

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang menghasilkan perubahan dari yang tidak tahu menjadi tauh, dari yang tidak mampu menjadi mampu. belajar juga merupakan bagian dari hidup manusia, karena sejak kecil dia akan belajar tentang hidup yang dijalani nya. Menurut Muhammad darwis dasopang (2017: 2) mendefinisikan “belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkuannya, yang perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat *continiu*, fungsional, positif, aktif, dan terarah”. Menurut Darman “Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Menurut Zainal Aqib (2020:31) “Belajar adalah proses perubahan didalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri manusia, maka tidaklah dapat dikatakan bahwa padanya telah berlangsung proses belajar.

Menurut Faisal Anwar (2022:4) mendefinisikan “Belajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan semua unsure, adanya perubahan yang sifatnya Relative permanen sehingga akan berdampak pada aspek spiritual dan sosial siswa”. menurut Syaiful dan Aswan (2014:5) “Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Kemudian menurut Akhiruddin (2020: 13) menyatakan “Belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan seseorang unruk memperoleh ringkah laku menjadi baik melalui latihan atau pengalaman membenruk kepribadian, pengetahuan, keterampilan, dan perubahan perilaku yang baik. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organism atau pribadi.” Oleh pengalaman dan berdampak relative permanen”. Menurut (Firmansyah, 2015) Belajar adalah suatu proses dimana mekanisme akan berubah perilakunya akibat dari

pengalaman. kemudian menurut slameto (2013:2) “Belajae ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkuannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa “belajar adalah kegiatan yang melibatkan atau memproses suatu perubahan perilaku individu yang bersifat relative dari tidak mengerti menjadi mengerti baik dari sikap, pengetahuan dan pemahaman.

2.1.2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan yang dikerjakan oleh individu atau berkelompok. Menurut Rusmono (2017:2) menyatakan bahwa “Hasil Belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar”.

Menurut Angga putra,(2019:26) “ hasil belajar dapat dijadikan motivasi, hal tersebut dikarenakan apabila siswa mendapat hasil belajar yang memuaskan maka siswa akan lebih giat dalam belajar dan meningkatkan intensitas belajarnya.

Menurut Sudjana (dalam Sutrisno, 2021:22) menyatakan bahwa “Hasil Belajar adala dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Kemudian menurut dari (Mustakim 2020) “hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya”. Menurut (Nugraha,2020) bahwa “Hasil Belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar”. Lalu menurut (Wulandari, 2021) “Hasil Belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan

meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor”. Kemudian menurut Suprijono (2013:5) menyatakan Hasil Belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya aspek potensi kemanusiaan saja.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Hasil Belajar adalah perubahan pencapaian atau kompetensi seorang siswa setelah adanya kegiatan belajar melalui pengalaman pembelajaran yang mencakup perubahan kognitif dan afektif.

2.1.3. Pengertian Mengajar

Mengajar tidaklah hal yang mudah dilakukan, karena guru memiliki tanggung jawab yang besar, berhadapan langsung dengan berbagai karakter siswa. mengajar juga bukan hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga sebagai proses pengarahan supaya siswa belajar. Belajar dan mengajar adalah kegiatan yang berbeda, namun keduanya terjadi dan terdapat hubungan yang sangat erat. Selanjutnya menurut Octavia (2020:60) menyatakan bahwa “mengajar adalah diartikan sebagai suatu kegiatan atau suatu aktivitas, dalam rangka menciptakan suatu situasi dan kondisi belajar siswa yang kondusif.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah “suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan, nilai dan keterampilan yang dimiliki guru kepada siswa dalam proses pembelajaran yang baik dengan menggunakan lingkungan sebagai faktor penunjang kondisi belajar.

2.1.4. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses

untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. menurut Sudjana (2012: 28), “Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh peserta didik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar”.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses. Jadi Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru dan kegiatan belajar secara paedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan, dan pembelajaran ditingkat pendidikan dasar memiliki tujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar baca, tulis, hitung, pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan serta mempersiapkan mereka untuk ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran adalah proses interaksi dua arah dari seorang guru dengan peserta didik atau murid untuk menciptakan terjadinya komunikasi yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran

2.1.5. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau strategi yang digunakann oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efesien. Metode pembelajaran melibatkan teknik pendekatan, pemahaman, keterampilan, dan sikap peserta didik terhadap matri dipelajari.

Menurut Awaluddin sitorus (2019:1) “Metode pembelajaran dapat diartikan cara ang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah

disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran”. (Basri dan Iestari, 2019:54), “Metode Pembelajaran adalah cara-cara penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan pelajaran, baik secara individu maupun kelompok”.

Menurut (Sudjana, Nana 2010:76) “Metode Pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, member contoh, dan member latihan isi pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Darmadi (2017: 217) “Metode Pembelajaran adalah jalan atau cara yang ditempuh seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan”. Menurut Rami Ramadhani (2020:51) “Metode Pembelajaran merupakan serangkaian cara yang dilakukan oleh pendidik untuk mengimplemantasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dan Menurut (nuraiha 2020:42) pengertian metode pembelajaran adalah bagian dari strategi intruksional, atau metode pembelajaran yang berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, member contoh, dan member latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa Metode Pembelajaran adalah suatu teknik yang dilakukan, untuk mencapai kompetensi yang ingin di capai dalam suatu pembelajaran.

2.1.6. Pengertian Metode Mind Mapping

Metode *mind mapping* merupakan salah satu metode pembelajaran yang didasarkan pada kerja otak untuk mempelajari konsep-konsep pikiran, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi. *Mind mapping* dikembangkan oleh Tony Buzan pada tahun 1970, seorang psikologi yang berkebangsaan inggris, menurut Tony Buzan, (2004:4)) *mind mapping* adalah teknik grafis yang digunakan untuk mencatat yang kreatif, efektif dan mengorganisir informasi. Dalam metode ini memanfaatkan peta pikiran atau menggabungkan elemen gambar, warna, dan kata-kata untuk memetakan ide dan konsep secara visual. Dan metode *Mind Mapping* juga dirancang untuk

mencerminkan cara kerja alami otak manusia yang berfikir secara asosiatif dan non linear, dan dengan menggunakan peta pikiran, pengguna dapat dengan lebih mudah memahami, mengingat, dan mengembangkan ide.

Menurut Suhada dkk (2020:87) “Metode *Mind Mapping* merupakan pembelajaran yang berbentuk visual ke verbal ke dalam gambar, sehingga mudah dilihat, direkam, mengingat kembali informasi yang dibayangkan, ditelurusi, dibagikan kepada orang lain, dipresentasikan dan didiskusikan bersama.”

Menurut pendapat Aprinawati (2018:141) mengatakan bahwa “Metode *mind Mapping* merupakan metode pembelajaran yang dirancang agar dapat membantu siswa dalam menentukan serta menyusun ini atau poin penting dalam materi pelajaran, sehingga nantinya dapat membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuan juga penguasaan konsep dari pokok materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas Metode *Mind Mapping* adalah cara mencatat kreatif dan efektif dengan menggunakan peta lengkung, simbol kata dan gambar yang merangsang secara visual dibandingkan metode pencatatan yang cenderung kaku, satu warna, dan menggunakan kemampuan otak akan pengenalaan visual gambar untuk mendapatkan hasil yang sebesar-besarnya.

2.1.7. Langkah-langkah Metode Mind Mapping

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Mind Mapping*, yaitu:

1. *Overview*, tinjauan menyeluruh terhadap suatu topik,
2. *Preview*, penjabaran lebih lanjut dari suatu topik
3. *Inview*, inti dari proses pembelajaran,
4. *Review*, tinjauan ulang di akhir pelajaran.

langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Mind Mapping* adalah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dan memberikan penjelasan singkat mengenai pembelajaran.
2. Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil yang beranggotakan

2-4 orang siswa

3. Guru memberikan materi yang akan dibuat ke dalam bentuk *Mind Mapping*.
4. Guru menjelaskan cara membuat *Mind Mapping*.
5. Setiap kelompok membuat *Mind Mapping* berdasarkan materi yang telah diberikan.
6. Setiap kelompok mempresentasikan hasil *Mind Mapping* yang telah dibuat
7. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran.

2.1.8. Kelebihan dan Kekurangan Metode Mind Mapping

Mind Mapping memungkinkan dapat menyusun fakta dan pikiran dengan melibatkan cara kerja alami otak sehingga mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan dibandingkan menggunakan teknik pencatatan tradisional. *Mind Mapping* juga melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, dengan demikian diharapkan siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi tersebut. Namun *Mind Mapping* juga memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya:

a. Kelebihan Metode Mind mapping

Lebih mudah melihat gambaran keseluruhan dan membantu otak untuk mengatur, mengingat, membandingkan dan membuat hubungan dan memudahkan penambahan informasi baru kemudian pengkajian ulang dapat dilakukan lebih cepat. Dan kemudian kelebihan dari *Mind Mapping* antara lain yaitu:

1. Cara mudah menggali informasi dari dalam dan dari luar otak,
2. Cara baru untuk belajar dan berlatih dengan cepat dan ampuh,
3. Cara membuat catatan agar tidak membosankan,
4. Cara terbaik untuk mendapatkan ide baru dan merencanakan proyek,
5. Alat berpikir yang menyenangkan karena membantu berfikir 2 kali lebih baik, 2 kali lebih cepat, 2 kali lebih jernih dan dengan lebih menyenangkan.

b.Kekurangan metode *Mind Mapping*

Tidak lepas dari kata kelebihan *Mind Mapping* juga memiliki kekurangan yaitu: Waktu terbuang untuk mencari kata kunci pengingat, karena kata kunci pengingat terpisah oleh jarak, waktu terbuang untuk menulis kata-kata yang tidak berhubungan dengan ingatan dan *Mind Mapping* juga bisa membuat waktu terbuang untuk membaca kembali kata-kata yang tidak penting. Dan tidak itu saja itu saja *Mind Mapping* juga memiliki kekurangan lainnya diantaranya yaitu:

1. Hanya siswa aktif yang terlibat, solusinya dengan memancing siswa melalui aktivitas bertanya, menjawab, mengerjakan.
2. Tidak sepenuhnya murid belajar, solusinya dengan membentuk sebuah kelompok dan pembagian tugas
3. *Mind mapping* siswa bervariasi sehingga guru akan kewalahan memeriksa *Mind Mapping* siswa sesuai dengan nomor absen siswa

2.1.9. Pengertian IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

IPAS adalah singkatan dari ilmu pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang mempelajari tentang ilmu pengetahuan Alam dan Sosial, dan tujuan dari pelajaran ini agar siswa dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Dan bertujuan juga untuk memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik dan terintegrasi. Dan melalui penggabungan ini siswa juga diajak untuk memahami hubungan antara fenomena alam dan kehidupan sosial, sehingga mereka dapat melihat keterkaitan antara sains dan masyarakat secara lebih komprehensif, dalam IPAS, siswa akan mempelajari berbagai ilmu, seperti fisika, biologi, kimia, sejarah dan geografi, implementasi IPAS diharapkan juga dapat mendorong siswa untuk tidak hanya memahami ilmu pengetahuan secara teori, tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan memahami dampaknya pada aspek sosial. Dalam buku Zimmerman pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) Suhelayanti, et al, (2023:30) mengemukakan IPA pada hakikatnya merupakan ilmu yang memiliki

karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual baik kenyataan/kejadian berdasarkan teori deduksi. IPA juga merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian.

(IPA) berasal dari kata *Natural Sciences*, *Natural* artinya alamiah, sedangkan *Sciences* artinya ilmu. Selanjutnya *Natural Sciences* sering disingkat *Sciences*, kemudian diindonesiakan menjadi *Sains*. jadi IPA (Ilmu pengetahuan alam) “merupakan mata pembelajaran yang mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, atau yang sering disebut dengan istilah merujuk pada rumpun ilmu dimana objeknya adalah benda-benda alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum. pembelajaran ipa menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah”, Seperi Menurut pendapat Sujana (2013: 15) IPA atau sains “merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah.

Menurut Ahmad Susanto (2013:165) menyatakan “IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Dengan penelitian ini IPA dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat ataupun kejadian-kejadian yang ada didalam menurut (Aisih Widi Wisudawati dan Eka Sulistiawati (dalam Subiyanto, 2018:23-24).

Berdasarkan beberapa definisi yang senada menurut (Aisih Widi Wisudawati dan Eka Sulistiawati (dalam subiyanto,2018:23-24) antara lain:

1. Suatu cabang ilmu pengetahuan yang menyangkut fakta-fakta yang tersusun secara sistematis dan menunjukkan berlakunya hukum-hukum umum.
2. Suatu cabang ilmu yang bersangkutan dengan observasi dan klasifikasi

fakta-fakta, terutama dengan disusunnya hukum umum dengan induksi dan hipotesis.

3. Pengetahuan yang didapat dengan praktik.

Oleh karena itu tujuan utama pembelajaran ipa adalah mengembangkan individu-individu yang memiliki pengetahuan tentang aspek-aspek fundamental ipa (prinsip dan konsep ilmiah). Hakikat IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala dalam suatu proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah produk ilmiah.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa IPAS adalah suatu pengembangkn kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema pembelajaran.dan ilmu pengetahuan IPA merupakan yang mempelajari fenomena atau gejala-gejala alam dalam suatu proses ilmiah serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

2.1.10. Materi Ekosistem Rantai Makanan



Gambar 2. 1 Ekosistem

Apakah makhluk hidup memerlukan lingkungan?, yah karena makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada disekitar makhluk hidup, lingkungan dapat dibedakan atas lingkungan hidup (biotik) dan lingkungan tak

hidup (abiotik). Biotik meliputi segala makhluk hidup, contohnya tumbuhan, hewan, dan manusia, sedangkan Abiotik meliputi segala makhluk yang tidak hidup atau benda mati contohnya cahaya, suhu, udara, air, tanah, dan bebatuan. Dan semua makhluk hidup membutuhkan energy untuk tetap hidup, oleh karena itu, kita sebagai makhluk hidup membutuhkan makanan, tidak hanya manusia, hewan, dan tumbuhan pun juga sama, manusia mendapat makanan dari mengolah bahan- bahan makanan yang ada di alam, makanan yang dimakan akan menjadikan sumber energy bagi aktivitas, sedangkan tumbuhan dengan sinar matahari, sedangkan hewan dengan saling memakan hewan lain, proses makan dan dimakan antara makhluk hidup berlangsung dalam sebuah ekosistem.

1. Ekosistem

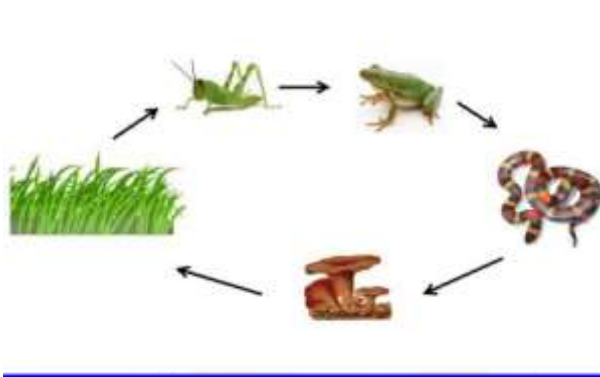
Ekosistem adalah kumpulan dari makhluk hidup (biotik) dan benda tak hidup (Abiotik) yang saling berinteraksi dan bergantung satu sama lain di dalam suatu wilayah atau area tertentu. Ekosistem memiliki komponen yang terbagi menjadi dua jenis yang pertama Ekosistem Alam dan Ekosistem Buatan, contoh Ekosistem buatan adalah waduk, taman, dan kolam, dan contoh dari Ekosistem Alami adalah laut, danau, sungai, gurun, hutan dan lain sebagainya.

Pada Ekosistem terdapat dua komponen yang saling berkaitan, yaitu komponen biotik dan komponen abiotik. komponen biotik merupakan komponen yang ada di alam dan meliputi semua makhluk hidup, misal : tumbuhan, hewan, mikroorganisme, dan lainnya, sedangkan komponen abiotik merupakan komponen yang seluruh unsurnya tidak hidup misal : Air, Tanah, Udara, Batu, Kerikil, dan lain-lain komponen tersebut saling berinteraksi.

Komponen Ekosistem juga memiliki 3 bagian yaitu; 1. Individu, adalah makhluk hidup tunggal contohnya seekor ikan, seekor ayam, seekor sapi, seekor burung elang, seekor rusa dan lainnya. 2. Populasi, adalah kumpulan individu sejenis yang hidup pada suatu daerah dalam waktu tertentu contoh populasi burung merpati, populasi burung elang, populasi itik dan lainnya. 3.

Komunitas, adalah beberapa populasi spesies yang berbeda yang menempati wilayah yang sama contoh sekelompok kupu-kupu yang berbeda spesies.

2. Rantai Makanan



Gambar 2. 2 Rantai Makanan

Dalam sebuah Ekosistem terdapat peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup dan sumber energy, Rantai makanan adalah peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup dengan urutan tertentu. Pada kenyataannya dalam satu ekosistem tidak terdapat satu rantai makanan, karena satu produsen tidak selalu menjadi sumber makanan bagi satu jenis herbivora, sebaliknya satu jenis herbivore tidak selalu memakan satu jenis produsen. Sehingga didalam ekosistem terdapat rantai makanan yang saling berhubungan membentuk jaring-jaring makanan, jadi jaring-jaring makanan merupakan kumpulan dari beberapa rantai makanan dalam satu ekosistem. Dalam rantai makanan ada makhluk hidup berperan sebagai produsen , konsumen, dan dekomposer atau disebut pengurai.

a. Produsen

Produsen adalah makhluk hidup yang dapat menghasilkan makanan sendiri (autotrof) produsen memperoleh makanan tidak dengan memakan makhluk hidup lainnya, melainkan dengan membuat sendiri makannya melalui proses fotosintesis. Produsen juga berperan juga membuat zat organik dari zat anorganik serta, produsen makhluk hidup yang dapat berperan sebagai

produsen adalah tumbuhan contoh: Rumput, Tanaman padi, Tanaman jagung.

b. Konsumen

Konsumen adalah makhluk hidup yang tidak dapat menghasilkan makanan sendiri, contoh manusia, hewan. Konsumen dibagi menjadi 4 bagian yaitu:

1. Konsumen tingkat 1/ konsumen primer (konsumen yang langsung makan produsen: hewan herbivora (Tikus, Ulat, Belalang)
2. Konsumen tingkat II/ konsumen sekunder (konsumen yang memakan konsumen tingkat I) : hewan Omnivora (Kadal, Ayam, dll).
3. Konsumen tingkat III/ konsumen tersier (konsumen pemakan konsumen tingkat II) hewan karnivora (Ular, Musang Dll)
4. Konsumen puncak, konsumen puncak adalah konsumen yang paling akhir, artinya konsumen puncak tidak memiliki predator atau pemangsa.

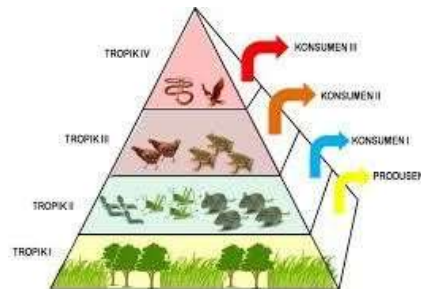
c. Pengurai/Dekomposer

Pengurai adalah makhluk hidup yang menguraikan kembali zat-zat yang semula terdapat dalam tubuh manusia, pengurai juga berperan sebagai mempengaruhi makhluk hidup atau disebut dengan decomposer dan berfungsi mengurangi bangkai atau tumbuhan yang sudah mati lalu mengembalikan nutrisinya kedalam tanah yang akan digunakan tanaman untuk berfotosintesis. Dan hewan atau tumbuhan. contoh nya pada jamur dan bakteri.

Sebagai contoh rantai makanan adalah dapat dilihat pada *gambar 2.3* pada rantai makan tersebut terjadi proses makan dan dimakan dalam urutan tentu yaitu Rumput dimakan Belalang, Belalang dimakan Katak, Katak dimakan Ular dan jika Ular mati akan diuraikan oleh jamur yang berperan sebagai dekomposer menjadi zat hara yang akan dimanfaatkan oleh tumbuhan untuk tumbuh dan berkembang.

Tiap tingkat dari rantai makanan dalam suatu ekosistem disebut tingkat trofik. Pada tingkat trofik pertama adalah organis yang mampu menghasilkan zata makanan sendiri yaitu tumbuhan hijau atau organis autotrof dengan kata

lain sering disebut dengan produsen.



Gambar 2. 3 Organisme Rantai Makanan

Pada gambar diatas menjelaskan tentang, organisem yang menduduki tingkat tropi kedua disebut konsumen primer (konsumen I). konsumen I biasanya diduduki oleh hewan herbivora. Organisme yang menduduki tingkat tropik ketiga disebut konsumen Sekunder (konsumen II), diduduki oleh hewan pemakan daging (carnivora) dan seterusnya. Organisme yang menduduki tingkat tropik tertinggi disebut konsumen puncak.

Ekosistem Rantai makanan juga terdapat dua jenis rantai makanan yaitu:

1. Ekosistem Rantai Makanan Alami dan pada Ekosistem ini terdapat 2 jenis Ekosistem yang terdidri dari Ekosistem Rantai Makanan daratan dan lautan
2. Ekosistem Rantai Makanan Buatan Ekosistem ini diciptakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia. Swah dan bendungan merupakan contoh ekosistem buatan. Ekosistem sawah adalah ekosistem lahan basah buatan, yang sangat berguna bagi kehidupan manusia sebagai penghasil buatan pangan. Ekosistem ini memiliki bentuk keanekaragaman hayati yang tinggi karena banyak terjadi interaksi antar sesame makhluk hidup maupun makhluk hidup dengan lingkungan.

Untuk itu Ekosistem Rantai Makanan adalah peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem yang memiliki urutan tertentu.

2.2.Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada setiap individu dan berlangsung sepanjang hidupnya. pembelajaran siswa harus terlihat melalui caraang paling umum dari hasil belajar. Alasan orang menghadapi sistem pembelajaran adalah untuk memperoleh penyesuaian perilaku dengan lingkungan. Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), sulit untuk dipahami mengingat guru hanya menyampaikan materi dan memberikan tugas kepada siswa, untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, guru harus memanfaatkan dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dan menarik untuk materi pembelajaran . agar proses pembelajaran IPAS berjalan dengan baik dan hasil belajar siswa meningkat.

2.3.Definisi Oprasional

Belajar adalah kegiatan yang melibatkan atau memproses suatu perubahan perilaku individu yang bersifat relative dari tidak mengerti menjadi mengerti baik dari sikap, pengetahuan dan pemahaman.

1. Metode Pembelajaran adalah suatu teknik yang dilakukan, untuk mencapai kopetensi yang ingin dicapai dalam suatu pembelajaran.
2. Mengajar adalah “suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan, nilai dan keterampilan yang dimiliki guru kepada siswa dalam proses pembelajaran yang baik dengan menggunakan lingkungan sebagai faktor penunjang kondisi belajar
3. Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan yang dikerjakan oleh individu atau berkelompok.
4. faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar ialah minat anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
5. pembelajaran adalah proses interaksi dua arah dari seorang guru dengan peserta didik atau murid untuk menciptakan terjadinya komunikasi yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.
6. Metode *Mind Mapping* Adalah cara mencatat kreatif dan efektif dengan

menggunakan peta lengkung, simbol kata dan gambar yang merangsang secara visual dibandingkan metode pencatatan yang cenderung kaku, satu warna, dan menggunakan kemampuan otak akan pengenalan visual gambar untuk mendapatkan hasil yang sebesar-besarnya.

7. Kelebihan untuk mengatur, mengingat, membandingkan dan membuat hubungan dan memudahkan penambahan informasi baru.

Kekurangan Waktu terbuang untuk mencari kata kunci mengingat, karena kata kunci mengingat terpisah oleh jarak, waktu terbuang untuk menulis kata-kata.

2.4.Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat, menurut Sudjana 2005 hipotesis penelitian merupakan asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya.

Berdasarkan kerangka berfikir diatas maka hipotesis penelitian ini iyalah adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* pada materi alat indra manusia mata pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Swasta Tunas Sebernaman Kutalimbaru.