

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar pada hakekatnya merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat di pandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman. Mengenai istilah belajar, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Wicaksono, 2020:9), belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang di sebabkan oleh pengalaman. Belajar merupakan suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil.

Menurut Thursan Hakim (dalam Wicaksono, 2020:11) mendefinisikan belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan. Selanjutnya menurut Slameto (dalam Wicaksono, 2020:11), menyatakan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Sudjana (dalam Wicaksono, 2020:11) berpendapat bahwa belajar adalah proses aktif, belajar adalah perubahan tingkah laku terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, dan belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan yang melalui berbagai pengalaman seperti proses melihat, mengamati. Dan memahami sesuatu.

Berdasarkan pemahaman di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses yang disengaja dilakukan individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan untuk memperoleh perubahan dalam pengetahuan, sikap, keterampilan, maupun perilaku. Proses ini bertujuan meningkatkan kemampuan diri sehingga individu menjadi lebih cakap, terampil, dan berkembang secara menyeluruh.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan – perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya, menurut Amilatul dkk (dalam Setiawan, 2023:67). Pembelajaran adalah suatu proses interaksi dinamis antara guru, siswa, dan lingkungannya. Keberhasilan peserta didik dalam proses ini dipengaruhi oleh banyak faktor, baik internal maupun eksternal. Oleh karena itu, salah satu tantangan utama yang harus diterapkan oleh guru adalah kemampuan untuk mengajar dengan baik guna memastikan tercapainya tujuan pembelajaran (Tibahary & Muliana, 2018:1). Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dari sumber belajar pada suatu lingkungan, Pembelajaran melibatkan interaksi antara peserta didik dengan materi pelajaran, pendidik, serta tujuan pengembangan intelektual, emosional, dan sosial individu. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam system pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya (Darman 2020:16). selanjutnya menurut Sutiah (2020:6), pembelajaran merupakan pemberdayaan peserta didik yang dilakukan melalui interaksi perilaku pengajar dan perilaku peserta didik, baik di ruangan maupun kelas.

Berdasarkan pemahaman di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru, peserta didik, materi, dan lingkungan belajar yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Keberhasilannya dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal,

sehingga diperlukan peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan memberdayakan peserta didik.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan istilah kunci yang hampir tidak pernah luput dari pembahasan mengenai pendidikan karena keeratan hubungan antara keduanya. Sebagian orang menganggap mengajar hanya sebagian dari upaya pendidikan. Pengertian yang umum dipahami orang terutama mereka yang awam dalam bidang-bidang pendidikan, ialah bahwa mengajar itu merupakan penyampaian pengetahuan dan kebudayaan kepada siswa. Menurut Arifin (dalam Wicaksono, 2020:14) mendefinikan mengajar sebagai sesuatu rangkaian kegiatan penyampaian bahan pelajaran kepada murid agar dapat menerima, menanggapi, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran itu.

Sedangkan menurut Slameto (dalam Wicaksono, 2020:15) menyatakan bahwa mengajar yang dipentingkan ialah adanya partisipasi guru dan siswa satu sama lain. Selanjutnya, Menurut Muhibbin Syah (dalam Wicaksono, 2020:15) mengungkapkan bahwa mengajar adalah kegiatan mengembangkan seluruh potensi ranah psikologis melalui penataan lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya kepada siswa agar terjadi proses belajar. Menurut Purwo (2025:7), mengajar merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Gage dan Berliner (dalam Haryono, 2025:7), mengajar dapat diartikan sebagai suatu bentuk upaya yang di sengaja untuk membantu seseorang belajar sesuatu. Dalam definisi ini, terdapat unsur kesengajaan dari pendidik untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif agar peserta didik memperoleh pemahaman yang optimal.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa mengajar pada hakikatnya merupakan proses interaksi yang disengaja dan terencana antara guru (pendidik) dan siswa (peserta didik). Proses ini bertujuan untuk menyampaikan dan mengembangkan materi pembelajaran, serta mengembangkan potensi psikologis peserta didik secara optimal. Kunci utamanya terletak pada partisipasi

aktif kedua belah pihak dan penciptaan lingkungan belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran, berupa penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan nilai, dapat tercapai secara optimal.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar Adalah perubahan perilaku yang menunjukkan adanya penguasaan kompetensi atau kemampuan siswa setelah melalui proses belajar mengajar, baik dalam ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan), yang menjadi ukuran keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar yang sering disebut istilah *scholastic achivment* atau *academic achivment* Adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar.

Menurut Sudjana (dalam Sutrisno, 2020:22), Hasil belajar Adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan. Menurut Gagne dan Brings (dalam Sutrisno, 2020:24) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan internal yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan orang itu melakukan sesuatu.

Menurut Susanto & Fathurrohman (2020) Hakikat hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri peserta didik yang mencakup ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) sebagai akibat dari pengalaman dan proses pembelajaran. Perubahan ini bukan disebabkan oleh factor kematangan atau keadaan sementara, tetapi karena interaksi dengan lingkungan belajar yang di rancang secara sistematis. Menurut Menunto & Siregar (2021), hasil belajar merupakan bukti atau capaian yang dapat diamati dan diukur setelah seseorang mengalami proses belajar. Capaian ini merepresentasikan penguasaan kompetensi, berupa kemampuan untuk melakukan sesuatu (keterampilan), memahami konsep (pengetahuan), dan menghargai nilai (sikap) yang sebelumnya tidak dapat dilakukan.

Berdasarkan pemahaman di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan internal yang mencakup ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) yang dimiliki seseorang sebagai akibat dari proses belajar. Kemampuan ini bersifat relatif permanen, dapat diamati dan diukur, serta merupakan bukti nyata dari penguasaan suatu kompetensi yang bukan disebabkan oleh kematangan atau kondisi sementara, melainkan melalui interaksi dalam lingkungan belajar yang dirancang secara sistematis.

2.1.4.1 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1. Faktor Internal

Faktor yang berasal dari diri sendiri (internal) meliputi

- a. faktor jasmaniah. Yang termasuk faktor ini adalah panca indera yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Misalnya sakit, cacat tubuh, tidak berfungsinya kelenjar tubuh yang membawa kelainan tingkah laku;
- b. faktor psikologis yang terdiri atas faktor intelektual yang meliputi fakta potensial, yaitu kecerdasan dan bakat dan faktor nonintelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri;
- c. faktor kematangan fisik maupun psikis.

2. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) meliputi faktor sosial yang terdiri atas faktor budaya seperti adat istiadat, pengetahuan, teknologi, dan kesesuaian; faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah dan fasilitas belajar; dan faktor lingkungan spiritual atau keagamaan. Faktor-faktor tersebut dapat memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar. Selain faktor yang tersebut di atas, karakteristik siswa juga dapat memengaruhi. Beberapa karakteristik siswa, yaitu:

- a. Anak yang cepat dalam belajar.
- b. Anak yang lambat dalam belajar.
- c. Anak yang kreatif.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang di gunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan model pembelajaran. Menurut Suaidinmath (dalam Fatirani, 2021:4) model pembelajaran dikembangkan dari adanya perbedaan karakteristik siswa yang bervariasi. Karena siswa memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan – kebiasaan, cara belajar yang bervariasi antara individu satu dengan yang lain, maka model pembelajaran tidak berpaku hanya pada model tertentu. Model pembelajaran menurut Soekamto (dalam Fatirani, 2020:4) adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Menurut Thabroni (dalam Fatirani, 2020:4) model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin di capai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus. Hal tersebut membuat model pembelajaran berbeda dengan metode pembelajaran yang sudah menerapkan langkah atau pendekatan pembelajaran yang justru lebih luas lagi cakupannya.

Berdasarkan pemahaman di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang disusun secara sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar siswa, dengan mempertimbangkan perbedaan karakteristik individu, sehingga dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, model pembelajaran bersifat lebih spesifik dibandingkan metode pembelajaran, karena selain memberi gambaran umum, juga diarahkan pada tujuan khusus yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.

2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* Adalah suatu metode pembelajaran atau strategi dalam belajar dan mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dengan kata lain pembelajaran dilakukan dengan membuat sejumlah kelompok dengan jumlah peserta didik 2-5 anak yang bertujuan untuk saling memotivasi antar anggotanya untuk saling membantu agar tujuan dapat tercapai secara maksimal. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokkan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (*heterogen*).

Pembelajaran kooperatif dikenal sebagai pembelajaran secara berkelompok. Akan tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana. sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. (dalam Rohman, S 2021:8).

Menurut Isjoni (2021) pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap siswa saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suara bahan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap siswa saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun latar belakang lainnya, dengan tujuan agar setiap anggota kelompok saling membantu, memotivasi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Model ini tidak hanya sekadar belajar kelompok, tetapi juga menekankan adanya struktur tugas dan interaksi yang bersifat saling ketergantungan positif sehingga tercipta suasana kebersamaan, keterbukaan, dan kolaborasi yang efektif untuk mencapai tujuan belajar bersama.

2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan Pembelajaran Kooperatif (dalam Rohman, S 2021)

1. Menurut Slavin tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.
2. Nurhadi (2003) memandang bahwa pembelajaran kooperatif secara sadar menciptakan interaksi yang silih asah, sehingga sumber belajar peserta didik bukan hanya guru dan buku ajar, tetapi juga sesama peserta didik.
3. Menurut depdiknas model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting yaitu: Meningkatkan hasil akademik, Memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar, mengembangkan keterampilan sosial siswa.

2.1.7 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Menurut Mulyana (dalam Fatirani, A 2018:18) tipe *Jigsaw* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif di mana pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar

untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Pada pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini setiap siswa menjadi anggota dari 2 kelompok, yaitu anggota kelompok asal dan anggota kelompok ahli. Anggota kelompok asal terdiri dari 3-5 siswa yang setiap anggotanya diberi nomor kepala 1-5. Nomor kepala yang sama pada kelompok asal berkumpul pada suatu kelompok yang disebut kelompok ahli.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terdapat 3 karakteristik yaitu:

1. kelompok kecil,
2. belajar bersama
3. pengalaman belajar.

Esensi kooperatif learning adalah tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab kelompok, sehingga dalam diri siswa terbentuk sikap ketergantungan positif yang menjadikan kerja kelompok optimal. Keadaan ini mendukung siswa dalam kelompoknya belajar bekerja sama dan tanggung jawab dengan sungguh-sungguh sampai suksesnya tugas-tugas dalam kelompok.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Johnson (1991) yang menyatakan bahwa "Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* ialah kegiatan belajar secara kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama sampai kepada pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok".

2.1.7.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Jigsaw

a. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

1. Meningkatkan tanggung jawab siswa

Setiap siswa memiliki peran sebagai "ahli" pada bagian materi tertentu.

Hal ini membuat siswa merasa bertanggung jawab untuk memahami materi dan menyampaikannya kembali kepada anggota kelompok asal.

2. Mendorong kerja sama dan interaksi *social*

Model Jigsaw menuntut siswa untuk saling berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama agar seluruh anggota kelompok memahami materi secara utuh.

3. Mengembangkan kemampuan komunikasi

Siswa dilatih untuk menyampaikan ide, menjelaskan materi, serta mendengarkan pendapat orang lain dengan bahasa yang mudah dipahami.

4. Meningkatkan keaktifan dan partisipasi belajar

Karena semua siswa memiliki peran penting, pembelajaran tidak hanya didominasi oleh siswa tertentu, tetapi melibatkan seluruh anggota kelas.

5. Membantu pemahaman materi secara mendalam

Proses belajar dengan menjelaskan kembali materi kepada teman membuat siswa lebih memahami dan mengingat materi pelajaran.

b. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

1. Membutuhkan waktu yang relatif lama

Proses pembentukan kelompok asal, kelompok ahli, diskusi, dan presentasi membutuhkan waktu yang cukup panjang jika tidak dikelola dengan baik.

2. Ketergantungan pada kemampuan siswa

Jika siswa yang berperan sebagai “ahli” kurang memahami materi, maka anggota kelompok lain juga akan mengalami kesulitan.

3. Menuntut kesiapan guru yang tinggi

Guru harus merancang materi secara matang, membagi tugas dengan seimbang, serta mengelola kelas agar tetap kondusif.

4. Kurang efektif untuk kelas dengan kemampuan siswa yang sangat beragam

Perbedaan kemampuan yang terlalu jauh dapat menyebabkan ketimpangan kontribusi antar siswa dalam kelompok.

5. Potensi kelas menjadi ramai

Aktivitas diskusi kelompok dapat menimbulkan kebisingan apabila guru kurang mengontrol jalannya pembelajaran.

2.1.7.3 Pembentukan Kelompok Belajar

Menurut Mulyana (dalam Fatirani, A 2018:19) Pada pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* siswa dibagi menjadi dua anggota kelompok yaitu kelompok asal dan kelompok ahli, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kelompok kooperatif awal (kelompok asal)

Siswa dibagi atas beberapa kelompok yang terdiri dari 3-5 anggota. Setiap anggota diberi nomor kepala, kelompok harus heterogen terutama di kemampuan akademik.

2. Kelompok ahli

Kelompok ahli anggotanya adalah nomor kepala yang sama pada kelompok asal, dengan diagram sebagai berikut:

2.1.7.4 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Menurut Mulyana (dalam Fatirani, A 2018:19) Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, karena setiap siswa bekerja sama pada dua kelompok secara bergantian, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi dalam kelompok kecil yang disebut kelompok inti, beranggotakan 4 orang. Setiap siswa diberi nomor kepala misalnya A, B, C, D
- b. Membagi wacana/tugas sesuai dengan materi yang diajarkan. Masing-masing siswa dalam kelompok asal mendapat wacana/tugas yang berbeda, nomor kepala yang sama mendapat tugas yang sama pada masing-masing kelompok.
- c. Kumpulkan masing-masing siswa yang memiliki wacana/tugas yang sama dalam satu kelompok sehingga jumlah kelompok ahli sama dengan jumlah wacana atau tugas yang telah dipersiapkan oleh guru.
- d. Dalam kelompok ahli ini tugaskan agar siswa belajar bersama untuk menjadi ahli sesuai dengan wacana/tugas yang menjadi tanggung jawabnya.

- e. Tugaskan bagi semua anggota kelompok ahli untuk memahami dan dapat menyampaikan informasi tentang hasil dari wacana/tugas yang telah dipahami kepada kelompok kooperatif (kelompok inti). Poin a dan b dilakukan dalam waktu 30 menit.
- f. Apabila tugas telah selesai dikerjakan dalam kelompok ahli masing-masing siswa kembali ke kelompok kooperatif asal.
- g. Beri kesempatan secara bergiliran masing-masing siswa untuk menyampaikan hasil dari tugas di kelompok asli. Poin c dan d dilakukan dalam waktu 20 menit.
- h. Bila kelompok sudah menyelesaikan tugasnya secara keseluruhan, masing-masing kelompok menyampaikan hasilnya dan guru memberikan klarifikasi. (10 menit).

2.1.8 Hakikat Pembelajaran IPAS

2.1.8.1 Pengertian IPAS

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang merupakan salah satu mata pelajaran di tingkat sekolah dasar di Indonesia. IPAS mengintegrasikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang dunia di sekitar siswa. Dalam pembelajaran IPAS siswa diajak untuk berpikir kritis dalam menghadapi fenomena alam dan sosial.

Pembelajaran IPAS berfokus pada pengintegrasian konsep-konsep ilmiah dan sosial untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh kepada siswa. Pembelajaran IPAS juga bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran siswa terhadap pentingnya menjaga lingkungan dan memahami dinamika sosial di masyarakat. Pembelajaran IPAS juga bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami bahwa fenomena alam dan sosial saling berkaitan.

Dalam pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), siswa mempelajari gabungan materi dari IPA dan IPS. Dari sisi IPA, topik-topik seperti makhluk hidup dan ekosistem, sumber daya alam, fenomena alam seperti cuaca dan iklim, energi serta perubahannya, hingga peran teknologi dalam kehidupan

sehari-hari dibahas. Sementara itu, dari sisi IPS, siswa belajar tentang kehidupan sosial dan budaya, geografi, sejarah, ekonomi, serta pemerintahan dan warga negara. Pendekatan IPAS bertujuan untuk menunjukkan bahwa fenomena alam dan sosial saling berkaitan, sehingga analisis terhadap keduanya memberikan pemahaman yang lebih luas tentang kehidupan manusia dan lingkungannya.

2.1.8.2 Materi Ekosistem Yang Harmonis

A. Ekosistem

Ekosistem merupakan suatu system yang terdiri dari organisme hidup (biotik) dan lingkungan fisik (abiotik) yang saling berinteraksi di dalam suatu wilayah atau area tertentu. Ekosistem melibatkan hubungan kompleks antara organisme hidup satu sama lain dan dengan lingkungan mereka, termasuk faktor – faktor seperti iklim, tanah, air, sinar matahari, dan interaksi ekologis. Interaksi antara organisme hidup dan lingkungan fisik dalam ekosistem sangat kompleks. Misalnya, tumbuhan membutuhkan sinar matahari, air, dan nutrisi dari tanah untuk tumbuh. Hewan herbivora dan mungkin juga hewan lain dalam rantai makanan. Ketika organisme mati, decomposer mengurai sisa-sisa organisme tersebut, mengembalikan nutrisi ke lingkungan.

1. Komponen Biotik

Komponen biotik mencakup semua makhluk hidup atau organisme yang ada di permukaan bumi, termasuk manusia, hewan, dan tumbuhan. Berdasarkan ukurannya, komponen biotik dapat dibagi menjadi makroorganisme dan mikroorganisme. Selain itu, berdasarkan perannya dalam ekosistem, komponen biotik dibedakan menjadi tiga kelompok utama, yaitu produsen, konsumen, dan decomposer.

a. Produsen (penghasil)

Produsen Adalah makhluk hidup autotroph yang mampu menghasilkan karbohidrat sederhana, seperti glukosa dari karbondioksida melalui proses fotosintesis. Selain berperan penting dalam menyerap karbondioksida untuk menjaga keseimbangan suhu dan curah hujan, produsen juga menghasilkan oksigen sebagai produk sampingan, yang dibutuhkan oleh

organisme lain untuk metabolisme energi. Produsen berada di Tingkat trofik pertama dan merupakan dasar dari semua piramida energi. Contoh produsen meliputi alga, lumut, dan tumbuhan hijau seperti beringin, mahoni, dan tanaman lainnya.

b. Konsumen (pemakai)

Konsumen adalah organisme heterotroph yang tidak mampu menghasilkan makanan sendiri, sehingga bergantung pada organisme lain untuk memperoleh energi. Berdasarkan jenis makanannya, konsumen terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu:

- 1) Karnivora (pemakan daging), contohnya singa, harimau, buaya, ular, serigala, dsb.
- 2) Herbivora (pemakan tumbuhan), contohnya kambing, sapi, kerbau, kelinci, belalang, dsb.
- 3) Omnivora (pemakan segalanya, baik tumbuhan maupun daging), contohnya manusia, ayam, bebek, cacing, tupai, dsb.

c. Dekomposer (pengurai)

Dekomposer atau pengurai Adalah organisme yang mampu menguraikan sisa makhluk hidup, baik heterotroph maupun autotroph, yang telah mati. Dekomposer memainkan peran penting dalam mengembalikan zat-zat organik dari konsumen ke produsen melalui proses pembusukan. Proses ini menghasilkan zat anorganik sederhana yang diperlukan oleh produsen untuk membuat makanan. Contoh dekomposer meliputi ganggang, cacing, jamur, bakteri, dan mikroorganisme lain yang ditemukan di berbagai lingkungan seperti darat, air, maupun udara.

2. Komponen Abiotik

Komponen abiotik mencakup tidak hidup yang terdapat di lingkungan dan sangat mempengaruhi keberlangsungan hidup makhluk hidup. Komponen ini meliputi faktor kimiawi, seperti senyawa anorganik (H_2O , N_2 , O_2 , CO_2 , mineral) dan senyawa organik (karbohidrat, protein), serta faktor fisik seperti suhu, sinar matahari, angin, air, udara, kelembapan, cahaya, pH, salinitas, dan

topografi. Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi untuk menciptakan kondisi yang mendukung kehidupan dalam ekosistem.

B. Jenis-jenis Ekosistem

Secara umum, ekosistem dibagi menjadi dua jenis, yaitu ekosistem alam dan ekosistem buatan.

1. Ekosistem Alam

Ekosistem alam adalah ekosistem yang terbentuk secara alami tanpa campur tangan manusia. Ekosistem alami terbagi menjadi dua kelompok utama, yaitu ekosistem akuatik (air) dan ekosistem terestrial (darat).

a. Ekosistem Akuatik (Air)

Ekosistem akuatik merupakan ekosistem yang didominasi oleh air sebagai komponen abiotiknya. Macam-macam ekosistem akuatik adalah sebagai berikut.

1) Ekosistem Air Tawar

Sesuai namanya, ekosistem air tawar merupakan ekosistem yang didominasi oleh air tawar seperti sungai dan danau. Ekosistem ini cenderung memiliki variasi suhu yang kecil, penetrasi cahaya yang rendah, konsentrasi garam yang rendah atau kurang dari 1%, dan dipengaruhi oleh iklim serta cuaca. Bioma air tawar meliputi danau, sungai, dan rawa-rawa (*wetland*). Danau atau kolam merupakan perairan tawar yang memiliki luasan tertentu. Sementara sungai adalah badan air yang mengalir dari hulu ke hilir. Kemudian, rawa-rawa sendiri merupakan genangan air yang mendukung kehidupan tanaman-tanaman air.



Gambar 2.1 Danau

b. Ekosistem Terrestrial (Darat)

Ekosistem terrestrial merupakan ekosistem yang bergantung pada suhu dan curah hujan suatu wilayah. Pola ekosistem ini dapat berubah akibat aktivitas manusia, terjadinya kebakaran, atau terjadinya petir. Macam-macam ekosistem terrestrial antara lain:

- 1) Gurun, ekosistem gurun merupakan daerah kering dengan curah hujan rendah dan perbedaan suhu ekstrem antara siang dan malam. Kondisi gurun yang cukup ekstrim membuatnya hanya dapat ditempati oleh beberapa jenis makhluk hidup saja. Contohnya adalah kaktus, unta, ular, dan lain-lain.



Gambar 2.2 Gurun

- 2) Hutan Gugur, ekosistem hutan gugur merupakan ekosistem yang terdapat di iklim sedang, dengan curah hujan merata sepanjang tahun.



Gambar 2.3 Hutan Gugur

- 3) Taiga, adalah ekosistem yang berada di wilayah utara bumi atau pegunungan tropis. Bioma taiga beriklim dingin yang didominasi oleh jenis tumbuhan konifer (pohon) sehingga dapat disebut hutan boreal.



Gambar 2.4 Taiga

2. Ekosistem Buatan

Ekosistem buatan adalah ekosistem yang kebutuhan tertentu. Keanekaragaman diciptakan manusia untuk memenuhi hayatinya cenderung rendah karena didominasi oleh campur tangan manusia. Contoh ekosistem buatan di antaranya yaitu:

- 1) Hutan produksi, seperti hutan jati dan hutan pinus.



Gambar 2.5 Hutan produksi

2) Bendungan.



Gambar 2.6 Bendungan

3) Agroekosistem (sawah tadah hujan atau irigasi).



Gambar 2.7 Sawah

4) Perkebunan sawit.



Gambar 2.8 Perkebunan Sawit

5) Ekosistem permukiman (kota atau desa), dan lain sebagainya.



Gambar 2.9 Desa dan Kota

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses yang disengaja dilakukan individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan untuk memperoleh suatu perubahan yang relatif permanen dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Perubahan kemampuan diri ini merupakan hasil belajar, yang berfungsi sebagai bukti nyata dan dapat diukur atas penguasaan suatu kompetensi. Proses belajar ini terjadi dalam suatu lingkungan yang disebut pembelajaran, yaitu interaksi yang dirancang antara guru, peserta didik, materi, dan lingkungan untuk mencapai tujuan pengembangan diri secara

menyeluruh. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode atau model yang digunakan guru.

Salah satu model yang dapat diterapkan adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*. Model ini dirancang secara sistematis untuk menciptakan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dan kerja sama antar siswa melalui struktur kelompok yang unik (kelompok asal dan kelompok ahli). Dalam model *Jigsaw*, setiap siswa bertanggung jawab tidak hanya untuk mempelajari materi tertentu tetapi juga untuk mengajarkannya kepada anggota kelompok asalnya, sehingga menciptakan saling ketergantungan positif.

Dengan demikian, penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* diduga kuat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Mekanisme kerja model ini, yang menuntut setiap siswa untuk menjadi ahli pada suatu sub-materi dan kemudian bertanggung jawab menjelaskannya kepada temannya, dapat meningkatkan pemahaman mendalam, daya ingat, dan rasa tanggung jawab atas proses belajarnya sendiri. Interaksi dan diskusi yang intens dalam kelompok diyakini dapat lebih mengoptimalkan proses internalisasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, terdapat hubungan sebab-akibat dimana model *Jigsaw* berperan sebagai variabel bebas yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar sebagai variabel terikat.

2.3 Definisi Operasional

Agar Penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan dan menghindari kesalahan pemahaman maka perlu diberi definisi operasionalnya yaitu sebagai berikut:

1. Belajar didefinisikan sebagai suatu proses aktif dan disengaja yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif permanen. Perubahan ini mencakup tiga aspek, yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor), yang merupakan hasil dari pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan. Dalam konteks penelitian ini, belajar dioperasionalkan sebagai segala aktivitas siswa

selama proses pembelajaran IPAS berlangsung untuk memahami materi Ekosistem yang Harmonis.

2. Mengajar didefinisikan sebagai proses interaksi yang disengaja dan terencana antara guru dengan siswa yang bertujuan untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif. Proses ini difokuskan pada penyampaian dan pengembangan materi pelajaran, serta memberdayakan seluruh potensi psikologis siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Secara operasional, mengajar merujuk pada semua tindakan instruksional yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.
3. Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu proses sistemik yang melibatkan interaksi dinamis antara guru, siswa, materi pelajaran, dan lingkungan belajar. Tujuannya adalah untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Keberhasilan proses ini dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal siswa. Dalam penelitian, pembelajaran dioperasionalkan sebagai keseluruhan scenario kegiatan mengajar guru dan kegiatan belajar siswa yang dirancang menggunakan model tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
4. Hasil Belajar didefinisikan sebagai kemampuan internal siswa yang dapat diamati dan diukur setelah mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan ini mencakup penguasaan kompetensi pada ranah kognitif (pemahaman konsep), afektif (sikap peduli lingkungan), dan psikomotor (keterampilan menyajikan informasi). Secara operasional, hasil belajar diukur melalui nilai yang diperoleh siswa dari tes tertulis, pengamatan sikap, dan penilaian kinerja setelah mempelajari materi Ekosistem yang Harmonis.
5. Model Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu kerangka konseptual dan prosedural yang sistematis yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran dipilih dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan materi ajar.
6. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* didefinisikan sebagai model

pembelajaran yang melibatkan kerja sama siswa dalam kelompok kecil yang heterogen. Secara operasional, model ini diimplementasikan melalui langkah-langkah: (1) pembentukan kelompok asal, (2) pembagian materi kepada setiap anggota, (3) pembentukan kelompok ahli untuk mendalami sub-materi tertentu, (4) kembali ke kelompok asal untuk saling mengajarkan, dan (5) presentasi dan klarifikasi. Model ini menekankan tanggung jawab individu dan kelompok.

7. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) didefinisikan sebagai mata pelajaran terintegrasi yang memadukan konsep-konsep ilmu alam dan ilmu sosial untuk memberikan pemahaman yang holistik tentang hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Secara operasional, IPAS merupakan konteks atau mata pelajaran tempat penelitian ini dilakukan, dengan materi khusus tentang Ekosistem yang Harmonis.
8. Materi Ekosistem yang harmonis didefinisikan sebagai materi pembelajaran yang membahas tentang komponen ekosistem (biotik dan abiotik), interaksi antar komponen, aliran energi, keanekaragaman hayati, keseimbangan ekologis, serta peran dan fungsi ekosistem bagi kehidupan. Materi ini menekankan pada pemahaman tentang bagaimana hubungan timbal balik yang seimbang menciptakan keharmonisan dalam suatu ekosistem, baik alam maupun buatan. Secara operasional, materi ini menjadi konten yang disampaikan kepada siswa menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan prediksi atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang bersifat sementara, hipotesis penelitian dibuat berdasarkan teori atau pengamatan awal yang akan di uji dalam suatu penelitian

Berdasarkan pada kalimat diatas beserta kajian teoritis dan kerangka berpikir yang telah di uraikan di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* di kelas V SD IT AL - Fakhri Kab. Deli Serdang T.P 2025/2026?.