembangkan kaya media pembelajaran yang inovatif dengan tema yang bisa disesuaikan.
c. Tampilan <i>mystery box</i> menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran lebih inovatif.	<b>b.</b> Bahan yang digunakan menentukan tahan lamanya media <i>mystery box</i> ini.
d. Mengembangkan kreativitas para Pendidik dan peserta didik.	<b>c.</b> Tidak mudah mencari bahan material kotak yang berkualitas dengan harga pas.
e. Menumbuhkan imajinasi dalam proses pembelajaran.	

Tabel di atas merupakan kesimpulan dari keunggulan dan kelemahan dari *mystery box*.

## 2.1.8 Materi Pelajaran

### 2.1.8.1 Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran baru yang terdapat dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan antara ilmu pengetahuan alam IPA dan ilmu pengetahuan social IPS. Suhelayanti, dkk 2023 ,h. 33 mendefinisikan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan anatara 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.

Mata pelajaran IPAS hanya diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Pada tahap sekolah dasar, siswa masih dalam tahap berpikir konkret yang cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Penggabungan IPA dan IPS diharapkan dapat memicu siswa untuk memahami lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

#### **2.1.8.2 Tujuan Pembelajaran IPAS**

Suhelayanti, dkk 2023 ,h.38 menjelaskan bahwa tujuan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5. Memahami persyaratan yang diperlakukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta

meerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

## **2.1.9 Materi Ekosistem**

### **2.1.9.1 Ekosistem**

Ekosistem merupakan suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik yang tidak dapat dipisahkan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem sebagai suatu tatanan kesatuan yang secara utuh dan menyeluruh antara segenap unsur lingkungan hidup dan saling mempengaruhi. Ekosistem sebagai penggabungan dari setiap unit biosistem. Melibatkan interaksi timbal balik antara organisme dan lingkungan fisik sehingga aliran energinya menuju pada suatu struktur biotik tertentu dan terjadi siklus materi antara organisme dan anorganisme.

### **2.1.9.2 Komponen Ekosistem**

Komponen ekosistem merupakan bagian dari suatu ekosistem yang menyusun ekosistem itu sendiri sehingga terbentuk sebuah ekosistem. Komponen dalam ekosistem dibagi lagi menjadi dua macam, yaitu komponen hidup dapat disebut juga sebagai komponen biotik, dan komponen tak hidup dapat disebut sebagai komponen abiotik.

#### **1. Komponen Biotik**

Komponen biotik pada suatu ekosistem adalah makhluk hidup itu sendiri, sebab ekosistem tak akan pernah terbentuk tanpa adanya makhluk hidup didalamnya. Keberadaan makhluk hidup kemudian membentuk suatu rantai makanan dalam suatu ekosistem. Beberapa contoh dari komponen biotik yang ada lingkungan sekitar kita, antara lain:

- a. Produsen, merupakan semua makhluk hidup atau organisme yang dapat menciptakan makanannya sendiri atau yang sering disebut organisme autotrof. Contoh produsen ini adalah tumbuhan.
- b. Konsumen, merupakan makhluk hidup yang tidak dapat menciptakan makanannya sendiri atau sering disebut organisme heterotrof. Karena tidak bisa menciptakan makanannya sendiri sehingga bergantung pada

produsen. Contoh konsumen adalah manusia dan hewan. Berdasarkan jenis makanannya, produsen dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu herbivora, karnivora dan omnivora.

- c. Pengurai atau Dekomposer, merupakan golongan terakhir dari komponen biotik dalam sebuah ekosistem. Pengurai atau dekomposer merupakan organisme yang menguraikan sisa-sisa makhluk hidup yang telah mati. Contoh dekomposer jamur, cacing dan bakteri.

## 2. Komponen Abiotik

Komponen abiotik merupakan komponen yang tak hidup. Contoh dari komponen abiotik ini adalah air. Selain air, komponen abiotik lainnya yang tidak kalah pentingnya adalah cahaya matahari, karena melalui matahari dapat membantu terjadinya fotosintesis pada tumbuhan. Komponen abiotik lainnya adalah suhu. Suhu lingkungan ini penting karena ada jenis makhluk hidup tertentu yang hanya bisa hidup di kisaran tertentu. Misalnya beruang kutub, dimana beruang tersebut hanya bisa hidup di daerah kutub yang dingin saja atau singa yang hanya bisa hidup di daerah tropis saja. Adapun komponen abiotik yang terakhir adalah tanah. Tanah merupakan campuran dari serpihan batu, nutrisi, dan mineral-mineral lain. Tanah menyediakan unsur-unsur penting bagi pertumbuhan makhluk hidup, terutama bagi tumbuh-tumbuhan.

### 2.1.9.3 Jenis-Jenis Ekosistem

Berdasarkan tipenya, ekosistem dibagi menjadi tiga, yaitu ekosistem akuatik atau air, ekosistem darat, dan ekosistem buatan. Ekosistem air adalah ekosistem yang lingkungannya sebagian besar adalah air, yang menjadi tempat hidup makhluk hidup seperti amfibi yang hidup di dua alam. Sementara ekosistem darat adalah ekosistem yang berada di daratan dan lingkungannya ditentukan oleh suhu dan curah hujan. Contohnya adalah hutan hujan tropis, padang rumput. Sedangkan ekosistem buatan yaitu ekosistem yang sengaja dibuat manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Contohnya adalah bendungan, kebun binatang, perkebunan sawit dan sawah irigasi.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disesuaikan dengan fakta-fakta, observasi, dan telaah kepustakaan. Maka kerangka berfikir memuat teori, konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Dalam kerangka berfikir memuat alur pemikiran penelitian dan memberikan penjelasan kepada pembaca tentang anggapan yang terdapat dalam hipotesis, permasalahan yang diteliti dapat dijadikan dasar dalam menjawab permasalahan penelitian

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk menunjang suatu keberhasilan dalam belajar. Media pembelajaran juga di butuhkan oleh seorang guru dalam proses penyampaian materi pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah pula memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang mampu melatih peserta didik untuk berpikir kritis serta mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

## 2.3 Definisi Operasional

Ada beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah suatu perubahan terhadap suatu objek yang dapat dilihat maupun dirasakan perbedaannya sebelum dan sesudah diberikan suatu tindakan.
2. Media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Media *Mystery Box* adalah suatu media dengan kombinasi visual yang berisi gambar dan informasi dengan tujuan menarik perhatian.
4. model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana mereka belajar melalui proses pemecahan masalah yang nyata.
5. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar maka siswa akan memperoleh hasil belajar yang dilihat dari hasil *post test*.

6. Ekosistem merupakan suatu system ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik yang tidak dapat dipisahkan antara makhluk hidup dengan lingkungannya.
7. IPAS adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan fenomena- fenomena yang terjadi alam yang dibuktikan melalui percobaan ataupun eksperimen sehingga melatih berfikir rasional dan objektif dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah di dalam penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nihil ( $H_o$ ) sebagai berikut :

$H_o$  Tidak ada pengaruh yang signifikan antara “Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Mystery Box* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 050600 Kuala Tahun Pembelajaran 2024/2025”.

$H_a$  Ada pengaruh yang signifikan antara “Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Mystery Box* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 050600 Kuala Tahun Pembelajaran 2024/2025”.