

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Karangka Teoretis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi telah dipelajari. Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. Arti belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang bahwa perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan.

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Slameto (2015:2) menyatakan belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Adapun menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015:10) menyatakan belajar suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.

Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tau menjadi tau, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal (Ihsana,2017:4). Sedangkan Syaiful dan Aswan (2014:5) menyatakan belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau

perilaku.

Berdasarkan uraian pendapat diatas maka penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang terjadi akibat pengalaman dan latihan, yang bertujuan untuk mencapai penguasaan pengetahuan atau keterampilan baru.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan Kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik Ihsana (2017:52). Sedangkan Munandar (2021:3) menyatakan bahwa "Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang aktif dan interaktif, di mana peserta didik terlihat secara langsung dalam proses belajar. Proses ini melibatkan berbagai metode dan strategi yang dapat memfasilitasi pemahaman dan penerapan materi yang diajarkan.

Pembelajaran yang efektif harus mampu mendorong kreativitas dan inovasi peserta didi. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, dimana siswa merasa aman untuk bereksplorasi, berkolaborasi, dan mengembangkan ide-ide baru. Pembelajaran tidak hanya menjadi proses transfer pengetahuan, tetapi juga menjadi sarana untuk membentuk karakter kemanapun berpikir kritis peserta didik (Munandar, 2021:3).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi pesceeta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Tugas guru adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Di sini pendidik berperan sebagai fasilitator yang

menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menyimpulkan pembelajaran adalah sebagai proses interaktif yang melibatkan peserta didik dan lingkungan belajarnya. Untuk membantu peserta didik mengembangkan dan keterampilan secara sistematis.

2.1.3 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah indikator penting dalam pendidikan yang menunjukkan seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan dan seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan dan seberapa siap mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Keseluruhan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar mencakup berbagai untuk perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses pembelajaran yang dialami, baik secara langsung maupun tidak langsung. Perubahan ini tidak hanya terbatas pada aspek kognitif seperti peningkatan pengetahuan atau penguasaan materi pelajaran, tetapi juga mencakup perubahan dalam sikap (efektif) serta keterampilan (psikomotorik). (Abdul Haris 2022:14).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan menyeluruh yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya diukur dari peningkatan pengetahuan (aspek kognitif), tetapi juga mencakup perubahan dalam sikap (aspek afektif) dan keterampilan (aspek psikomotorik). Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan adanya perubahan perilaku secara holistik sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dialami siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung.

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

1. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sangat memengaruhi keberhasilan seseorang dalam melakukan suatu

aktivitas, khususnya dalam proses belajar. Faktor ini meliputi kondisi fisik seperti kesehatan dan kebugaran tubuh, serta kondisi psikologis seperti minat, motivasi, bakat, kecerdasan, dan sikap. Apabila seseorang memiliki kondisi kesehatan yang baik, motivasi yang tinggi, serta minat yang besar terhadap suatu kegiatan, maka hasil yang diperoleh cenderung lebih optimal. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau kurangnya motivasi dapat menghambat pencapaian tujuan.

2. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu. Kedua faktor tersebut dapat saja menjadi penghambat ataupun pendukung belajar siswa. Penelitian ini difokuskan pada faktor-faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal yang peneliti bahas yaitu mengenai faktor non intelektual siswa. Faktor intelektual merupakan keperibadian tertentu berupa minat, motivasi, perhatian, sikap, kebiasaan (Riyan 2012:19-25).

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu (Slameto, 2003). Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada sesuatu objek atau sekumpulan objek. Hasil belajar dapat menjadi bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka akan timbul kebosanan, sehingga siswa tidak mau lagi belajar.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, terutama aspek non-intelektif seperti minat, motivasi, perhatian, sikap, dan kebiasaan. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri individu. Kedua faktor ini dapat menjadi penghambat maupun pendukung proses belajar. Perhatian memiliki peran penting, karena tanpa adanya perhatian siswa terhadap pelajaran, akan muncul kebosanan yang dapat menurunkan semangat belajar serta hasil yang dicapai.

2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan pembagian kelompok selama proses pembelajaran dengan tujuan sesama peserta didik dapat saling bertukar pendapat dalam kelompok yang telah dibagi, karena biasanya peserta didik akan lebih nyaman saat mengutarakan pemikiran atau pendapat pada teman sebaya daripada bertanya kepada guru. Namun peran guru tetap dibutuhkan dalam model ini, untuk memonitor peserta didik selama proses pembagian kelompok, membimbing diskusi, dan penyampaian hasil diskusi peserta didik di kelas (Shamdani, 2020).

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran yang mengutamakan kerja sama dan interaksi antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama (Slavin 2019:373).

Dengan demikian, pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok kelompok siswa tersebut. Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab mempelajari apa yang disajikan dan membantu teman-teman satu anggota untuk mempelajarinya juga.

2.1.6 Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa ciri-ciri yang akan dijelaskan yaitu sebagai berikut:

1. Siswa dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.
3. Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing masing individu. Pembelajaran kooperatif tidak hanya mengajarkan kepada peserta didik untuk kerja sama, tetapi juga mengajarkan untuk menyelesaikan materi secara mandiri, tidak membedakan unsur sosial seperti ras, suku dan budaya dan penghargaan yang tinggi terhadap kelompok-kelompok (Raharjo & Solihatin, 2007:242).

2.1.7 Pengertian *Jigsaw*

Jigsaw adalah strategi pembelajaran kooperatif dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menguasai materi yang dibagi menjadi beberapa bagian. Setiap kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari satu bagian, lalu kembali ke kelompok awalnya untuk mengerjakan bagian tersebut kepada anggota kelompok lain sehingga terbentuk pengetahuan yang utuh, seperti menyatukan potongan puzzle.

Teknik mengajar *jigsaw* dikembangkan oleh Aroson et al. sebagai metode Cooperative Learning. Lie (2008 : 69) mengemukakan bahwa metode *jigsaw* adalah suatu metode kooperatif yang memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu mengaktifkan skemata tersebut agar bahan pelajaran lebih bermakna. *Jigsaw* learning atau pembelajaran tipe *jigsaw* merupakan sebuah teknik yang dipakai secara luas yang memiliki kesamaan dengan teknik pertukaran dari kelompok ke kelompok (group-to-group exchange) dengan suatu perbedaan penting yaitu setiap peserta didik mengajarkan sesuatu. Dalam teknik ini peserta didik belajar dengan sebuah kelompoknya, dimana dalam kelompok tersebut terdapat satu orang ahli yang membahas materi tertentu (Silberman, 2002: 168).

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menitik beratkan kepada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Metode atau tipe *jigsaw* merupakan metode belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen. Siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Dalam pembelajaran ini, siswa juga memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya (Rusman dalam Shoimin, 2014:90).

Metode *jigsaw* adalah salah satu tipe pembelajaran aktif yang terdiri dari tim-tim belajar heterogen beranggotakan 4-5 orang (materi disajikan peserta didik dalam bentuk teks) dan setiap peserta didik bertanggung jawab atas

penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain. Metode *jigsaw* telah dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan teman-teman di Universitas John Hopkins pada tahun 1978. *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen.

Materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa berupa teks dan setiap anggota bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari. Teknik ini serupa dengan pertukaran antar kelompok. Tiap siswa mempelajari setiap bagian yang bila digabungkan akan membentuk pengetahuan yang padu. Para anggota dari kelompok asal yang berbeda bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut. Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok kemudian kembali kepada kelompok asal dan berusaha mengajarkan pada teman sekelompoknya apa yang mereka dapatkan saat pertemuan di kelompok ahli.

Dari beberapa pendapat yang di sampaikan di atas, metode *jigsaw* merupakan salah satu metode kooperatif yang dilakukan dengan membagi beberapa siswa menjadi beberapa kelompok yang kemudian di beri tugas untuk membahas materi dengan kelompoknya. Dalam metode *jigsaw* ini juga terdiri atas kelompok asal dan kelompok ahli.

2.1.8 Langkah-langkah *Jigsaw*

Prosedur metode pembelajaran *jigsaw* meliputi langkah-langkah Menurut Novi Emildadiany(2008), sebagai berikut:

1. Pemilihan materi yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen bagian.
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa beberapa kelompok kelompok kecil sesuai dengan segmen / bagian materi. Dalam metode *jigsaw* ini terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal adalah

kelompok awal siswa terdiri dari beberapa anggota kelompok ahli yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami sub topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

3. Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi atau sub topik yang berbeda-beda.
4. Setiap kelompok asal mengirimkan anggotanya ke kelompok lain atau kelompok ahli. Di dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama. Kemudian setiap anggota merencanakan bagaimana mengajarkan sub topik yang menjadi bagian anggota kelompoknya semula (kelompok asal).
5. Setelah pembahasan selesai para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan pada teman sekelompoknya pengetahuan apa yang telah mereka dapatkan saat pertemuan di kelompok ahli.
6. Selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.
7. Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual.
8. Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.

2.1.9 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Model pembelajaran kooperatif (Rusman,2014:202) adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dikembangkan diuji coba oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Arti *jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir. Modul pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama. Rusman (2014:212) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah sebuah tipe belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Lie dalam Rusman (2014:218) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini merupakan tipe belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara *heterogen* dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Di dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain.

Jigsaw merupakan salah satu tipe atau pembelajaran kooperatif yang fleksibel. Banyak riset telah dilakukan berkaitan dengan pembelajaran kooperatif dengan dasar *jigsaw*. Riset tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa siswa yang terlibat di dalam pembelajaran model kooperatif model *jigsaw* ini memperoleh prestasi lebih baik, mempunyai sikap yang lebih baik dan lebih positif terhadap pembelajaran, disamping saling menghargai perbedaan pendapat orang lain (Rusman 2014:218).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah salah satu bentuk pembelajaran kelompok kecil yang bersifat kolaboratif dan heterogen, di mana setiap siswa bertanggung jawab atas bagian materi tertentu dan saling bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif berpendapat, berkomunikasi, serta mengembangkan tanggung jawab individu

dan kelompok. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Jigsaw dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap positif terhadap pembelajaran, dan sikap saling menghargai antar siswa.

2.1.10 Kekurangan dan kelemahan Model Pembelajaran Tipe *Jigsaw*

Kelebihan dan kekurangan pada model pembelajaran tipe *jigsaw* menurut Hamdayana (2015:89) yaitu, sebagai berikut:

Kelebihan:

1. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
2. Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu lebih singkat.
3. Model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

Kelemahan:

1. Memerlukan persiapan yang matang.
2. Memerlukan waktu yang relatif lama.
3. Memerlukan perhatian dan pengawasan ekstra ketat dari guru.
4. Tidak efektif untuk siswa yang banyak.

2.1.11 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Kartu Pertanyaan

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan kartu pertanyaan memiliki lima komponen, yaitu:

1. Pembentukan Kelompok Asal

Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok asal yang terdiri dari empat hingga enam orang secara heterogen, mencakup perbedaan kemampuan akademik, jenis kelamin dan karakter. Setiap anggota kelompok akan mempelajari bagian materi yang berbeda sesuai dengan pembagian tugas yang telah ditentukan. Guru membagikan kartu pertanyaan sebagai

panduan belajar agar setiap siswa memahami perannya dan fokus pada submateri yang menjadi tanggung jawabnya.

2. Pembentukan Kelompok Ahli

Anggota dari setiap kelompok asal yang memiliki submateri sama bergabung dalam kelompok ahli. Di dalam kelompok ahli, peserta didik mendiskusikan materi secara mendalam dengan bantuan kartu pertanyaan yang berisi langkah-langkah analisis, pertanyaan pemahaman, serta aktivitas belajar yang mendorong kerja sama dan komunikasi. Guru berperan sebagai fasilitator untuk memastikan setiap siswa memahami isi materi secara menyeluruh.

3. Diskusi dalam Kelompok Asal

Setelah memahami materi dalam kelompok ahli, siswa kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan hasil pembelajarannya kepada teman-teman satu tim. Masing-masing anggota bertugas menyampaikan bagian materi yang telah dikuasainya berdasarkan hasil diskusi di kelompok ahli. Kartu Pertanyaan menjadi panduan bagi kelompok asal dalam mengisi bagian kesimpulan bersama dan menjawab pertanyaan pemantapan konsep.

4. Evaluasi Individu

Guru memberikan kuis atau tes individu yang berisi soal-soal berdasarkan keseluruhan materi yang dipelajari melalui kegiatan *jigsaw*. Tujuan langkah ini adalah untuk memulai sejauh mana setiap peserta didik memahami materi secara menyeluruh, bukan hanya bagian yang dipelajarinya. Penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan kartu penelitian bagian evaluasi atau lembar penilaian tersendiri.

5. Pemberian Penghargaan

Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang menunjukkan kinerja terbaik, baik dalam kerja sama, ketetapan pengisiann

kartu pertanyaan, maupun hasil evaluasi individu. Penghargaan dapat berupa pujian, sertifikat, atau bentuk motivasi lainnya untuk menumbuhkan semangat belajar dan tanggung jawab bersama.

2.1.12 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau sarana yang digunakan oleh pendidikan untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran kepada peserta didik, dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi belajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Menurut Heinich, Molenda, dan Russell (2002), media pembelajaran mencakup segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, baik yang berbentuk cetak, visual, audio, maupun multimedia.

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad 2020:10). Media merupakan seluruh benda dalam lingkungan siswa yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga bisa meningkatkan perhatian, minat serta pikiran siswa sehingga dapat terjadinya proses pembelajaran (Nasaruddin 2018). Media pembelajaran merupakan alat yang mampu mempermudah komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Setiyorini, dkk 2017).

Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Media ini berfungsi untuk merangsang pikiran perasaan, perhatian, dan motivasi belajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Media pembelajaran

mencakup berbagai bentuk, baik fisik seperti media cetak, visual, audio, maupun multimedia. Selain itu, media juga berperan sebagai penghubung komunikasi antara guru dan siswa, yang dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam belajar. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran Rahmawati dan Suryani(2020) menyatakan media pembelajaran, khususnya yang berbasis digital, memiliki manfaat penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pertama, media digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena menyajikan materi secara interaktif dan menari, sehingga siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi. Kedua, media pembelajaran membantu mempermudah pemahaman materi, terutama konsep yang sulit, dengan memanfaatkan gambar, animasi, dan simulasi. Ketiga, media digital dapat meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian yang variatif dan tidak menonton. Selain itu, media pembelajaran memberikan fleksibilitas waktu dan tempat sehingga siswa dapat mengakses materi kapan saja melalui kebutuhan.

2.1.13 Media Kartu Pertanyaan

1. Pengertian Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan yaitu media yang digunakan dalam penelitian ini yang berbentuk simbol, tulisan dan gambar yang menyimpan informasi atau pesan yang merupakan media grafis 2 dimensi yang dapat menimbulkan minat siswa dalam mengetahui materi yang dipelajarinya, mengerjakan soal yang di dalam kartu dan dapat pula memecahkan masalah atau persoalan yang ada dalam suatu pembelajaran siswa diajak bermain sehingga menghilangkan kejenuhan (Indrawati 2019). Dengan demikian dalam proses pembelajaran siswa memiliki semangat untuk menerima ilmu yang akan mereka terima baik dari teman, guru, atau saat sedang melakukan diskusi yang sedang berjalan.

Media pembelajaran kartu pertanyaan dalam pelaksanaannya dengan cara menyiapkan sebuah kartu berisi permasalahan yang berupa soal latihan yang diselesaikan secara individu atau berkelompok, dan siswa memasang materi soal dengan jawaban secara individu atau berkelompok. Kelebihan dalam model pembelajara ini yaitu bahanya murah dan mudah didapatkan siswa dapat langsung menggunkannya, dapat menarik perhatian minat siswa, media ini dapat membuat dalam proses pembelajaran lebih bervariasi, bahan media ini dapat memperjelas dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Kelemahan model ini membutuhkan waktu yang dibutuhkan cukup lama karena perlu menjelaskan kepada siswa terlebih dahulu bagaimana cara mainnya, kartu soal dalam penelitian ini berbentuk lingkaran yang berisi permasalahan baik berupa soal-soal pada suatu materi yang akan disampaikan guru yang harus dikerjakan, dipecahkan atau diselesaikan secara berkelompok atau mandiri sesuai waktu yang telah ditentukan (Marhayati, 2017).

Kartu pertanyaan adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Siti (2020:434) menyatakan bahwa “ Media kartu pertanyaan dipergunakan guru sebagai alat bantu agar siswa aktif ketika kegiatan belajar mengajar serta membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman materi”. Media kartu pertanyaan merupakan media visual yang berupa kertas berukuran 10×10 cm. Isi yang terdapat dalam kartu tersebut adalah pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran struktur dan fungsi tumbuhan yang sudah dibahas pada saat proses pembelajaran dan pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan yang kontekstual artinya pertanyaan yang sudah siswa tersebut alami dan ada dalam kesehariannya sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan media kartu pertanyaan ini merupakan sarana yang berfungsi sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

2.1.14 Langkah-langkah Media Kartu Pertanyaan

Langkah-langkah media pembelajaran kartu pertanyaan sebagai berikut (Abdullah 2020):

1. Guru membuat kartu-kartu.
2. Guru menyusun soal-soal.
3. Soal-soal ditempelkan dalam kartu yang sebut kartu pertanyaan.
4. Guru menyusun kunci jawaban dan sekor masing-masing kartu pertanyaan.
5. Kartu pertanyaan dibagikan kepada setiap kelompok untuk analisis, didiskusikan dan ditarik kesimpulan guru membagi tugas presentasi yang berbeda dari setiap kelompok.
6. Setiap kelompok mempersentasikan kartu pertanyaan.
7. Setiap kelompok membuka teman untuk tanya jawab.
8. Guru dan observer memberikan penilaian atas presentasi dari jawaban kartu pertanyaan.

2.1.15 Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Pertanyaan

Sebagai media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga media kartu pertanyaan juga memiliki kelebihan dan kekurangan. (Sari 2013) sebagai berikut:

- a. Kelebihan Media Kartu Pertanyaan
 1. Sifatnya konkrit, kartu pertanyaan lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
 2. Melalui penggunaan kartu dalam pelajaran meningkatkan terjadinya interaksi langsung dengan siswa, sehingga pesan pengajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik.
 3. Mudah digunakan dan dapat menarik minat siswa.
 4. Kartu pertanyaan dapat menimbulkan persepsi yang sama pada siswa yang mempunyai latar belakang yang berbeda sehingga dapat terjadinya salah komunikasi.
- b. Kekurangan Media Kartu Pertanyaan
 1. Tidak semua siswa yang terlibat, hanya siswa aktif yang terlibat.
 2. Tanggapan bisa berbeda terhadap pertanyaan-pertanyaan yang sama.
 3. Tidak seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran.

2.1.16 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS)

Dengan mengamati secara langsung berbagai hal yang ada di sekitar kita, kita akan menyadari bahwa bumi tempat kita tinggal, bahkan alam semesta, yang mempesona. Semua itu mendorong kita untuk bertanya-tanya tentang alasan dan proses terjadinya berbagai peristiwa tersebut.

Ilmu Pengetahuan Alam, atau yang sering disebut kealaman dasar, merupakan bidang ilmu yang mempelajari konsep dan prinsip dasar yang penting terkait berbagai gejala alam semesta. Sifat ilmu alamiah bersifat relatif, artinya kebenaran yang ditemukan manusia pada suatu waktu dapat dibantah atau diperbarui ketika muncul kebenaran baru. Suatu teori yang sudah tidak sejalan dengan hasil pengamatan terbaru akan digantikan oleh teori lain yang lebih sesuai dan mampu menjawab kebutuhan.

2.1.17 Pengertian IPAS di SD

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang

tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik. Sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, melalui IPAS diharapkan peserta didik menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS termasuk menggunakannya dalam memecahkan masalah.

Oleh karena itu, fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di SD bukanlah pada seberapa banyak konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik, akan tetapi dari seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki. Dengan mempertimbangkan bahwa anak usia SD masih melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS. Hal ini juga dilakukan dengan pertimbangan anak usia SD masih dalam tahap berpikir konkrit/ sederhana, holistik, komprehensif, dan tidak detail. Pembelajaran di SD perlu memberikan peserta didik kesempatan untuk melakukan eksplorasi, investigasi dan mengembangkan pemahaman terkait lingkungan di sekitarnya. Jadi mempelajari fenomena alam serta interaksi manusia dengan alam dan antar manusia sangat penting dilakukan di tahapan ini (Kemdikbud 2022:4).

2.1.18 Materi Pembelajaran

1. Ekosistem

Ekosistem merupakan suatu kesatuan yang kompleks dan dinamis, yang terdiri atas makhluk hidup (biotik) dan komponen tak hidup (abiotik) yang saling berinteraksi dalam suatu lingkungan. Hubungan timbal balik antar komponen tersebut menciptakan keseimbangan alam yang memungkinkan keberlangsungan kehidupan berbagai makhluk hidup di bumi. Ketika salah satu komponen terganggu, maka keseluruhan sistem ekosistem akan terdampak. Ramadhani et al. (2021), gangguan kecil pada suatu aspek ekosistem dapat menyebabkan perubahan besar dalam struktur dan fungsi ekologis secara keseluruhan.

Gremedia Literasi-Ekosistem merupakan suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik tak terpisahkan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem sebagai suatu tatanan kesatuan yang secara

utuh dan menyeluruh antara segenap unsur lingkungan hidup dan saling mempengaruhi. Ekosistem sebagai penggabungan dari setiap unit biosistem. Melibatkan interaksi timbal balik antara organisme dan lingkungan fisik sehingga aliran energinya menuju pada suatu struktur biotik tertentu dan terjadi siklus materi antara organisme dan anorganisme. Matahari sebagai sumber dari semua energy, dalam ekosistem, organisme pada komunitas berkembang bersama-sama dengan lingkungan fisik sebagai suatu sistem. Organisme kemudian beradaptasi lagi dengan lingkungan fisik, sebaliknya organisme juga memengaruhi lingkungan fisik untuk kelangsungan hidupnya.

Ekosistem adalah kumpulan proses yang saling berhubungan dan berpengaruh terhadap komponen yang lainnya. Setiap individu masing – masing mempunyai dampak pada yang lainnya dan keberadaannya di butuhkan agar terjaga keselarasan, keseimbangan dan keharmonisan hidup (Maknun, 2017 hlm. 39). Tidak ada organisme yang mampu hidup sendiri dan berpisah dengan organisme lainnya. Makanan, tempat tinggal, dan adanya komponen alam lainnya diperlukan untuk kelangsungan hidup karena sebagai sumber makanan maka diperlukan dalam aktivitas kehidupan. Itulah sebabnya interaksi antara alam dengan lingkungan, organisme dengan lingkungan menjadi hal terpenting untuk menjaga keseimbangan ekosistem (Herianto, 2017 hlm. 58).

2. Komponen Ekosistem

Komponen ekosistem merupakan bagian dari suatu ekosistem yang menyusun ekosistem ini sendiri sehingga terbentuk sebuah ekosistem. Komponen dalam ekosistem kemudian dibagi lagi menjadi dua macam, yaitu komponen hidup dan komponen tak hidup. Selain itu komponen hidup dapat disebut juga sebagai komponen biotik, dan komponen tak hidup dapat disebut sebagai komponen abiotik. Setiap komponen memiliki anggota yang berbeda beda. Berikut penjelasannya :

1. Komponen Biotik

Biotik, memiliki arti “Hidup”. Komponen biotik pada suatu ekosistem adalah makhluk hidup itu sendiri, sebab ekosistem tak akan pernah

terbentuk tanpa adanya makhluk hidup didalamnya. Keberadaan makhluk hidup kemudian membentuk suatu rantai makanan dalam suatu ekosistem. Beberapa contoh dari komponen biotik yang ada lingkungan sekitar, antara lain:

- 1) Organisme Autotrof atau Produsen, disebut sebagai produsen karena organisme ini mampu membuat makanannya sendiri, Produsen kemudian akan membuat makanan dengan menyerap senyawa serta zat anorganik yang akan diubah menjadi senyawa organik melalui suatu proses yang dinamakan sebagai fotosintesis.
- 2) Organisme Heterotrof (Konsumen) memiliki sifat yang berbeda dengan organisme pertama. Organisme heterotrof adalah organisme yang menggunakan bahan-bahan organik dari organisme lain yang digunakan sebagai sumber energi dan makanannya. Sebagai contoh adalah manusia dan hewan. Ketiganya nanti dibagi lagi berdasarkan makanannya menjadi Herbivora, Karnivora serta Omnivora.
- 3) Pengurai atau Dekomposer, merupakan Golongan terakhir dari komponen biotik dalam sebuah ekosistem. Pengurai atau dekomposer ini adalah organisme yang menguraikan sisa-sisa makhluk hidup (heterotrof atau autotrof) yang telah mati. Beberapa contoh pengurai atau dekomposer yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal adalah ganggang, jamur, bakteri, cacing, dan lain sebagainya.

2. Komponen Abiotik

Komponen kedua dalam ekosistem adalah komponen abiotic atau komponen yang tak hidup. Dengan kata lain, komponen abiotik adalah komponen yang terdiri dari benda-benda bukan makhluk hidup tetapi ada di sekitar kita, dan ikut mempengaruhi kelangsungan hidup.

Beberapa jenis komponen abiotik yaitu suhu, sinar matahari, air, angin, udara, kelembapan udara, dan banyak lagi benda mati yang ikut berperan dalam ekosistem. Berikut beberapa diantaranya:

- 1) Suhu: Suatu proses biologis yang dipengaruhi oleh perubahan pada suhu, contohnya mamalia & burung sebagai makhluk hidup yang dapat mengatur sendiri suhu tubuhnya.
- 2) Air: Sebuah ketersediaan air dapat mempengaruhi distribusinya suatu organisme. Contohnya Organisme dapat beradaptasi dan bertahan hidup dengan memanfaatkan ketersediaan air yang berada di padang pasir.
- 3) Garam: Konsentrat pada garam akan mempengaruhi keseimbangan air dalam organisme melalui Osmosis. Contohnya pada Beberapa organisme Terrestrial yang dapat beradaptasi pada lingkungan dan kandungan garamnya yang cukup tinggi.
- 4) Sinar Matahari: Intensitas & Kualitas pada sebuah Cahaya Matahari akan mempengaruhi proses fotosintesis, karena air mampu menyerap cahaya sehingga proses fotosintesis dapat terjadi di sekitar permukaan matahari.

2.1.19 Satuan Mahkluk Hidup dalam Ekosistem

Suatu ekosistem terdapat komponen yang merupakan satuan makhluk hidup. I Gusti Ayu (2014: 380-381) menyatakan satuan makhluk hidup dalam ekosistem meliputi individu, populasi, komunitas, dan lingkungan. Penjelasan masing-masing adalah sebagai berikut :

1. Individu

Individu adalah satuan makhluk hidup tunggal yang ada dalam suatu ekosistem. Contohnya di sawah kita temukan semut, kupu-kupu dan rumput teki. Seekor semut atau seekor kupu-kupu atau satu rumput teki tersebut disebut individu.

2. Populasi

Populasi adalah kumpulan beberapa individu sejenis pada suatu tempat atau waktu tertentu. Contohnya pada suatu tempat terdapat sekumpulan atau kerumunan semut. Kerumunan semut tersebut disebut populasi semut.

3. Komunitas

Komunitas adalah populasi yang menempati daerah tertentu. Komunitas mencerminkan makhluk hidup dominan yang menempati habitat tersebut. Contohnya komunitas hutan pinus.

2.1.20 Macam-Macam Ekosistem

1. Ekosistem Darat

a) Ekosistem Hutan

Ekosistem ini meliputi berbagai jenis hutan, termasuk hutan gugur di daerah beriklim sedang, hutan hasil budidaya, dan hutan hujan tropis. Hutan menjadi tempat tinggal alami bagi beragam makhluk hidup dan merupakan ekosistem dengan jumlah spesies terbanyak. Secara global, hutan menutupi sekitar 30 hingga 35 juta kilometer persegi dari permukaan bumi dan menjadi rumah bagi lebih dari 300 juta spesies flora serta fauna.

Terdapat berbagai jenis ekosistem hutan, seperti hutan taiga dan hutan hujan tropis. Hutan taiga didominasi oleh pohon-pohon pinus, sementara hutan hujan tropis memiliki kondisi iklim yang mendukung pertumbuhan beragam tanaman berkat curah hujan yang terjadi hampir setiap hari. Tanah dalam ekosistem hutan biasanya memiliki kesuburan tinggi serta mengandung banyak nutrisi, meskipun di kawasan hutan hujan tropis sering terjadi pencucian mineral karena curah hujan yang lebat. Hubungan ekologis di dalamnya sangat rumit, dengan keseimbangan rantai makanan yang terjaga melalui peran produsen, konsumen, dan organisme pengurai.

b) Ekosistem Gurun

Gurun merupakan wilayah kering dengan suhu yang bisa sangat panas atau sangat dingin serta memiliki sedikit tumbuhan. Berdasarkan perbedaan suhu dan iklimnya, gurun terbagi menjadi gurun panas dan gurun dingin. Meskipun lingkungannya keras, banyak makhluk hidup yang mampu beradaptasi dan bertahan di sana. Beberapa hewan yang

biasa ditemukan di gurun meliputi unta, rubah, hyena, jakal, kalajengking, serta berbagai jenis ular dan kadal. Sementara itu, tumbuhan yang dapat bertahan di gurun antara lain akasia, kaktus, dan pohon kurma.

c) Ekosistem Padang Rumput

Padang rumput merupakan jenis vegetasi yang paling dominan dan secara alami terdapat di berbagai bagian dunia. Ekosistem terestrial ini menjadi habitat bagi berbagai spesies hewan, termasuk gajah, jerapah, hyena, kelinci jackrabbit, singa, badak, babi hutan, dan zebra. Padang rumput dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis utama: padang rumput tropis dan padang rumput temperata.

2. Ekosistem Perairan

a) Ekosistem Air Tawar

Ekosistem perairan tawar adalah lingkungan air dengan kadar garam yang sangat rendah, yaitu kurang dari 0,5 gram per liter. Ekosistem ini mencakup berbagai bentuk perairan seperti sungai, danau, rawa, dan mata air yang menjadi habitat bagi berbagai makhluk hidup, mulai dari mikroorganisme hingga ikan dan amfibi.

b) Ekosistem Laut

Ekosistem laut adalah ekosistem air asin yang sangat luas, mencakup sekitar 70% dari permukaan bumi. Ekosistem ini menjadi habitat bagi berbagai makhluk hidup, mulai dari plankton kecil yang tak kasat mata hingga mamalia laut besar seperti paus.

Selain menyediakan tempat tinggal bagi banyak spesies, ekosistem laut juga berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam, seperti mengatur iklim, menjaga keanekaragaman hayati, dan menghasilkan oksigen bagi kehidupan di bumi. Ekosistem laut terbagi menjadi beberapa jenis, masing-masing dengan karakteristik unik. Zona pelagik, atau laut terbuka, mencakup sebagian besar wilayah lautan dan menjadi tempat hidup bagi ikan, hiu, paus, serta plankton. Terumbu karang, yang ditemukan di perairan dangkal dan hangat, merupakan salah satu ekosistem dengan keanekaragaman hayati tertinggi, menyediakan tempat berlindung bagi berbagai spesies laut. Sementara itu, ekosistem pesisir,

seperti hutan bakau, muara, dan rawa pasang surut, berfungsi sebagai tempat berkembang biak sekaligus perlindungan bagi banyak organisme laut.

2.2 Kerangka Berpikir

Bagi peserta didik, belajar merupakan kegiatan yang sangat penting. Tujuan pembelajaran IPAS adalah membantu peserta didik agar mampu memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan makhluk hidup, salah satunya melalui materi ekosistem. Dalam pembelajaran ekosistem, peserta didik dituntut untuk memahami hubungan antara komponen biotik dan abiotik, peran makhluk hidup dalam menjaga keseimbangan lingkungan, serta pentingnya pelestarian alam di sekitar mereka.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media kartu pertanyaan merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media kartu pertanyaan dalam model *jigsaw* memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami inti-inti materi melalui kegiatan belajar yang aktif dan kolaboratif. Melalui kegiatan belajar dalam kelompok ahli dan kelompok asal, setiap peserta didik bertanggung jawab untuk memahami bagian materi yang berbeda, kemudian saling berbagi pengetahuan dengan teman sekelompoknya.

Dengan bantuan kartu pertanyaan yang berisi panduan dan stimulus berpikir, peserta didik lebih mudah memahami konsep ekosistem, menganalisis hubungan antar komponen, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media kartu pertanyaan juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, karena mampu meningkatkan pemahaman konseptual, melatih tanggung jawab individu dan kelompok, serta menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Semua hal tersebut pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem di kelas III UPT SDN 060886 Titi Rantai Medan.

2.3 Defenisi Operasional

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan, maka peneliti menyampaikan defenisi operasional dari permasalahan tersebut.

1. Belajar adalah untuk membantu suatu tingkah laku seorang, dimana yang tidak tahu menjadi tahu, jadi belajar itu penting pada diri orang agar menjadi lebih baik.
2. Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri siswa yang ditandai dengan perubahan perilaku dari suatu hasil belajar setelah menjalani proses belajar sehingga mencapai hasil dan tercapainya suatu tujuan belajar.
3. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.
4. Model kooperatif tipe jigsaw adalah metode pembelajaran kooperatif di mana siswa bekerja dalam kelompok asal yang heterogen, lalu membentuk kelompok ahli untuk mempelajari satu bagian topik secara mendalam, dan kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan bagian tersebut kepada rekan satu timnya.
5. Media kartu pertanyaan berperan penting dalam pembelajaran karena mampu menarik perhatian siswa, membantu pemahaman belajar, serta menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik.
6. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan

sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0) tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar Kelas III SD Negeri 060886 Titi Rantai T.P 2025/2026.
2. Hipotesis Alternatif (H_1) terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar Kelas III SD Negeri 060886 Titi Rantai T.P 2025/2026.

