BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kewajiban bagi manusia, sebagai usaha untuk membangun, mengembangkan, dan mempertahankan eksistensi dirinya. Tanpa belajar manusia akan mengalami kesulitan, baik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan maupun kesulitan memenuhi tuntutan hidup dan kehidupan yang selalu berubah. Menurut Akollo & Toisuta, (2020:472) Belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkat laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian. Belajar juga bisa diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkat laku baru yang bukan disebabkan oleh kematangan dan suatu hal yang bersifat sementara sebagai hasil dari terbuntuknya respon utama. Menurut Suprijono, (2021:16-25) Belajar adalah proses menhasilkan penyesuaian tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Khasanah, (2022:2) Belajar merupakan perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas.

Berdasarkan pendapat menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah aktifitas atau proses individu untuk memperoleh tingkat laku yang positif melalui latihan dan pengalaman, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif. Proses perubahan perubahan pada individu yang terjadi melalui prilaku dan pengalaman untuk membangun, mengembangkan, dan mempertahankan apa yang dimiliki pada dirinya.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu aktivitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya sehingga menciptakan kesempatan bagi anak untuk melakukan proses belajar secara efesien. Menurut Arifin dalam Muhibbinsyah

(2017:179) mendefinisikan “mengajar sebagai suatu rangkain kagiatn penyampaian bahan pelajaran kepada murid agar menerima, menanggapi, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran itu”.

Sementara itu menurut Sagala (2016:9), menyatakan “bahwa pada dasarnya mengajar adalah membantu (mencoba membantu) seseorang untuk mempelajari sesuatu dan apa yang dibutuhkan dalam belajar itu tidak ada kontribusinya terhadap pendidikan orang yang belajar”. Artinya mengajar pada hakekatnya suatu proses, yakni proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga membutuhkan dan mendorong siswa belajar.

Selanjutnya menurut sumiati dan Asra (2016:24) “mengajar adalah menanamkan pengetahuan atau keterampilan” selanjutnya menurut sadirman (2016:48) “mengajar diartikan sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar”. Dan menurut Alvin W.Howard dan Slameto (2017:4) menyatakan bahwa “mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing, seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan skill, attitude, ideals (cita-cita), appreciations (penghargaan) dan knowledge”.

Selanjutnya menurut Darwyn Syah dalam Instiani (2017:4) menjelaskan bahwa mengajar menyampaikan pengetahuan kepada siswa atau murid, maka pengajaran dipandang sebagai upaya mempersiapkan siswa untuk hidup dimasa yang akan datang. Pengajaran merupakan penyampain pengetahuan dari guru krpada siswa; guru dianggap sebagai sunber utama belajar, murid diposisikan sebagai penerima pesan, informasi dan pengetahuan dan pengajaran hanya berlangsung diruangan kelas. Dari pendapat diatas peneliti menyimpulkan mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk bahan pembelajaran dalam bentuk bimbingan dan menambah pengetahuan.

2.1.3 Pengertian Model Pembelajaran dan Media Pembalajaran

A. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran karena mencakup keseluruhan tingkat. Menurut Joyce, (dalam Siti

Julaeha 2022:136) model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain. Menurut Trianto, (dalam Siti Julaeha 2022:136) model pembelajaran adalah perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutor. Menurut Sukmadinata, (dalam Siti Julaeha 2022:136) model pembelajaran adalah suatu rancangan yang menggambarkan proses rinci penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar terjadinya perubahan atau perkembangan diri peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan model pembelajaran ialah pedoman bagi setiap pengajar, sehingga penting menetukan model pembelajaran untuk mencapai tujuan yang akan di capai secara optimal. Dengan model pembelajaran yang tepat maka diharapkan hasil yang dicapai sesuai dengan yang direncanakan.

B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini didukung dengan menurut Arsyad (2015:10), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut Karim (2014:7), media pembelajaran adalah suatu perentara yang menghubungkan si penyampai pesan dengan si penerima pesan , dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan.

Media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan Asyar, (2011).

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran Djamarah, (2002). Di mana media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

2. 1. 4 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah aktivitas yang paling utama. Hal ini berarti bahwa keberhasilan suatu individu dalam pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagimana pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Menurut Aunurrahman, (dalam Titik Tri Prastawati, Rahmat Mulyono 2023:381) pembelajaran merupakan upaya mengubah masukan berupa siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Menurut Arikunto, (dalam Titik Tri Prastawati, Rahmat Mulyono 2023:381) mengemukakan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar dan merupakan pendidik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematik, dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar serta hasil yang mengacu kepada perubahan dengan hasil yang positif.

2. 1. 5 Pembelajaran *Discovey learning*

Pembelajaran *discovery* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang efektif dimana siswa aktif dan guru sebagai penunjuk untuk mengarahkan para siswa pada konsep, prinsip, generalisasi atau teori-teori yang akan didapatkan. Dalam pembelajaran *discovery* guru membimbing siswa dengan cara yang sederhana, menemukan gambaran sehingga siswa menemukan focus, tujuan yang di tentukan. Siswa diberikan sebuah gambaran pertanyaan atau clu dengan cermat, sehingga membuat siswa selalu menemukan jawaban yang benar sehingga target (focus) dapat tercapai.

Menurut Prastowo (2018:23) menyatakan "*discovey learning* adalah suatu serangkaian kegiatan ataupun aktivitas belajar yang dapat menurut siswanya untuk dapat terlibat secara langsung dengan maksimal, seluruh keberhasilan para siswa untuk mencapai serta dapat menganalisis secara pengorganisasian, kritis, serta logis sampai mereka mendapatkan sebuah penemuan yang baru, pengetahun yang baru, karakter serta kemampuannya sehingga menghasilkan perubahan karakter pada siswa.

Selanjutnya pembelajaran *Discovey learning* menurut Hosnan dalam Yudi dan Tego (2020:230) adalah "model pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan belajar siswa serta dapat memecahkan sendiri masalah yang sedang dihadapinya". Sedangkan menurut Pramita (2020:184) menyatakan bahwa "model *discovey learning* biasa mengarahkan siswa supaya lebih aktif dalam menemukan konsep melewati sebagian rangkaian data ataupun informasi yang di dapatkan melalui hasil observasi maupun experiment yang dilakukan". Adapun pemaparan pendapat menurut Sukmanasa dan Damayanti (2019:17) bahwa "model *discovey learning* dapat memberikan kesempatan untuk siswa supaya dapat belajar secara lebih aktif, kreatif, dan menarik. Siswa dapat menemukan dan mencari jawaban sendiri melalui percobaannya tanpa harus selalu mendapat bantuan dari guru".

Model pembelajaran *Discovey learning* adalah pembelajaaran yang bisa merangsang keahlian siswa dalam pemecahan masalah melewati pengolahan data yang sudah di kumpulkan guna membuktikan konsep-konsep yang terlibat di dalam lingkungan saat belajar Ishak, Dwy dan Nyoman (2017:6). Menurut

Maharani dan Hardini (2017:552) “model pembelajaran *discovey learning* merupakan pembelajaran yang materinya tidak langsung di sampaikan kepada siswa, namun model pembelajaran *discovey learning* mengikutsertakan siswanya untuk dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif serta dapat menemukan sendiri konsep pembelajarannya”. Sedangkan menurut Kristin dan Rahayu (2016:89) bahwa “model pembelajaran *discovey learning* merupakan model mengajar yang konsepnya bisa di atur pengajarnya sedemikian rupa, sehingga siswa mendapatkan pengetahuan yang sebelumnya disampaikan oleh guru bisa sebagian maupun seluruhnya ditemukan sendiri.

Berdasarkan beberapa pemaparan para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *discovey learning* menjadikan suatu konsep pembelajaran yang di mana guru tidak memberikan pembelajaran secara keseluruhan dan hanya memberi kesimpulan pada akhir pembelajaran. Proses pembelajaran yang disederhanakan dapat menjadikan kegiatan pembelajaran yang cukup bermakna ketika dijalankan dengan keseriusan sehingga siswa nantinya akan menjadai biasa dalam menggali kemampuannya sendiri, menyelidiki, serta memecahkan masalahnya sendiri dari rasa keingintahuannya menjadi pendapat yang dikemukakannya menjadi sebuah jawaban.

a. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Leranin*.

Trianto mengemukakan langkah-langkah model pembelajarn *discovery learning* menurut Egen dan kauchak (2020:42-43) sebagai berikut:

1. Menyajikan pertanyaan atau masalah.

   Guru membimbing siswa mengindetifikasi masalah dan masalah dituliskan di papan tulis guru membagi siswa dalam kelompok.
2. Membuat hipotesis.

   Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas pendidikan.
3. Merancang percobaan.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan *hipotesis* yang akan dilakukan guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah pemecahan masalah. Guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah pemecahan masalah.

4. Melakukan diskusi untuk memperoleh informasi.
   Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui diskusi.
5. Mengumpulkan dan menganalisa data.
   Guru memberi kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul.
6. Membuat kesimpulan.
   Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Sukmadinata (2022:13) mengungkapkan beberapa kelebihan model discovery learning, sebagai berikut:

1. Dalam penyampaian bahan, model *discovery learning* menggunakan kegiatan dan pengalaman-pengalaman langsung dan konkrit. Kegiatan dan pengalaman demikian lebih menarik perhatian peserta didik, dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang mempunyai makna.
2. Metode belajar *discovery learning* lebih realistis dan punya makna, sebab peserta didik bekerja langsung dengan contoh-contoh nyata. Peserta didik langsung mengaplikasikan kemampuannya.
3. Metode belajar *discovery learning* merupakan suatu model belajar pemecahan masalah. Para peserta didik belajar langsung menerapkan prinsip-prinsip dan langkah-langkah pemecahan masalah.
4. Transfer tidak dinantikan sampai kegiatan lain, tetapi langsung dilakukan sebab odel *discovery learning* beruapa sejumlah transfer.
5. Model *discovery learning* banyak memberikan kesempatan bagi keterlibatan peserta didik atau peserta didik dalam proses

pembelajaran, sebab proses pembelajaran akan disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Menurut Hosnan (2020:84) kekurangan discovery learning sebagai berikut:

1. Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalah pahaman antara guru dan siswa.
2. Menyita banyak waktu.
3. Menyita pekerjaan guru.
4. Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan.

2. 1. 6 Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Bell dalam Hosnan (2022:32) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari model pembelajaran *discovery learning* yaitu sebagai berikut:

1. Model *discovery learning* membantu siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif pada saat proses pembelajara.
2. Model *discovery learning* membantu siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak.
3. Siswa belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak *rancu* (kacau) dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat.
4. Model *discovery learning* membantu siswa dalam membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
5. Keterampilan-keterampilam, konsep-konsep dan prinsip-prnsip yang dipelajari melalui model *discovery learning* lebih bermakna.
6. Keterampilan yang dipelajari melalui model *discovery learning* dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

2. 1. 7 Pengertian IPAS

Ilmu pengetahuan sangat penting untuk diajarkan karena sangat

bermanfaat untuk kehidupan manusia, seperti ilmu pengetahuan alam yang diajarkan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Ilmu pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) atau sering disebut dengan sains berasal dari kata natural science, yang artinya alamiah atau berhubungan dengan alam Sujana, (2013). Sains dapat didefinisikan sebagai suatu ilmu pengetahuan yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

Carin dan Sund (dalam Sujana, 2013:14) berpendapat „Sains merupakan pengetahuan yang sistematis, berlaku secara umum, serta berupa kumpulan data hasil observasi atau pengamatan ek sperimen‟. Pendapat tersebut bahwa kegiatan yang dilakukan dalam sains berhubungan dengan observasi atau pengamatan dan eksperimen.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Iskandar (2017:14) bahwa IPAS ialah ilmu pengetahuan tentang kejadian-kejadian bersifat kebendaan dan pada umumnya didasarkan atas hasil observasi, eksperimen, dan induksi. IPAS berasal dari hasil kegiatan observasi dan eksperimen , kegiatan tersebut merupakan suatu kegiatan ilmiah. Oleh karena itu, terdapat pengertian lain dari IPAS yaitu ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta yang terjadi didalamnya, serta peristiwa-peristiwa atau fenomena-fenomena yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan kegiatan ilmiah (Sujana:2013).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan ilmu pengetahuan alam atau IPAS merupakan suatu ilmiah pengetahuan yang berlaku secara umum mengenai alam semesta dan isinya yang dikembangkan melalui kegiatan ilmiah berupa observasi atau pengamatan dan eksperimen.

IPAS sebagai proses (scientific process) dapat berupa proses atau cara untuk menyelidiki atau memecahkan masalah. IPAS sebagai proses didalamnya terdapat keterampilan proses sains (science proces skill) yang merupakan keterampilan untuk menyelidiki atau memecahkan masalah mengenai peristiwa-peristiwa di alam dengan cara tertentu untuk menghasilkan ilmu atau perkembangan ilmu selanjutnya.

2. 1. 8 Pembelajaran IPAS

Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan hakikat IPAS, bahwa IPAS dapat dipandang sebagai produk, proses dan sikap, maka dalam pembelajaran IPAS di SD harus memuat 3 dimensi IPAS tersebut. Pembelajaran IPAS tidak hanya mengajarkan penguasaan fakta, konsep dan prinsip tentang alam tetapi juga mengajarkan metode memecahkan masalah, melatih kemampuan berpikir kritis dan mengambil kesimpulan melatih bersikap objektif, bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain. Model pembelajaran IPAS yang sesuai untuk sekolah dasar adalah model pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata di masyarakat. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan alat-alat dan media belajar yang ada dilingkungan nya dan menerapkan nya dalam kehidupan sehari-hari Usman Samatowa, (2006:11-12).

Menurut Jufri (2017:4) " (IPAS) atau Sains merupakan pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hokum, teori tentang alam yang menarik untuk di kaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku global". Menurut Ahmad Susanto (2016:165) "IPAS merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, trmasuk jenjang sekolah dasar.

Pembelajaran IPAS sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri dan berbuat untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang alam dan menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah Mulyana, (2006:110-111). Jadi, pembelajaran IPAS di SD lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung sesuai kenyataan di lingkungan melalui kegiatan inkuiri untuk mengembangkan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Dari pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori, tentang hikum-hukum alam yang pasti dan umum.

2.1. 9 Pengertian Kesulitan Belajar

Aktivitas belajar bagi setiap individu, tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar. Dimana dalam prsoses pembelajaran ada materi yang dianggap sulit bagi siswa dan ada yang mudah dimengerti siswa. Dalam hal ini semangat siswa

dapat berubah-ubah mulai dari semangat belajar hingga jadi malas belajar.

Menurut Mulyadi (2010:6), kesulitan belajar mempunyai pengertian yang luas, meliputi:

1. *Learning Disolder* adalah keadaan di mana proses belajar seorang terganggu karena timbulnya respon yang bertentanggan. Dengan demikian, hasil belajar yang di capai akan lebih rendah dari potensi yang dimiliki.
2. *Learning Disabilities* (ketidakmampuan belajar) adalah kemampuan seseorang yang mengacu kepada gejala dimana seseorang tidak mampu belajar (menghindari belajar) sehingga hasil belajarnya dibawah potensi intelektualnya.
3. *Learning Disfunction* (ketidakfungsian belajar) adalah menunjukkan gejala dimana proses belajar tidak berfungsi dengan baik meskupun pada dasrnya tidak ada tanda-tanda subnormalitas mental, gangguan alat indera atau gangguan psikologi lainnya.
4. *Under Achiever* adalah mengacu pada seseorang yang memiliki tingkat potensi intelektual diatas normal, tetapi prestasi belajarnya tergolong rendah.
5. *Slow learning* adalah seseorang yang lambat dalam proses belajarnya sehingga membutuhkan waktu dibandingkan seseorang yang lain yang memiliki taraf intelektual yang sama

Kelima uraian tesebut menunjukkan bahwa kesulitan belajar mempunyai pengertian yang lebih luas, mereka yang tergolong seperti kelima uraian tersebut akan mengalami keselitan belajar yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan dalam proses belajar.

Setiap individu memang tidak ada yang sama. Perbedaan individu ini pulalah yang menyebabkan tingkah laku belajar dikalangan anak didik. Devi (2019:2) “kesulitan belajar adalah segala sesuatu yang membuat tidak lancar atau (lambat) atau menghalangi seseorang dalam mempelajari, memahami serta, menguasai sesuatu untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut Ismail (2016:37) “kesulitan belajar adalah suatu kondisi yang di mana anak didik tidak belajar sebagaimana mestinya karena ada gaangguan tertentu”. Maksud suatu kondisi di mana anak didik tidak dapat belajar secara maksimal disebabkan adanya hambatan, kendala,

atau gangguan dalam belajar.

Dalam konteks ini seorang pendidik seharunya mampu dan memang harus mampu meberikan bimbingan yang tepat kepada setiap anak didik, maka para pendidik perlu memahami masalah-masalah yang berhubungan dengan kesulitan belajar. Kharani (2017:188) mengemukakan macam-macam kesulitan belajar yang dikelompokkan menjadi tiga macam :

a. Dilihat dari jenis kesulitan belajar :
    1. Ada yang berat
    2. Ada yang sedang
b. Dilihat dari bidang studi yang dipelajari
    1. Ada yang sebagian bidang studi
    2. Ada yang sifatntya sementara
c. Dilihat dari sifat kesulitannya :
    1. Ada yang sifatnya permanen
    2. Ada yang sifatnya hanya sementara

2.1.10 Faktor-faktor Penyebab Kesulitan Belajar

Faktor penyebab timbulnya kesulitan belajar menurut Muhammedi, dkk (2017:44) ada tiga penyebab kesulitan belajar anak yaitu :

a Faktor anak didik

Aak didik adalah subjek yang belajar. Kesulitan belajaran yang diderita anak didik tidak hanya bersifat menetap, tetapi juga yang biasa di hilangkan dengan usaha tertentu. Faktor yang dapat menjadi penyebab kesulitan belajar anak didik : (a) Intelegensi (IQ) yang kurang baik, (b) minat yang kurang atau tidak sesuai dengan bahan pelajaran yang dipelajari atau yang diberikan oleh guru, (c) Faktor emosional yang kurang stabil, (d) Aktivitas belajar yang kurang, (e) Penyesuaian sosial yang sulit, (f) Latar belakang pengalaman yang pahit, (g) Cita-cita yang tidak relevan, (h) Latar belakang pendidikan dengan sistem sosial dan kegiatan belajar mengajar di kelas yang kurang baik, (j) Keadaan fisik yang menunjang, (k) Kesehatan yang kurang baik, (i) Pengetahuan dan keterampilan dasar yang kurang memadai atas bahan yang dipelajari, (m) Tidak ada motivasi belajar.

b Faktor Sekolah

Sekolah adalah lembaga penelitian formal tempat pengabdian guru dan rumah rehabilitas anak didik. Sekolah ikut terlambat menimbulkan 13 kesulitan belajar bagi anak didik. Faktor-faktor dari lingkungan sekolah yang dapat menimbulkan kesulitan belajar bagi anak didik adalah berikut ; (a) Guru dengan anak didik kurang hamonis, (b) Guru menuntut standar pelajar diatas kemampuan anak, (c) Guru tidak memiliki kecakapan dalam kesulitan belajar anak didik, (d) Cara guru mengajar kurang baik, (e) Alat media yang kurang baik, (f) Perpustakaan sekolah yang kurang memadai, (g) Suasana sekolah yang tidak berfungsi, (i) Kepemimpinan dan administrasi yang kurang, (j) Menunjang,(k) Waktu sekolah dan disiplin yang kur

2.1. 11 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat di lihat dari belajar itu sendiri. Menurut Rusmono (2017) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Maksud dari perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajaran melalui imteraksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

Menurut Kunandar (2013:62) menytakan bahwa “hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”. Dan menurut Helmawati (2018:36) menyatakan bahwa “prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran”. Bisa disimpulkan bahwa prestasi bisa di peroleh dari evaluasi atau penilaian. Setiap anak akan memiliki hasil belajar atau prestasi yang berada antara satu dengan yang lain.

Jumanta Hamdayama (2017:28) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan diri, dari keadaan tidak tahu menjadi tahu, dari tidak melakukan sesuatu menjadi melakukan sesuatu, dari tidak mampu melakukan sesuatu

menjadi mampu melakukan sesuatu“”“. Dan Purwanto (2016:54) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Berdasarkan uraian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dialami secara nyata setelah melalui proses pembelajaran disekolah yang menghasilkan

c Faktor Keluarga

Keluarga adalah lembaga pendidikan informal (luar sekolah) yang diikuti keberadaannya dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, ada beberapa faktor dalam keluarga yang menjadi penyebab kesulitan belajar anak didik sebagai berikut ; (a) Kurangnya kelengkapan alat-alat belajar bagi anak dirumah, (b) Kurangnya biaya pendidikan yang disediakan orang tua, (c) Anak tidak memiliki ruang dan tempat belajar khususnya, (d) Ekonomi keluarga yang lemah atau tinggi yang membuat anak berlebih-lebihan, (h) Kedudukan anak dalam keluarga yang menyedikan, (i) Anak terlalu banyak membantu orang tua.

2.1. 12 Materi Pembelajaran

Tujuan dari materi pembelajaran jenis-jenis daun adalah agar siswa dapat memahami dan membedakan perbedaan antar jenis daun.

a. Pengertian Rantai Makanan

Rantai makanan adalah proses perpindahan energi makanan dari makhluk hidup yang berperan sebagai produsen, ke konsumen, dan berakhir di dekomposer. Tingkatan organisme yang ada dalam proses ini disebut juga tingkatan trofik. Seperti yang disebutkan sebelumnya, tenaga makhluk hidup didapatkan dari makanan. Dalam memenuhi kebutuhan makanan itu, makhluk hidup akan bergantung pada makhluk hidup lain dan lingkungannya. Di sinilah terjadi peristiwa rantai makanan. Rantai makanan adalah proses perpindahan energy dan zat makanan dari satu organism eke organisme lain dalam suatu ekosistem. Rantai makanan menunjukkan hubungan makan dan dimakan yang terjadi secara berurutan dalam suatu ingkungan.

Setiap rantai makanan terdiri dari beberapa tingkatan trofik, yaitu:

1 Produsen Tingkat Trofik I) :Organisasi yang mampu membuat makanannya sendiri melalui fotosintesis (misalnya tumbuhan hijau dan alga)

2 Konsumen Primer (Tingkat Trofik II) :Organisme herbivore yang memakan produsen (misalnya belalang, kelinci, dan sapi)

3 Konsumen Sekunder (Tingkat Trofik III) :Hewan karnivora atau omnivore yang memangsa konsumen primer (misalnya katak dan ular)

4 Konsumen Tersier (Tingkat Trofik IV) :Karnivora yang memangs konsumen sekunder (misalnya elang dan harimau)

5 Pengurai (Decomposer) :Organisme seperti bateri dan jamur yang menguraikan sisa-sisa makhluk hidup menjadi zat organic yang kembali ke tanah.

Jenis-Jenis Rantai Makanan

1 Rantai makanan perumput :Dimulai dari produsen berupa tumbuhan yang dimakan oleh herbivore, lalu dilanjutkan oleh karnivora (contoh: rumput→belalang→katak→ular→elang).

2 Rantai makanan detritus :Dimulai dari organisme yang memakan bahan organic mati atau detritus (contoh:daun mati→cacing tanah→ayam→manusia).

3 Rantai makanan parasit :Melibatkan parasit yang mendapatkan makanan dari inangna (contoh:pohon mangga→ulat→burung→kutu burung).

4 Rantai makanan saprofit :Melibatkan organisme yang menguraikan bahan organic mati, seperti jamur dan bakteri.

Peran Rantai Makanan Dalam Ekosistem

- Menjaga keseimbangan populasi
- Mendistribusikan energy di ekosistem
- Mendukung siklus unsur hara di alam

Apk tentang Rantai Makanan :

1. **Pendidikan :** Belajar tentang rantai makanan untuk anak-anak atau pelajar
2. **Simulasi atau game :** Game yang melibatkan konsep rantai makanan
3. **Presentasi atau materi belajar :** Aplikasi umtuk mmbuat diagram rantai makanan

Rantai makanan pertama kali diteliti pada abad ke-9 oleh seorang ilmuwan bernama Al-Jahiz yang berasal dari Arab. Tapi saat itu, penelitian dari Al-Jahiz belum banyak diketahui dan dipublikasi. Sampai di akhir tahun 1927, Charles Sutherland Elton mempopulerkan tentang rantai makanan ini.

b. Ciri-ciri Rantai Makanan

Ada beberapa ciri-ciri rantai makanan yaiu sebagai berikut:

1 Aliran Energi: Energi berpindah dari satu organisme ke organisme lain dalam okosistem, dimulai dari produsen hingga ke konsumen dan akhirnya ke pengurai.

2 Tingkat Trofik: Terdiri dari beberapa tingkatan, yaitu produsen (tumbuhan), konsumen (herbivora & karnivora), dan pengurai (dekomposer).

3 Saling Ketergantungan: setiap organisme dalam rantai makanan saling bergantung untuk mendapatkan energi dan nutrisi.

4 Bersifat Linear: energi mengalir dalam satu arah dari tingkat trofik rendah ke tingkat trofik yang lebih tinggi tanpa bercabang.

5 Dapat Berubah: jika salah satu komponen rantai makanan terganggu, maka keseimbangan ekosisten dapat terpengaruh.

6 Melibatkan Proses Makan dan Dimakan: setiap makhluk hidup dalam rantai makanan berperan sebagai makanan (predator) atau yang dimakan (prey).

7 Diakhiri oleh Pengurai: Organisme seperti bakteri dan jamur berperan dalam menguraikan sisa-sisa makhluk hidup menjadi zat hara bagi tanah.

c. Kelebihan dan Kekurangan Rantai Makanan

Berikut ini ada beberapa kelebihan dari rantai makanan yaitu sebagai berikut:

1 Menjaga keseimbangan ekosistem
2 Mendukung siklus nutrisi
3 Menjaga keanekaragaman hayati
4 Membantu adaptasi dan evolusi

Berkut ada beberapa kekurangan dari rantai makanan yatu sebagai berikut:

1 Ketergantungan antar spesies
2 Gangguan akibat aktivitas manusia
3 penyebaran penyakit dan racun
4 Persaingan yang ketat

Proses Rantai Makanan di Sawah

1 Tumbuhan padi dan rerumputan memproduksi makanannya sendiri melalui fotosintesis.
2 Tikus, belalang, dan kelinci memakan rumput atau padi sebagai konsumen primer.
3 Katak, ular, dan burung elang memakan konsumen primer untuk mendapatkan energi.
4 Semua makhluk hidup akan mati dan diuraikan oleh pengurai.

Gambar 2.1 Rantai Makanan

a. Tingkatan Rantai Makanan

Tumbuhan bisa membuat makanannya sendiri dengan bantuan cahaya matahari dan juga air. Hal ini dikarenakan tumbuhan mempunyai zat hijau daun. Hewan herbivora kemudian bergantung pada tumbuhan untuk mendapatkan makanannya. Karena hewan herbivora tidak bisa membuat makanan sendiri, maka ia akan memakan tumbuhan. Dengan kata lain, tumbuhan berperan sebagai produsen dan hewan herbivora berperan sebagai konsumen tingkat I dalam rantai makanan.

Tidak berhenti sampai di konsumen tingkat I ya , hewan herbivora akan menjadi makanan selanjutnya seperti hewan karnivora. Dalam hal ini, hewan karnivora akan disebut sebagai konsumen tingkat II. Hewan karnivora ini kemudian dimakan oleh hewan karnivora lainnya yang menjadi konsumen tingkat III. Begitulah seterusnya rantai makanan terjadi hingga sampai pada konsumen puncak. Semakin banyak anggota dalam suatu ekosistem, maka rantai makanannya semakin panjang.

2.2 Kerangka Berfikir

Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menggunakan starategi belajar dengan metode pembelajaran *Discovey learning* dengan bertujuan agar dapat mengetahui kesulitan belajar yang dialami oleh siswa dalam mengerjakan soal IPAS materi rantai makanan di kelas IV UPT SPF SD Negeri 106177 Tungkusan Tahun Ajaran 2024/2025.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas kegiatan belajar, seorang guru sangat perlu memiliki keahlian memahami dan memilih model mengajar untuk membelajarkan siswa-siswanya. Model pembelajaran hendaknya tidak melupakan karakteristik siswa yang dibelajarkan. Artinya model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswanya. Model pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang disusun berdasarkan urutan tertentu dengan media dan alokasi waktu yang digunakan oleh pengajar/guru dan siswa dalam suatu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu pula. Suatu model pembelajaran

yang efektif apabila dengan menerapkan model tersebut, siswa dapat lebih mudah menyerap, memahami dan melaksnakan maksud informasi yang diberikan.

Siswa dapat memahami konsep-konsep IPAS dengan baik jika pembelajaran dimulai dari konsep yang konkret ke konsep yang abstrak. Konsep IPAS yang diajarkan dengan model *discovery* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan proses dan berfikir kritis. Disamping itu juga dengan model *discovery* dapat membentuk karakter siswa untuk menemukan sendiri, kreatif, mengaktualisasikan diri, mempraktekkan bahkan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya. Dengan model *discovery* seluruh alat panca inderanya akan terasah, kualitas otak akan meningkat, serta akan mampu mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya.

Dengan menggunakan model *discovery* dapat (1) membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa, (2) pengetahuan diperoleh dari model ini sangat pribadi sifatnya dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh;dalam arti pendalaman dari pengertian;retensi, dan transfer, (3) model *discovery* membangkitkan gairah pada siswa, (4) memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri, (5) model ini menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan bermotivasi sendiri untuk belajar, paling sedikit pada suatu proyek penemuan khusus, (6) model ini dapat membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan, (7) model ini berpusat pada siswa, (8) membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak (Suryosubroto, 2009: 185).

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat dikatakan model *discovery* adalah model dimana dalam proses belajar mengajar guru memperkenankan siswa-siswanya menemukan sendiri suatu konsep, teori aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam pembelajaran.

2. 3 Hipotesis Penelitian

Bersadarkan kerangka berfikir yang telah dikemukakan di atas, hipotesis penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut, yaitu hasil belas IPAS siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembeljaran *discovery learning* dengan menggunakan media pembelajaran lebih tinggi dari pada hasil belajar IPAS siswa yang dibelajarkan dengan model *discovery learning* tidak menggunakan media.

2. 3 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut :

1. Model pembelajaran adalah penyajian materi dengan segala fasilitas yang digunakan secara langsung untuk mengetahui kesulitan siswa dalam materi rantai makanan di SD Negeri 106177 Tungkusan.
2. *Discovery learning* adalah pembelajaran penemuan peserta didik lewat berbagai aktivitas atau bisa dikatakan peserta didik mendapatkan pengetahuan baru yang sebelumnya belum diketahuinya serta tidak melalui pemberitahuan, tetapi peserta didik menemukan sendiri dalam materi rantai makanan di SD Negeri 106177 Tungkusan.
3. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengetahuan dalam mata pelajaran IPAS rantai makanan di SD Negeri 106177 Tungkusan.