

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkat pada pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya. Menurut Slameto (2015:2) menyatakan “belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Selanjutnya Menurut Syaiful dan Aswan (2014:5) menyatakan “belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi”. Dan menurut Ihsana (2017:4) menyatakan “belajar adalah suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bias menjadi bias untuk mencapai hasil yang optimal”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kejadian dalam diri ataupun setiap proses yang harus dilalui untuk mencapai perubahan didalam diri untuk menjadi perilaku yang lebih baik ataupun perubahan tingkah laku, adapun tingkah laku yang dimaksud adalah tingkah laku bersifat positif atau lebih baik dari sebelumnya.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah penyampaian ilmu pengetahuan kepada siswa dan memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar peserta didik memperoleh sejumlah pengalaman. Menurut Andri

Hakim dalam Maswan Abdullah (2022:23) menyatakan “mengajar adalah suatu bentuk komunikasi yang memiliki tingkatan kompleksitas tinggi. Mengajar termasuk bagian dari seni”. Selanjutnya menurut Slameto (2015:29) menyatakan “mengajar adalah salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru dan setiap guru harus menguasainya serta terampil melaksanakan mengajar itu”. Dan menurut Hamalik Omeiar (2014:44) menyatakan “mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid di sekolah”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan cara menciptakan kondisi lingkungan yang kondusif untuk melakukan proses belajar.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan agar dapat terjadi perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Menurut Ngilimun (2016:29) menyatakan “pembelajaran adalah sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti perubahan perilaku individu melalui proses mengalami sesuatu yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran”. Selanjutnya menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015:297) menyatakan “pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Dan menurut Ihsana El Khuluqu (2017:51) menyatakan “pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah adanya hubungan interaksi antara guru dan siswa pada saat

proses pembelajaran berlangsung dengan baik secara aktif dalam pengembangan potensi peserta didik yang didukung oleh ketersediaan media atau sumber belajar.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Pendidikan mempunyai tujuan yang telah direncanakan dan direalisasikan dalam bentuk proses belajar mengajar. Bentuk dari pencapaian tujuan pendidikan adalah hasil belajar yang diikuti oleh siswa. Dari hasil belajar itulah diketahui tingkat keberhasilan seseorang guru dalam proses belajar mengajar. Dalam penilaian hasil belajar. Menurut Sugiarto (2020:5) menyatakan “hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan”. Selanjutnya menurut Ahmad Susanto (2016:5) menyatakan “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Dan menurut Sudjana (2019:3) menyatakan “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik pada saat mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar dan menghasilkan perubahan tingkah laku dan bertambahnya pengetahuan. Hasil belajar merupakan alat ukur berhasil tidaknya seorang guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Hasil belajar bukan hanya terkait tentang kecerdasan saja namun juga keterampilan, dan sikap.

2.1.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hasanuddin (2017:40) menyatakan “berhasil atau tidaknya seseorang dalam pencapaian hasil belajar disebabkan oleh banyak faktor, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal), maupun yang berasal dari luar dirinya (eksternal)”. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama yang lain.

a. Faktor internal

- 1) Aspek fisiologis yang terdiri dari: kesehatan, keadaan. Fungsi-fungsi jasmani yaitu mata dan telinga.
- 2) Aspek psikologis yang terdiri dari: inteligensi, bakat, minat, motivasi.

b. Faktor eksternal

- 1) Faktor lingkungan yang terdiri dari lingkungan sosial dan non sosial.
 - a. Faktor lingkungan berupa keluarga, sekolah, dan masyarakat.
 - b. Faktor non lingkungan berupa suhu, cuaca, waktu, tempat belajar, alat-alat belajar.
- 2) Faktor media dalam pendidikan.

Faktor media merupakan salah satu faktor eksternal yang penting dalam pendidikan. Media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memotivasi siswa, dan membantu mereka mencapai hasil yang lebih baik.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Latuheru (2017:144) menyatakan “media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna”. Menurut Muinnah (2019:6) menyatakan “media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik”. Dan menurut Munadi (2014:38) menyatakan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi atau hasil belajar siswa serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Pada setiap pembelajaran perlu adanya media untuk membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara fokus.

2.1.6 Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (dalam Darmawan, 2012:22) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

- a) Membuat kegiatan belajar di dalam kelas, menjadi lebih baik dan menarik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga membuat siswa lebih memahami, menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar menjadi lebih bervariasi, tidak sekedar komunikasi secara lisan tetapi juga melalui penuturan kata-kata oleh guru, yang membuat siswa tidak bosan sehingga guru tidak banyak menghabiskan tenaga.
- d) Siswa lebih banyak terlibat langsung dalam melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru saja, tetapi juga melakukan aktivitas lain, seperti mendengar, menyimak, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan mengkomunikasikan.

Sedangkan menurut Sanjaya (2016:17) menyatakan bahwa tujuan penggunaan media pengajaran adalah untuk:

- 1) Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.
- 2) Mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik.
- 3) Mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik.
- 4) Mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak yang

mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

- 5) Menghindari salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media memiliki manfaat dalam memperjelas cara pesan informasi disampaikan, meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, mampu menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran, dan memberikan pengalaman belajar bagi mereka.

2.1.7 Pengertian Media *Puzzle*

Puzzle dalam bahasa prancis kuno *Apose*, yang berarti “membingungkan”. Sedangkan dalam kamus lengkap Inggris-Indonesia, *puzzle* berarti teka-teki. *Puzzle* adalah sebuah media permainan merangkai potongan gambar yang berantakan agar menjadi suatu gambar yang utuh. *Puzzle* adalah suatu permainan dengan cara menyusun gambar dengan memasang suatu bagian-bagian gambar hingga menjadi satu kesatuan yang utuh. *Puzzle* merupakan media visual. Media visual merupakan media yang menyampaikan pesannya melalui proses melihat. Pemilihan media *puzzle* selain menarik dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat media *puzzle* adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreativitas siswa dalam membaca permulaan. Siswa akan lebih mudah untuk mengeluarkan ide-idenya menjadi bias membaca permulaan. Manfaat bagi guru dalam penggunaan media *puzzle* adalah suatu tindakan inovasi baru karena dalam penggunaan media gambar yang disajikan dalam bentuk *puzzle*. Menurut Rahmawati Matondang, dkk (2021:145) menyatakan “media *puzzle* merupakan media pembelajaran berupa permainan merangkai atau membongkar pasang kotak-kotak atau potongan-potongan gambar sehingga membentuk sebuah pola gambar yang utuh. Media *puzzle* merupakan media gambar yang digunakan dalam belajar sambil bermain”. Selanjutnya menurut Rumakhit (2017:6) menyatakan “media *puzzle* adalah inovasi atau variasi media-media yang sudah ada. Dengan

menggunakan media *puzzle* siswa dapat tertarik dan berpartisipasi selama proses pembelajaran”. Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010:1) menyatakan “media *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan, oleh karena itu media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.7.1 Manfaat Media Puzzle

Adapun manfaat dalam permainan media *puzzle* yaitu:

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir dan konsentrasi. Dalam bermain *puzzle* anak dapat melatih kemampuan sel otaknya dengan menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* menjadi utuh.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan dengan menyusun kepingan *puzzle* menjadi utuh.
- c. Meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan belajar memecahkan masalah.
- d. Belajar bersosialisasi, permainan *puzzle* yang dilakukan kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial anak, dengan bekerja sama mencari jalan keluar dalam permainan media *puzzle*. Dan melatih kesabaran.

Manfaat *puzzle* menurut Muliawan:

- a. Melatih nalar konstruktif benda dalam diri anak.
- b. Melatih ingatan.
- c. Merangsang imajinasi anak.
- d. Mengajari anak rancang bangun sederhana.
- e. Mengenalkan anak pada bentuk-bentuk atau pola-pola tertentu yang baru.

2.1.7.2 Jenis Media *Puzzle*

Media permainan termasuk media permainan *puzzle* sangat banyak jenisnya mulai dari gambar-gambar berwarna yang termasuk huruf atau kalimat-kalimat sampai pada gambar-gambar yang tidak berwarna dan berbentuk dua atau tiga dimensi. Berikut ini ada beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata:

- a. *Spelling Puzzle*, yaitu *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijabodohkan menjadi kosakata yang benar.
- b. *Jigsaw puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban yang paling akhir.
- c. *The Thing Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijabodohkan.
- d. *The Letter (s) Readiness Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
- e. *Crosswords Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban tersebut kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun verbal.

2.1.7.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Rahmawati, dkk (2021:149) menyatakan bahwa media *puzzle* memiliki beberapa kelebihan antara lain:

1. Dapat menimbulkan rasa kebersamaan pada siswa.
2. Media *puzzle* dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.
3. Dapat menarik minat dan perhatian siswa.
4. Siswa dapat melihat dengan jelas gambar garuda dan simbol-simbol pancasila.

Rahmawati, dkk (2021:149) menyatakan bahwa media *puzzle* memiliki beberapa kekurangan antara lain:

1. Media *puzzle* lebih menekankan pada indra pengelihatan(visual).
2. Media *puzzle* tidak dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.
3. Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.

2.1.7.4 Langkah-langkah Penggunaan Media *Puzzle*

Langkah-langkah penggunaan media *puzzle* bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media *puzzle*. Menurut Vina dalam Andrijati (2014) menjelaskan langkah-langkah penerapan media *puzzle* dalam rencana pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pendahuluan, meliputi:

Berdoa, presensi, menyiapkan sumber dan media pembelajaran, mempersiapkan kondisi fisik dan psikis peserta didik, memberikan informasi materi dan tujuan pembelajaran, dan melakukan apersepsi.
2. Kegiatan inti, meliputi:
 - a. Kegiatan klasikal:
 1. Guru menunjukkan gambar *puzzle* kepada siswa dan meminta siswa untuk menyusun *puzzle* agar menjadi suatu gambar utuh
 2. Guru menjelaskan materi pembelajaran
 - b. Kegiatan kelompok:
 1. Guru membagi siswa dalam bentuk kelompok
 2. Guru membagikan potongan *puzzle* kepada setiap kelompok sebanyak 4 *puzzle*
 3. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk berdiskusi tentang potongan gambar yang didapat oleh kelompok mereka masing-masing
 4. Perwakilan setiap kelompok akan menyusun *puzzle* bagian-bagian

- tumbuhan dan fungsinya menjadi bentuk gambar yang utuh
- 5. Guru memberikan bimbingan kepada kelompok yang membutuhkan
- 6. Perwakilan kelompok melaporkan hasil kerjanya
- c. Kegiatan 3 (pemanapan)
 - Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas
- 3. Kegiatan penutup, meliputi:
 - a. Siswa mengerjakan tugas individu melalui lembar tugas siswa
 - b. Guru bersama siswa mengoreksi hasil jawaban tugas individu
 - c. Menyimpulkan materi
 - d. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya

2.1.8 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Sunendar (2022:17) IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Ini merupakan mata pelajaran baru gabungan antara IPA dan IPS dan hanya ada di struktur kurikulum sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu 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.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil beserta didik Indonesia. IPAS membantu siswa menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi ini. Pada mata pelajaran IPAS terdapat dua elemen yaitu:

1. Elemen pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan
2. Elemen keterampilan proses

Berdasarkan pendapat di atas mengenai pembelajaran IPAS dapat disimpulkan bahwa IPAS dapat memberikan wawasan lebih luas dan tentang

konsep alam yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Selain itu siswa dapat menimbulkan rasa ingin tahu terhadap bagaimana kondisi lingkungan alam tersebut. Dan memiliki kemampuan guna mengembangkan ide-ide terkait lingkungan alam di sekitar siswa dengan mudah.

2.1.8.1 Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Sammel (2014:12) seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga senantiasa mengalami perkembangan, itu sebabnya ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan upaya terus menerus yang dilakukan oleh manusia untuk mengungkapkan kebenaran dan memanfaatkannya untuk kehidupan, untuk memberikan pemahaman ini kepada siswa, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian kita sebut dengan istilah IPAS.

Yanitaky (2017:10) daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang. Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara eksponensial juga memicu banyaknya permasalahan yang telah dihadapi. Sering kali masalah yang muncul dapat diselesaikan dengan melihat dari sudut pandang keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan dibutuhkan suatu pendekatan yang lebih holistic yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPAS didefinisikan sebagai alat pembuatan rancangan dan perangkat pembelajaran, kegiatan belajar mengajar untuk memastikan kualitas pembelajaran.

2.1.8.2 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Sunendar (2022:18) terdapat 6 tujuan pembelajaran IPAS sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterkaitan serta rasa ingin tahu sehingga siswa 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. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial siswa berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
4. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
6. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik menjadi anggota suatu kelompok masyarakat, bangsa dan dunia. Sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai tujuan pembelajaran IPAS dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah siswa dapat mengembangkan kreativitas di dalam dirinya, berperan aktif dalam melestarikan lingkungan alam di sekitarnya dan siswa dapat mengerti siapa dirinya, bagaimana kehidupan masyarakat yang berubah dari waktu ke waktu.

2.1.9 Daur Hidup Makhluk Hidup

Daur hidup hewan adalah rangkaian proses tahapan hidup yang dilalui oleh hewan mulai dari telur, menetas (bagi hewan ovipar, jika bagi hewan vivipar maka mulai dari anak hewan), masa remaja, dewasa, sampai menghasilkan sel kelamin yang siap dibuahi. Sebelum berlanjut ke masalah contoh daur hidup berbagai jenis hewan, mari kita baca pengertian istilah-istilah berikut agar nantinya kita lebih paham setelah masuk pada bahasan daur hidup hewan. Adapun istilah-istilah dan definisinya yang terkait dengan daur hidup hewan antara lain:

1. Metamorfosis adalah suatu proses perkembangan biologi pada hewan yang melibatkan perubahan penampilan fisik dan/atau struktur setelah kelahiran atau penetasan. Perubahan fisik itu terjadi akibat pertumbuhan sel dan diferensiasi sel yang secara radikal berbeda.

2. Larva adalah bentuk muda (juvenile) hewan yang perkembangannya melalui metamorphosis, seperti pada serangga dan amfibia. Bentuk larva dapat sangat berbeda dengan bentuk dewasanya, misalnya ulat dan kupu-kupu yang sangat berbeda bentuknya. Larva umumnya memiliki organ khusus yang tak terdapat pada bentuk dewasa dan juga tidak memiliki organ tertentu yang dimiliki pada bentuk dewasa. Suatu tahapan hidup disebut larva apabila dalam bentuk itu memiliki aktivitas yang tinggi (khususnya dalam bergerak dan mencari makanan). Ulat adalah tahap larva dari spesies dalam ordo Lepidoptera, yang mencakup kupu-kupu dan ngengat. Kebanyakan adalah pemakan tumbuhan walaupun beberapa spesies merupakan pemakan serangga. Kebanyakan ulat dianggap sebagai hama dalam pertanian. Banyak spesies ngengat dikenal karena tahap ulatnya menyebabkan kerusakan pada buah dan produk pertanian lainnya.
3. Kepompong atau pupa (bahasa latin pupa, 'boneka') adalah salah satu stadium kehidupan serangga yang mengalami metamorfosis. Fase ini hanya didapati pada serangga yang mengalami metamorfosis lengkap, yaitu yang meliputi empat tahap; embrio, larva, pupa, dan dewasa. Pada stadium ini struktur tubuh dewasa serangga mulai terbentuk dan struktur tubuh larva lenyap. Kepompong umumnya inaktif dan tidak dapat bergerak (sesil). Kepompong umumnya terbungkus dalam lapisan pelindung seperti kokon (misalnya kepompong ulat sutra), sarang (misalnya lebah), atau cangkang dan sering kali menggunakan kamuflase untuk mengecoh predator.
4. Nimfa adalah serangga muda yang keluar dari telur dengan bentuk morfologi yang relatif maju, berbeda dari yang dewasa/induknya karena ukuran keseluruhannya dan sayap serta genitalianya yang belum sempurna; tingkat predewasa (hewan muda) serangga dengan metamorfosis tak sempurna. Contohnya: telur kecoak menetas menjadi kecere (nama kecoak kecil), kecere ini disebut nimfa (dalam hal ini kecoak muda) karena belum memiliki kesempurnaan seperti induknya yakni kecere belum memiliki sayap.

Dengan pengetahuan mengenai definisi/pengertian metamorfosis, larva, pupa, dan nimfa serta nama lainnya diharapkan kita dapat lebih memahaminya

sehingga kita mampu membedakan mana yang disebut larva, pupa, dan sebagainya. Daur hidup hewan dibagi menjadi 2 yakni daur hidup tanpa metamorfosis dan daur hidup dengan metamorfosis:

1) Daur Hidup Tanpa Metamorfosis

Pada umumnya hewan tidak mengalami metamorfosis selama daur hidupnya, contohnya ayam dan kucing. Ketika telur ayam menetas, anak ayam akan keluar dari cangkang telur. Bentuk tubuh anak ayam (uthuk) sama persis dengan induknya. Anak ayam hanya mengalami perubahan ukuran tubuh dan jumlah serta ukuran bulu saja hingga menjadi ayam dewasa. Begitu juga pada daur hidup kucing, setelah anak kucing dilahirkan oleh induknya maka anak kucing ini bentuknya sama persis dengan induknya. Perbedaannya hanya di ukuran tubuh dan jenis bulu/warna bulunya.

2) Daur Hidup Hewan Dengan Metamorfosis

Berdasarkan perubahan bentuk hewan, metamorfosis dibagi menjadi 2 yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

a) Metamorfosis Sempurna

Pada metamorfosis sempurna, bentuk hewan yang baru menetas berbeda dengan induknya. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna misalnya kupu-kupu, nyamuk, kumbang, lalat, lebah, dan katak.

b) Metamorfosis Tidak Sempurna

Pada metamorfosis tidak sempurna, bentuk hewan yang baru menetas mirip dengan induknya, akan tetapi ada bagian tubuh yang belum termasuk misalnya sayap. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna misalnya belalang, kecoak, jangkrik, dan laron.

1. Daur Hidup Hewan Kupu-kupu

Hewan ini sering kita temui pada bunga-bunga yang memiliki nektar. Kupu-kupu sering hinggap di bunga karena nektar bunga menjadi makanan utama dari kupu-kupu. Kupu-kupu menjadi hewan yang tergolong ke dalam metamorfosis sempurna karena perubahan wujud dari hewan muda menuju ke dewasa sangat berbeda. Metamorfosis pada kupu-kupu dimulai dari telur yang berasal dari perkawinan kupu-kupu jantan

dengan kupu-kupu betina. Kemudian, telur itu berubah menjadi ulat yang biasa kita temukan pada dedaunan. Lalu, ulat berubah menjadi kepompong atau pupa dengan cangkang untuk melindungi tubuh. Setelah beberapa lama, kepompong akan berubah menjadi kupu-kupu muda dan beberapa hari kemudian akan berubah menjadi kupu-kupu dewasa.

2. Daur Hidup Hewan Nyamuk

Hewan ini sering kita temui pada malam hari dan terkadang nyamuk mengganggu tidur seseorang, baik itu karena suaranya atau karena gigitannya. Meskipun nyamuk sangat suka terbang, tetapi indukan nyamuk akan menyimpan telurnya di permukaan air yang tenang. Oleh sebab itu, kita harus rajin membersihkan bak mandi supaya tidak ada telur nyamuk. Telur menjadi fase awal terjadinya metamorfosis sempurna pada nyamuk. Setelah telur menetas akan berubah menjadi seekor larva. Larva ini akan beradaptasi untuk mencari makan supaya bisa melanjutkan hidupnya ke fase pupa. Setelah fase larva sudah selesai, selanjutnya adalah fase pupa. Fase terakhir dari metamorfosis pada nyamuk adalah nyamuk menjadi dewasa.

3. Daur Hidup Hewan Katak

Musim hujan menjadi musim yang sangat disenangi oleh hewan katak. Hal ini dikarenakan pada musim ini air banyak yang turun ke permukaan, sehingga katak akan bebas berloncat-loncat. Katak termasuk ke dalam kategori hewan yang mengalami metamorfosis sempurna. Hal itu dapat dilihat pada bentuk kacebong yang sangat berbeda dengan bentuk katak ketika dewasa. Perbedaan itulah yang menyebabkan katak menjadi hewan metamorfosis sempurna. Telur menjadi fase awal dari metamorfosis sempurna katak. Kemudian dilanjutkan dengan telur yang berubah menjadi kacebong tanpa kaki. Setelah mengalami perkembangan, kacebong memiliki dua kaki. Kaki kacebong yang berjumlah semakin bertambah dibarengi tubuh kacebong yang ikut mengalami perubahan, sehingga menjadi katak muda. Katak muda pun berkembang menjadi katak dewasa yang kemudian berkembang biak dan menghasilkan telur-telur katak.

4. Daur Hidup Hewan Kecoak

Hewan kecoak termasuk ke dalam jenis hewan yang suka hidup di tempat-tempat yang lembab, seperti kamar mandi. Meskipun hewan ini berukuran kecil, tetapi ia bisa terbang. Kecoak menjadi hewan yang bermetamorfosis tidak sempurna karena bentuk tubuhnya saat muda hingga dewasa hanya berubah pada ukuran saja. Dengan kata lain, Wujud dari kecoak muda hingga dewasa tidak mengalami perubahan. Metamorfosis tidak sempurna kecoak bermula dari telur. Lalu berubah menjadi nimfa atau kecoak muda. Setelah kecoak muda berkembang, ia akan menjadi kecoak dewasa yang memiliki tubuh yang sama dengan kecoak muda.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah dalam kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok, ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran yang dialami oleh siswa sebagai anak didik, sehingga belajar tidak hanya sebatas perubahan tingkah laku tetapi mencakup suatu interaksi dengan lingkungannya seperti pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik pada saat mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hasil belajar dapat dipengaruhi dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Media *puzzle* merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan, oleh karena itu media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *puzzle* dapat menimbulkan aktivitas belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga penggunaan media *puzzle*, diharapkan mampu meningkatkan pelaksanaan dan aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran IPAS pada serta dapat memotivasi dan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2024/2025.

2.3 Hipotesis Penelitian

Sugiono (2019:99) menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Jadi yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa yang menggunakan media *puzzle* mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2024/2025.

2.4 Definisi Operasional

1. Belajar adalah suatu kejadian dalam diri ataupun setiap proses yang harus dilalui untuk mencapai perubahan di dalam diri untuk menjadi perilaku yang lebih baik ataupun perubahan tingkah laku, adapun tingkah laku yang dimaksud adalah tingkah laku bersifat positif atau lebih baik dari sebelumnya.
2. Mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan cara menciptakan kondisi lingkungan yang kondusif untuk melakukan proses belajar.
3. Pembelajaran adalah adanya hubungan interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan baik secara aktif dalam pengembangan potensi peserta didik yang didukung oleh ketersediaan media atau sumber belajar.
4. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik pada saat mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar dan menghasilkan perubahan

tingkah laku dan bertambahnya pengetahuan. Hasil belajar bukan hanya terkait tentang kecerdasan saja namun juga keterampilan, dan sikap.

5. Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi atau hasil belajar siswa serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap.
6. Media *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang berantakan dan disusun agar menjadi suatu gambar yang utuh yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi
7. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang studi yang merupakan paduan dari sejumlah disiplin ilmu sosial yaitu bidang-bidang keilmuan yang mempelajari manusia di masyarakat dan mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

