

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2015: 2) Belajar ialah suatu proses usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai suatu hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu (Baharudin, 2015:15). Menurut faramita (2021 : 10) belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Menurut Ulfah,R.,S.,dkk dalam pengembangan kurikulum pembelajaran, belajar juga merupakan suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap (R,S.Ulfah.,dkk, 2022:62).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. dasar tersebut meliputi keterampilan menulis, membaca, menghitung, berbicara, dan lain-lain.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Sutianah (2021: 17) “mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas yang disusun secara khusus untuk menciptakan kondisi belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran”. Dengan demikian, ada tiga aspek penting dalam pembelajaran: peserta didik, proses belajar, dan suasana belajar. Menurut Nurlina Ariani Hrp dkk. (2022), “secara

nasional, pembelajaran dipahami sebagai proses interaksi yang melibatkan komponen utama seperti peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam lingkungan belajar”. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Palupi dkk. (2023) menyimpulkan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan pendidik, di mana pendidik berperan dalam membantu siswa belajar dengan efektif, serta terdapat hubungan timbal balik antara semua pihak yang terlibat”. Setiawan (2017) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan sebuah proses yang dilakukan individu dengan bantuan pendidik untuk mencapai perubahan perilaku yang mengarah pada pendewasaan diri secara holistik, sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya”. Sama hal dengan pendapat Wicaksono (2020 : 17) yang menyatakan bahwa “pembelajaran adalah dukungan yang diberikan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses memperoleh ilmu dan pengetahuan, menguasai keterampilan serta kebiasaan, dan membentuk sikap serta keyakinan pada peserta didik”.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpulkan pengertian “pembelajaran adalah proses interaksi yang terstruktur antara pendidik dan peserta didik untuk menciptakan kondisi belajar yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan, melibatkan komponen-komponen seperti peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan yang saling berinteraksi”.

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media diambil dari bahasa Latin yaitu *medius* yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar (Munadi, 2010:6). Menurut *Education Association* (NEA) media didefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar,

dapat dipengaruhi efektifitas program intruksional (Asnawir, 2002:46). Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) media diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Menurut Sadiman (2012:19) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa agar terjadinya pembelajaran. Menurut Wati (2016:2), media adalah sesuatu yang berupa cerita yang menarik, dapat membangkitkan pikiran, emosi dan minat penonton atau siswa sehingga mendorong aktivitas belajar pada siswa tersebut. Berdasarkan beberapa hal di atas, dapat disimpulkan bahwa media pelajaran merupakan saluran pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh pengirim kepada penerima untuk bertukar pikiran, perasaan dan perhatian siswa terhadap apa yang diinginkan guru. dapat dipelajari apabila tujuan telah tercapai maka kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan.

2.1.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2007:16) mengatakan bahwa fungsi utama dari media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi iklim, lingkungan, dan kondisi belajar yang tertata, dikelola, dan diciptakan oleh guru untuk mencapai keberhasilan pembelajaran.

Menurut Sadiman (2006:17) media pendidikan mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
3. Mengatasi sikap pasif siswa dengan menggunakan media yang tepat. Media pendidikan berguna untuk
 - a. Menimbulkan rasa ingin tahu yang besar terhadap belajar
 - b. Memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan lingkungan nyata.
 - c. Memungkinan untuk siswa dapat belajar sendiri sesuai dengan minatnya

4. Menimbulkan persepsi yang sama

Sudjana (2002:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran adalah:

- a. Pengajaran yang menarik perhatian siswa dapat menimbulkan motivasi belajar
- b. Bahan ajar yang jelas maknanya akan lebih dipahami siswa dan membuat siswa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar yang bervariasi akan membuat siswa tidak merasa jenuh dan bosan pada proses pembelajaran
- d. Siswa dapat mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan memerankan banyak kegiatan belajar

2.1.3.3 Jenis Media Pembelajaran

Ada jenis media pembelajaran, dari yang paling sederhana dan termurah sampai barang yang rumit dan mahal. Media dapat dibuat sendiri oleh guru, namun juga ada yang diproduksi di pabrik. Ada yang dapat langsung digunakan dari lingkungan dan ada yang sengaja dirancang. Bretz mengidentifikasi ciri-ciri utama media terbagi menjadi tiga unsur utama yaitu: suara, visual, dan gerak (Sadiman, 2012:18). Sementara itu, menurut Munadi (2010:6), media dalam proses pembelajaran dibedakan menjadi empat kelompok besar yaitu: (1) media audio; (2) media visual; (3) media audiovisual; (4) multimedia. Empat jenis akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Media visual merupakan sejenis media yang melibatkan penglihatan, Melalui media ini, pengalaman belajar siswa sangat bergantung pada kemampuannya penglihatannya.
2. Media audio merupakan pesan yang disampaikan dengan menggunakan simbol-simbol pendengaran, baik verbal (menjadi kata-kata / lisan) dan non-verbal.
3. Media audio visual merupakan media penyebaran berita menggunakan pendengaran dan penglihatan. Beberapa contoh media audio visual termasuk film, video dan Televisi (TV).
4. Multimedia merupakan jenis yang dapat melibatkan banyak inderaan

organ dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan sudut pandang dan penjelasan di atas, media penuntun audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan media visual dengan suara, gambar, garis, simbol dan gerakan. Media audio visual merupakan salah satu jenis media yang memuat hal-hal berikut ini; Media visual disinkronkan dengan media audio, untuk membentuk komunikasi dua arah antara guru dan siswa dalam proses mengajar. Informasi yang disampaikan bisa melalui media berupa verbal dan non verbal..

2.1.4 Media Pembelajaran Video

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran Video

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Menurut Hamalik (2004:77), media audiovisual dapat merangsang semangat siswa dan merangsang keinginan siswa untuk memahami dan meneliti masalah yang pada akhirnya mengarah pada pemahaman masalah yang lebih baik. Media audiovisual dapat menghasilkan cara komunikasi yang efektif dalam kurun waktu yang lebih singkat. Efektif memiliki arti memberikan hasil yang sangat bermanfaat dari segi informasi dan minat siswa yang sedang belajar, dan yang dimaksud komunikasi adalah media yang mudah dipahami, dengan kata lain konten yang ditampilkan melalui media tersebut mudah ditangkap atau dipahami siswa.

Video merupakan salah satu media audio visual yang menunjukkan gerakan. Jenis media ini semakin lama, semakin meningkat penggunaannya dikalangan masyarakat terlebih pelajar. Informasi yang disajikan bisa berupa faktual atau fiktif, juga dapat memberikan informasi mengenai pendidikan dan lainnya. Media video merupakan jenis media yang saat ini sedang banyak digandrungi untuk media pembelajaran daring. Banyak guru yang perlahan-lahan dituntut untuk membuat media pembelajaran video untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran daring yang kebanyakan hanya diisi dengan pembagian materi dalam bentuk teks.

Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran video menurut Munadi

(2010:26), sebagai berikut:

1. Mengatasi kendala jarak dan waktu.
2. Video dapat diputar berulang kali sesuai kebutuhan untuk meningkatkan kejelasan.
3. Pesannya cepat dan mudah diingat.
4. Mengembangkan pemikiran dan pendapat siswa.
5. Kembangkan imajinasi siswa.
6. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikangambaran umum yang lebih realistik.
7. Memiliki pengaruh kuat pada emosi orang.
8. Sangat pandai menjelaskan proses dan keterampilan.
9. Semua siswa dapat belajar dari video, tidak peduli mereka adalah siswa yang cerdas atau tidak terlalu pintar.
10. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Melalui video tersebut, dapat langsung melihat evaluasi dari siswa.

2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Video

a. Kelebihan Media Pembelajaran Video

Dalam pembelajaran, setiap media pasti mempunyaikelebihan. Kelebihan media video yang dikemukakan oleh Sutiarso yaitu media video dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan pengetahuan, daya imajinasi, daya pikir kritis dan memicu siswa untuk lebih berpartisipasi serta antusias sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran.

Sedangkan kelebihan video yang dijelaskan Nugent dan Smaldino meliputi media yang cocok diterapkan di kelas pada kelompok kecil maupun kelompok besar, dengan durasi hanya sebentar dapat memberikan pemahaman bagi siswa, dapatmengarahkan pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Hal tersebut, sebagaimana yang dikemukakan oleh Akhmad Busyaeri bahwa kelebihan media video dalam pembelajaran yaitu mengatasi jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu dalam waktu yang singkat, pesan yang disampaikan mudah dipahami, dapat mengembangkan pikiran dan

pendapat siswa, serta dapat mengembangkan imajinasi siswa.

b. Kelemahan Media Pembelajaran Video

1. Umumnya memerlukan biaya dan waktu yang banyak
2. Video terlalu menekankan pentingnya materi daripada proses pengembangan materi.
3. Video yang tersedia tidak terlalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video yang dirancang dan diproduksi untuk kebutuhan sendiri

2.1.5 Hasil Belajar

2.1.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2009:40) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah ia mendapatkan pengalaman belajar. Hasil belajar dapat disebutkan sebagai kemampuan, keterampilan, dan sikap setelah seseorang telah melakukan dan menyelesaikan suatu hal dan mendapatkan pengalaman belajar. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Dimiyati, *et al* (2012) menyatakan hasil belajar menekankan pada perolehan informasi yang didapatkan siswa. Hasil belajar merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai baik dan buruknya hasil pencapaian dari kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Menurut Winkel dalam Susanto (2013:28), hasil belajar adalah suatu aktivitas yang membuat individu merubah prilakunya sebagai akibat dari pengalaman.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan pemahaman atau pengetahuan baru dari pengalaman belajar yang sudah diperoleh.

2.1.5.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar tentu saja dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor intern

dan faktor eksternal. Menurut Dalyono (2005:230), keberhasilan seseorang dalam belajar disebabkan dua faktor yaitu:

1. Faktor Intern

a. Kesehatan

Pentingnya kesehatan jasmani dan kesehatan rohani siswa terhadap kemampuan belajar. Jika, siswa sedang tidak sehat maka akan mengakibatkan semangat siswa menurun.

b. Intelegensi atau bakat

Siswa yang memiliki intelegensi yang tinggi maka akan lebih mudah belajar dan menghasilkan hasil belajar yang baik.

c. Minat dan Motivasi

Minat dapat timbul apabila terdapat daya tarik dari luar. Timbulnya minat belajar dapat disebabkan oleh beberapa hal yaitu adanya keinginan dari dalam diri sendiri untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Sama halnya dengan motivasi akan timbul apabila adanya dorongan dari dalam maupun dari luar sehingga menimbulkan semangat untuk mencapai yang diinginkan.

2. Faktor Ekstern

a. Keluarga

Faktor keluarga memiliki peranan sangat penting dalam keberhasilan proses belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan, dan perhatian yang diberikan keluarga kepada anak.

b. Sekolah

Keadaan sekolah untuk tempat belajar sangat mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Contohnya, dari kualitas guru, metode mengajarnya, dan kesesuaian kurikulum, itu semua mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Masyarakat Masyarakat sekitar juga ikut menentukan hasil belajar siswa. Contohnya, bila siswa tinggal di tempat yang mayoritas orang-orang berpendidikan maa akan mendorong moral anak menjadi lebih baik untuk giat belajar.

c. Lingkungan sekitar

Lingkungan tempat tinggal dapat mempengaruhi keberhasilan hasil belajar. Seperti keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana rumah, itu semua mempengaruhi gairah dalam belajar.

2.1.5.3 Klasifikasi Hasil Belajar

Sistem pendidikan nasional merumuskan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang terdiri dari 3 aspek yaitu:

1. Domain Kognitif

Domain kognitif mencakup beberapa tingkatan yaitu

- a) *Knowledge* (pengetahuan, ingatan);
- b) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas);
- c) *Application* (menerapkan);
- d) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan);
- e) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan);
- f) *Evaluating* (menilai).

2. Domain Afektif

Domain afektif mencakup beberapa tingkatan yaitu

- a) *Receiving* (sikap menerima);
- b) *Responding* (memberikan respon);
- c) *Valuing* (nilai);
- d) *Organization* (organisasi);
- e) *Characterization* (karakterisasi).

3. Domain Psikomotorik

Domain psikomotorik mencakup beberapa indikator yaitu:

- a) *Imitatory*;
- b) *Pre-routine*;
- c) *Routinized*;

Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

2.1.6 Materi IPA

2.1.6.1 Pengertian IPA

Sejak peradaban manusia, orang telah berusaha untuk mendapatkan sesuatu dari alam sekitarnya. Mereka telah mampu membedakan mana hewan atau tumbuhan yang dapat dimakan. Mereka mulai mempergunakan alat untuk memperoleh makanan, mengenal api untuk memasak. Semuanya itu menandakan bahwa mereka telah memperoleh pengetahuan dari pengalaman. Mereka juga telah mempergunakan pengamatan, juga abstraksi, dari pengamatan bahwa menggosok-gosokkan tangan timbul panas, maka mereka berusaha untuk menggosok-gosokkan bambu (kayu kering) atau batu, dan akhirnya ditemukan api.

Mulai dari pengamatan kepada objek-objek yang ada di sekitarnya, kemudian yang lebih jauh lagi, seperti bulan, bintang, matahari yang mengakibatkan pengetahuan mereka bertambah luas. Dorongan ingin tahu yang telah ada sejak kodratnya dan penemuan adanya sifat keteraturan di alam mempercepat bertambahnya pengetahuan, dan dari sinilah perkembangan sains dimulai. Dari uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sains bermula timbul dari rasa ingin tahu manusia, dari rasa keingintahuan tersebut membuat manusia selalu mengamati terhadap gejala-gejala alam yang ada dan mencoba memahaminya.

IPA Ilmu Pengetahuan Alam merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang semula berasal dari kata dalam bahasa latin "scientia". Kata "scientia" yang berarti saya tahu. "scientia" terdiri dari social scientia (ilmu pengetahuan sosial) dan naturalis scientia (ilmu pengetahuan alam). Namun dalam perkembangannya scientia sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti ilmu pengetahuan alam (IPA). Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Selain itu IPA dipandang pula sebagai produk, dan sebagai prosedur, sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Mata Pelajaran IPA

dikatakan penting untuk diajarkan mulai dari sekolah dasar karena materinya mencakup lingkungan yang ada di sekitar siswa dan alam semesta tempat tinggal manusia. Mata pelajaran IPA memberikan pengetahuan yang luas pada siswa mengenai gejala alam yang terjadi di alam semesta.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan siswa, terutama dalam aspek berpikir ilmiah, eksplorasi, dan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah beberapa peranan penting pembelajaran IPA:

1. Membantu Siswa Mengembangkan Pemikirannya

Pembelajaran IPA dirancang untuk merangsang siswa agar berpikir kritis dan logis. Dengan mempelajari konsep-konsep dasar sains, siswa didorong untuk memahami fenomena alam berdasarkan fakta ilmiah. Hal ini melatih kemampuan analisis mereka, yang merupakan bekal penting untuk menyelesaikan masalah kompleks di masa depan.

2. Memberi Kesempatan Kepada Siswa untuk Melakukan Penemuan

IPA memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat langsung dalam eksperimen dan pengamatan. Dengan demikian, mereka dapat menemukan konsep-konsep ilmiah melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam.

3. Meningkatkan Daya Ingat

Aktivitas belajar yang melibatkan eksperimen dan penggunaan media pembelajaran seperti video atau alat peraga dapat memperkuat daya ingat siswa. Visualisasi dan pengalaman konkret membuat konsep-konsep yang diajarkan menjadi lebih mudah diingat dan dipahami.

4. Membantu Siswa Mempelajari Konsep-Konsep Sains

Pembelajaran IPA dirancang untuk memperkenalkan siswa pada konsep-konsep dasar yang menjadi fondasi ilmu pengetahuan. Misalnya, siswa mempelajari sifat benda, perubahan materi, dan hubungan antar komponen ekosistem. Pemahaman ini menjadi bekal untuk mempelajari cabang ilmu pengetahuan yang lebih kompleks di tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Selain memiliki peranan penting, pembelajaran IPA juga dirancang untuk mencapai tujuan tertentu yang sejalan dengan kebutuhan pendidikan dan perkembangan siswa. Beberapa tujuan tersebut adalah:

1. Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Pembelajaran IPA bertujuan untuk membangkitkan minat siswa terhadap ilmu pengetahuan. Dengan pendekatan yang interaktif dan penggunaan media pembelajaran, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar. Peningkatan motivasi ini pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih optimal.

2. Menuntaskan Hasil Belajar Siswa

Dalam Keterampilan Produk dan Proses IPA tidak hanya fokus pada pemahaman konsep, tetapi juga pada kemampuan siswa untuk menerapkannya. Keterampilan proses, seperti mengamati, mengklasifikasi, dan menganalisis, menjadi bagian integral dari pembelajaran IPA. Selain itu, keterampilan produk seperti menyusun laporan eksperimen atau menciptakan model ilmiah menjadi indikator keberhasilan pembelajaran.

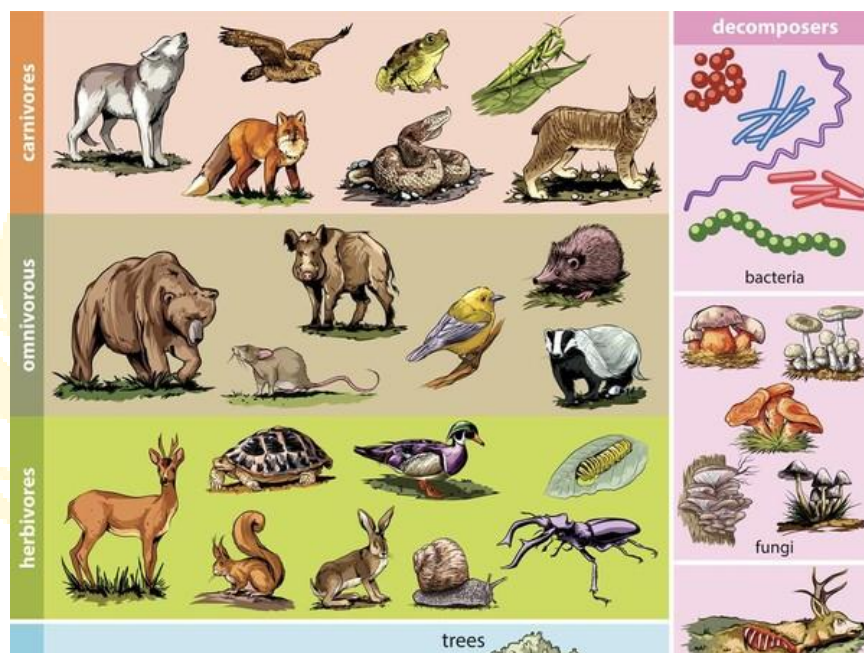
3. Mengembangkan Pengetahuan yang Relevan dengan Kehidupan Masyarakat

Pembelajaran IPA bertujuan untuk menghubungkan konsep-konsep ilmiah dengan realitas kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa dapat memahami bagaimana ilmu pengetahuan berkontribusi dalam memecahkan masalah di masyarakat, seperti pengelolaan lingkungan, kesehatan, dan teknologi.

Keseluruhan peranan dan tujuan pembelajaran IPA ini menunjukkan pentingnya pendekatan yang inovatif dalam proses belajar mengajar. Dengan melibatkan media pembelajaran seperti video, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Hal ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di era informasi dan globalisasi.

2.1.6.2 Rantai Makanan

Rantai makanan merupakan proses interaksi makan dan dimakan dalam suatu ekosistem. Di dalam rantai makanan, terdapat produsen dan konsumen. Produsen adalah organisme yang mampu menghasilkan makanannya sendiri, seperti tumbuhan dan fitoplankton. Sementara itu, konsumen adalah organisme yang mengonsumsi produsen atau organisme lain sebagai sumber makanannya.

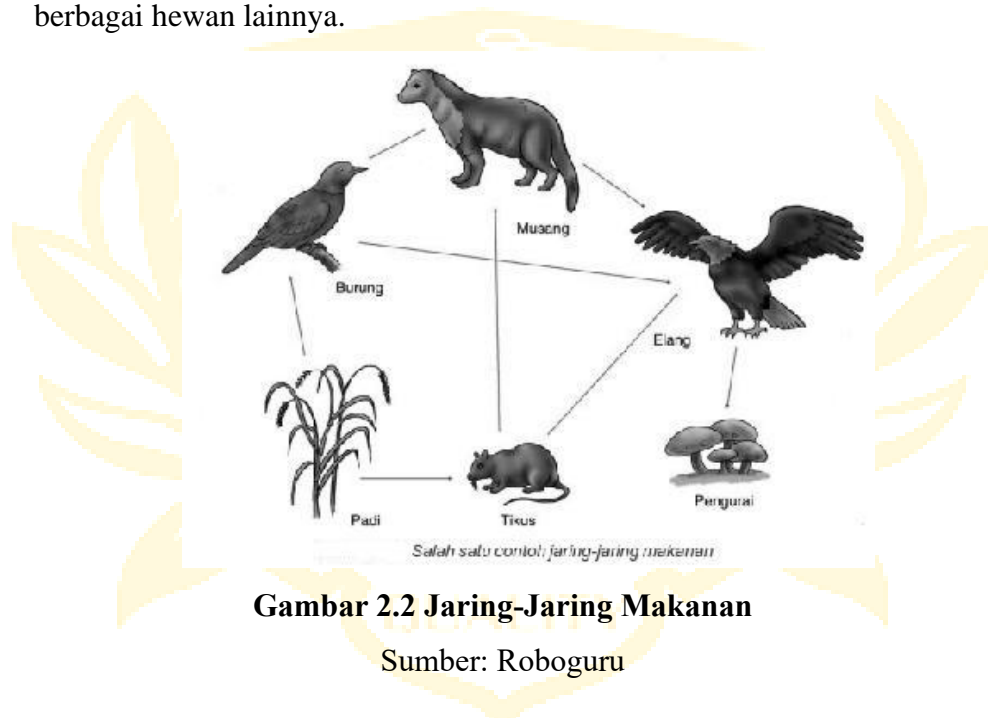


Gambar 2.1 Rantai Makanan
Sumber: <https://health.detik.com/>

Daun pohon dimakan oleh ulat, lalu ulat menjadi makanan bagi burung kecil. Burung kecil tersebut kemudian menjadi mangsa ular. Dalam rantai ini, pohon berperan sebagai produsen karena mampu menghasilkan makanannya sendiri melalui fotosintesis. Ulat digolongkan sebagai konsumen tingkat I, burung kecil sebagai konsumen tingkat II, ular sebagai konsumen tingkat III, dan predator yang lebih besar, seperti elang, sebagai konsumen tingkat IV. Ketika elang mati dan tubuhnya membusuk, proses penguraian akan menghasilkan humus yang menyuburkan tanah, membantu pertumbuhan tanaman. Makhluk hidup yang mati dan tidak dimangsa oleh organisme lain

akan terurai oleh mikroorganisme seperti bakteri dan jamur, yang bertindak sebagai dekomposer, menghasilkan zat hara yang mendukung kelangsungan hidup tumbuhan.

Jaring-jaring makanan merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai rantai makanan yang saling terhubung. Proses makan dan dimakan dalam ekosistem lebih kompleks dibandingkan dengan penjelasan sebelumnya. Sebagai contoh, rumput yang berperan sebagai produsen tidak hanya dikonsumsi oleh belalang, tetapi juga oleh kelinci dan hewan lain. Sementara itu, ular tidak hanya memangsa katak, tetapi juga memakan tikus, kadal, dan berbagai hewan lainnya.



Pada jaring-jaring makanan tersebut terdapat beberapa rantai makanan di antaranya adalah sebagai berikut.

1. padi → tikus → elang → pengurai
2. padi → tikus → musang → elang → pengurai
3. padi → burung → musang → elang → pengurai
4. padi → burung → elang → pengurai

Rantai makanan merupakan bagian dari jaring-jaring makanan, di mana rantai makanan menggambarkan proses makan dan dimakan dalam skala yang lebih kecil. Sedangkan jaring-jaring makanan mencakup rangkaian beberapa

rantai makanan yang lebih luas dan kompleks. Selain hubungan antar makhluk hidup melalui rantai makanan, ada pula interaksi lainnya yang lebih spesifik dan erat, yang disebut simbiosis. Simbiosis terbagi menjadi tiga jenis, yaitu mutualisme, parasitisme, dan komensalisme.

Mutualisme adalah hubungan antara dua organisme yang saling memberikan keuntungan. Sebagai contoh, hubungan antara bunga dan lebah, di mana bunga mendapatkan keuntungan karena proses penyerbukan oleh lebah, sedangkan lebah memperoleh nektar dari bunga sebagai sumber makanannya. Komensalisme adalah hubungan antara dua organisme, di mana satu organisme mendapat manfaat sementara organisme lainnya tidak mengalami kerugian. Sebagai contoh, hubungan antara burung pipit dan pohon kelapa. Burung pipit dapat membuat sarang di cabang pohon kelapa, mendapatkan tempat yang aman untuk hidup tanpa merugikan pohon kelapa tersebut.

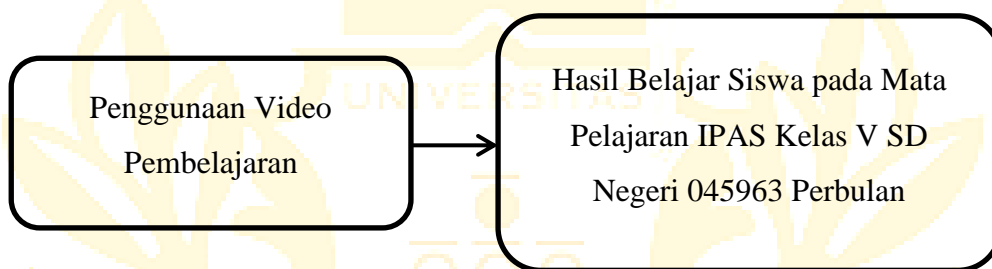
Sementara itu, parasitisme adalah hubungan antara dua makhluk hidup, di mana satu organisme memperoleh manfaat dan organisme lainnya dirugikan. Contoh hubungan antara kutu dan anjing. Kutu menghisap darah dari anjing sebagai sumber makanannya, yang membuat anjing merasa tidak nyaman dan bisa menyebabkan gangguan kesehatan pada anjing.

2.2 Kerangka Berfikir

Penggunaan media video dalam pembelajaran memiliki banyak potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Video dapat menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan konten pembelajaran secara interaktif dan menarik. Melalui video, siswa tidak hanya dapat melihat dan mendengar materi, tetapi juga dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Terdapat beberapa tahapan kunci yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan pemanfaatan video pembelajaran. Guru perlu memastikan kesesuaian video dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Video harus disajikan dalam konteks yang jelas, didukung dengan penjelasan dan arahan yang memadai dari guru. Evaluasi pemahaman siswa melalui tes atau

tugas dapat dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan video.

Dengan menerapkan strategi yang tepat dalam mengintegrasikan video ke dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Guru dapat merancang alur pembelajaran yang sistematis, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi, untuk memaksimalkan manfaat video sebagai media pembelajaran yang inovatif. Komitmen dan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi multimedia menjadi kunci utama untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berkualitas. Berdasarkan pemaparan teori-teori pada kerangka teoritis, kerangka berpikir pada penelitian ini dituangkan dalam bentuk bagan sebagai berikut ;



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berfikir

2.3 Defenisi Operasional

Pada bagian ini akan dijelaskan defenisi oprasional terkait kerangka teoritis yang sudah dipaparkan

- a. Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. dasar tersebut meliputi keterampilan menulis, membaca, menghitung, berbicara, dan lain-lain.

- b. Pembelajaran adalah proses interaksi yang terstruktur antara pendidik dan peserta didik untuk menciptakan kondisi belajar yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan, melibatkan komponen-komponen seperti peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan yang saling berinteraksi
- c. Media pelajaran merupakan saluran pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh pengirim kepada penerima untuk bertukar pikiran, perasaan dan perhatian siswa terhadap apa yang diinginkan guru. dapat dipelajari
- d. Media Video merupakan salah satu media audio visual yang menunjukkan gerakan.
- e. Hasil belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan pemahaman atau pengetahuan baru dari pengalaman belajar yang sudah diperoleh

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 045963 Perbulan, Kec. Lau Baleng, Kabupaten Karo.