

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

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

Belajar adalah proses yang melibatkan perubahan dalam pengetahuan, sikap, keterampilan, atau perilaku individu melalui pemahaman, interaksi, dan pemahaman. Proses ini tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tetapi juga terjadi dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari, baik secara formal maupun informal. Belajar mencakup aspek kognitif (pengetahuan dan pemahaman), serta psikomotorik (keterampilan fisik). Proses ini biasanya mengakibatkan pemahaman informasi baru, pengetahuan-pengetahuan yang sudah ada, pengalaman keterampilan baru, serta refleksi terhadap pengalaman-pengalaman yang dialami.

Menurut Asep Jihad (2013:1) “Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan dilingkungan sekitarnya”. Selanjutnya menurut Hilgard (dalam Ahmad Susanto (2013:1) “Belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya”. Sedangkan menurut Purwanto (2017:38) “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan atau menyesuaikan diri dengan sesuatu yang belum diketahui melalui interaksi dengan lingkungan serta proses internal lainnya.

##### **2.1.2 Pengertian Mengajar**

Mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan, keterampilan, atau nilai dari seorang pengajar kepada siswa atau peserta didik. Tujuan utama mengajar adalah untuk memfasilitasi pembelajaran, sehingga siswa dapat

memahami dan menerapkan apa yang diajarkan. Proses ini melibatkan berbagai metode dan strategi, seperti ceramah, diskusi, praktik, dan pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, mengajar juga mencakup penilaian untuk mengevaluasi pemahaman dan kemajuan siswa.

Menurut Slameto (2015:29) “Mengajar ialah penyerahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecakapan kepada anak didik kita. Atau usaha mewariskan kebudayaan masyarakat pada generasi berikut sebagai generasi penerus”. Selanjutnya Menurut Oemar Hamalik (2014:45) “Mengajar adalah aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya sehingga menciptakan kesempatan bagi anak untuk melakukan proses belajar secara efektif”. Sedangkan menurut Alvin W.Howerd dalam Asep Jihad (2013:10) “Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing, seseorang untuk dapat mengubah, atau mengembangkan skill, attitude, ideals, (cita-cita), penghargaan, pengetahuan. Selain itu menurut Purwanto (2017:38) “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berintraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka peneliti berpendapat 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.

### **2.1.3 Pengertian Pembelajaran**

Selain belajar mengajar unsur hal yang penting dalam penyelenggaraan Pendidikan adalah pembelajaran. Pembelajaran memegang peran yang penting dalam melaksanakan tujuan Pendidikan. Menurut Suardi dan Syofrianisda (2018:7) Menjelaskan bahwa “Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan Pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat.” Selanjutnya Menurut Akhiruddin dkk (2020:16) Mengatakan bahwa

“Pembelajaran adalah usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.” Sedangkan menurut Wahub (2017:52) Mengatakan bahwa “Pembelajaran lebih terpengaruh oleh perkembangan teknologi untuk kebutuhan belajar, dimana peserta didik diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peranan yang utama.” Selain itu Menurut Ngilimun (2016:29) menyatakan bahwa “Pembelajaran serana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti perubahan perilaku individu melalui proses mengalami sesuatu yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, disimpulkan bahwa pembelajaran adalah adanya interaksi guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan baik secara aktif dan mengembangkan potensi peserta didik yang didukung oleh media atau sumber belajar peserta didik di sekolah.

#### **2.1.4 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah terjadinya proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Seorang guru dapat berperan penting menentukan hasil belajar peserta didik menjadi seorang guru dalam menggunakan media yang sesuai peserta didik mendapatkan hasil belajar baik. Menurut Wahab (2017:73) Mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang dapat teramati dari dalam diri seseorang dan disebut juga dengan kapabilitas keterampilan intelektual strategi kognitif, informasi verbal dan sikap.”Selanjutnya Menurut Ridwan (2019:38) Mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan sikap atau kompetensi yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar.” Sedangkan (Rusman, 2017:129) hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sejalan dengan itu, hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Berdasarkan Uraian pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebuah pengaruh yang dialami siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang sesuai dengan

dengan tujuan Pendidikan.”

### **2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Kemampuan peserta didik dalam belajar sangat menentukan keberhasilannya mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Seperti halnya yang dinyatakan oleh Sudjana (2017:3) sebagai berikut:

#### 1. Faktor Internal (faktor dari dalam siswa)

Faktor internal merupakan faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dimana kesehatan berpengaruh terhadap belajar seseorang. Proses pembelajaran akan terganggu jika Kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan lebih cepat lelah kurang gangguan kelainan fungsi alat indera serta tubuh seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani, kelelahan rohani, dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan bisan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

#### 2. Faktor Eksternal (Faktor dari luar siswa)

##### a) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orangtua mendidik, antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

##### b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum relasi guru dengan siswa, Prestasi belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor baik berasal dari dalam maupun dari luar diri. Prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu pengenalan guru sebagai faktir yang dapat mempengaruhi presstasi belajar siswa penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa mencapai prestasi belajar optimal mungkin sesuai dengan kemampuan masing-masing.

### 2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, seorang guru memiliki peranan penting untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswanya. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru sebagai seorang pendidik adalah dengan menerapkan model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran bertujuan agar proses kegiatan pembelajaran di kelas dapat berlangsung dengan baik.

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Menurut Isjoni (dalam Sundari, 2015:108) menyatakan bahwa “model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih”. Artinya model pembelajaran adalah suatu strategi atau rancangan pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sikap belajar siswa, kemampuan berpikir kritisnya, serta pencapaian hasil belajarnya menjadi lebih meningkat. Selanjut Menurut Joyce dan Well (dalam Limayanti, 2020:11) “model pembelajaran adalah segala sesuatu yang dirancang dalam membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing proses pembelajaran di kelas”. Artinya model pembelajaran adalah suatu model yang dirancang untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung dengan baik. Sedangkan Sulaeman & Ariyana (dalam Wahana, 2019:300) “model pembelajaran merupakan strategi atau langkah-langkah pembelajaran yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan peserta didik, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang optimal. Artinya model pembelajaran adalah suatu prosedur pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar peserta didik, kemampuan berpikir peserta didik, serta untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Mengacu pada pandangan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah strategi atau langkah-langkah pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk memberikan gambaran sistematis kepada siswa dalam mengorganisasikan pengalaman untuk keberlangsungan kegiatan pembelajaran agar membantu siswa dalam mencapai tujuan belajarnya dan meningkatkan hasil belajarnya.

### **2.1.7 Manfaat Model Pembelajaran**

Menurut Mulyono (2018) manfaat model pembelajaran adalah sebagai pedoman dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajar. Oleh karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh jenis materi yang dipelajari, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan prestasi belajar siswa. Sedangkan menurut Octavia (2020), Terdapat beberapa manfaat model pembelajaran yaitu:

1. Pengembangan Kurikulum, model pembelajaran dapat membantu guru saat mengembangkan kurikulum untuk uni dan kelas yang berbeda dalam setiap pendidikan.
2. Pedoman bagi guru dalam merancang kegiatan belajar mengajar.
3. Membantu menentukan bahan ajar, menentukan format bahan ajar dengan detail yang digunakan guru membuat perubahan yang baik pada siswa.
4. Meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar.
5. Membantu menciptakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang diinginkan dalam proses belajar mengajar yang berlangsung.

### **2.1.8 Pengertian Model Pembelajaran *Picture and Picture***

Model pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu pembelajaran yang menggunakan gambar dipasangkan/diurutkan menjadi urutan logis (Hamdani, 2011: 89). Pembelajaran ini memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Picture and Picture* adalah

model pembelajaran yang ditekankan pada gambar yang diurutkan menjadi urutan yang logis, mengembangkan interaksi antar siswa yang saling asah, silih asih, dan silih asu (Zaenal, 2014:18). Sedangkan Menurut Suprijono (2009: 129), model pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu metode yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi bentuk dan urutan yang logis.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, model pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/diurutkan menjadi urutan logis. Model Pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk kertas dalam ukuran besar.

### **2.1.9 Langkah-langkah Pembelajaran *Picture and Picture***

Adapun langkah-langkah dari pelaksanaan *Picture and Picture* ini menurut Istarani (2011:7) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Pada langkah ini guru diharapkan untuk menyampaikan apakah yang menjadi kompetensi dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian maka siswa dapat mengukur sampai sejauh mana yang harus dikuasainya. Disamping itu guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian kompetensi dasar, sehingga sampai dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.
2. Memberikan materi pengantar sebelum kegiatan. Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini belum siap. Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.

3. Guru menyediakan gambar-gambar yang akan digunakan (berkaitan dengan materi). Dalam proses penyajian materi, guru mengajar siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau oleh temannya. Dengan Picture atau gambar kita akan menghemat energi kita dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam perkembangan selanjutnya sebagai guru dapat memodifikasikan gambar atau mengganti gambar dengan video atau demonstrasi yang kegiatan tertentu.
4. Guru menunjuk siswa secara bergilir untuk mengurutkan atau memasang gambar-gambar yang ada. Pada langkah ini guru harus dapat melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif dan siswa merasa terhukum. Salah satu cara adalah dengan undian, sehingga siswa merasa harus menjalankan tugas yang harus diberikan
5. Gambar-gambar yang sudah ada diminta oleh siswa untuk diurutkan, dibuat, atau di modifikasi. Guru memberikan pertanyaan mengenai alasan siswa dalam menentukan urutan gambar. Setelah itu ajaklah siswa menemukan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan dengan indicator yang akan dicapai. Ajaklah sebanyak-banyaknya peran siswa dan teman yang lain untuk membantu sehingga proses diskusi dalam Pembelajaran semakin menarik.
6. Dari alasan tersebut guru akan mengembangkan materi dan menanamkan konsep materi yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dalam proses diskusi dan pembacaan gambar ini guru harus memberikan penekanan-penekanan pada hal ini dicapai dengan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan atau bentuk lain dengan tujuan siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian kompetensi dasar dan indicator. Pastikan bahwa siswa telah menguasai indikator yang telah ditetapkan.

7. Guru menyampaikan kesimpulan. Di akhir pembelajaran, guru bersama siswa mengambil kesimpulan sebagai penguatan materi pelajaran.

#### **2.1.10 Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Picture And Picture***

Fenny (2014:14) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Picture and Picture*. Adapun kelebihan model pembelajaran *Picture and Picture* yaitu:

1. Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu.
2. Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.
3. Dapat meningkatkan daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisis gambar yang ada.
4. Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.
5. Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Picture and Picture* sebagai berikut:

1. Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki.
3. Baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran.
4. Tidak tersedianya dan khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model *Picture and Picture* yaitu materi yang diajarkan lebih terarah, siswa dapat lebih menangkap materi melalui gambar yang disajikan, meningkatkan daya pikir tanggung jawab siswa, serta Pembelajaran dapat lebih menyenangkan dengan adanya pengamatan gambar secara langsung. Namun, kekurangan yang dimiliki

model ini yaitu sulitnya menemukan gambar yang sesuai dengan materi ajar dan kompetensi yang dimiliki siswa.

### **2.1.11 Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Dalam muatan kurikulum 2013 sebelumnya mata Pelajaran IPA dan IPS berdiri sendiri namun dengan pertimbangan psikologi perkembangan anak usia SD/MI saat masa strategis untuk Pengembangan kemampuan inkuiri anak. Dalam desain kurikulum Merdeka belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial digabung menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Selain itu untuk mengurangi beban jam belajar murid, maka Pelajaran IPA dan IPS pada fase B dan pada jenjang SD. Pendidikan di SD IPS merupakan mata Pelajaran ditunjukkan untuk membangun kemampuan literasi sains dasar. Ketika mempelajari lingkungan sekitarnya, murid di jenjang Sekolah Dasar melihat fenomena alam dan fenomena sosial sebagai suatu fenomena yang terintegrasi, dan mereka mulai belajar berlatih membiasakan untuk mengamati/mengobservasi, mengeksplorasi, yang mendorong kemampuan inkuiri lainnya yang sangat penting untuk menjadi fondasi sebelum mereka mempelajari konsep dan topik yang lebih spesifik di mata Pelajaran IPA dan IPS Ketika peserta didik mempelajari di jenjang sekolah berikutnya.

Pembelajaran ilmu alam dan sosial (IPAS) sangat berpotensi untuk diintegrasikan. Integrasi adalah istilah untuk konsep yang menggabungkan sekaligus menyatukan antara dua hal atau lebih, baik berupa materi, pendekatan, maupun pemikiran (Muslih, 2023). Kedua ilmu pengetahuan ini memiliki materi yang berintegrasi antara alam dan sosial mulai dari alam yang dapat memenuhi kebutuhan manusia, hal ini berkaitan dengan biologi dan kimia yang berkaitan dengan ilmu sosial yaitu ekonomi. 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 ilmiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021). Integrasi IPA dan IPS juga dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata dan mengembangkan keterampilan yang

diperlukan di era globalisasi seperti berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi (Rhmawati and Wijayanti, 2020). Selain itu, penggabungan mata Pelajaran IPA dan IPS juga diharapkan dapat memperkuat Pendidikan multicultural dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai budaya, Sejarah, dan kondisi sosial di Indonesia dan dunia. Hal ini sejalan dengan visi dan misi kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pada Pengembangan Pendidikan inklusif, berkeadilan, dan berwawasan global.

### **2.1.12 Tujuan Pembelajaran IPAS**

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat diterapkan dalam pembelajaran dari dasar hingga menengah. Sebagai contoh disini ada tujuan pembelajaran IPAS dalam Sekolah Dasar (SD). Proyek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menurut (Umami and Nugroho, 2023) bertujuan untuk membekali peserta didik dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap (hard skill and soft skills) agar peserta didik dapat:

- a. Menerapkan pola pikir ilmiah dan pola perilaku sosial yang baik, serta membangun karakter yang peduli dan bertanggung jawab terhadap permasalahan yang dihadapi dirinya, Masyarakat, dan alam semesta.
- b. Menelaah manfaat potensial dan risiko dari penggunaan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
- c. Mampu membuat keputusan berdasarkan pertimbangan ilmu pengetahuan alam dan sosial.
- d. Menemukan solusi dari masalah yang dihadapi melalui sains baik masalah individu maupun Masyarakat.

### **2.1.13 Rantai Makanan**

Dalam setiap ekosistem di Bumi ini, setiap makhluk hidup membutuhkan energi untuk bisa bertahan hidup. Salah satu cara bertahan hidup adalah melalui proses memakan makhluk hidup lain. Misalnya, hewan makan tumbuhan. Selain itu, hewan yang lebih besar juga bisa memakan tumbuhan maupun hewan lain yang ukurannya lebih kecil. Nah, proses atau peristiwa memakan dan dimakan

secara alami inilah yang kemudian disebut dengan rantai makanan. Peristiwa ini jadi bukti keseimbangan ekosistem. Setiap organisme punya peran penting dalam sebuah rantai makanan.

a. Pengertian Rantai Makanan

Rantai makanan adalah bagian dari jaring-jaring makanan. Meskipun rantai makanan dan jaring-jaring makanan terlihat sama, namun sedikit berbeda. Rantai makanan adalah serangkaian proses makan dan dimakan antara makhluk hidup berdasar urutan tertentu yang terdapat peran produsen, konsumen dan decomposer (pengurai) untuk kelangsungan hidup. Secara sederhana rantai makanan bisa dilihat secara runtut dari produsen, konsumen dan pengurai. Lain halnya dengan jaring-jaring makanan. Jaring-jaring makanan adalah gabungan dari rantai makanan yang saling terhubung, dan tumpang tindih dalam suatu ekosistem.

b. Fungsi Rantai/Jaring-jaring Makanan

Tujuan mendasar dari jaringan makanan adalah menggambarkan rantai makanan antar spesies dalam suatu komunitas. Jaring makanan dapat dibangun untuk menggambarkan interaksi spesies. Semua spesies di jaring makanan dapat dibedakan menjadi spesies basal (autotrof, seperti tanaman), spesies perantara (herbivora dan karnivora tingkat menengah, seperti belalang dan kalajengking), dan spesies puncak atau predator (karnivora tingkat tinggi). Beberapa ilmuwan menyebut tingkatan setiap organisme dalam jaringan makanan dengan istilah tingkat trofik. Tingkat trofik tersebut menentukan bagaimana energi mengalir melalui ekosistem.

c. Komponen Rantai Makanan

1. Produsen adalah makhluk hidup yang bisa menghasilkan makanan atau zat organik melalui proses fotosintesis. Dalam ekosistem, produsen biasanya berupa tumbuhan yang memanfaatkan energi matahari dan bahan anorganik.
2. Konsumen adalah organisme yang memakan bahan makanan untuk memenuhi kebutuhan energi mereka. Pada rantai makanan, konsumen adalah hewan atau organisme yang terletak di level trofik lebih tinggi

dari produsen. Konsumen dibagi menjadi tiga tingkatan, yakni konsumen primer, konsumen sekunder, dan konsumen tersier.

3. Sementara itu, pengurai adalah organisme terakhir yang mampu mengubah zat organik jadi zat anorganik.

Tugas pengurai adalah membusukkan tumbuhan dan hewan yang sudah mati untuk jadi pupuk yang kaya nutrisi.

### c. Contoh Rantai Makanan

Ada banyak sekali ekosistem di Bumi. Berikut ini Bobo akan berikan contoh rantai makanan di beberapa ekosistem.

#### 1. Ekosistem Sawah

- Padi > tikus > ular > elang > pengurai.
- Rumput > jangkrik > tikus > ular > elang > pengurai.
- Rumput > belalang > katak > ular > elang > pengurai.
- Jagung > belalang > kadal > ular > pengurai.

#### 2. Ekosistem Danau

- Fitoplankton > zooplankton > ikan > burung bangau > pengurai.
- Fitoplankton > lara nyamuk > ikan > burung bangau > pengurai.
- Energi surya > alga > ikan > mudang > ular > pengurai.
- Energi surya > enceng gondok > siput > burung > pengurai.

#### 3. Ekosistem Laut

- Plankton > ikan > gurita > ikan hiu > pengurai.
- Matahari > alga > ikan kecil > ikan besar > hiu > pengurai.
- Plankton > ikan laut > ular laut > burung elang > pengurai.
- Plankton > udang > ikan kecil > anjing laut > paus orca > pengurai.

### 2.1.14 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Picture and picture* Pada Mata Pelajaran IPAS

1. Persiapan materi

Siapkan gambar yang relevan dengan materi yang akan diajarkan.

## 2. Pengantar

Mulailah dengan menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa. Sampaikan materi yang akan dipelajari dan pentingnya gambar dalam memahami materi tersebut.

## 3. Pembagian Kelompok

Ajak siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil. Setiap kelompok akan menerima serangkaian gambar yang berhubungan dengan topik pembelajaran.

## 4. Diskusi dan Analisis Gambar

Minta siswa untuk mendiskusikan gambar-gambar tersebut dalam kelompok mereka. Dorong mereka untuk mengidentifikasi hubungan antara gambar dan konsep yang ingin dipelajari.

## 5. Penyusunan Urutan Gambar

Setiap kelompok menyusun gambar-gambar tersebut dalam urutan yang logis sesuai dengan tema atau konsep yang sedang dibahas. Ini bisa berkaitan dengan rantai makanan, siklus air, atau konsep lainnya dalam IPAS.

## 6. Presentasi Kelompok

Minta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka. Mereka dapat menjelaskan alasan di balik urutan gambar yang mereka pilih dan bagaimana gambar-gambar tersebut menggambarkan konsep yang dipelajari.

## 7. Refleksi dan Tanya Jawab

Setelah semua kelompok melakukan presentasi, lakukan refleksi bersama kelas. Ajukan pertanyaan untuk mengeksplorasi pemahaman siswa terhadap materi. Diskusikan juga kesalahan atau kesulitan yang mungkin dihadapi.

## 8. Penugasan Individu

Berikan tugas individu yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Ini bisa berupa membuat poster, menyusun rangkuman, atau membuat gambar baru yang menjelaskan konsep tersebut.

### 9. Penilaian

Lakukan penilaian terhadap hasil kerja kelompok dan individu. Penilaian bisa mencakup aspek kolaborasi, kreativitas, dan pemahaman konsep.

### 10. Umpan Balik

Berikan umpan balik terhadap presentasi kelompok dan tugas individu. Diskusikan hal-hal yang baik serta area yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran selanjutnya.

## 2.2 Kerangka Berpikir

belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan atau menyesuaikan diri dengan sesuatu yang belum diketahui melalui interaksi dengan lingkungan serta proses internal lainnya.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebuah pengaruh yang dialami siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan Pendidikan.

Model Pembelajaran *picture and picture* adalah model yang sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan dan minat siswa dalam proses pembelajaran. model ini mengutamakan penggunaan gambar untuk membantu siswa menyusun dan mengurutkan informasi secara logis,

IPAS adalah singkat dari ilmu pengetahuan alam dan sosial, suatu mata Pelajaran terpadu yang mencakup materi dan dua disiplin ilmu, yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPAS).

## 2.3 Hipotesis Penelitian

Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berfikir. Perlu diketahui bahwa tidak setiap penelitian harus merumuskan hipotesis. Menurut Iskandar dalam Musfiqon (2012: 46) Hipotesis merupakan “pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empirik. Karena hipotesis masih bersifat dugaan, belum merupakan pembenaran atas jawaban masalah penelitian’.

Berdasarkan pendapat ahli penulis menganalisis bahwa hipotesis adalah pernyataan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Jadi yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah Menguji ada atau tidaknya pengaruh antara “Penerapan Pembelajaran Model *Picture and Picture*”, dengan “hasil belajar IPA” pada siswa, selanjutnya penulis mengajukan hipotesis “Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 064023 Kemenangan Tani Medan.

#### 2.4 Defenisi Operasional

1. Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan atau menyesuaikan diri dengan sesuatu yang belum diketahui melalui interaksi dengan lingkungan serta proses internal lainnya.
2. Mengajar adalah proses interaksi antara guru dan siswa di mana guru menyampaikan pengetahuan, keterampilan, atau sikap kepada siswa.
3. Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai melalui pengalaman, pengajaran, atau pembelajaran. Proses ini melibatkan interaksi antara
4. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebuah pengaruh yang dialami siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan Pendidikan
5. Model pembelajaran adalah strategi atau langkah-langkah pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk memberikan gambaran sistematis kepada siswa dalam mengorganisasikan pengalaman untuk keberlangsungan kegiatan pembelajaran agar membantu siswa dalam mencapai tujuan belajarnya dan meningkatkan hasil belajarnya.
6. Model pembelajaran *Picture and Picture* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan gambar untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Dalam model ini, gambar atau ilustrasi digunakan sebagai alat bantu visual untuk mendukung proses belajar dan mengajar
7. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan dua bidang ilmu, yaitu

ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik kepada siswa mengenai fenomena alam dan sosial di sekitar mereka.

