

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang secara disadari atau disengaja. Aktivitas ini merujuk pada sikap keaktifan seseorang melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya suatu perubahan apada diri seseorang tersebut. Dengan demikian, dapat diartikan juga bahwa belajar adalah kegiatan yang baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun rohani seseorang semakin mengalami peningkatan. Sebaliknya meskipun seseorang tersebut dikatakan belajar, namun intensitas yang didapat tidak mengalami peningkatan keaktifan jasmani maupun rohani nya berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata dipahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar.

Oemar Hamalik (2022:3) menyatakan: “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Pendapat lain menurut Ni Luh Putu Ekayanti (2021:12) Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampilkan dalam bentuk peningkatan kualitas kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain”.

Kemudian Slameto (2022:7) menyatakan 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. Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dan kegiatan yang telah dilakukan sebagai

interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut dengan tiga aspek yakni, afektif, kognitif dan psikomotor.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah suatu proses yang membimbing pembelajaran dan kegiatan siswa dalam mengatur kegiatannya pada lingkungannya untuk mendukung proses pembelajaran, serta upaya untuk memberikan kesempatan pada siswa agar tercapai apa yang menjadi tujuan pada proses pembelajaran. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein (2019: 39) menyatakan: "Mengajar adalah suatu proses yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar".

(Nasution dalam Rahmat,2019) mendefinisikan mengajar sebagai (1) penanaman pengetahuan pada peserta didik; (2) penyampaian kebudayaan pada peserta didik; (3) suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadinya proses belajar; (4) membimbing aktivitas peserta didik; (5) membimbing pengalaman peserta didik dan (6) membantu peserta didik berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses keterampilan dalam memberikan pemahaman atas segala pengetahuan melalui komunikasi kepada peserta didik dari sesuatu yang belum dimengerti menjadi jelas dan mampu dipahami sehingga membantu peserta didik berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah inti dari aktivitas pendidikan. Proses belajar mengajar, yang saat ini lebih dikenal dengan pembelajaran, menjadi salah satu aspek utama penentu kualitas pendidikan. Oleh sebab itu pemecahan masalah rendahnya rendahnya kualitas pendidikan harus difokuskan pada kualitas

pembelajaran. Dalam konteks ini guru memiliki peran yang sangat penting, untuk itu sangat diperlukan profesionalitas seorang guru. Maka dari itu pada proses pembelajaran guru tidak hanya perlu menguasai materi akan tetapi juga dimaksudkan untuk menanamkan nilai-nilai edukatif untuk mencapai apa yang menjadi tujuan pada proses pembelajaran.

Amral dan Asmar (2020: 8) menyatakan: "Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik dalam proses belajar sehingga dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Selanjutnya, (Oemar Hamalik dalam Sutiah, 2019: 6) menyatakan: "Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

(Suyono dan Hariyanto dalam Setiawan, 2023: 21) menyatakan: "Pembelajaran identik dengan pengajaran, suatu kegiatan dimana guru mengajar atau membimbing anak-anak menuju proses pendewasaan diri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perilaku-perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat diketahui pada akhir pembelajaran. (Umi kalsum dalam purwanto, 2023: 9) menyatakan hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. (Pranoto dalam Nawawi, 2023: 14) menyatakan: "Hasil belajar adalah suatu tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor dan hasil tes pelajaran tersebut".

(Sunarto,2022: 5) menyatakan: "hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai angka yang diberikan oleh guru". Dari beberapa pendapat tentang hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran dan dinyatakan dalam bentuk yang terukur.

2.1.5 Model Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah kerangka konsep yang disusun dari awal hingga akhir pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. (M.S Sarumaha, 2023: 5) menyatakan bahwa: "Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial.

(Rianto dalam Syariffudin, 2023: 8) menyatakan: "Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar". kemudian, Ana Tri Lestari (2022: 2) menyatakan bahwa: "Model pembelajaran merupakan desain pembelajaran yang akan dilaksanakan guru didalam kelas, dengan melihat beberapa ciri khusus sehingga guru dapat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan pola, tujuan, tingkah laku, lingkungan, dan hasil belajar yang direncanakan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru dan berfungsi sebagai pedoman dalam proses pembelajaran.

2.1.5.2 Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Dalam model pembelajaran *make a match* ini bentuknya peserta didik diminta untuk mencari pasangan setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu (bisa soal ataupun jawaban) lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang sehingga peserta didik mampu memahami suatu konsep atau topik dalam suatu pembelajaran dengan cara yang menyenangkan karena peserta didik mampu bermain sambil belajar.

Agus wakhidin (dalam buku Perpaduan Model Pembelajaran *Make A Match* 2020: 3) bahwa pembelajaran *make a match* adalah suatu pembelajaran dimana siswa dituntut aktif untuk mencari pasangan, sambil belajar mengenai konsep atau topik melalui diskusi dengan pasangannya dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan menurut Huda tahun 2015 (buku perpaduan Model Pembelajaran *Make A Match* 2020: 22) menyatakan bahwa pembelajaran *make a match* adalah pembelajaran dimana siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Shoimin tahun 2014 (dalam buku Perpaduan Model Pembelajaran *Make A Match* 2020: 22) karakteristik pembelajaran *make a match* memiliki hubungan erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pembelajaran *make a match* dapat menumbuhkan kembangkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu terlihat dari usaha dan semangat siswa untuk dapat menemukan pasangannya, sehingga dapat menimbulkan pengalaman yang lebih bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan, namun tetap harus dilaksanakan dengan sistematis.

2.1.5.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Huda dalam buku Perpaduan Model Pembelajaran *Make A Match* 2020:23 ada Sembilan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam model pembelajaran *Make A Match*, yaitu:

1. Guru menyiapkan masing-masing sepasang kartu yang berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban
2. Setiap siswa mendapat satu kartu
3. Setiap siswa mencari kartu pasangannya yang cocok, dan jika siswa dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu maka siswa akan diberi reward, dan jika siswa tidak dapat mencocokkan kartu akan diberi punishment sesuai kesepakatan bersama.
4. Setelah menemukan pasangan kartunya, siswa melapor kepada guru, jika pasangannya cocok lalu mereka diberi kesempatan oleh guru untuk berdiskusi
5. Setelah satu babak ,kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya

2.1.5.4 Kelebihan Model *Make A Match*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Huda dalam buku perpaduan Model Pembelajaran *Make A Match* 2020: 23 menyatakan Model pembelajaran *Make A Match* memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik
2. Karena unsur permainan, metode ini menyenangkan.
3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi
5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar

2.1.5.5 Kekurangan Model *Make A Match*

Menurut Huda dalam buku perpaduan Model Pembelajaran *Make A Match* 2020:23 menyatakan Model pembelajaran *Make A Match* memiliki kekurangan sebagai berikut:

1. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, maka akan banyak waktu yang terbuang
2. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
3. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan
4. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberikan hukuman pada siswa yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu.

2.1.6 Media Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, terdapat dua unsur penting yang saling berkaitan yakni Metode mengajar dan Media Pembelajaran. Media pembelajaran akan sangat berpengaruh akan terciptanya suatu proses pembelajaran yang efektif, karena mampu memberikan peluang kepada guru dalam menjelaskan materi, serta memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami apa yang guru telah sampaikan.

(Nurfhadillah dalam Hamka, 2021: 13) menyatakan: “Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien”.

(Hilda dalam Jamalia, 2023: 18) menyatakan: “Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyakurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan”.

Kemudian Suparno (2019: 56) menyatakan: "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari satu sumber kepada penerima pesan." Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa.

2.1.6.2 Jenis Media Pembelajaran

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

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

2.1.6.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Magdalena (2021: 20) menyatakan: "Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam

benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi”. Kemudian Marlina dkk (2021: 17) menyatakan: “Fungsi media pembelajaran adalah untuk meminimalisir penyampaian materi pembelajaran secara verbal, membantu siswa memahami secara konkrit materi pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang bermakna dan bersifat *student-centered* serta tercapainya pembelajaran yang efektif.

Moh Zaiful Rosyid (2021: 14) menyatakan: ”Media pembelajaran berfungsi untuk mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai penyajian informasi dihadapan peserta didik untuk membangkitkan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

2.1.6.4. Pengertian Media Power Point

Media *Power Point* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dengan fasilitas animasi sebuah slide bisa dimodifikasi agar menarik perhatian peserta didik. Mudlofir (2019: 157) menyatakan: “Media *Power Point* adalah program yang dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relative murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data”.

Hamdan Husein Batubara (2023: 133) menyatakan: ”*Power Point* adalah salah satu paket program *Microsoft Office* sebagaimana *Microsoft Word* dan *Excell*. Sebagai program yang sangat populer, *Microsoft Office* selalu mengembangkan programnya dengan fitur-fitur tertentu”. Kemudian, Riwanto dan Budiarti (2021: 188) menyatakan bahwa “Media *Power Point* bisa membantu gagasan lebih menarik dan jelas jika dipresentasikan, karena media *Power Point* akan membantu dalam membuat slide, outline, presentasi, presentasi elektronik, dan dapat ditampilkan dilayar monitor”. Hal ini sejalan

dengan pernyataan bahwa adanya animasi dalam media pembelajaran akan dapat memotivasi siswa dan juga sesuai dengan karakter anak Sekolah Dasar yang menyukai belajar sambil bermain.

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

2.1.6.5 Langkah-Langkah Menggunakan Media *Power Point*

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

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

2.1.6.7 Kelebihan Media *Power Point*

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

1. *Media Power Point* memudahkan melakukan presentasi di depan umum, terutama memakai alat bantu seperti *screen projector.software*

membantu menyiapkan *slide* presentasi yang berkualitas dalam hitungan jam, bahkan menit.

2. Dalam aplikasi *Power Point* terdapat berbagai *tools*, seperti *text art*, *image import*, *animation import*, *video import*, dan lain-lain yang akan membuat slide terlihat menarik.
3. Template bervariasi salah satu fitur yang digunakan sebagai latar belakang untuk mempercantik tampilan persentasi. *Background* yang disediakan bervariasi, sehingga pengguna bebas mengkreasikan *slide* dan tidak terfokus pada satu bentuk tampilan.
4. Media *Power Point* memiliki fitur kolaborasi yang memungkinkan seseorang dapat mengedit *file* persentasi secara bersamaan berbeda, sehingga proses pengerjaan menjadi lebih cepat dan mudah.
5. Media *Power Point* menyediakan opsi *save to one cloud* dan menerapkannya sebagai *default* Penyimpanan sebelum ke *local storage*.
6. Media *Power Point* menawarkan berbagai solusi untuk memproteksi dokumen dari pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab, yakni fitur *authorization*. Pengguna dapat menandai, memberi kata sandi serta mengenkripsi *file* yang telah dibuat menggunakan aplikasi tersebut.

2.1.6.8 Kekurangan Media *Power Point*

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

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

2.1.6.9 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Power Point*

Adapun Langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut:

1. Siswa menyimak guru mengenai tujuan pembelajaran/kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru menampilkan materi yang akan dipelajari.
3. Guru membagi siswa kedalam dua kelompok secara acak, yakni kelompok yang menyampaikan pertanyaan dan kelompok yang mempersiapkan kartu jawaban.
4. Setelah slide materi ditampilkan maka guru menampilkan slide pertanyaan.
5. Kelompok yang menyampaikan pertanyaan maju secara bergantian melihat pertanyaan yang ada di slide *power point*.
6. Pertanyaan yang sudah diterima kemudian disampaikan ke kelompok yang menyiapkan kartu jawaban, setiap satu pertanyaan harus mendapatkan satu kartu pasangan
7. Siswa melakukan secara berulang sampai menemukan kartu pasangannya masing-masing.
8. Setiap pasangan mempresentasikan kartu yang diterima.
9. Guru melakukan evaluasi dan refleksi bersama dari kegiatan yang telah dilakukan.
10. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan *posttest*
11. Penutup

2.1.7 Hakikat Pembelajaran IPA

2.1.7.1 Pengertian IPA

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

Trianto (2019: 12) menyatakan:

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

Muh.Rahmat (2024: 2) menyatakan : "IPA merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang segala kehidupan yang ada di alam baik yang bersifat biotik dan abiotik." Kemudian Menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2022: 22) menyatakan: "IPA adalah cabang ilmu dengan ciri khas mengkaji fenomena alam berdasarkan fakta, baik berupa peristiwa atau kenyataan dan kedudukan sebab akibat. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dan dapat dikaji dengan proses ilmiah.

2.1.7.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

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

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, dan melestarikan lingkungan alam.

6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan Pendidikan ke SMP/MTS.

2.1.8 Materi Pembelajaran

2.1.8.1 Rantai Makanan

Rantai makanan adalah serangkaian proses makan dan dimakan antara makhluk hidup berdasarkan urutan tertentu yang didalamnya terdapat peran produsen, konsumen dan *decomposer* (pengurai) untuk kelangsungan hidup. 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 dimakan oleh makhluk lainnya. Produsen juga merupakan makhluk hidup yang dapat membuat zat organik dari zat anorganik.

Konsumen yaitu makhluk yang bergantung pada makhluk lain karena dia tidak dapat memproduksi makanan sendiri seperti produsen. Maka dari itu untuk menjaga kelangsungan hidupnya, konsumen bergantung pada organisme lainnya. Peran konsumen didalam sebuah ekosistem biasanya adalah hewan, konsumen pada rantai makanan dapat diurutkan menjadi beberapa tingkatan menjadi konsumen tingkat I, konsumen tingkat II, konsumen tingkat III, konsumen tingkat IV dan seterusnya.

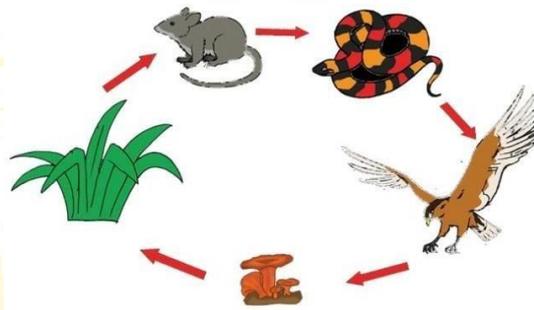
Pengurai atau dekomposer pada rantai makanan adalah makhluk hidup yang dapat menguraikan kembali zat-zat yang semula terdapat dalam tubuh hewan dan tumbuhan yang telah mati. Kemudian zat tersebut diuraikan kembali ke tanah yang dapat membantu pertumbuhan tanaman menjadi lebih subur, sehingga dapat membuat tanaman tumbuh dan proses rantai makanan terus berjalan melalui urutannya masing-masing.

2.1.8.1 Jenis-Jenis Rantai Makanan

Jenis-jenis rantai makanan dibagi berdasarkan jenis-jenis ekosistem yang ada diantaranya:

1. Rantai Makanan Ekosistem Sawah

Pada rantai makanan ekosistem sawah banyak makhluk hidup yang melakukan proses makan dimakan contohnya:



Gambar 2. 1 Ekosistem Sawah

Sumber:kumparan. (2021)

Pada contoh rantai makanan ekosistem sawah ini padi berperan sebagai produsen, yang dimana padi bisa menghasilkan makanannya sendiri. Kemudian padi dimakan oleh tikus dimana tikus sebagai konsumen tingkat I. Tikus dimakan oleh ular sawah yang disebut konsumen tingkat II. Kemudian ular sawah dimakan elang maka elang disebut konsumen tingkat III. Elang mati dan diuraikan bakteri yang berfungsi sebagai dekomposer atau pengurai.

2. Rantai Makanan Ekosistem Laut

Pada rantai makanan ekosistem laut yang berperan sebagai produsen adalah *fitoplankton*. *Fitoplankton* akan dimakan *zooplankton* kemudian *zooplankton* dimakan udang. Udang dimakan ikan tuna dan ikan tuna dimakan singa laut. Singa laut mati dan diuraikan oleh bakteri sebagai pengurai oleh bakteri sebagai pengurai atau dekomposer. Proses ini disebut rantai makanan ekosistem laut. Contoh rantai makanan ekosistem laut adalah sebagai berikut.

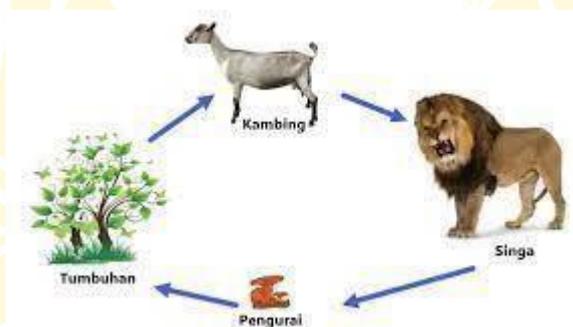


Gambar 2. 2 Ekosistem Laut

Sumber:Flipbuilder.(2023)

3. Rantai Makanan Ekosistem Hutan

Pada rantai makanan ekosistem hutan banyak makhluk hidup yang melakukan proses makan dan dimakan contohnya:



Gambar 2. 3 Ekosistem Hutan

Sumber:Kibrispdr.(2023)

Pada rantai makanan ekosistem hutan rumput berperan sebagai produsen dimana rumput memproduksi makanannya sendiri. Rumput dimakan oleh kambing yang berperan sebagai konsumen tingkat I, kambing dimakan oleh singa pada urutan ini singa berperan sebagai konsumen tingkat II. Singa mati dan diuraikan oleh bakteri sebagai pengurai atau dekomposer.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dan

kegiatan yang telah dilakukan sebagai interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut dengan tiga aspek yakni, afektif, kognitif dan psikomotor.

Hasil belajar adalah hasil akhir yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran dan dinyatakan dalam bentuk yang terukur. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan tolak ukur atau kriteria dalam mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Salah satu Model yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match*. Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan, namun tetap harus dilaksanakan dengan sistematis.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Media *Power Point* pada pembelajaran IPAS materi rantai makanan diharapkan dapat memberi suasana belajar siswa aktif dan menyenangkan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

2.3 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2018: 121) menyatakan: "Hipotesis merupakan prediksi atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan". Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan maka hipotesis dalam penelitian ini ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan berbantuan Media *Power Point* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Materi Rantai Makanan di kelas V SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2024/2025

2.4 Definisi Operasional

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

1. Belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang untuk

memperoleh perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam mata pelajaran IPAS materi rantai makanan di kelas V SD Negeri 064025 Medan Tuntungan.

2. Mengajar adalah suatu proses yang membimbing pembelajaran dan kegiatan siswa dalam mengatur kegiatannya pada lingkungannya untuk mendukung proses pembelajaran, serta upaya untuk memberikan kesempatan pada siswa agar tercapai apa yang menjadi tujuan pada proses pembelajaran.
3. Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perilaku-perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar pada mata pelajaran IPAS.
4. Hasil belajar adalah hasil akhir yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran dan dinyatakan dalam bentuk yang terukur setelah menerima pembelajaran dari guru menggunakan Model *Make A Match* dengan Media *Power Point* Pada Mata Pelajaran IPAS.
5. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru dan berfungsi sebagai pedoman dalam proses pembelajaran.
6. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan, namun tetap harus dilaksanakan dengan sistematis.
7. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa.
8. Media *Power Point* merupakan media yang dirancang untuk memperkenalkan dan menjelaskan materi pembelajaran yang dirangkum kedalam beberapa slide yang menarik dan siswa dapat langsung

memahami isi dari materi pembelajaran.

