

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

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

Belajar adalah perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar merupakan proses kompleks yang dialami setiap individu dalam hidupnya yang mengakibatkan perubahan pada kepribadian seseorang. Dengan kata lain, ketika seseorang belajar, ia mengalami perkembangan dan peningkatan dalam berbagai aspek yang membentuk kepribadian dan potensi dirinya. Belajar adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman melalui pengalaman, pengajaran, atau studi.

Menurut KBBI belajar juga diartikan sebagai berusaha meraih kompetensi yang mengindikasikan bahwa belajar merupakan aktivitas untuk memperoleh kepandaian atau pengetahuan. Belajar merupakan aktivitas utama yang dilakukan dalam sebuah proses Pendidikan. Sedangkan menurut Suparno (2020:72) Belajar merupakan sebuah proses aktif yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan baru atau memperbaiki pengetahuan yang sudah dimiliki melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Selanjutnya menurut Haryanto (2022:12) Belajar adalah perubahan perilaku atau potensi perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman atau praktik yang diperkuat, sekaligus merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar jika sudah dapat menunjukkan perubahan perilaku. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perilaku seseorang terhadap situasi tertentu karena telah mengalami proses belajar jika sudah menunjukkan perubahan. Sedangkan menurut Slameto (2022:88) Belajar adalah upaya yang dilakukan oleh individu secara sistematis dan berkesinambungan untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan baru sebagai bagian dari perkembangan diri.

Dari beberapa pendapat diatas penullis menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan perubahan tingkah laku yang terjadi dengan cara latihan serta pengalaman yang melibatkan beberapa aspek yaitu, pemahaman, pengetahuan, sikap, perilaku dan keterampilan.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses yang dirancang untuk membantu individu atau kelompok memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai tertentu melalui pengalaman, instruksi, atau interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran biasanya melibatkan perencanaan dan pelaksanaan aktivitas yang bertujuan untuk mencapai tujuan belajar yang spesifik. Pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar dan konsep belajar, penekanannya terletak pada perpanduan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas subjek peserta didik dan konsep tersebut dapat dipandang sebagai suatu sistem. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Slavin (2021:52) Pembelajaran merupakan perubahan dalam individu yang diakibatkan oleh pengalaman, yang terjadi secara lebih atau kurang permanen dan tidak dapat dijelaskan melalui keadaan sementara atau peristiwa-peristiwa eksternal. Sedangkan menurut Gagne (2020:34) Pembelajaran adalah proses yang menyebabkan perubahan permanen dalam kapasitas seseorang untuk berperilaku, yang bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan. Pembelajaran terjadi ketika seseorang mengembangkan keterampilan atau pengetahuan baru melalui pengalaman.

Selanjutnya menurut Suardi (2018:16) Pembelajaran merupakan proses membantu siswa agar lebih baik sehingga proses pembelajarannya berjalan hingga sepanjang hayat. Maksud pembelajaran sepanjang hayat disini mengacu pada konsep bahwa proses belajar tidak terbatas pada tahap-tahap pendidikan formal atau masa muda saja, tetapi berlangsung sepanjang hidup seseorang. Artinya, belajar bukan hanya terjadi di sekolah atau perguruan tinggi, tetapi juga terjadi di seluruh aspek kehidupan dan dalam berbagai situasi.

Dari beberapa pendapat diatas penullis menyimpulkan pengertian

pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang merupakan suatu proses seseorang dalam Pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses membantu siswa agar lebih baik sehingga proses pembelajarannya berjalan hingga sepanjang hayat.

### **2.1.3 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan. Menurut Sudjana (2019:22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Sedangkan menurut Slameto (2020:78) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah mengikuti pengalaman belajar yang dirancang dalam kegiatan pendidikan.

Selanjutnya menurut Benjamin S Bloom (2019:38) Hasil belajar mencakup kemampuan efektif, kognitif dan psikomotor. Sedangkan menurut Sudjana (2019:45) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotor.

Dari beberapa pendapat diatas penullis menyimpulkan hasil belajar merupakan keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah mencakup kemampuan afektif, kognitif dan psikomotor yang dapat dilihat dalam bentuk angka hasil belajar.

### **2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Pencapaian hasil belajar dapat dilihat dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut Syah (2022:102) pada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

1. Faktor Internal
  - a. Aspek jasmaniah, yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh
  - b. Aspek psikologis, yaitu faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.

## 2. Faktor Eksternal

- a. Faktor Lingkungan Sosial, seperti para guru, staf, dan juga teman-teman. dan pengertian keluarga.
- b. Faktor Masyarakat, kegiatan peserta didik, dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan Masyarakat.
- c. Faktor Keluarga, cara orang tua mendidik, relasi anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi,
- d. Faktor sekolah, metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan dengan peserta didik, waktu sekolah, keadaan gedung, dan tugas rumah.

### **2.1.5 Model Pembelajaran**

#### **2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal, model digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan dan merupakan cara yang tepat untuk melaksanakan materi. Menurut Trianto (2020:24) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.

Menurut Ridwan Abdullah Sani (2019:99) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur istematik yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan menurut Ridwan Abdullah Sani (2019:108) model pembelajaran merupakan model yang didasarkan atas rasional teoritik yang logis, landasan pemikiran tentang apa yang dipelajari dan bagaimana cara belajar, prilaku dalam proses belajar mengajar agar pelaksanaannya berhasil.

Dari beberapa pendapat diatas penulis menyimpulkan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola, kerangka konseptual untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun untuk mencapai tujuan belajar.

### **2.1.5.2 Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match***

Menurut Ridwan Abdullah Sani (2019:197) Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota. Masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya, tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan misalnya pasangan soal jawaban. Guru membuat dua kotak undian, kotak pertama berisi soal dan kotak kedua berisi jawaban. Peserta didik yang mendapat soal mencari peserta didik yang mendapat jawaban yang cocok, demikian pula sebaliknya. Ini digunakan untuk membangkitkan aktivitas peserta didik belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan.

Selanjutnya menurut Suyatno dalam Aliputri (2018:72) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dimana guru menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan atau permasalahan serta menyiapkan pula kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Sedangkan menurut Sukardi (2019:45) Model pembelajaran *make a match* adalah strategi yang melibatkan siswa dalam mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, sehingga menciptakan interaksi aktif diantara siswa. Model ini mendorong kolaborasi yang meningkatkan pemahaman materi.

Dari beberapa pendapat diatas penullis menyimpulkan Model Pembelajaran *make a match* adalah suatu model pembelajaran kelompok yang menempatkan siswa dalam suasana menyenangkan dalam proses belajar mengajar.

### **2.1.5.3 Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match***

#### **a. Kelebihan**

1. Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
2. Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
3. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
4. Dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendirinya.

5. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.
  6. Kerja sama antarsesama siswa terwujud dengan dinamis.
  7. Munculnya dinamika gotong-royong yang merata diseluruh siswa.
- b. Kekurangan
1. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus.
  2. Sulit mengatur jalannya proses pembelajaran.
  3. Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan saja.
  4. Sulit untuk mengkonsentrasikan siswa.

#### **2.1.5.4 Langkah-Langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match***

Menurut Suardi (2020:50) langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan kartu pertanyaan dan jawaban.
2. Membagikan kartu kepada siswa secara acak.
3. Siswa mencari pasangan yang tepat dari kartu yang mereka miliki.

#### **2.1.6 Media Pembelajaran**

##### **2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah setiap benda yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pembelajar kepada orang yang akan menerimanya, atau sebaliknya. Benda, peristiwa, orang atau kombinasi dari semuanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Jacobs dkk dalam Ridwan Abdullah Sani (2019:321) Media merupakan wahana penyalur informasi atau penyampain pesan. Secara luas media dapat berupa manusia, peristiwa atau benda yang memungkinkan peserta didik memperoleh sikap, pengetahuan dan keterampilan. Juga menyatakan media pembelajaran dapat berupa pengalaman belajar.

Menurut Anderson (2019:62) Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang

pengembangan mata Pelajaran dengan para siswa. Sedangkan menurut Fleming (2019:62) mengartikan media sebagai penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi dan peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi Pelajaran.

Menurut Rupina Magdalena, dkk (2024:100) Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis dengan menggunakan daya imajinasinya, kemampuan dan sikapnya dikembangkan lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya inovatif. Media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media tersebut dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda dan dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada waktu tertentu.

Dari beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk menajar dan menyampaikan informasi dari pengajar kepada peserta didik.

#### **2.1.6.2 Tujuan dan Peranan Media Pembelajaran**

Menurut Suhendi Syam, dkk (2020:62) Peranan penggunaan media pembelajaran antara lain, sebagai berikut :

1. Menyajikan pesan dan informasi pembelajaran secara jelas agar tidak bersifat verbal.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
3. Penggunaan media pembelajaran yang bermacam-macam dapat mengubah sikap peserta didik.
4. Peserta didik akan belajar secara aktif karena adanya stimulus atau rangsangan yang diberikan.
5. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemudian peserta didik dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan media

pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah.

Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga pada akhirnya siswa mampu menghasilkan nilai yang baik dan sekolah menghasilkan siswa yang berkualitas.

### **2.1.6.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Sudjana & Rifai (2017:71), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu alam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penurutan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam Pelajaran.
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Manfaat media pembelajaran yang optimal perlu didasarkan pada kebermaknaan dan nilai tambahan yang dapat diberikan kepada siswa melalui suatu pengalaman belajar di sekolah. Dengan demikian maka keberadaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam memfasilitasi kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah.

#### 2.1.6.4 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina sanjaya (2022:123-125) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

1. Fungsi komunikatif.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi motivasi.

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3. Fungsi kebermaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5. Fungsi individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

### **2.1.6.5 Pengertian Media kartu bergambar**

Media kartu bergambar adalah salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan kartu sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Kartu-kartu ini biasanya berisi informasi tertentu, seperti pertanyaan, jawaban, gambar, konsep atau fakta, yang disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari. Media kartu bergambar bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, serta memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan terkhususnya pada penggunaan media kartu bergambar.

Menurut Sudjana dan Rivai (2021:87-88) Media kartu bergambar adalah media pembelajaran yang menampilkan informasi atau pesan dalam bentuk gambar yang menarik dan mendukung penjelasan materi. Sedangkan menurut Yasbiati, dkk (2017:24) mengemukakan bahwa Kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

Menurut Suyanto (2020:45) Kartu bergambar sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa melalui representasi visual.

Dari beberapa pendapat diatas penullis menyimpulkan kartu bergambar adalah suatu media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulis atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu.

### **2.1.6.6 Kelebihan Dan Kekurangan Media kartu bergambar**

Menurut Kadir dalam Zainidar (2021:4) beberapa kelebihan dari media kartu bergambar adalah sebagai berikut:

- a. Sifatnya kongkret dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, keterbatasan pengamatan, memperjelas masalah bidang apa saja dan harganya murah, mudah di dapat dan mudah digunakan

- c. Sebagai salah satu teknik media pembelajaran yang efektif, karena mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui pengungkapan kata huruf bergambar.

Adapun kelemahan media kartu bergambar diantaranya sebagai berikut:

- a. Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indra mata.
- b. Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

#### **2.1.6.7 Langkah-langkah Penggunaan Media kartu bergambar**

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang telah di bahas sebelumnya. Kartu yang dibuat terdiri dari dua bagian, yakni kartu soal dan kartu jawaban, jadi jumlah masing-masing kartu harus sama.
- b. Setiap kelompok mendapat satu buah kartu, ada yang memperoleh kartu soal dan ada yang memperoleh kartu jawaban.
- c. Peserta didik yang memperoleh kartu soal memikirkan jawaban dari kartu yang di pegang, sedangkan yang memperoleh kartu jawaban memikirkan soal yang relevan.
- d. Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
- e. Guru memberikaan nilai (poin) untuk setiap kelompok yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan.
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap kelompok mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Kegiatan dapat dilanjutkan beberapa putaran.
- g. Guru memberikan penghargaan pada kelompok-kelompok yang memiliki nilai tertinggi, kemudian membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan.

## **2.1.7 Hakikat Pembelajaran IPAS**

### **2.1.7.1 Pengertian Pembelajaran IPAS di SD**

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan.

Integrasi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual. Dalam integrasi ini, kedua mata pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga dihubungkan satu sama lain sehingga siswa dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sukardi (2019:30) IPAS adalah integrasi antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang bertujuan untuk memberikan pemahaman holistik tentang fenomena yang terjadi di sekitar siswa. IPAS mengajak siswa untuk menganalisis dan memahami interaksi antara lingkungan alam dan sosial. Sedangkan menurut Budi (2023:82) IPAS merupakan wadah untuk mengintegrasikan berbagai pengetahuan yang relevan dengan isu-isu kontemporer. IPAS berperan penting dalam mendidik siswa untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab.

Selanjutnya menurut Ramadhan (2020:55) IPAS merupakan pendekatan multidisipliner yang menyatukan konsep-konsep dari kedua bidang untuk menciptakan pemahaman yang lebih baik tentang dunia. Model pembelajaran ini mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan analitis.

## **2.1.8 Materi Pembelajaran IPAS di SD**

### **2.1.8.1 Ekosistem Rantai Makanan**

Ekosistem merupakan hubungan timbal balik tidak terpisahkan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem sebagai suatu tatanan kesatuan yang secara utuh dan menyeluruh antara segenap unsur lingkungan hidup dan saling mempengaruhi. Dalam ekosistem terdapat interaksi antar makhluk hidup yang menghasilkan aliran energi dan siklus materi. Untuk tetap hidup, setiap makhluk hidup membutuhkan energi. Ini diperoleh melalui makanan. Cara memperoleh makanan ini bergantung pada kondisi dan tempat.

Rantai makanan merupakan proses perpindahan energi makanan dari makhluk hidup. Pada rantai makanan terdapat urutan letak makhluk hidup dalam mendapatkan makanan yang dibutuhkan. ini dilakukan untuk bertahan hidup dalam suatu ekosistem. Rantai makanan menunjukkan adanya aliran energi dan bahan dari satu organisme ke organisme berikutnya. Rantai ini dimulai dari produsen, seperti tanaman, yang membuat makanan melalui fotosintesis. Kemudian, konsumen pertama, seperti herbivora, memakan produsen, diikuti oleh konsumen kedua, seperti karnivora, yang memakan herbivora. Di akhir rantai, ada pengurai, seperti jamur dan bakteri, yang menguraikan sisa-sisa organisme dan mengembalikan nutrisi ke tanah. Hubungan antarorganisme ditunjukkan melalui panah. Dengan peristiwa makan dimakan ini memperlihatkan pergerakan energi yang terjadi.

### **2.1.8.2 Jenis-Jenis Rantai Makanan**

- Rantai Makanan Produsen-Konsumen: Ini adalah rantai makanan yang paling sederhana, dimulai dari produsen (tanaman) yang kemudian dimakan oleh konsumen (herbivora) dan dilanjutkan oleh konsumen tingkat dua (karnivora).

Contoh: Rumput (produsen) → Kelinci (konsumen 1) → Serigala (konsumen 2).

- Rantai Makanan Terbalik: Ini menggambarkan proses di mana pengurai (seperti bakteri dan jamur) mengurai bahan organik, sehingga nutrisi kembali ke tanah dan dapat digunakan oleh produsen.

Contoh: Daun yang jatuh → Jamur (pengurai) → Nutrisi kembali ke tanah → Tanaman baru tumbuh.

- Rantai Makanan Akuatik: Dalam ekosistem perairan, rantai makanan bisa berbeda, dengan produsen seperti alga, konsumen seperti ikan kecil, dan predator seperti ikan besar.

Contoh: Alga (produsen) → Ikan kecil (konsumen 1) → Ikan hiu (konsumen 2).

- Rantai Makanan Parasit: Dalam jenis ini, ada organisme yang hidup dari organisme lain (inang) tanpa membunuhnya secara langsung.

Contoh: Cacing pita dalam usus hewan.

## 2.2 Kerangka Berfikir

Belajar adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru melalui pengalaman, latihan, atau pengajaran. Sedangkan hasil belajar adalah perubahan yang tampak pada siswa setelah proses belajar, yang dapat diukur melalui peningkatan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, atau sikap. Model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media kartu bergambar akan membuat siswa berpartisipasi secara aktif. Dalam pembelajaran, dengan menggunakan model *make a match* dengan berbantuan media kartu bergambar akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu dengan menggunakan model *make a match* dengan berbantuan media kartu bergambar memungkinkan siswa untuk berinteraksi sosial serta kerja sama antar siswa sehingga tidak membosankan dan lebih mudah diterima, juga proses belajar menjadi lebih

efektif dan efisien. Dari uraian diatas maka penggunaan model *make a match* berbantuan media kartu bergambar akan membantu siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi untuk meningkatkan hasil belajarnya.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan maka peneliti membuat hipotesa adalah: “Ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 101845 Sukamakmur T.P 2024/2025”.

### **2.4 Definisi Operasional**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan, maka peneliti menyampaikan definisi operasional dari permasalahan tersebut.

1. Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam suasana menyenangkan dalam belajar karena belajar sambil mencari pasangan kartu yang telah diberikan yang sesuai dengan konsep atau topik pembelajaran
2. Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Pengaruh yang diharapkan pada penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar peserta didik.
3. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah media kartu bergambar.
4. Media kartu bergambar adalah alat pembelajaran berupa kartu yang dilengkapi dengan gambar-gambar untuk membantu penyampaian materi secara visual.
5. Hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran yang diwujudkan pada prestasi belajar. Alat

pengumpulan data untuk mengukur hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah *post test* berupa 5 soal essay.

6. Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah gabungan dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Mata pelajaran ini dikembangkan dalam Kurikulum Merdeka untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik tentang alam dan kehidupan sosial.
7. Ekosistem adalah sebuah sistem yang terdiri dari komunitas makhluk hidup (biotik) dan komponen lingkungan tak hidup (abiotik) yang saling berinteraksi di dalam suatu wilayah tertentu.
8. Rantai makanan adalah urutan perpindahan energi dan materi melalui proses makan dan dimakan di dalam suatu ekosistem.

